



UFO: Нашествие



«Следующая война, перед лицом которой придется объединиться народам мира, будет межпланетной. Однажды люди Земли откроют всеобщий фронт против агрессии существ с других планет»

- Генерал Дуглас Макартур, 1955 год.

Содержание

1 UFO: НАШЕСТВИЕ	4
1.6 КАК ИГРАТЬ	6
Общий обзор	6
Стратегическая игра	6
Тактическая игра	7
2 Подробно об игре	9
2.1 Стратегическая игра	9
Территория и ее расширение	10
Воздушный бой	13
2.2 Управление отрядом	18
Выбор солдат	18
Параметры и силуэт	19
Экипировка	20
Подготовка	23
Инфо	23
2.3 Тактическая игра	24
Возможные приказы	24
Отмена приказов	27
Добавление и замена	28
Вычисление атаки	29
Разрушаемый ландшафт	31
Обнаружение противника	32
Задачи	33
Игра в дополнительное время	34
2.4 Ваши солдаты	34
Величины	34

Навыки	35
Свойства	36
Связь между навыками и свойствами	36
Подготовка и профессии	37
Опыт	39
Ранения и лечение	41
2.5 Настройки	41
Стратегические настройки	41
Тактические настройки	42
Разные настройки	42
3 Общий вид	43
3.1 Главное меню	43
3.2 Управление	44
3.2.1 Стратегическая игра	44
3.3 Экраны	46
Стратегический экран	46
Экран снаряжения	48
История солдата	50
Обучение	51
Экран исследований	52
Тактический экран	58
3.3 УКАЗАТЕЛИ	60
3.3.1 Стратегическая игра	60
3.3.2 Тактическая игра	60
3.4 Значки	61
3.4.1 Стратегическая игра	61
3.4.2 Тактическая игра	61
Авторы	62

1 UFO: НАШЕСТВИЕ

1.1 ВВЕДЕНИЕ

Спасибо вам за то, что играете в «UFO: Нашествие»!

«UFO: Нашествие» - это сочетание боевых тактических действий небольшого отряда и глобальной стратегической игры. Вам предстоит сражаться против инопланетной угрозы. В стратегической части игры вы управляете расширением своей территории, исследуете новые технологии и разрабатываете новое снаряжение для своих солдат.

В тактических заданиях вы и ваш элитный отряд станете бороться против подлых пришельцев. Вы будете использовать нашу 'Систему совместных действий', спроектированную так, чтобы дать вам полный контроль над полем битвы и в тоже время отражать действия в сражении с инопланетной угрозой.

Мы надеемся, что вы получите от игры такое же удовольствие, какое получили мы от ее разработки.

1.2 УСТАНОВКА

«UFO: Нашествие» поставляется на двух компакт-дисках: один представляет собой установочный компакт-диск (1-ый), а второй предназначен для игры. Чтобы установить игру, просто вставьте первый компакт-диск («Установка») в свой привод CD/DVD. Если на вашем компьютере включен «автозапуск», на экране появится меню с пунктом «установить». Выберите функцию установки.

Если меню не появилось, дважды щелкните по значку «Мой компьютер», а затем в открывшемся окне дважды щелкните по значку вашего привода CD-ROM. Из корневого каталога компакт-диска двойным щелчком запустите программу Setup.exe.

1.3 СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

«UFO: Нашествие» работает на компьютере, конфигурация которого соответствует следующим требованиям или превосходит их:

Минимальная конфигурация

Pentium III 500 MHz

Видеокарта NVIDIA GeForce2 или ATI Radeon 7000 с 32 MB памяти

128 Мб ОЗУ (RAM)*

750 Мб свободного места на жестком диске

8-скоростной привод CD-ROM, мыш

Windows 98/2000/XP с DirectX 9

Рекомендуемая конфигурация

Pentium® IV 2 ГГц или Athlon™ 2 ГГц

NVIDIA GeForce4 TI или ATI Radeon 9000 с 64 Мб памяти

256 Мб ОЗУ (RAM)*

1 Гб свободного пространства на жестком диске

8-скоростной привод CD-ROM, мыш

Windows 98/2000/XP с DirectX 9

*Следует заметить, что новые версии Microsoft Windows (Windows 2000 или Windows XP) обычно не только более стабильны, но и занимают больше места в памяти. Поэтому на компьютерах с данными системами мы рекомендуем устанавливать больше ОЗУ.

1.4 ИСТОРИЯ

25 мая 2004 года на орбиту Земли вышел космический корабль пришельцев. Игнорируя все попытки людей связаться с ним, он выпустил несколько облаков спор в верхние слои атмосферы, где они быстро увеличились в размерах, закрывая солнце. Через семь дней споры начали выпадать в виде осадков, истребляя практически всю макроскопическую жизнь на планете...

1.5 БЫСТРЫЙ ЗАПУСК



Лучший способ понять игру - это начать в нее играть.

Время от времени вы будете замечать появляющуюся кнопку подсказки, когда произойдет новое событие.

Чтобы прочитать обучающее сообщение, просто щелкните по кнопке. Более сложные окна также обладают кнопкой подсказки: вы можете нажать ее и затем щелкнуть по любому компоненту в этом окне, чтобы получить о нем более подробную информацию.

В стратегической игре (та, что ведется на земном шаре) помните, что вам не нужно (и на самом деле невозможно) проходить все тактические задания - вы должны выбрать те, которые считаете наиболее важными для своей стратегии.

В тактической игре (часть, где вы командуете своими людьми непосредственно в бою) не забудьте, что сначала вы должны спланировать действия для всех своих людей и только после этого вы сможете запустить игру и посмотреть, как ваши солдаты на самом деле их выполняют.

Возможно, вы захотите заглянуть в раздел «Управление», чтобы узнать о различных способах управления игрой.

1.6 КАК ИГРАТЬ

В “UFO: Нашествие” вы играете роль командира группы “Феникс” - элитного военного подразделения. В стратегической части игры вы решаете, какие исследования или разработки должен выполнить Совет Земли, какие задания достаточно важны, чтобы заняться ими лично, а какие миссии останутся на попечение других, не столь элитных отрядов. Вы также отвечаете за подбор личного состава своего отряда.

В тактическом задании вы сражаетесь с пришельцами на местности. В задании может участвовать до семи человек, и вы должны постараться, чтобы привести их к победе. Успех в тактическом задании усилит ваше воздействие на окружающие территории и в конечном итоге позволит вам захватить больше баз и увеличить сферу своего влияния.

Общий обзор

После запуска игры вы попадете в главное меню. Здесь находится шесть кнопок, и если вы хотите немедленно приступить к игре, просто щелкните по кнопке “Играть”, расположенной в центре верхнего ряда. Если вы желаете изменить имя или уровень сложности игры, щелкните по кнопке “Игроки”, а затем переключите уровень сложности или создайте новую игру, щелкнув по кнопке “Новая игра”.

Из главного меню вы также можете попасть в окно “Сохранить” или “Загрузить”, чтобы сохранить текущую игру или загрузить ранее сохраненную. Если по какой-то причине вам захочется начать игру заново, отправляйтесь на экран “Игра” и создайте себе новую игру.

Стратегическая игра

Когда вы в первый раз попадаете в стратегическую игру, время останавливается и ничего не происходит. Возможно, вы пожелаете потратить некоторое время на то, чтобы ознакомиться с ее интерфейсом. С помощью щелчка правой кнопки мыши можно вращать земной шар, колесо мыши используется для увеличения и уменьшения масштаба, а щелчок левой кнопки мыши служит для выбора базы. Нажав соответствующие кнопки, вы также можете попасть на два других важных экрана – “Исследование и разработка” (сокращенно - ИИР) и “Отряд”.

Когда вы будете готовы продолжить игру, просто щелкните по одной из трех стрелок, расположенных в верхнем левом углу. Крайняя левая стрелка означает минимальную скорость течения времени, а крайняя правая – максимальную. Практически сразу после начала игры к вам присоединится ваш первый рекрут. Чтобы сообщить вам о его прибытии, появится информационное окно, после чего вы можете вернуться к главному виду или перейти на экран управления отрядом.

При выборе этого экрана вы попадете в интерфейс, где вы можете скомпоновать и экипировать свой отряд. Начните с перетаскивания нового рекрута из “Доступного

резерва” (справа внизу) в “Текущий отряд” (слева внизу). Затем вы можете осмотреть снаряжение солдата и изменить его: щелчок по стрелкам рядом с его руками, поясом или рюкзаком освободит эти области, после чего вы сможете перетащить новое оснащение из панели “Экипировка”, расположенной справа. Не забудьте, что в нижней части панели “Экипировка” есть несколько закладок – это переключатели между различными видами снаряжения.

Вы можете пока игнорировать экраны других закладок (“Инфо”, “Обучить”). То же самое относится к закладкам “Навыки”, “Свойства” и “Профессии”, расположенным слева. Мы поговорим о них позднее.

Если вы довольны получившимся результатом, возвращайтесь на главный вид, щелкнув по кнопке “Возврат”. Теперь вы можете войти на экран “ИИР”: слева вы увидите список технологий, разделенный на три категории – “Готовы”, “Не готовы” и “Завершенные”. Из перечня технологий выберите «Сумерки и гибель» и щелкните по кнопке “Исследовать”. Исследования очень важны для игры (и победы), поэтому позаботьтесь о том, чтобы ваши ученые не сидели без дела.

Затем вы должны щелкнуть по красной кнопке «Разработка», находящейся вверху справа. Таким образом, вы попадете на экран “Разработка”. Разработка сильно напоминает исследования, но в результате получаются вещи, больше подходящие для немедленного применения. Выберите из списка “Обнаружение НЛО” и нажмите кнопку “Разработать”. После этого вы можете вернуться в главный вид.

Теперь, если вы позволите времени идти, появится новое тактическое задание вместе с окнами сообщений, информирующих вас об этом. Щелкните по одному из шпиль заданий (красный), а затем по кнопке “Принять”. Вы попадете в меню управления отрядом, где сможете осмотреть свое действующее подразделение и его оснащение. Чтобы вернуться в главный вид, щелкните по кнопке “Далее”, после чего вы увидите вертолет, покидающий вашу базу и летящий к пункту назначения. По прибытии вертолета появляется экран загрузки и начинается тактическое задание.

Тактическая игра

Как только тактическое задание загрузится, вы будете предоставлены сами себе: вы должны использовать своих людей, чтобы обнаружить и уничтожить чужих или выполнить другие цели задания. (Вы можете всегда посмотреть цели задания, щелкнув по кнопке “Цели”, расположенной на верхней панели инструментов.)

Сначала вы должны узнать, как двигаться. Чтобы сместить обзор, подведите курсор мыши к краю экрана. Чтобы вращать камеру и изменять ее наклон, нажмите и удерживайте среднюю кнопку мыши (или колесо мыши) и перемещайте мышь.

После запуска игра переходит в режим паузы. Выберите одного солдата и правой кнопкой мыши щелкните по любому месту на карте. Появится линия, заканчивающаяся маленьким квадратом. Это путь перемещения данного солдата, а квадрат отображает конечную точку пути. Если теперь вы снова щелкните правой кнопкой мыши по карте, к запланированному маршруту добавятся новые линии.

Обратите внимание, что линии показывают точную траекторию перемещения солдата.

Теперь попытайтесь таким же образом указать маршрут другому солдату. Обратите внимание, что каждому вашему солдату присвоен цвет, благодаря чему вы можете легко понять, где и чей план действий. Когда каждый солдат получит собственные приказы, нажмите пробел или щелкните по одной из трех кнопок скорости (в верхнем левом углу интерфейса).

Время снова идет. Ваши солдаты станут действовать по назначенному плану. Теперь могут произойти два события: или один из ваших людей выполнит свой план и игра остановится, позволяя вам отдать ему новые приказы, или кто-нибудь заметит противника, и игра опять же остановится, позволяя вам отреагировать на ситуацию. (Существует также и третья возможность – вы сами остановите игру, нажав пробел или кнопку “Пауза”). Каждый раз при остановке игры, она сообщает вам о причине паузы в журнале сообщений, который расположен в верхней части экрана.

Пусть ваши солдаты перемещаются до тех пор, пока не заметят противника. Вы можете выбрать между передвижением шагом (медленным, но незаметным) и бегом (быстрым, но шумным). Это делается щелчком по соответствующему переключателю в правой части интерфейса.

Заметив противника, прикажите своим людям приблизиться к нему и открыть огонь. Приказ атаковать назначается с помощью щелчка правой кнопкой мыши по врагу. Выполнив это, вы увидите рядом с его прицельной рамкой номер (его цвет соответствует цвету солдата, который атакует), показывающий шанс на попадание. Если вы находитесь слишком далеко или линию вашего огня что-то заслоняет, число не появится и игра отразит причину этого в журнале сообщений. Нажмите ‘C’, чтобы отменить план, проложите маршрут к более выгодной позиции, и снова запланируйте атаку. Вы можете выбрать между двумя режимами стрельбы: прицельным или очередью – последний режим обеспечивает больший урон в единицу времени, но он не такой точный. К тому же не каждое оружие может стрелять очередями. Режим стрельбы изменяется щелчком по изображению оружия.

Если после этого вы запустите игру, то увидите, как ваши солдаты стреляют по противнику (и весьма вероятно, что враги ведут ответный огонь!). Если по одному из ваших людей попали, его шкала здоровья (зеленая полоса под его портретом) станет короче. Если солдат выведен из строя, его портрет становится красным. Он падает, и вы можете спасти его только своевременным применением аптечки.

Может случиться, что вас станет раздражать привычка камеры перемещаться при показе нового пришельца или, возможно, вы не желаете до запуска игры отдавать приказы всем своим людям. Тогда вы должны перейти на экран “Настройки” и отключить различные функции. Выключение функции “Перемещать камеру” не даст камере самостоятельно менять обзор, выключение функций “Остановить игру” сильнее приблизит игру к реальности.

После выполнения поставленных задач или же смерти или выхода из боя ваших людей, задание завершится, и вы вернетесь к стратегической игре.

2 Подробно об игре

Следующий текст дает более подробное описание различных элементов “UFO: Нашествие”. Хотя чтобы играть и наслаждаться игрой нет необходимости знать ее глубинные принципы, они могут заинтересовать некоторых игроков и позволить им играть лучше.

2.1 Стратегическая игра

В стратегической игре вы должны принимать решения, относящиеся к наступлению в масштабах планеты. Эта долгосрочная стратегия зиждется на четырех столпах:

- Вы решаете, какие задания брать на себя, влияя, таким образом, на направление своей экспансии.
- От вас зависит, какого типа будут ваши базы, уравновешивая потребность в исследованиях с нуждами защиты.
- Вы решаете, какие теории и технологии будут исследованы и разработаны, выбирая между лучшим оснащением и развитием сюжета.
- Вы принимаете решение о перехватах, защищая, таким образом, свою территорию и делая доступными уникальные предметы, которые могут быть найдены на борту НЛО.

Стратегическая игра является единственным местом, где разворачивается история “UFO: Нашествие”. Вы получаете новую информацию в результате исследований или (изредка) в результате прохождения тактических заданий. Но даже в последнем случае вы будете проинформированы о своем достижении только после возвращения к главному стратегическому виду.

В целом вашей самой важной задачей является достижение равновесия между расширением своей территории и технологическим прогрессом. Если вы будете пытаться участвовать в каждом возможном тактическом задании, то очень быстро расширите свою территорию, и ответный удар пришельцев может застать вас технологически неподготовленными. С другой стороны, если вы полагаетесь только на исследования и игнорируете тактические задания, то долго не проживете: непрерывные волны захватчиков в конечном итоге прорвутся и уничтожат все ваши базы.

Существует несколько способов победить в игре, поэтому к успеху ведут разные стратегии. Однако также есть множество стратегий, которые ведут к поражению.

Территория и ее расширение

Четко вычерченные голубые линии окаймляют базы, которые вы уже захватили и имеете в своем распоряжении. После успешного завершения задания вы

увеличиваете свое влияние на этой территории и в некоторой степени на соседних. Затем вокруг этих районов вы можете увидеть очень светлые, полупрозрачные линии – чем явственней линия, тем больше пространства вдоль нее находится под вашим контролем. Единственного задания неподалеку от тех мест может хватить, чтобы захватить их!

С другой стороны, если вы проигрываете задание, то возрастает влияние противника. Таким образом, вы теряете влияние над территорией, которой уже владеете, и как только это случится, вы увидите желтую линию, ограничивающую одну из ваших баз. По мере роста угрозы линия становится красной, пока пришельцы не атакуют саму базу. Если вам не удастся защитить ее, она полностью исчезнет, и вы потеряете окружающую территорию.

Следует также заметить, что все, что мы обсудили, в равной мере применимо к заданиям, которыми вы не занимаетесь – то есть выполняемыми другими подразделениями (мы называем эти задания автоматически разрешаемыми). Так что вполне возможно, что вы захватите другую базу, на самом деле не играя в одиночном тактическом задании – просто благодаря успешно завершившимся автоматически разрешенным заданиям. Однако наиболее вероятно, что при таком подходе вы потеряете базу. Даже, несмотря на то, что вы не командуете другими отрядами лично, они берут пример с вас. И если вы долгое время отказывались принимать участие в непосредственном сражении, их боевой дух упадет.

Задания

Задания отмечены красными шпильками. Маленькие треугольники в нижней части отражают различные виды заданий – вылазки на территорию противника, вражеские вторжения на землю людей, обследования сбитых НЛО или спасение пилотов. Существует множество различных видов заданий, которыми вы можете заняться.

Как было пояснено в предыдущем разделе (“Территория и ее расширение”), успешное задание – которое было выиграно вашим отрядом “Феникс” или другими людскими отрядами – увеличивает ваше влияние на территории. После достижения критического порога территория станет вашей.

В некоторой мере исключение из этого принципа составляют задания по захвату баз: иногда местоположение для новой базы обнаруживается внутри отдаленной территории, и если вы выигрываете данное задание, новая база основывается немедленно.

После щелчка по шпильке задания, выводится следующая информация:

- Цель: цели задания, задачи, которые вы должны выполнить, чтобы завершить задание (смотрите ниже)
- Окружение: это может быть город, дикая местность, место катастрофы НЛО, база и т.п. Соответственно окружению вы должны подобрать свой отряд и его снаряжение. Например, обычно вне пределов города вы можете выстрелить с большего расстояния, чем в нем самом.

- **Ландшафт:** он показывается только для заданий в дикой местности (открытая территория). Это могут быть горы, холмы или равнины.
- **Флора:** и снова этот параметр отображается только для заданий в дикой местности. Он показывает вам, насколько густа растительность (или то, что от нее осталось) в зоне задания.
- **Ограничение отряда:** сколько людей вы можете взять с собой на задание. В вашем вертолете места хватает только для восьми человек, включая пилота, так что если вы планируете во время задания кого-нибудь спасти, у вас в отряде должно быть для него место.
- **Предполагаемое сопротивление:** приблизительная оценка силы противника в районе. Данная оценка является относительной к вашему успеху. Задание может быть признано “легким” в более поздние периоды вашего завоевания, в то время как вначале оно считалось “очень сложным”.
- **Площадь:** это размер района, где выполняется задание.
- **Важность миссии:** некоторые задания более срочные, чем другие и все задания в конечном итоге должны быть выполнены. Если вы не займетесь заданием, о нем позаботятся другие отряды.

Рядом на панели задания располагаются три кнопки:

- **Принять:** так вы отправитесь на задание. Откроется окно управления отрядом, где вы можете осмотреть свой отряд и его экипировку, после чего вы увидите, как ваш вертолет покидает военную базу и летит на задание.
- **Передать:** так вы передадите задание другим отрядам. Используйте эту кнопку, если считаете, что не заинтересованы в задании и хотите увидеть другие возможные задания.
- **Закрыть:** так вы вернетесь обратно в главный стратегический вид.

После принятия задания и подтверждения этого в окне управления отрядом, ваш вертолет взлетит и направится в район задания. В течение этого периода время течет обычным образом, поэтому во время движения вашего вертолета некоторые задания могут оказаться выполненными. Не беспокойтесь об этом: никто и не предполагал, что вы обязаны лично победить каждого пришельца на Земле. Вы должны оставить немного славы и другим солдатам!

Пока вертолет находится в полете, он все еще может быть отозван на базу или направлен на другое задание. Чтобы отменить полет, выберите назначенное задание и щелкните по кнопке “Отмена” (она располагается на том же месте, где обычно находится кнопка “Принять”) или выберите вертолет и щелкните по кнопке “Отступить”.

Чтобы направить вертолет на другое задание, просто выберите другое задание и щелкните по кнопке “Принять”. Возвращаясь на базу, вы точно так же можете отправить вертолет на другое задание, но помните, что вы будете командовать теми же людьми, с тем же снаряжением, которые у вас есть на этот момент – если вы не приземлитесь на одну из своих баз, вы не можете переоснастить свой отряд.

База

Ваши базы отмечены светло-синими шпилями. Символ в нижней части шпиля показывает тип базы: военная, научная, конструкторская и (будем надеяться) на последних периодах игры антибиомассная.

Важен каждый тип базы. Запускать воздушные перехваты или транспортный вертолет с вашим отрядом можно только с военной базы. Более того, военные базы лучше контролируют соседние территории и поэтому более устойчивы к вражеским атакам.

Исследовательские базы жизненно важны для развития ваших знаний: это место, где совершаются новые научные открытия. Инженерные базы отвечают за разработку новых технологий и производство нового оборудования. За более подробной информацией обращайтесь к разделу "Исследование и разработка".

Антибиомассные базы становятся доступными только на поздних этапах игры, и их единственное назначение заключается в сдерживании наступления биомассы.

После выбора базы откроется окно со следующей информацией:

- Название: название базы. База всегда получает название ближайшего города.
- Тип: это один из четырех типов, описанных выше; вы можете изменить тип, щелкнув по кнопке рядом с ним.
- Готовность: время, оставшееся до ввода базы в строй. Оно показывается во время реконструкции базы или ремонта самолетов.
- Уровень угрозы: это показатель возможности перехода базы в руки противника. Если уровень растет, окружающая территория ограждается желто-красной границей.

Рядом с кнопкой "Сменить тип" может быть еще одна или две:

- Лететь сюда: на ранних стадиях игры вы должны вручную управлять местоположением своего вертолета. Возвращаясь с задания, он всегда летит на ближайшую военную базу. Если вы хотите перевести его на другую базу (например, если вы считаете, что место проведения следующего задания находится где-то рядом) просто нажмите эту кнопку.
- Возврат: вернет вас обратно в главное стратегическое окно.

События

На всем протяжении игры вас будут информировать об имевших место событиях с помощью различных видов сообщений. В основном они делятся на две большие категории:

- События, произошедшие на земном шаре: они включают в себя отчеты о новых заданиях, новых НЛО, захваченных или потерянных базах, произошедших сражениях – выигранных или проигранных.
- События, произошедшие в других местах: они включают в себя отчеты о новых подкреплениях или новом снаряжении, об успешно завершенных исследованиях или разработках и так называемые сообщения СЗ (Совета Земли),

информирующие о разработках, связанных с историей.

У всех событийных сообщений есть галочка «Не показывать больше», которую вы можете поставить, если в будущем не желаете получать информацию о событиях такого рода. Вы также можете выключить сообщения, зайдя в меню "Настройки" и сняв галочки с параметров "Остановить игру". Вдобавок можно выключить запись сообщений в игровой журнал (консоль внизу, в центре экрана), но так поступать обычно не рекомендуется.

Биомасса

На более поздних этапах игры появляется новый общий враг: Биомасса. Не вдаваясь в подробности о ее происхождении и намерениях (сделайте соответствующие исследования по этой теме) давайте дадим о ней немного информации.

Биомасса – это запутанная, переплетенная масса ложноножек, отростков и ответвлений определенно неземного происхождения и вида. Биомасса быстро расширяется и покрывает целые области земного шара. Вы сможете четко увидеть ее в стратегической игре: у нас здесь нет картинки, но вы узнаете ее, когда заметите.

Биомасса очень опасна. Ее постоянное продвижение трудно сдержать, а в зараженных областях ничто не может выжить. База может быть поглощена Биомассой - она просто исчезнет. Биомасса также уничтожит в районе все тактические задания. Можно сражаться в тактических заданиях на поверхности Биомассы, но, несмотря на то, что эти задания могут приносить бесценную информацию об этой гадости, их выполнение ее не остановит.

Воздушный бой

Борьба за освобождение Земли ведется не только на поверхности планеты, но и в воздухе. Сначала вы должны исследовать технологию "Обнаружение НЛО", чтобы получить возможность обнаруживать летательные аппараты пришельцев. Помимо этого вы также сможете атаковать их своими самолетами и попробовать их сбить. Если вам это удастся, то впоследствии в ходе тактического задания вы сможете обследовать обломки и захватить различное полезное оборудование и информацию. С другой стороны, если вы потерпите неудачу, ваши самолеты будут сбиты, после чего вам придется спасать своих пилотов, если им вовремя удалось катапультироваться.

НЛО

Обладая соответствующей технологией, вы сможете обнаруживать летающие суда противника - печально известные НЛО. Всякий раз, когда будет замечено новое НЛО, ему присвоят сопроводительный номер, после чего появится сообщение со следующей информацией:

- Тип НЛО: это тип и размер НЛО (основываясь на собственном суждении об их назначении, люди считают одни НЛО истребителями, другие лабораториями или

наблюдателями).

- Прикрытие НЛО: самые крупные НЛО обычно летают под прикрытием трех меньших истребителей НЛО.

Здесь также есть кнопки:

- Перехватить: так вы запустите крыло своих истребителей с ближайшей военной базы, которые попытаются догнать и перехватить НЛО.
- Назад: так вы вернетесь к главному стратегическому окну.

Затем вы увидите НЛО в виде красного объекта дисковидной формы,двигающегося над земным шаром. В любое время вы можете щелкнуть по нему, чтобы вызвать точно такое же окно, которое было выведено при его обнаружении.

Самолеты и вертолет

Если запущен воздушный перехват, крыло из трех самолетов, представленных на карте одним светло-синим значком в виде самолета, вылетает из ближайшей работоспособной базы и пытается навязать бой летательному аппарату противника. В любое время вы можете щелкнуть по значку, чтобы вывести информацию о самолете. Вы также можете прервать преследование, щелкнув по кнопке “Отступить”, находящейся на информационном окне.

Ваш вертолет ведет себя сходным образом. Он представлен в виде светло-синего значка вертолета и летает намного медленнее самолетов, но на большие расстояния. Единственное различие между вертолетом и истребителем заключается в том, что каждый самолет имеет “родную” базу и всегда на нее возвращается, а вертолет летит на ближайшую военную базу.

Схватка

Настигнув НЛО, самолет вступает с ним в воздушный бой. Как только это случится, вы увидите панель, состоящую из двух частей: справа в более крупном окне выводится изображение, получаемое с бортовых камер, а слева вы можете наблюдать за ходом сражения.

В левой верхней части окна воздушного боя вы можете увидеть силуэты большого НЛО и трех маленьких. Это соответствует самой распространенной авиагруппе вражеских летательных аппаратов: один большой НЛО с воздушным прикрытием из трех менее крупных истребителей. Если данная группа отличается от приведенной выше, то некоторые из этих силуэтов будут выключены. Вы также можете заметить, что различные типы судов чужих (Наблюдатель, Лаборатория и т.п.) обладают в этом окне разными значками.

В левой нижней части того же окна расположены три силуэта ваших самолетов – истребители летают в крыльях по трое. Когда какой-либо самолет получил повреждение, его силуэт становится красным, когда его сбили – серым. Во время боя вы можете увидеть две кнопки:

- Отступить: нажатие этой кнопки немедленно прервет схватку, и оставшиеся самолеты вернуться на свою базу. Сражение считается проигранным.

- Пропустить: эта кнопка «перематает» на конец воздушного боя и вы немедленно увидите его результаты.

Существуют различные технологии, которые увеличивают ваши шансы в воздушном бою: некоторые увеличивают вашу защиту, в то время как другие улучшают ваше оружие – за подробным описанием каждой технологии обращайтесь к игровому глоссарию.

Также следует заметить, что воздушные бои считаются заданиями, направленными на захват территории. Поэтому успешный перехват увеличит ваше влияние на окружающей территории и наоборот. Хотя по сравнению с тактическими заданиями это влияние слабее.

Ремонт самолетов

Если ваши самолеты получили в бою повреждения (вне зависимости от его исхода), они должны быть отремонтированы. Они вернуться на свою домашнюю базу (это всегда военная база, см. выше) и вы увидите появившийся над базой значок «идет ремонт». Чтобы узнать, сколько он займет времени, вы можете щелкнуть по изображению базы.

Пока идет ремонт, крыло истребителей не может принимать участие в воздушных заданиях. Следует заметить, что получение нового самолета займет намного больше времени, чем ремонт поврежденного. Поэтому эскадрилья, где были повреждены все самолеты, будет готова к бою раньше, чем та, где был сбит один самолет, даже если два других вернулись невредимыми.

Исследование и разработка

Не считая тактических заданий, исследование и разработка являются самыми важными вещами. Именно здесь вы разрабатываете новое вооружение и броню, раскрываете секреты технологии пришельцев и в конечном итоге разгадываете причину их нападения. Жизненно важно не давать своим ученым и инженерам сидеть без дела.

Если случится так, что у вас есть какая-то теория или технология, над которой вы могли бы работать, но еще не делаете этого, в главном виде начнет мигать кнопка “Исследование”. Щелкните по кнопке, войдите в меню “Исследование и разработка” и сделайте свой выбор.

Исследование против разработки

В “UFO: Нашествие” мы различаем “Исследование” и “Разработку”. Мы говорим, что ученые исследуют теории, а инженеры разрабатывают технологии (однако во время обсуждения общих принципов, мы зачастую просто говорим об исследовании технологий). В верхней части экрана ИИР расположены две закладки, которые позволяют переключаться между обеими функциями. Но оба экрана выглядят очень похоже, так что ваш вопрос - в чем разница - вполне закономерен.

Действительно, и “Исследование” и “Разработка” работают одинаково: им нужно соблюсти некоторые требования (смотрите ниже), на выполнение необходимо

время, и в результате вы получите определенные выгоды и преимущества. Они не формируют два отдельных дерева технологий – научное исследование может позволить вам провести технологическую разработку и наоборот.

Основная разница в их целенаправленности: теории имеют дело с более глобальными, теоретическими вопросами, в то время как технологии обычно относятся к более практичным, готовым к немедленному использованию, вещам. Кроме того, деление на две категории позволяет вам одновременно проводить и исследование, и разработку, таким образом, ускоряя прогресс. Позаботьтесь, чтобы не тратить без толку эту выгоду: всегда проверяйте обе закладки на экране ИИР, чтобы быть уверенным в том, что и ученым и инженерам есть чем заняться.

Разработка – это не производство

Перепутать разработку с производством очень легко. У вас может быть технология, например, «Лазерные винтовки» и легко заключить, что эта технология обеспечит ваши склады определенным количеством лазерных винтовок. Однако это неважно: вы никогда не столкнетесь с настоящим производством. Так как вы являетесь самым элитным боевым подразделением на Земле, вы получаете приоритетные поставки. Благодаря этому вам не нужно отслеживать снаряжение, которое доступно людям в любых разумных количествах – скажем, больше чем двадцать штук.

Разработка технологии, например, «Лазерные винтовки», влечет за собой подготовку производственных линий, создание специальных образцов и схем и так далее. Как только производство налажено – то есть разработка выполнена – нужды реального производства вас не касаются. Для всех намерений и целей у вас теперь есть неограниченный запас лазерных винтовок.

Более подробную информацию об ограниченных и неограниченных поставках вы можете узнать далее.

Время и исследовательская мощность

Исследование каждой теории и технологии занимает некоторое время. В этом легко убедиться, посмотрев в центр экрана ИИР при выборе технологии. Это время зависит от самой технологии, а также от вашей исследовательской мощности: сколько ресурсов, находящихся в вашем распоряжении, вы направляете на исследование и разработку.

Исследование проводится исключительно на научных базах, а разработка производится на конструкторских базах. Зависимость проста: каждая база определенным образом усиливает исследовательскую или конструкторскую мощность. Поэтому если разработка определенной технологии может занять восемь дней на трех базах, то уже на четырех будет затрачено лишь шесть дней.

Готовность и отсутствие готовности

Технологии на экране «Исследование и разработка» разделены на три категории: «Готовы», «Не готовы» и «Завершены». Последняя группа говорит сама за себя: это технологии, которые уже исследованы. Но что означают названия первых двух групп?

Сначала вы видите только горстку технологий и можете исследовать их все. Однако после завершения исследования перед вашими учеными может открыться новая ветвь исследований. Иногда она доступна сразу, но чаще всего нужно выполнить определенные требования – в одном из тактических заданий должен быть захвачен предмет или выполнено другое исследование.

Подведем итоги: готовую технологию можно исследовать немедленно, просто выберите ее и нажмите кнопку «Исследовать». Неготовым технологиям что-то необходимо: предмет или другая технология. Выберите неготовую технологию и посмотрите на непрозрачные красные пиктограммы в списке требований – это отсутствующие предметы, которые блокируют исследования.

Необходимые требования

Перед исследованиями любых технологий и теорий, кроме первоначальных, требуется выполнение определенных условий. Это может быть обладание определенным предметом – например, корпусом НЛО – или исследование какой-то другой технологии.

В действительности можно не выполнять все требования: для многих технологий в перечень включены предметы, которые могли бы просто увеличить скорость исследований, но наличие которых, необязательно для начала исследования или разработки.

Список необходимых условий выбранной технологии показан в центре экрана ИИР. Перед названием находится пиктограмма, внешний вид которой предоставляет следующую информацию:

- Форма означает тип необходимого условия. Шестеренка – это технология, символ радиации – это научное знание, а символ прищельца – вещь, полученная в ходе тактического задания.
- Цвет означает соблюдение условия. Белая пиктограмма показывает, что данное условие выполнено, красная пиктограмма означает, что нет.
- Прозрачность означает необходимость соблюдения условия. Прозрачная пиктограмма показывает, что выполнение не требуется, а непрозрачная говорит, что без соблюдения условия невозможно начать исследование.

Множество необходимых вещей должно быть захвачено во время тактических заданий. Мы поговорим об этом позднее, а сейчас достаточно сказать, что если ваше задание увенчается успехом, вы получите все предметы, находящиеся в области. Вам и вашим людям не нужно прочесывать округу, чтобы разыскивать их по одному.

2.2 Управление отрядом

На экран управления отрядом можно попасть, нажав кнопку “Отряд” на стратегическом экране, или щелкнув правой кнопкой мыши по портрету солдата в тактической игре. Несмотря на то, что в последней некоторые функции недоступны, общий принцип остается таким же.

Выбор солдат

Его можно сделать только в стратегической игре. До начала тактического задания вы должны выбрать людей для своего отряда и соответствующим образом их экипировать.

Действующий отряд

В левой нижней половине экрана вы видите семь слотов, закодированных цветом. Это ваш действующий отряд – мужчины и женщины, которых вы хотите взять с собой в тактическое задание. Сначала солдат не будет хватать даже на то, чтобы заполнить все вакансии в вашем отряде, но по мере роста вашего успеха вы будете набирать больше и больше рекрутов, и в конечном итоге вам придется делать выбор. Это совсем не значит, что на все задания вы должны брать максимально доступное число людей. На самом деле иногда может оказаться, что лучше пойти меньшим и более компактным отрядом.

Солдаты будут убраны из вашего отряда, если получат на задании серьезные ранения и должны будут лечиться в больнице, а также, если вы отправите их на подготовку.

Если вы попадете на экран управления отрядом, в то время как вертолет уже летит, солдаты действующего отряда будут недоступны: вы сможете осмотреть их и проверить их экипировку, но вы не сможете ничего изменить.

Доступные люди

Справа от действующего отряда вы видите всех доступных солдат. Вы можете включить их в отряд, просто перетаскив в желаемый слот. Если по какой-то причине солдат не может быть включен в действующий отряд – например, потому что идет лечение его ран или подготовка – значок, появившийся над его лицом, проинформирует вас об этом.

Параметры и силуэт

Часть экрана над текущим отрядом отображает параметры выбранного солдата, а также его силуэт с используемой экипировкой.

Параметры

Здесь три закладки: “Навыки”, “Свойства” и “Профессии”. Их значения и взаимозависимости объяснены ниже, в разделе “Ваши солдаты”. Если очень кратко,

то шесть свойств являются основными величинами, на которые вы прямо воздействуете во время поднятия уровня. Четырнадцать навыков выводятся из свойств, и именно они непосредственно влияют на игру (например, развитый навык “Меткость” означает лучший шанс на попадание из снайперской винтовки). Профессии приобретаются после обучения и дают дополнительную выгоду к определенным навыкам. Также смотрите ниже раздел “Обучить”.

Навыки

Главная информация о выбранном солдате показана наверху, в центре экрана. Это его имя, уровень, число пунктов опыта и количество этих пунктов, необходимых для достижения следующего уровня.

Силуэт

Выбранный на данный момент солдат показан в центре экрана, одетый в свою броню и шлем, и демонстрирует свое снаряжение. Любой предмет может находиться в одном из трех мест:

- Руки: верхний прямоугольник. В руках может находиться любой предмет, но только один, хотя маленькие предметы можно держать по одному в каждой руке. Во время тактического задания предметы, находящиеся в руке, можно немедленно пустить в ход.
- Пояс: средний прямоугольник. Обратите внимание на размерную сетку (а также заметьте, что центральный нижний квадратик отсутствует!) – каждый предмет обладает в масштабе этой сетки собственным размером и должен быть помещен в свободную область.
- Рюкзак: нижний прямоугольник. Пока это возможно, храните большую часть вещей в рюкзаке, а не на поясе. Хотя в рюкзаке можно хранить больше вещей, чем на поясе, у него есть существенный недостаток - вещи оттуда достаются дольше.

Оснащение

Чтобы экипировать солдата, просто перетащите предмет из списка справа в желаемую часть силуэта. Чтобы надеть броню, перетащите ее из списка на любую часть фигуры, а чтобы надеть шлем, перетащите его на голову солдата.

Чтобы взять у солдата предмет, перетащите его куда-нибудь направо. Чтобы освободить весь рюкзак или пояс, просто щелкните по стрелкам, которые находятся рядом с ними. Чтобы снять броню, щелкните по стрелке около талии силуэта, а чтобы снять шлем, щелкните по стрелке вблизи него.

Трудности

Занимаясь экипировкой солдата, вы можете увидеть общую нагрузку прямо под параметрами. Вес показан как абсолютной величиной (в килограммах), так и процентным отношением максимальной грузоподъемности солдата (она выводится из навыка “Нагрузка”). Пока процент нагрузки ниже 100%, груз не влияет на скорость

солдата. Если он выше, навык “Скорость” начнет убывать. Вы можете увидеть реальную скорость чуть ниже под нагрузкой.

Когда процентное соотношение превышает 200% (то есть становится в два раза больше позволенной нагрузки персонажа), солдат становится отягощенным. Его скорость снизится до минимума (“Ужасно”) и он не сможет бегать.

Экипировка

Справа от фигуры солдата находится панель экипировки. В стратегической игре вы можете увидеть здесь все доступное оснащение, а в тактической игре только то, что лежит на земле рядом с солдатом. Экипировка разделена на пять категорий, между которыми вы можете переключаться, щелкая по закладкам, находящимся в нижней части панели:

- Пистолеты: здесь представлены пистолеты, револьверы и пистолеты-пулеметы (оружие личной защиты или PDW).
- Винтовки: здесь представлены штурмовые винтовки, снайперские винтовки и дробовики.
- Тяжелое: здесь представлены пулеметы, пусковые ракетные установки, гранатометы и особое оружие.
- Другое: здесь представлены гранаты и оборудование, не предназначенное для боя, например сигнальные Гранатометы, аптечки и т.п.
- Броня: здесь представлены броня и шлемы.

Ограниченное и неограниченное снаряжение

Играя можно заметить, что в то время как над одними предметами есть цифры, над другими их нет. Первые относятся к так называемому ограниченному снаряжению, а цифра показывает, сколько их осталось на складе. Последние относятся к неограниченному снаряжению, и вы можете получить их в любом количестве.

Ограниченное снаряжение – это чрезвычайно редкие предметы – даже ваш элитный отряд не может получить их в желаемом количестве. К этой категории принадлежат предметы чужих. Даже если вы разрабатываете технологии, которые позволяют производить оружие, основанное на технологиях чужих, оно не будет точной его копией. Но даже некоторое оборудование людей может быть ограниченным, например, когда ваша территория мала, у вас нет неограниченного доступа к оборудованию, производимому в других частях земного шара. Или же это может быть особое оружие, которое никогда не выпускалось, и осталась лишь горстка сохранившихся рабочих образцов. Ограниченное снаряжение может быть найдено и захвачено в ходе выполнения тактического задания.

Остальную часть составляет неограниченное снаряжение: это обычное оружие или оборудование людей, производство которого основано на разработанных вами технологиях.

Оружие

Когда вы выберете оружие, вам будут показаны его параметры. Для большинства оружия параметры будут выводиться в двух колонках:

- Прицельная: данные о прицельном режиме стрельбы. Прицельная стрельба занимает больше времени, но ее точность выше.
- Очередью: данные о стрельбе очередью. Стрельба очередью занимает меньше времени, но ее точность ниже.

Однако не все оружие поддерживает оба режима, поэтому иногда выводится только одна колонка.

В параметры оружия включены следующие данные:

- Макс. дистанция: эффективная максимальная дистанция выстрела. По нашему замыслу, дальность выстрела (в метрах) – это дистанция, на которой шанс попадания в среднем 10%.
- Точность: эффективная средняя дистанция выстрела. Средняя дистанция (в метрах) – это расстояние, на котором шанс попадания в среднем 50%.
- Урон: общий урон от одного выстрела и число зарядов. Например, если оружие выстреливает три боеприпаса очередью и один боеприпас наносит урон в 20 пунктов жизни, то параметр урона будет таким: 60/3
- Скорострельность: урон за секунду. Это та же информация, что и в предыдущей строчке, но не за выстрел, а за секунду. Таким образом, первое число – это урон за секунду стрельбы, а второе число – это количество боеприпасов, выстреливаемых за секунду. Эти данные не берут в расчет время, требуемое для перезарядки магазина (если таковой имеется).
- Навык: название навыка, который влияет на шноровку в обращении с данным оружием.

Магазины

Большинству оружия требуются магазины. Это может быть магазин в традиционном смысле – обойма для патронов – но может быть и батарея для лазерного оружия или “заряды” для аптечки. Во время выбора оружия (в панели “Экипировка” или на силуэте) все доступные магазины для этого оружия будут показаны в области магазинов, в панели “Экипировка”. Вы можете взять запасные магазины для своего оружия как любой другой предмет. Однако вы должны быть внимательны при выборе обойм: магазины оружия одного вида выглядят похоже. Поэтому сначала выберите оружие, для которого хотите взять боеприпасы, а затем уже берите обойму.

После выбора магазина откроются дополнительные параметры. Вам будет показана следующая информация:

- Емкость: число зарядов в магазине. Для батарей это число энергетических единиц.
- Перезарядка: время (в секундах) необходимое для перезарядки магазина.

- Урон: тип урона или природа повреждения. Может быть слабым, тяжелым, ожоговым, лазерным, пси и т.п. Также смотрите ниже раздел “Броня”.
- Область: радиус (в метрах) области, подверженной действию оружия. Эта информация выводится только для оружия пространственного действия (то есть гранат, пусковых ракетных установок и т.д.).

Категории оружия

В данном контексте важно понимать разницу основополагающих концепций различного оружия. Большая часть оружия относится к оружию кинетического действия. Это “обычное” огнестрельное оружие (человеческие винтовки, пистолеты и т.п.), ракетные пусковые установки и гранатометы. Эффективность подобного оружия – наносимый урон, область действия и т.п. – определена боеприпасами. Одной ракетой пусковая ракетная установка может нанести одни повреждения, а другой – совсем другие. В штурмовой винтовке можно использовать и безоболочечные, и бронебойные патроны и в обоих случаях параметры оружия могут отличаться.

Противоположность оружию реактивного действия составляет энергетическое оружие, то есть лазерные винтовки. Это оружие может использовать различные «магазины» (фактически, батареи), однако это влияет лишь на количество выстрелов сделанных до перезарядки оружия. Более того, батарея обычно может быть вставлена в различные типы оружия, то есть одна и та же энергодячейка может подойти и лазерной винтовке и плазменному пистолету. Это не сработает для оружия кинетического действия, где один магазин подходит только одному конкретному типу оружия.

Мы специально подробно рассмотрели эту сложную тему, чтобы продемонстрировать следующую мысль: для получения полных параметров оружия, в общем случае вы должны выбрать и оружие и магазин. Когда вы выбираете кинетическое оружие, мы ищем для него боеприпасы и выводим параметры, которые относятся к тем боеприпасам, которые мы нашли первыми (не стоит волноваться, обычно здесь представлен лишь один вид). Когда вы выбираете энергетическое оружие, ситуация проще, так как в основном параметры не зависят от батарей. Когда вы выбираете магазин для оружия реактивного действия, могут быть найдены и отображены все параметры. Однако если вы выбираете только батарею, а энергетическое оружие не выбрано, невозможно показать никакие другие параметры, кроме емкости батареи.

Броня

“Броня” – это последняя закладка в панели “Экипировка”. Здесь вы можете выбрать броню из списка доступных и надеть на выбранного солдата, перетащив ее на силуэт.

При выборе брони вы можете увидеть в панели ее параметры. Различная броня может быть пригодна против различных типов повреждений. Например, “боевая броня” может обеспечить лучшую защиту против медленно летящих безоболочковых

пуль, но остается уязвимой к попаданиям тяжелых бронебойных боеприпасов.

Параметры брони просто показывают, сколько урона от попадания будет ею поглощаться. Таким образом, солдат в броне с 20% рейтингом против лазера при попадании заряда общей силой в 150 пунктов жизни получит урон в 120 пунктов жизни.

Вы должны обратить внимание, что определенная броня может ослаблять вашу подвижность, а именно, тяжелая броня не позволит вам бегать.

Подготовка

Как объяснено в разделе “Ваши солдаты”, вы можете тренировать своих подчиненных, чтобы улучшить их некоторые навыки. Это делается в панели “Обучить”. Находясь на тактическом задании, вы не сможете сюда попасть.

Открыв панель подготовки, вы можете увидеть список доступных курсов. В общем случае они делятся на три категории:

- Готов (синий): курсы, которые солдат может пройти
- Не готов (красный): курсы, которые солдат не может пройти, потому что не подходит по некоторым или всем минимальным требованиям.
- Завершен (белый): пройденные курсы.

После выбора вами курса подготовки выводятся два набора параметров: минимальные требования (минимальные значения величин свойств, которыми должен обладать солдат, чтобы пройти курс) и действие на навыки (навыки, которые улучшает подготовка). Во время обучения каждый навык может быть улучшен только один раз (см. “Ваши солдаты”). Поэтому на деле навыки, которые могли бы быть улучшены подготовкой, показаны голубым цветом, в то время как навыки, которые уже были улучшены пройденным обучением, показаны белым.

Инфо

В то время как информация, связанная с эффективностью выбранного солдата (свойства, навыки, экипировка, и т.п.) показана в левой части экрана, личную информацию можно найти на закладке “Инфо” в правой панели.

Открыв панель “Инфо” вы можете посмотреть разборы прошлых заданий выбранного солдата:

- Задания: в скольких заданиях участвовал солдат.
- Убийства: количество убитых или выведенных солдатом из строя противников.
- Опознания: количество противников, замеченных солдатом.
- Ранения: сколько пунктов жизни солдат потерял за все задания (в процентном соотношении к общему числу пунктов жизни).
- Восстановление: время, которое солдат затратит на лечение ранений.
- Позывной: позывной солдата. По умолчанию это имя солдата, но вы можете поменять его на то, что вам нравится.
- Имя: настоящее имя солдата.

2.3 Тактическая игра

Наиболее вероятно, что большую часть времени вы проведете на тактических заданиях. Поэтому очень важно разобраться в том, как функционирует система ведения боя. Это нетрудно понять, и вы не должны бояться следовать ее принципам.

Для управления вашим отрядом во время сражения в “UFO: Нашествие” используется “Система совместных действий” (ССД). Основная идея системы очень проста: вы должны спланировать последовательность действий (пойди сюда, возьми оружие, выстрели в противника) для всех своих солдат и нажать кнопку “Запуск”. Члены вашего отряда будут выполнять все, что вы им приказали, пока не произойдет следующее:

- Все запланированные действия выполнены.
- Некоторые запланированные действия невозможно выполнить (например, враг скрылся и теперь его невозможно атаковать).
- Произошло что-то важное (например, замечен новый противник, атакован солдат и т.п.)
- Вы приостановили игру.

В любом случае игра останавливается и “ответственный” солдат (то есть тот, кто выполнил план, чей план был прерван или кто заметил противника) сообщает вам причину. Теперь вы можете посмотреть все свои планы, подправить их как нужно и снова запустить игру.

Вы можете перейти на экран настроек и изменить условия приостановки игры и ее поведение, когда что-то случается.

Возможные приказы

Большинство приказов в игре может быть введено или в режиме по умолчанию, щелкнув правой кнопкой мыши по цели, или щелкнув по соответствующей кнопке в панели управления в нижнем правом углу экрана. Смысл приказа остается тем же вне зависимости от способа его отдачи.

Отсутствие приказов: ждать или же наблюдать

Когда в вашем распоряжении больше одного солдата часто бывает, что вы хотите вести боевые действия только несколькими членами отряда. В то же время остальные должны просто отступить и ждать. Если это случится, отдайте этим солдатам приказ “Ожидание” или “Наблюдать”. Оба почти одинаковы – солдат ничего не делает, кроме наблюдения за местностью. Различие заключается в том, что действуя по приказу “Наблюдать”, солдат держит наготове свое оружие и может быстро начать стрельбу, однако подготовка к занятию другой позиции займет у него больше времени.

Вы должны использовать “Ожидание” если считаете, что наиболее вероятно солдат перейдет на другую позицию, и “Наблюдать”, если считаете, что в следующий раз прикажете солдату открыть огонь.

Передвижение и режимы передвижения

Щелчком правой кнопки мыши по пустому месту вы отдаете приказ “Перемещение”. К месту назначения протянется тонкая линия, имеющая тот же цвет, что и цветовой код солдата. Вы можете воспользоваться кнопкой перемещения, чтобы спланировать передвижение к местам, занятым противником (здесь по умолчанию будет отдан приказ “Атака”).

Существует два режима передвижения: шаг и бег. В первом случае солдат передвигается медленнее, но незаметнее и имеет больше шансов увидеть противника. Второй режим полностью противоположен первому: солдат передвигается быстрее, но он более заметен, и у него ниже шанс обнаружить что-нибудь странное (смотрите раздел “Видимость”).

Вы можете переключать режим перемещения щелчком по соответствующей кнопке. Это изменение не имеет обратной силы – оно не повлияет на уже спланированные приказы. Если вы планируете перемещение и затем осознаете, что солдат не должен туда идти, вы должны отменить этот приказ, переключить режим перемещения и снова спланировать передвижение.

Действующий режим передвижения указан для каждого солдата на его лицевой панели.

Атака и режимы стрельбы

Правой кнопкой мыши щелкните по противнику, отдавая приказ “Атака”. Рядом с прицельной рамкой появится число того же цвета, что и цвет солдата, показывая шанс на поражение. Этот шанс является оценкой, основанной на текущей ситуации. Наиболее вероятно, что противник подойдет или отойдет от солдата, поэтому настоящий шанс на поражение во время стрельбы солдата из своего оружия может отличаться. Когда игра запустится, вы будете видеть постоянно меняющееся число.

Большая часть оружия в игре обладает двумя режимами стрельбы – прицельным и очередью. Первый более точный, но медленный, в то время как последний быстрый, но неточный (смотрите также раздел “Экипировка”). Вы можете переключаться между режимами стрельбы, щелкая по кнопке с оружием. Выбранный на данный момент режим стрельбы показан на кнопке.

Когда вы отдаете приказ атаковать противника, он будет повторяться автоматически столько, сколько это возможно (то есть пока враг не скроется из вида или не выйдет из боя). Поэтому в общем случае от вас не требуется указывать несколько атак. Однако вам ничто не мешает так поступить – просто щелкните правой кнопкой мыши по противнику несколько раз и рядом с шансом на поражение вы увидите число, заключенное в круглые скобки. Это количество запланированных атак.

Если вы ничего не планируете после последнего приказа атаковать, несколько запланированных атак будут расценены как одна: солдат продолжит атаковать, пока это будет возможно. Однако можно и иногда нужно запланировать пару атак, а затем что-нибудь еще – солдат сделает только заданное число атак и отправится

выполнять следующий приказ вне зависимости от состояния противника. Например, вам может захотеться выйти из-под прикрития, выстрелить в противника и отступить назад. Это очень легко запланировать: правой кнопкой мыши щелкните по месту, на которое хотите выйти, затем по противнику и, наконец, по тому месту, где солдат может спрятаться.

Атака и атака участка

Очень важно понимать разницу между командами “Атака” и “Атаковать участок”. Первая всегда связана с конкретной вражеской единицей и солдат будет всегда пытаться поразить ее, а не место, где она стояла, когда была отдана команда атаковать. Команда “Атаковать участок”, напротив, связана с определенным местом. Солдат попытается поразить этот участок вне зависимости от того, кто оказался там или поблизости.

Не путайте разницу между солдатом, действующим по приказу “Атака” и “Атаковать участок” с разницей между прямым и непрямым огнем или между обычным оружием и пространственного действия (смотрите ниже).

Поза

Когда ваш солдат не двигается, он может или стоять в полный рост, или пригнуться. По умолчанию он стоит в полный рост, что означает, что у солдата обычная поза, когда он стреляет, ждет или экипируется. Однако в любой момент вы можете приказать ему пригнуться, нажав кнопку “Присесть”. В пригнувшегося солдата сложнее попасть, но на то, чтобы пригнуться и снова встать требуется время.

Текущая поза солдата показана на лицевой панели.

Перезарядка и экипировка

Наиболее частое действие по переоснащению – это перезарядка действующего оружия, и поэтому на панели управления у перезарядки есть собственная кнопка. Когда вы ее нажмете, солдат попытается взять магазин для перезарядки со своего пояса и если это невозможно, то точно такой же, какой был ранее, из рюкзака.

Все другие экипировочные операции должны быть спланированы на экране управления отрядом (щелчком правой кнопкой мыши по портрету солдата или нажатием кнопки на панели инструментов). Здесь вы можете разложить вещи солдата как вам угодно. Здесь же вы можете поднять предметы, лежащие на земле.

Главное помнить две вещи. Первое: все перестановки, сделанные вами на экране управления отрядом, лишь запланированы для солдата – пока вы не запустите игру, они не вступят в силу. Второе: каждое изменение в экипировке солдата будет переведено в спланированное действие. Так что, например, если две обоймы, взятые из рюкзака, повесить на пояс, то для солдата это будет спланировано как два “переоснащающих действия” и займет у него в два раза больше времени, чем в случае с одной обоймой.

Использование

В “UFO: Нашествие” вы можете использовать только одну вещь – дверь. Чтобы открыть дверь, щелкните по ней правой кнопкой мыши или нажмите кнопку “Использовать”, а затем щелкните по двери.

Бросок

В определенных обстоятельствах вам может понадобиться бросить предмет в заданное место, не атакуя целевой участок. В таких случаях вы должны воспользоваться приказом “Бросок”. Он может быть введен кнопкой “Бросок”, находящейся на командной панели, после чего предмет, находящийся в руке, будет брошен.

Разница между приказами “Атаковать участок” и “Бросок” состоит в том, что последний не наносит урона целевому участку или солдатам, находящимся рядом с ним. Если вы, например, бросите гранату, она просто приземлится на указанный участок (или где-нибудь поблизости). Другой солдат может подойти к этому месту, поднять ее и затем использовать.

Отмена приказов

Часто случается, что вы хотите отменить введенные приказы: возможно вы просто сделали ошибку или ситуация изменилась так, что старые приказы больше не имеют смысла. В любом случае существует несколько способов сделать отмену.

На командной панели расположены две кнопки: “Отменить последний приказ” и “Отменить все приказы”. По их названиям легко догадаться, как они действуют: первая удаляет из очереди последний приказ, а последняя удаляет все приказы.

Приказы будут также заменены, когда вы повторно выбираете солдата и затем начинаете планирование (подробнее об этом читайте в разделе “Добавление и замена”).

И, наконец, следует отметить, что никак невозможно отменить действие, которое уже выполняется. Например, если солдат перезаряжает свое оружие, то прежде чем он сможет сделать что-нибудь еще, ему придется закончить перезарядку.

Добавление и замена

Тактический пользовательский интерфейс всегда находится в одном из двух состояний: “Замена приказов” или “Добавление приказов”. В первом случае на лицевой панели выводится толстая желтая линия и слова “НОВЫЙ ПЛАН”, а в последнем – толстая голубая линия и слова “ДОБАВИТЬ ПЛАН”. К тому же в первом случае все лицевые панели находятся в состоянии, соответствующем началу выполнения плана, а в последнем – завершению выполнения.

При выборе солдата автоматически включается режим “Замена приказов”. Как только вы отдадите первый приказ, будет вызван режим “Добавление приказов”. Итак, когда вы выбираете солдата и планируете его перемещение в какую-либо

точку, вызывается режим “Добавление приказов”. После этого вы можете отдать приказ переместиться куда-нибудь еще, атаковать и т.п. и все эти приказы выстроятся в одну очередь.

Затем вы выбираете другого солдата, планируете для него действия и после возвращаетесь к первому солдату. Теперь он находится в режиме “Замена приказов”. Если вы отдадите ему приказ, вся очередь приказов сотрется и будет начата новая.

Если во время прочтения раздела, принцип отдачи приказов показался вам немного сложным, (особенное, если вы не пробовали играть), не волнуйтесь. На самом деле все делается интуитивно, и почти всегда вы добиваетесь того, что хотите. В редких случаях, когда этого не происходит, вы можете включить режим “Добавление приказов” нажав на клавишу Shift.

Экипировка и планирование

Понимание того, как работает экипировка по отношению к солдатам, может помочь вам лучше понять систему (во всяком случае, это поможет вам понять, как работает экипировка).

Попав на экран управления отрядом, поменяйте там что-нибудь (например, вооружите солдата другим оружием) и покиньте этот экран. Изменения добавлены к плану действий, но не сделаны. В то же время теперь солдат находится в режиме “Добавление приказов” (вне зависимости от того, находился ли он в нем, когда вы попали на экран управления отрядом или нет). Следовательно, сейчас состояние интерфейса соответствует завершению плана, и таким образом вы можете увидеть, только что задействованное оружие. Теперь вы можете отдать приказ атаковать, и увиденный вами шанс на поражение будет относиться к недавно взятому оружию.

Но если теперь вы выберете другого солдата, после чего вернетесь к первому, то попадете в режим “Замена приказов”. Таким образом, вы сможете увидеть его действующую экипировку и старое оружие. Нажмите Shift, чтобы увидеть, как при переключении в режим “Добавление приказов” меняется оружие.

Это очень мощное средство, если знать, как его использовать. Например, вы сможете приказывать солдату куда-нибудь пойти, поднять оружие, взять его в руки и воспользоваться им, не приостанавливая игру и не добавляя приказы.

Вычисление атаки

Сердцем каждой тактической военной игры является система для вычисления атаки: что влияет на шанс на поражение, как подсчитывается урон и т.п. Не затрагивая действующие формулы, здесь представлены основополагающие принципы нашей системы.

Обычная ситуация

Все атаки вычисляются за три шага:

- Определение шанса на поражение

- Определение попадания

- Подсчет и приложение урона

Различные особые ситуации могут иметь разные исключения или поправки, но для вашего обычного, заурядного оружия эти шаги означают следующее:

- Шанс на поражение: зависит от максимальной дистанции действия оружия и его точности, от навыков обращения нападающего с оружием, размера защищающегося, его навыка “Уклонение”, скорости и позы, расстояния между обоими и помех, находящихся между защищающимся и нападающим.
- Попадание: когда известен шанс на поражение, генерируется случайное число и сравнивается с ним. В зависимости от результата, атакующему начисляется обычное попадание, серьезное попадание, критическое попадание или не начисляется ничего. Серьезное попадание наносит урон в два раза больше обычного, а критическое попадание – в четыре раза. Затем урон корректируется с учетом навыка нападающего “Ксенология”.
- Урон: когда общий урон подсчитан, в зависимости от типа урона вычитается часть, поглощенная броней защищающегося. Остаток вычитается из пунктов жизни защищающегося.

В следующих параграфах мы постараемся кратко объяснить, чем особые ситуации отличаются от базовой модели.

Наземная атака

Наземная атака, то есть атака, где в качестве цели выступает участок земли, отличается в определенных ключевых отношениях. Во время атаки на солдата нас не заботит, что случится с пулей, прошедшей мимо цели (за исключением огня по своим, смотрите ниже), но здесь мы не можем исключить, что действительный целевой участок будет слишком далеко от указанного. Поэтому у нас есть следующие подходы к этому моменту:

- Подсчет отклонения: мы подсчитываем максимальное расстояние между действительным и указанным участком. Оно зависит от дистанции между атакующим и обозначенной целью, от максимальной дальности действия оружия и навыков обращения нападающего с оружием.
- Подсчет действительного целевого участка: мы берем случайное число и используем его, чтобы найти действительный целевой участок в пределах расстояния, подсчитанного в предыдущем шаге. Наиболее вероятно, что будут поражены участки, наиболее близкие к цели.
- Приложение урона: если это оружие пространственного действия, мы подсчитываем и прикладываем урон ко всем солдатам и зданиям в области (смотрите ниже). Если нет, мы прикладываем урон к зданиям только на действительном целевом участке. В случае наземной атаки оружием непространственного действия попасть в солдата невозможно.

Метательная атака

Метательная атака – это наземная атака, когда бросается предмет, находящийся в руке (обычно ручная граната). Но она также используется для метания ХИС-осветителей и другого оборудования.

Так как это особый случай наземной атаки (смотрите выше) подсчет атаки производится точно так же, как описано выше. Единственное различие заключается в том, что максимальная дальность зависит от навыка “Метание”. Конечно, если был брошен предмет отличный от гранаты, никакой урон не наносится.

Область повреждения

Некоторое оружие в “UFO: Нашествие” наносит урон, известный как пространственный, когда на участке происходит взрыв, накрывающий и повреждающий все, что находится рядом. Вы можете опознать оружие с пространственным эффектом, взглянув на его параметры: у него всегда есть величина “Эффект”, показывающая радиус области, затрагиваемой взрывом.

С точки зрения вычисления, атака оружием, наносящим пространственный урон, всегда считается наземной атакой. Однако для вас способ ее планирования имеет серьезные различия. Если у вас есть пусковая ракетная установка, и вы приказали солдату двигаться туда-то и атаковать того-то противника, солдат поймет это как приказ атаковать единицу. Он атакует участок, на котором противник находится в настоящее время, а не тот, на котором он был во время отдачи приказа. Если бы это был приказ “Атаковать участок”, последнее было бы верным, и солдат атаковал бы участок, который ему приказали атаковать, вне зависимости от позиции других участников боя.

При вычислении пространственного урона мы берем в расчет радиус затрагиваемой области (это параметры оружия) и затем продолжаем подсчитывать атаку обычным образом со следующими исключениями:

- Шанс на поражение не зависит ни от навыка атакующего, ни от скорости или уклонения защищающегося. Хотя он зависит от позы и размера последнего.
- Урон, наносимый оружием, уменьшается с увеличением расстояния от действительного целевого участка.

Пси-атака

Некоторое оружие способно атаковать в пси-диапазоне. Обычно такие атаки оказывают дополнительные эффекты помимо обычного урона. Некоторые из них могут сбить цель с толку и заставить ее атаковать своих союзников или парализовать на определенное время и т.п.

Псионические атаки отличаются от обычных следующими моментами:

- Все атаки подсчитываются как обычно, но вместо навыков “Уклонение” и “Ксенология” мы используем навык “Пси”.
- Мы принимаем в расчет скорость и размер цели, но не его позу и прикрытия.

- При подсчете урона вместо потерянных пунктов жизни мы вычисляем длительность действия оружия.

Атака в рукопашном бою

В “UFO: Нашествие” рукопашный бой находится на второстепенном плане. У ваших солдат нет оружия для рукопашного боя и лишь несколько групп противников способны напасть на вас в рукопашном бою. Для подобного боя применяются следующие правила:

- Шанс на поражение зависит исключительно от боевого навыка нападающего и навыка “Уклонение” защищающегося. Он не зависит от размера, скорости, расстояния, окружения.
- Урон, наносимый атакой, постоянен (конечно, с поправкой на броню).

Огонь по своим

В бою солдаты могут случайно попасть в своих товарищей – когда вы планируете атаку, число с шансом на поражение может появиться также и над другими единицами, особенно когда они близко стоят. Обычно такие вероятности достаточно малы и их сумма весьма далека от 100% и всегда есть хороший шанс, что выстрел пройдет слишком высоко или низко. Тем не менее, вероятность есть.

Разрушаемый ландшафт

Очень маленькие сооружения, такие как изгороди, садовые ограды, машины, мусорные баки и палатки с хот-догами можно уничтожить. С другой стороны, некоторые другие объекты уничтожить невозможно. Чтобы узнать, можно ли уничтожить объект, нажмите кнопку “Атаковать участок” и затем подведите к нему указатель. Если указатель участка становится зеленым, сооружение может быть уничтожено. Если он белый, участок пуст, а если фиолетовый, сооружение уничтожить нельзя.

Чтобы что-то уничтожить, просто запланируйте “Цель наземной атаки” на это место. Уничтожение изгородей и садовых оград часто вызывает падение целого сектора длиной в три или пять метров. Машины и другие отдельные объекты всегда уничтожаются целиком.

Уничтожение этих объектов является очень важной тактической особенностью. Уничтожение стены зачастую может открыть вам новые тактические возможности и позволит удивить противника.

Обнаружение противника

Для тактического боя жизненно важно увидеть противника и самому при этом остаться незамеченным. Чтобы добиться этого вы должны иметь основные понятия о том, как эта система работает в “UFO: Нашествие”.

Суть системы

Вопрос обнаружения единицы А (давайте называть ее целью) единицей В (давайте называть ее наблюдателем) определяется двумя пунктами: определением заметности цели и пороговой величиной обнаружения.

- В основном заметность единицы зависит от ее базовой заметности (обычно собака того же размера, что и кот, заметнее), навыка “Скрытность”, скорости и позиции. Она также зависит от перемещения наблюдателя, расстояния до цели и от объектов между ними.
- Пороговая величина обнаружения единицы зависит от ее основной пороговой величины (кролики лучшие наблюдатели, чем медведи) и навыка “Внимание”.

Если заметность цели меньше, чем пороговая величина наблюдательности, наблюдатель не заметит цель. Однако пока цель остается в поле зрения наблюдателя, (то есть, не загорожена промежуточными объектами), ее заметность с течением времени растет и в момент, когда она превысит порог, цель заметят.

Такой образ действия симулирует для наблюдателя меру продолжительности реакции. Вы можете легко представить большое, тупое чудовище с высокой пороговой величиной наблюдательности. Даже если вы пойдете прямо на него без всякого прикрытия, существу понадобится некоторое время, чтобы заметить вас и начать реагировать.

Перемещение наблюдателя

При подсчете заметности цели перемещение наблюдателя играет очень важную роль. Если наблюдатель стоит, заметность не меняется. Однако когда наблюдатель идет, заметность снижается от четверти до трех четвертей от обычной величины. Самое большое уменьшение будет позади наблюдателя, а относительно малое снижение – перед ним. А когда наблюдатель бежит, заметность снижается дальше до 5-50% от стандартной величины.

Приказ “Ожидать” и наблюдение

Так как наблюдение лучше всего вести, когда наблюдатель не движется, время от времени имеет смысл включать в план действий солдат приказ “Ожидать”. Это заставит их на мгновение остановиться и осмотреться в поисках новых противников.

Прямой и непрямой огонь

Большая часть оружия в “UFO: Нашествие” является тем, что мы называем оружием прямого огня – снаряды движутся по более-менее прямой линии из ствола в цель. Однако есть еще и оружие непрямого огня, где снаряды движутся по дуге. Это гранаты, гранатометы и похожие медленные снаряды (но не пусковые ракетные установки – собственный реактивный двигатель сохраняет скорость ракеты, поэтому они летят по прямой).

Атаки от оружия с прямым и непрямым огнем вычисляются методом, описанным в разделе “Вычисление атаки”, разница заключается в отношении к видимости. В то

время как из оружия прямого огня можно стрелять только по целям, которые солдат видит, из оружия непрямого огня можно атаковать места, закрытые для солдата. Например, можно кинуть через стену гранату.

Задачи

Чтобы завершить тактическое задание, вы должны выполнить его задачи. Они могут быть простыми, например, уничтожение определенного числа противников в области, или сложными, например, подойти к сбитуому НЛО, пробиться внутрь, взять предмет в назначенном месте и выйти в зону эвакуации.

Каковы бы ни были ваши цели, вы всегда можете посмотреть их, щелкнув по кнопке “Цели”, находящейся на панели инструментов. Выполненные задачи отмечаются.

Целевая область. Зоны входа и выхода

Многие цели задания связаны с областями. Вам может быть приказано пройти в область, найти там кого-то или что-то или уничтожить там установку и так далее. В любом случае область подсвечена зеленым цветом, а на краю экрана находится жирная белая стрелка, указывающая на нее. Щелкните по стрелке, чтобы переместить камеру к району.

Иногда мы говорим о зонах входа и выхода – областях, где мы выходим на задание или до которых мы должны добраться перед окончанием задания. В таких случаях солдаты, находящиеся за пределами области, могут не вернуться. Когда вы нажимаете кнопку “Далее” (для перехода в следующую зону) или “Прервать задание” вам будет показан список солдат, которые вернутся и продолжат работу в следующем задании. Если в нем не хватает кого-то из солдат, причина может быть в том, что он или она не находятся в соответствующем районе.

Связанные задания

Многие тактические задания являются тем, что мы называем связанными заданиями, то есть двумя различными заданиями в одном. В качестве примера можно привести задание по захвату базы: вы начинаете снаружи, и сначала перед вами стоит цель добраться до входа в базу. Как только вы будете там, вы должны войти и выполнить свои задачи на территории базы.

Вы попадаете в следующую часть связанного задания с помощью нажатия клавиши “Следующая область”. После этого игра покажет список солдат, которые туда отправятся – смотрите предыдущий параграф.

Прекращение выполнения задания

Даже не выполнив задач, вы можете прервать тактическое задание в любое время. После этого задание засчитывается как проигранное, но таким образом вы сможете спасти нескольких или всех своих людей. Когда вы нажмете кнопку “Прервать задание”, вам будет показан список солдат, которые будут спасены и возвратятся на базу.

Игра в дополнительное время

Когда вы выполните цели задания, появится окно, информирующее вас об этом. Теперь у вас есть возможность закончить задание (успешно) и вернуться на базу или продолжить задание. Если вы выбираете последнее, кнопка “Прервать задание” изменится на “Завершить задание” – в любое время вы можете нажать ее и вернуться в стратегическую игру. Задание будет засчитано как успешное, но возможно, что в дополнительное время вы понесете потери, и они также будут засчитаны.

Поднятие предметов

Во время задания можно найти интересное оборудование, например, оружие убитых врагов. В ходе задания вы можете поднять эти предметы вручную. Также вы можете позволить игре сделать это за вас: в конце каждого задания игра устанавливает предметы, которые вы могли бы взять и добавляет их к вашему оснащению.

2.4 Ваши солдаты

Ваши солдаты являются вашими самыми важными активами. В их развитие вкладывается много труда, поэтому лучше всего знать больше об их параметрах. В “УФО: Нашествие” каждый солдат описан в единицах его свойств, навыков и тренировок. Три группы совпадают с тремя закладками в левой части экрана управления отрядом.

Помимо параметров у ваших солдат также есть уровень, пункты опыта и имя, которые показаны наверху, в центре экрана управления отрядом.

Величины

Величины навыков и свойств выражаются по восьмизначной шкале:

Ужасно

Плохо

Средне

Хорошо

Очень хорошо

Прекрасно

Изумительно

Супер

Здесь мы целенаправленно воздержались от использования чисел. Средне – это не 3, а хорошо – это не 4. На более высоких уровнях различие между разными уровнями становится больше и это описание в действительности является более точным, чем могли бы быть числа.

Навыки

Существует всего четырнадцать навыков, и для более легкой ориентации мы разделили их на четыре группы:

Боевые навыки

Боевые навыки используются только при подсчете шанса на поражение. Каждый навык применяется к различному типу оружия. За более подробной информацией обращайтесь к разделу “Вычисление атаки”.

Меткость	Меткость влияет на шанс попадания из снайперской винтовки.
Винтовки	Навык ‘Винтовки’ влияет на шанс попадания из штурмовой винтовки.
Пистолеты	Навык ‘Пистолеты’ влияет на шанс попадания из пистолетов или пистолетов-пулеметов.
Гранатометы	Навык ‘Гранатометы’ влияет на шанс попадания из гранатометов, ракетных установок и другого тяжелого вооружения.
Метание	Навык ‘Метание’ влияет на точность и дальность при кидании гранат и всего прочего.

Защитные навыки

Защитные навыки составляют пеструю коллекцию. Первый навык, “Пси-сила”, является наполовину атакующим навыком, “Пункты жизни” не используются ни в каких подсчетах в игре, в то время как “Скорость” помимо защиты влияет на многие другие вещи. Тем не менее, все вместе именно они определяют защиту. За более подробной информацией обращайтесь к разделу “Вычисление атаки”.

Пси-сила	Пси-сила влияет на шанс попасть под действие психических атак, а также является мерой способности им противостоять.
Пункты жизни	Пункты жизни - это количество повреждений, которое может выдержать солдат.
Скорость	Скорость отвечает за то, насколько солдат быстро ходит, бежит, достает оружие и в общем случае определяет время большинства действий.
Уклонение	Уклонение - это способность солдата избегать попадания.

Навыки выявления

Это самая маленькая группа навыков. Они отвечают за шанс заметить противника или быть замеченным самому. За более подробной информацией обращайтесь к разделу “Обнаружение противника”.

Внимание	Внимание - это способность замечать противников.
Скрытность	Скрытность - это способность оставаться незамеченным противником.

Прочие навыки

А здесь собраны навыки, которые не подходят для групп, приведенных выше.

Нагрузка	Нагрузка влияет на то, сколько может нести солдат.
Ксенология	Навык 'Ксенология' позволяет солдату более эффективно поражать противников.
Медицина	Навык 'Медицина' - это способность лечить раны в полевых условиях.

Свойства

Свойства – это основные параметры. Из них выведены величины навыков. Смотрите ниже "Связь между навыками и свойствами".

Физические свойства

Сила	Сила в основном влияет на 'Нагрузку' и навыки, отвечающие за обращение с тяжелым оружием.
Ловкость	Ловкость в основном влияет на 'Скорость' и 'Винтовки'.
Сноровка	Сноровка в основном влияет на 'Уклонение' и 'Пистолеты'.

Ментальные свойства

Сила воли	Сила воли в основном влияет на 'Пси-силу' и 'Меткость'.
Интеллект	Интеллект в основном влияет на навыки 'Ксенология' и 'Медицина'.
Восприятие	Восприятие в основном влияет на навыки 'Внимание' и 'Скрытность'.

Связь между навыками и свойствами

Следующая таблица показывает зависимость навыков от свойств. Для каждого навыка показано в какой мере он зависит от свойства (заполненные ячейки). Числа являются весом зависимости – чем больше число, тем сильнее навык зависит от данного свойства.

	Сила	Ловкость	Сноровка	Сила воли	Интеллект	Восприятие
Меткость			0,25	0,75		
Винтовки		0,75		0,25		
Пистолеты		0,25	0,75			
Гранатометы	0,75				0,25	
Внимание					0,25	0,75
Скрытность			0,5			0,5
Пси-сила				0,5	0,5	
Пункты жизни	0,5		0,25	0,25		
Нагрузка	0,75			0,25		
Скорость	0,25	0,75				
Уклонение		0,5	0,5			
Метание	0,5	0,5				
Ксенология					0,75	0,25
Медицина			0,25		0,75	

Подготовка и профессии

В раздел подготовки можно попасть с помощью закладки "Обучить", находящейся в правой панели окна управления отрядом. Успешно заверченный курс обучения улучшает определенные навыки и становится профессией солдата.

Действие курсов подготовки

Помимо улучшения величин свойств курсы подготовки являются единственным альтернативным способом увеличить навык. Когда вы отправляете солдата на подготовку, определенные навыки будут увеличены на один уровень, как показано в следующей таблице:

Навык	снайпер	солдат	гранатометчик	псионик	разведчик	врач	ученый
Меткость	1						
Винтовки	1	1					
Пистолеты		1					
Гранатометы			1				
Внимание	1			1	1		1
Скрытность					1		
Пси-сила				1			
Пункты жизни		1	1		1		
Нагрузка	1		1				1
Скорость		1			1	1	
Уклонение				1		1	
Метание			1				1
Ксенология				1		1	1
Медицина						1	

Важное свойство подготовки заключается в том, что с ее помощью любой навык можно увеличить лишь один раз. Таким образом, если у солдата был средний навык “Винтовки” и он проходит курс подготовки “Снайпер”, после этого навык станет хорошим. Однако если теперь он пойдет на курс подготовки “Солдат”, навык “Винтовки” останется хорошим.

Минимальные требования

Чтобы отправиться на курс подготовки, солдат по своим свойствам должен соответствовать минимальным требованиям. Они приведены в следующей таблице:

Курс	Сила	Ловкость	Сноровка	Сила воли	Интеллект	Восприятие
снайпер				Средне	Средне	Хорошо
солдат	Средне	Средний	Средне			
гранатометчик	Хорошо		Хорошо			
псионик				Хорошо	Очень хорошо	
разведчик		Хорошо				Очень хорошо
врач			Хорошо		Средне	
ученый					Очень хорошо	Хорошо

Как видите, боец, у которого все навыки находятся на среднем уровне, может пойти лишь на курс подготовки “Солдат”.

Профессии

Успешно оконченный курс обучения становится профессией солдата. После этого затронутые навыки используются в подсчете уровня солдата в данной профессии. Здесь не имеет значения, если навык подсчитан больше одного раза. Например, если солдат прошел курсы “Снайпер” и “Солдат” навык “Винтовки” используется при подсчете для обеих профессий.

Улучшенный подготовкой навык усилен раз и навсегда и в дальнейшем профессии не влияют на солдата. Они что-то вроде ярлыка: вероятнее всего, что вы отправляете бойца на снайперскую подготовку, если хотите, чтобы он служил в качестве снайпера. Поэтому после щелчка по закладке “Профессия” для этого персонажа будет показан его уровень в данной профессии, вычисленный из навыков, важных для снайпера.

Это не мешает вам отправлять данного персонажа на другие тренировки или использовать в ином качестве. Никто не запретит вам дать ему в руки пистолет-пулемет и отправить на передний край, если вы считаете, что это хорошая идея.

Опыт

Во время игры персонажи могут совершенствоваться, когда накапливают достаточно опыта, чтобы перейти на следующий уровень. Опыт приобретается исключительно в тактических заданиях. Пунктами опыта награждают за обнаружение противника, ранение или убийство врага, за достижение целей и так далее. Дополнительный опыт дается за ранение, которое требует медицинского вмешательства. За нанесение урона дружественным огнем не дается никакого опыта.

Опыт для поднятия уровня

Следующая таблица показывает, сколько пунктов опыта требуется, чтобы перейти на следующий уровень:

1	0	12	5500	23	20000
2	300	13	6400	24	22000
3	600	14	7300	25	25000
4	1000	15	8000	26	28000
5	1400	16	9000	27	31000
6	1800	17	10000	28	34000
7	2300	18	11000	29	38000
8	2800	19	12000	30	42000
9	3400	20	14000	31	47000
10	4000	21	16000		
11	4700	22	18000		

Экран поднятия уровня

Если во время тактического задания какой-то солдат накопил достаточно опыта, чтобы перейти на следующий уровень, экран поднятия уровня будет выведен в конце задания. По большей части он выглядит как экран управления отрядом. Однако рядом со свойствами находятся шесть кнопочек с пометкой плюс, а панель экипировки заменена восьмизначными шкалами для навыков.

Теперь вы можете увеличить одно из свойств персонажа на один уровень. Щелкните по кнопке плюс рядом со свойством и посмотрите, как меняются навыки. Вы заметите, что некоторые навыки действительно увеличились (например, с “хорошо” до “очень хорошо”), а некоторые нет, однако увеличение выразилось на шкале. Это позволяет вам увидеть настоящий эффект от увеличения свойства – даже несмотря на то, что некоторые навыки сейчас не изменились, они приблизились к очередной величине и в следующий раз могут улучшиться.

Не бойтесь экспериментировать! Пока вы не нажмете кнопку “Готово” вы можете сколько угодно наблюдать за своим выбором и увеличивать любое свойство.

Если уровень поднялся у нескольких персонажей, их лицевые панели подсвечиваются. В исключительных случаях за одно задание солдат может подняться больше, чем на один уровень. Если это произошло, после нажатия на кнопку “Готово” окно поднятия уровня появится вновь.

Ранения и лечение

Во время задания солдата могут ранить, и он тут же сможет получить первую помощь. Однако это не означает, что солдат может получать любое количество урона пока ему удастся подлечиться на поле боя. В то время как стимуляторы и лекарства из аптечки могут поддерживать его во время задания, после возвращения может потребоваться серьезное медицинское вмешательство.

Солдат без сознания

Когда солдат (ваш или вражеский) лишается больше половины максимального количества пунктов жизни, он теряет сознание – падает на землю и ничего не может делать. Вы можете вылечить такого солдата обычным способом, “атаковав” его аптечкой. Когда его пункты жизни поднимутся над порогом в 50%, боец очнется и снова будет готов сражаться.

Лазарет

Когда отряд возвращается на базу, все солдаты, которые получили ранения, превышающие 50% от своего максимального количества пунктов жизни, должны отправиться в больницу на нормальное лечение. Они удаляются из отряда, а на их изображение помещается значок “в больнице”. Чтобы узнать, сколько времени они должны там провести, щелкните по закладке “Инфо”.

2.5 Настройки

И стратегическая и тактическая части предлагают вам массу настроек, позволяющих изменить поведение игры.

Стратегические настройки

В стратегических настройках вы можете решить, какое событие должно приостановить игру и какое должно быть записано в журнал. Если событие прерывает игру, выводится соответствующее информационное окно, позволяющее вам или переместиться к месту события или позволить игре продолжаться (смотрите раздел “События”).

Если событие записывается, то в журнале появится сообщение (внизу, в центре экрана). Это не остановит игру, но вы можете щелкнуть по сообщению, чтобы переместиться к месту события.

Инвертировать колесо мыши

Некоторые игроки считают, что прокручивание вниз должно увеличивать масштаб (по умолчанию), в то время как другие думают наоборот. Включите эту функцию, если вы принадлежите ко второй группе.

Тактические настройки

Тактические настройки позволяют вам переделать поведение игры, когда происходят различные события (замечен враг, ранен солдат и т.п.). Для каждого события вы можете решить, приостанавливает ли оно игру, перемещает ли камеру к источнику проблемы и должно ли оно быть записано в журнал.

Записанные в журнал сообщения закодированы цветом, соответствующим цвету солдата, который о них доложил. Вы можете щелкнуть по сообщению, чтобы оказаться на месте возникновения вызвавшего его события.

Выделять скрытые единицы

Включите (по умолчанию), чтобы показывать солдат (и своих и вражеских), скрытых зданиями или другими объектами. Выключение создает более приятный, но менее дружелюбный игровой экран.

Сохранять угол камеры

Включите, чтобы не давать камере вращаться, когда она перемещается к источнику события. Это может привести к тому, что герой события будет закрыт зданиями. Не рекомендуется включать эту функцию, выключив предыдущую.

Разные настройки

Эти настройки обычно отвечают за производительность или принадлежат обоим частям игры. Большинство названий настроек на этом экране говорит сама за себя.

3 Общий вид

3.1 Главное меню

В главном меню находится шесть кнопок:

Играть	Продолжить текущую игру. Когда вы покидаете игру и запускаете ее снова, вы можете просто щелкнуть по этой кнопке и продолжить с того места, где остановились. Пожалуйста, обратите внимания, что здесь нет функции перезапуска текущей игры - вы можете создать новую только войдя на экран «Игра».
Загрузить/ Сохранить	Здесь вы можете загрузить и сохранить свою игру. Вы также можете удалить устаревшие сохранения. Вы можете выстроить записи по именам или по времени. Вам доступны сохранения лишь текущей игры. Если вы хотите увидеть сохранения другой игры, вы должны переключить ее на экране «Игра».
Игроки	Позволяет вам создавать досье игроков, удалять и переключать игры. В «UFO: Нашествие» одна игра - это полная «кампания»: от скромного начала до блестящей победы или позорного поражения. Здесь вы также сможете изменить уровень сложности игры.
Настройки	Это место, где вы может настроить поведение игры.
Другое	Открывает экран, где вы можете посмотреть список авторов и игровые видеоролики.
Выход	Автоматически сохранить игру и выйти в Windows.

3.2 Управление

3.2.1 Стратегическая игра

Действие	Мышь	Клавиша	Описание
Выбор	Щелчок левой кнопкой мыши	нет	Чтобы выбрать задание, базу или аппарат чужих, щелкните по соответствующему изображению левой кнопкой мыши. Описание различных игровых значков и отметок смотрите в разделе «Значки».
Поворот	Щелчок правой кнопкой мыши	Стрелка	Подведите указатель мыши к месту, куда вы хотите повернуть земной шар, и щелкните правой кнопкой мыши. В качестве альтернативы вы можете щелкнуть по одной из четырех стрелок управления в нижнем левом углу экрана.
Масштаб	Колесо мыши	Num +/-	Используйте колесо мыши для увеличения и уменьшения масштаба. В качестве альтернативы вы также может использовать кольца, обозначенные «+» и «-» в нижнем левом углу экрана.
Запуск/пауза	Кнопка ИИР	Пробел	Левой кнопкой мыши щелкните по стрелкам в верхнем левом углу экрана. Три стрелки отвечают за три уровня скорости.
Исследовать	Кнопка ИИР	R	Щелкните по кнопке «Исследовать», чтобы попасть на одноименный экран.
Отряд	Отряд	E	Чтобы выбрать солдата для своего отряда и экипировать его, щелкните левой кнопкой мыши по кнопке «Отряд».
Глоссарий	Кнопка глоссария	G	Левой кнопкой мыши щелкните по кнопке «Глоссарий», чтобы попасть на экран интерактивной помощи.
Системное меню	Кнопка меню	Esc	Чтобы попасть в главное меню игры левой кнопкой мыши щелкните по кнопке «Системное меню».
Сохранить игру	нет	Ctrl + S	Левой кнопкой мыши щелкните по кнопке «Системное меню», а затем «Сохранить игру».
Загрузить игру	нет	Ctrl + L	Левой кнопкой мыши щелкните по кнопке «Системное меню», а затем «Загрузить игру».
Быстрое сохранение	нет	S	Нажмите клавишу «S», чтобы сделать быстрое сохранение игры.
Быстрая загрузка	нет	L	Нажмите кнопку «L», чтобы загрузить последнее быстрое сохранение игры.
Настройки	нет	O	Левой кнопкой мыши щелкните по кнопке «Системное меню», а затем «Настройки».

3.3 Экраны

Стратегический экран.

Управление скоростью: три кнопки, относящиеся к трем настройкам скорости. Также в любое время вы можете нажать пробел, чтобы остановить игру.

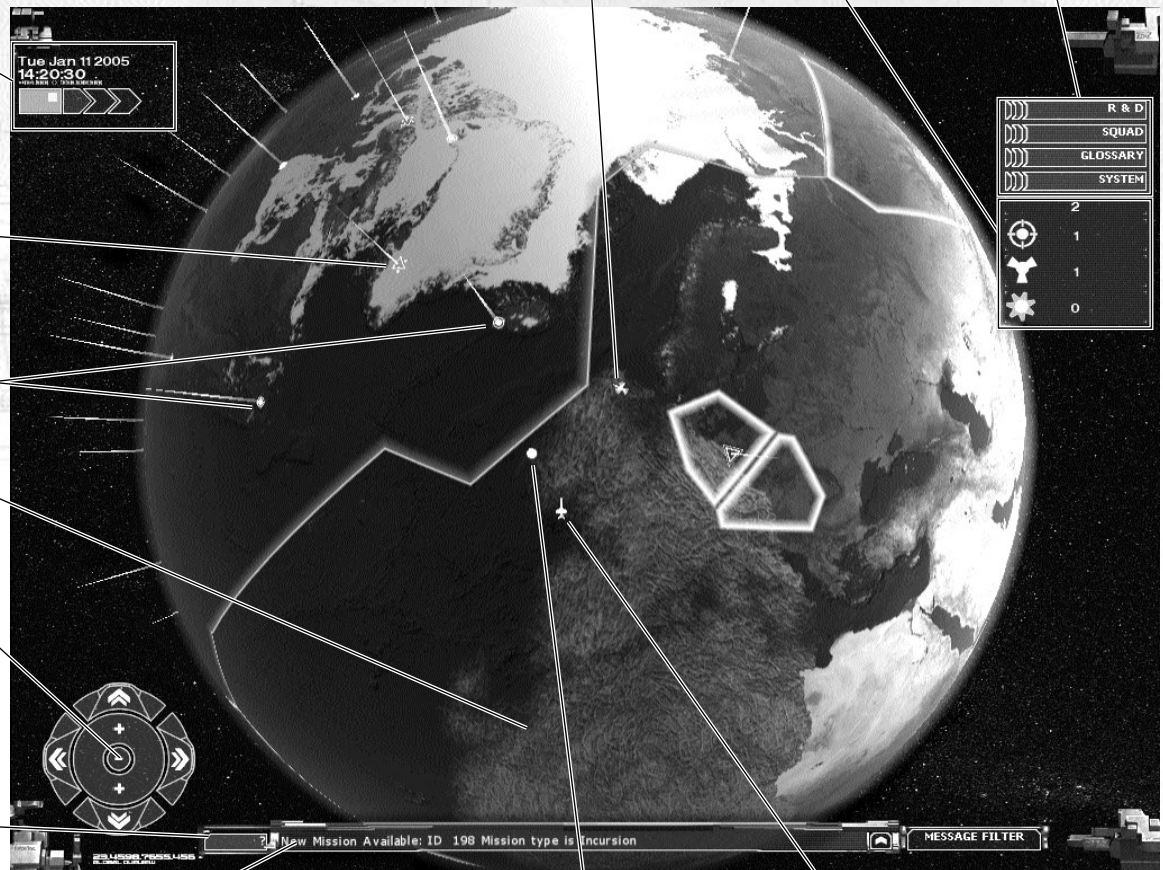
Невыполненные тактические задания (красные шпильки). Щелкните, чтобы открыть меню, затем выберите «Принять», чтобы отправиться на задание

Ваши базы (синие шпильки). Щелкните, чтобы открыть меню, где вы можете изменить их тип.

Биомасса

Управление масштабом и углом наклона: нажимайте кнопки, чтобы менять масштаб и поворачивать вид. Для изменения масштаба вы также можете использовать клавиши +/-, а для поворота - щелчок правой кнопкой мыши

Кнопка подсказок: щелкните, чтобы открыть окно, содержащее важную для новичков информацию



Вертолет несет ваш отряд на тактическое задание

Ваши базы

Кнопки, выводящие вас на другие экраны

Журнал сообщений: показывает информацию о событиях в игре

Вражеский НЛО летит на разведывательное задание.

Ваш самолет перехватывает вражеский НЛО

Экран снаряжения

Область силуэта. Чтобы избавиться от предмета, перетащите его направо или нажмите стрелку, чтобы убрать все.

Три этих закладки показывают информацию о персонаже. Сейчас демонстрируются навыки.

Область информации о персонаже. Содержание зависит от выбранной закладки.

Область «Предмет в руке». На данный момент вооружен дробовиком «Neostead». Обратите внимание на красный оттенок фона при выборе предмета.

Область «Предметы на поясе». Сейчас там находятся боеприпасы для дробовика.

Область «Предметы в рюкзаке». Сейчас там находится запасное оружие (P90, оружие личной защиты) и боеприпасы к нему.

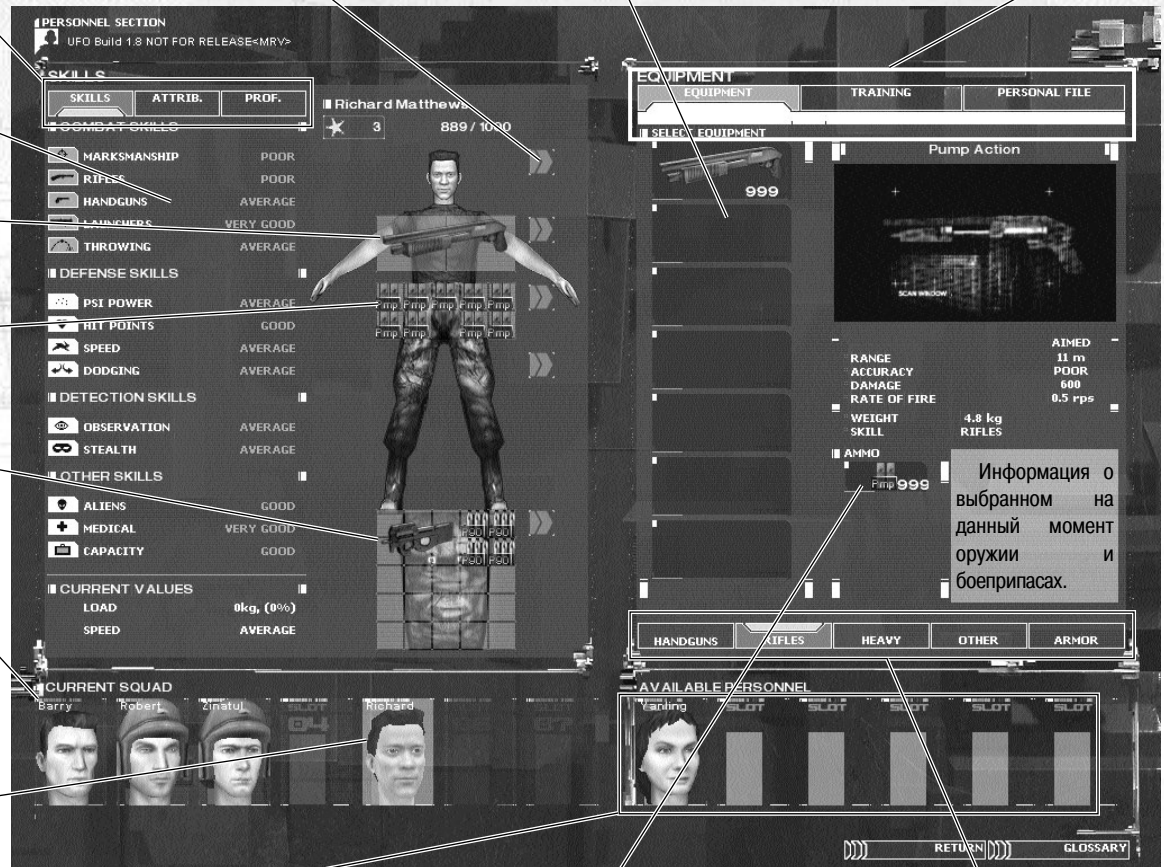
Область действующего отряда. Щелкните по солдату, чтобы его экипировать. Чтобы убрать его из отряда, перетащите его портрет направо.

Выбранный в данный момент солдат. Обратите внимание на красный оттенок фона.

Стрелка разоружения

Чтобы взять отсюда предмет, перетащите его на силуэт солдата (там должно быть свободное место, при необходимости освободите).

Три этих закладки позволяют вам экипировать солдата, отправлять его на подготовку или просматривать его историю.



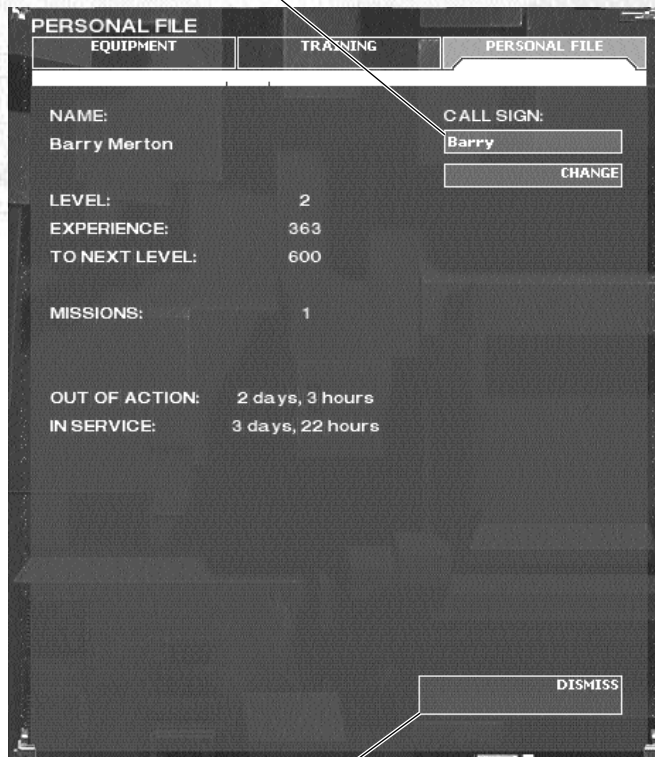
Доступный для вашего отряда солдат. Чтобы взять его, перетащите портрет на желаемую позицию слева.

Боеприпасы для выбранного в данный момент оружия. Перетащите их на пояс или в рюкзак.

Эти закладки являются переключателями между различными видами оружия и брони.

История солдата

Позывной солдата. Щелкните и введите свой собственный позывной, если хотите, чтобы солдат появлялся под другим именем.



Кнопка увольнения солдата. Щелкните по ней, чтобы навсегда убрать солдата из списка доступных людей

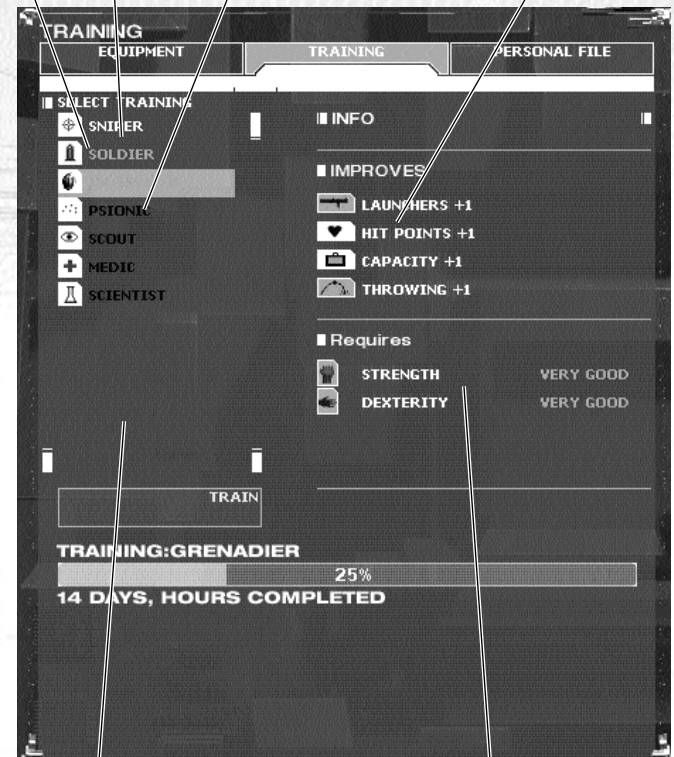
Обучение

Список курсов подготовки

Подготовка, к которой можно приступить немедленно

Солдат не соответствует минимальным требованиям

Действие выбранного курса подготовки. Серые пункты означают, что навыки уже были усилены различными тренировками



Законченные курсы

Минимальные требования для выбранного солдата

Экран исследований

Две кнопки переключают между окнами «Исследование» и «Разработка». Схема обоих окон приблизительно одинакова, за исключением цветовой гаммы и различных графических элементов.

Это список технологий. Они разделяются на три категории: готовы для исследования, не готовы для исследования (то есть должны быть доставлены какие-то жизненно важные предметы или исследованы технологии) и завершённые исследования. Конечно технологий больше, чем здесь показано, но так как они не попадают ни в одну категорию, то игроку они здесь не видны.

Необходимые условия. Непрозрачный значок обозначает требуемый предмет, прозрачный просто «полезен», то есть при его наличии исследование будет проводиться быстрее. Красный значок говорит, что предмет отсутствует. Форма значка сообщает о типе необходимого условия (пришелец - для предметов с поля боя, мензурка - для технологии, шестеренка - для произведенных предметов).

Описание технологии.



Время, оставшееся до завершения исследования.

Шкала выполнения исследования

Кнопка запуска исследования

Действие	Мышь	Клавиша	Описание
Вид			
Сместить обзор	Край экрана	Стрелки	Перемещает вид в направлении мыши.
Панорама	Alt	Стрелки	Нажмите и удерживайте Alt. Затем перемещайте свою мышь - вид будет двигаться в том же направлении (как если бы указатель мыши был у края экрана)
Прокрутка	Shift + Ctrl	нет	Нажмите и удерживайте клавиши Shift и Ctrl. Вид станет прокручиваться по направлению к указателю мыши.
Перетаскивать	Shift + Alt	нет	Нажмите и удерживайте клавиши Shift и Alt. Вид будет смещаться в противоположном к мыши направлении (как если бы вы перетаскивали сцену мышью).
Вращать	Ctrl или средняя кнопка	Delete/End или Ctrl + Стрелки	Чтобы изменить разворот и угол наклона камеры нажмите и удерживайте среднюю кнопку мыши (или колесо мыши) или нажмите и удерживайте клавишу Ctrl, когда двигайте своей мышью (или нажмите клавиши курсора). Для поворота камеры вы также можете использовать клавиши Delete и End.
Наклонить	Ctrl или средняя кнопка	PgUp/PgDn или Ctrl + Стрелки	Чтобы изменить разворот и угол наклона камеры нажмите и удерживайте среднюю кнопку мыши (или колесо мыши) или нажмите и удерживайте клавишу Ctrl, когда перемещаете свою мышь (или нажмите клавиши курсора). Для изменения угла наклона камеры вы также можете использовать клавиши PageUp и PageDown.
Масштаб	нет	Num pad *	Нажмите кнопку со звездочкой на цифровой панели клавиатуры, чтобы увеличить масштаб. Нажмите звездочку еще раз, чтобы еще больше увеличить масштаб, нажмите звездочку в третий раз, чтобы вернуться к обычному масштабу.
Предыдущий	нет	Backspace	Чтобы возвратиться предыдущий обзор камеры, нажмите клавишу Backspace (полезно, когда камера, например, центрируется на недавно замеченном противнике). Вы можете нажать Backspace повторно.

Действие	Мышь	Клавиша	Описание
Следующий	нет	Ins	Нажмите клавишу Insert, чтобы переместить камеру на следующую позицию (только если перед этим вы нажали Backspace). Вы можете использовать Backspace и Insert, чтобы перемещаться по предыдущим позициям камеры, заходя в места, замеченные по каким-либо причинам игрой.
Сбросить камеру	нет	Home	Нажмите клавишу Home, чтобы развернуть камеру так, как она была установлена в начале.
Центрироваться	Двойной щелчок	Z	Дважды щелкните по участку или нажмите клавишу Z, чтобы центрироваться на этом участке.
Центрироваться на противнике	Значок врага	Tab	Чтобы центрироваться на противнике, которого может видеть солдат, левой кнопкой мыши щелкните по значку пришельца на лицевой панели солдата или нажмите клавишу Tab. Нажимайте Tab снова, чтобы последовательно просмотреть всех противников, которых может заметить солдат.
Режим следования	нет	F2	Нажмите F2 и камера последует за выбранным в данный момент солдатом.
Обычный режим	нет	F1	Нажмите F1, чтобы развернуть камеру в режиме следования.
Быстрая камера	нет	С a p s Lock	Включите Caps Lock, чтобы ускорить перемещение камеры. Выключите Caps Lock, чтобы вернуться к обычной скорости.
Карта	Кнопка карты	N	Показывает схематическую карту области задания.
Выбор			
Выбор	Щелчок левой кнопкой мыши	1-7	Чтобы выбрать солдата, щелкните по его портрету левой кнопкой мыши. Вы также можете нажать одну из клавиш от «1» до «7» (они соответствуют порядковым номерам ваших солдат).
Выбор и центрирование	Двойной щелчок	1 - 7 , двойное нажатие	Для выбора солдата и центрирования на нем вида дважды щелкните по его портрету. Вы также можете дважды нажать на соответствующую цифровую клавишу (от «1» до «7»).
Создать группу	нет	Alt + 8-0	Выберите нужных вам солдат, а затем, нажав и удерживая клавишу Alt, нажмите от «8» до «0». Таким образом, вы можете собрать три группы.
Выбрать группу	нет	8-0	Чтобы выбрать соответствующую группу, нажмите цифру от «8» до «0».
Выбрать все	нет	Ctrl + A	Чтобы выбрать всех своих солдат, нажмите и удерживайте клавишу Ctrl, а затем нажмите «A».

Действие	Мышь	Клавиша	Описание
Приказы			
Приказ по умолчанию	Щелчок правой кнопкой мыши	нет	Правой кнопкой мыши щелкните по цели, чтобы назначить приказ по умолчанию. Актуальный приказ зависит от оружия солдата и от цели. Смотрите ниже.
Идти	Кнопка «Перемещение»	M	Щелкните по кнопке «Перемещение» или нажмите «M», затем левой кнопкой мыши щелкните по точке назначения.
Атака	Кнопка «Атака»	A	Щелкните по кнопке «Атака» или нажмите «A», а затем левой кнопкой мыши щелкните по цели. Если на участке кто-то находится, будет запланирована «Атака» единицы, если нет, то «Атаковать участок».
Атаковать участок	Кнопка «Атаковать участок»	Shift + A	Щелкните по кнопке «Атаковать участок» или нажмите и удерживайте Shift и затем нажмите «A», после чего щелкните по целевому участку.
Ожидать	Кнопка «Ожидать»	W	Щелкните по кнопке «Ожидать» или нажмите «W», чтобы запланировать приказ выбранному солдату.
Наблюдать	Кнопка «Наблюдать»	Shift + W	Чтобы приказать выбранному солдату наблюдать, щелкните по кнопке «Наблюдать» или нажмите и удерживайте Shift, а затем нажмите «W».
Перезарядка	Кнопка «Перезарядка»	R	Чтобы запланировать перезарядку текущего оружия щелкните по кнопке «Перезарядить» или нажмите «R».
Использовать / Открыть	Кнопка «Использовать»	U	Щелкните по кнопке «Использовать» или нажмите «U», а затем левой кнопкой мыши по предмету, который хотите использовать или по двери, которую хотите открыть.
Метнуть	Кнопка «Бросок»	T	Щелкните по кнопке «Бросок» или нажмите «T», затем левой кнопкой мыши щелкните по участку, на который хотите запланировать бросок предмета, находящегося в данный момент в руках.
Отменить все	Кнопка «Отменить все»	C	Чтобы удалить текущую очередь или приказы, нажмите «C».
Отменить последний	Кнопка «Отменить последний»	Shift + C	Чтобы отменить последний запланированный приказ, нажмите и удерживайте клавишу Shift, а затем нажмите «C».
Идти/Бежать	Триггер «Шаг/Бег»	Q/E	Чтобы переключиться между режимом бега или ходьбы, используйте триггер «Шаг/Бег» или клавиши «Q» или «E». Новый режим перемещения будет применен к приказам, отданным после того, как вы нажали триггер.
Стоять / Пригнуться	Триггер «Стоять / Присесть»	X/V	Чтобы скомандовать солдату встать или пригнуться, используйте триггер «Стоять/Присесть» или клавиши «X» и «V».

Действие	Мышь	Клавиша	Описание
Управление ходом игры			
Запуск/Пауза	Кнопка скорости	Пробел	Чтобы запустить или приостановить игру, щелкните по кнопке скорости или нажмите пробел.
Сменить скорость	Кнопка скорости	Num pad +/-	Чтобы менять скорость игры, нажимайте клавиши «+» и «-» на цифровой панели своей клавиатуры.
Главное меню	Кнопка «Меню»	Esc	Чтобы войти в системное меню, щелкните по кнопке «Меню» или нажмите клавишу Escape.
Другое			
Снимок экрана в JPG	нет	Ctrl + Alt + P	Чтобы сделать низкогокачественный снимок экрана в формате JPEG (хорошо подходит для сообщений об ошибках), нажмите и удерживайте клавиши Ctrl и Alt, а затем нажмите «P».
Снимок экрана в TGA	нет	Ctrl + Alt + T	Чтобы сделать высококачественный снимок в формате Targa, нажмите и удерживайте клавиши Ctrl и Alt, а затем нажмите «T».

Приказ по умолчанию

Цель	Оружие	Приказ
Пустое пространство	Любое	Идти
Дверь	Любое	Открыть дверь
Непроходимое пространство	Любое	Нет приказа
Противник	Прямой огонь	Атаковать врага
Противник	Непрямой огонь	Атаковать участок
Союзник	Все, кроме аптечки	Идти
Союзник	Аптечка	Лечить
Предмет	Любое	Идти и открыть экран экипировки

Тактический экран

Рамка выбора солдата.

Участок показывает, что на этом месте запланировано действие, в данном случае ожидание. У зеленого солдата в план включено два периода ожидания, потому что он должен позволить пройти желтому и красному солдатам.

Эти большие участки означают, что атака запланирована на данный сектор.

Панель персонажа. Один раз щелкните для выбора, дважды - для центрирования.

Число пришельцев, замеченных солдатом. Щелкните, чтобы центрироваться на пришельцах.

Навык с выбранным оружием

Время, которое займет выполнение плана

Индикатор «Шаг/Бег» (сейчас положение «Бежать»).

Индикатор «Пригнуться/Стоять» (сейчас положение «Стоять»).

Пункты жизни (сейчас их осталось около половины).

Количество оставшихся боеприпасов в оружии.

Прицельная рамка. Рядом с ней шансы на поражение для различных солдат.

Пауза/запуск Выход Следующая зона Журнал Параметры Снаряжение Цели Меню

Текущее оружие. Действует так же, как триггер выбора стрельбы «Очередями/Прицельная» (сейчас прицельная)

Планы солдата. Цвет плана действий соответствует цвету панели солдата. Яркий план действий - это план выбранного солдата (зеленый), а все остальные планы действий серые.

Командная панель.

3.3 УКАЗАТЕЛИ

3.3.1 Стратегическая игра



Это курсор выбора по умолчанию



Это курсор ожидания, выводимый когда система занята.

3.3.2 Tактическая игра



Это указатель по умолчанию.



Это указатель перемещения. Зеленый вариант указателя показывает, что место доступно, красный вариант означает, что никто не может попасть в это место.



Это указатель атаки. Зеленый цвет означает, что солдат может атаковать эту цель, красный показывает, что цель не может быть атакована (солдат слишком далеко, нет боеприпасов, и т.д. - щелкните правой кнопкой мыши, и журнал сообщений покажет вам причину, почему вы не можете запланировать атаку).



Это указатель наземной атаки. Стрелка имеет зеленый цвет, когда солдат может попасть по этому участку и красный - в обратном случае. Участок под указателем имеет зеленый цвет, когда на нем есть уничтожаемый объект (например, изгородь), фиолетовый, если объект нельзя уничтожить и белый в случае пустого участка.



Это указатель открывания/использования. Он становится зеленым, когда солдат может открыть дверь, красным, когда это невозможно и белым, когда на участке ничего нельзя открыть или использовать.

3.4 Значки

3.4.1 Стратегическая игра



Конструкторская база



Научная база



Военная база



Антибиомассная база



Захваченная база чужих



Разведка приземлившегося НЛО



Вторжение чужих на нашу территорию



Защитите нашу базу от пришельцев



Освободите территорию или поселение



Поиск, связанный с историей



Разведка территории



Задание по спасению

3.4.2 Tактическая игра



идти



атаковать



ожидать



перезарядка



экипировка



манипулировать



без сознания



парализованный



управляемый извне



оглушенный



исцеленный



другое

4. Авторы

ALTAR interactive

Менеджер проекта
Радим Кршиванек

Ведущий дизайнер
Мартин Клима

Ведущий программист
Томаш Глухань

Творческий директор
Томаш Кучеровский

Художественный директор
Радим Пех

Программисты
Алеш Борек
Якуб Гайда
Мартин Голла
Штепан Гртонь
Отакар Низдер
Михаль Светли

Внештатные программисты
Владимир Кадлец
Иржи Клоц

Художники
Михаль Гохмайер
Мартин Горак
Лукаш Краина
Ян Краткий
Ольдржих Кршиж
Людovit Лукач
Давид Заплеталь

Внештатные художники
Ян Брихта
Ладислав Брихта
Лукаш Евчак
Ян Штамбера

Аниматоры
Ян Абсолин
Даниэль Фальта
Леош Смутни

Дизайнеры
Филип Мюнц
Ондржей Нетик
Лукаш Весели
Вацлав Вимазаль
Петр Заплеталь

Редакторы
Джейсон Холт
Эван Маккланаган

Видеоролики
Давид Спачиль
Михаль Гохмаер
Михаль Кульгеим

Звукорежиссер
Томаш Брейшек

Редактор сайта
Марек Блажек

Техническая поддержка
Роберт Хоффманн
Мартин Горак
Иржи Ридль

Тестеры
Филип Драбек
Лукаш Грегор
Гана Голубкова
Давид Карбан
Петр Колешников
Петр Коваржик
Радим Круликовский
Лукаш Кубичек
Давид Пеша
Ярослав Шкара
Йосеф Скорковский
Михаль Вала

Связи с сообществом
Ойстейн 'PlacidDragon'
Андерсен

Педро 'Thorondor'
Бенто

Петер 'Pete' Бурлинггам
Олав 'Slaughter'
Логнвик

Особая благодарность
Владимиру Хватилию
Марку Реемсндеру
Полу Уиппу
и всем поклонникам игры

CENEGA PUBLISHING

www.cenega.com
Продюсер
Ондржей Лаба
Директор по маркетингу и PR
Соня Кхебере

PR в Великобритании

Каролин Стоукс
Маркетинг и PR
Андреа Сладкова
Брайан Фоллер
Директор по локализации и производству
Мирек Папез
Ведущий тестер
Марек Штастни
Директор по продажам
Карен Кляйн
Ассистент
Мишель Барта

Особая благодарность

Уэйну Меаззе
Студии звукозаписи и озвучания
TransEvolution Ltd.

Используется pRay, графическое ядро ALTAR interactive
Используется Miles Sound System.
© 1991-2003 RAD Game Tools, Inc.
Используется Bink Video. © 1997-2003 RAD Game Tools, Inc.



102071



