



BF2: Project Reality 0.973 - Extended manual [Rus]

Свежую версию этого документа, вы всегда сможете найти по этой ссылке -

<https://docs.google.com/document/d/1q5wJb-7dZVxcQ8qxi5HFR9wl0GG5rngg6iiVczpguN4/edit>

Для обсуждения, дополнений, сообщениях об ошибках или даже для принятия участия в написании следующей версии, посетите эту тему на нашем форуме -

<http://forum.vbios.com/showtopic.php?tid/68284/>

1. Вступление

2. Игровые настройки

2.1. Настройки управления

2.2. Настройки графики

2.3. Настройки звука

3. Игровой процесс / "Gameplay"

3.1. Правила и поведение на игровых серверах

3.2. Коммуникация и общение на поле боя / "Mumble"

3.3. Особенности игровой механики

3.3.1. О звуковом сопровождении и акустической составляющей игры

3.3.2. О визуальной составляющей игры и особенностях графики

3.4. Взаимодействие и поведение внутри отряда

3.5. Общая стратегия и тактика ведения боя

- 3.6. Ориентирование на местности, навигация, компас и целеуказание
- 3.7. О здоровье и случаях, когда медицина бессильна
- 3.8. О карте, появлении на ней и координатах
- 3.9. Немного о режиме “Insurgency”
- 4. Техника и транспорт: управление и использование
 - 4.1. Наземная техника, амфибии и лодки
 - 4.1.1. Транспортировка пехоты и грузов
 - 4.1.2. Тяжелая бронированная техника
 - 4.1.3. Лёгкая бронированная техника
 - 4.2. Авиация
 - 4.2.1. Самолёты
 - 4.2.2. Боевые вертолёты
 - 4.2.3. Транспортные вертолёты
 - 4.3. Прочее: легковые автомобили, мотоциклы и т.п.
- 5. Пехота: роли и снаряжение
 - 5.1. Главнокомандующий / “командер” / БПЛА
 - 5.2. Командиры отрядов / “сквадные” / Целеуказание / Запросы
 - 5.3. Снайпер / “sniper” / “marksman”
 - 5.4. О тяжёлых буднях санитаров / “medic”
 - 5.5. Минёры / сапёры / “AP - rifleman” / “combat engineer”
 - 5.6. Специалист / “specialist rifleman”
 - 5.7. Пулемётчик / “automatic rifleman”
 - 5.8. Гранатомёты / “rifleman AT” / “anti-tank” / “СПГ”
- 6. Постройки и полевые фортификационные сооружения
 - 6.1. Стройбат
 - 6.2. Передовой аванпост / “FOB” / “hideout”
 - 6.3. Крупнокалиберный станковый пулемёт / “HMG”
 - 6.4. Миномёты / “mortars”
- 7. Приложения
 - 7.1. Список команд в чате, доступный на большинстве серверов
 - 7.2. Принятые и устоявшиеся обозначения зданий и построек
 - 7.3. Словарь игрового сленга
 - 7.4. Секция для интересующихся конкретными цифрами
 - 7.5. Полезные ссылки
 - 7.6. Ссылки на видео и стримы
- 8. Заключение

“Это ПР, детка! Это - хардкор!”

Народная мудрость

1. Вступление

“Project Reality”... Да! Это гарантия новых ощущений для новичков, буквально впервые столкнувшихся, возможно уже видевших видео-ролики/стримы, либо читавших статьи/истории и наслышанных от друзей. Это нескончаемый поток адреналина от процесса командной игры, это непрерывное знакомство с новыми и неожиданными элементами, это море удовольствия и экшена, это развитие реакции и умения думать и принимать те или иные решения. И всё это лишь малая часть неповторимого мира, который отличает ПР от других поделок игровой индустрии.

Неважно, чем вы занимаетесь в реальной жизни, будь то нерадивый студент или директор предприятия, механик автосервиса или военный, работник сельского хозяйства или временно безработная медсестра - здесь каждый найдет что-то новое для себя, и у нас появятся новые и более серьезные противники для приятной, и, одновременно, такой разносторонней, многогранной и неповторимой игры вместе. Не верите? Просто попробуйте! Причём вы рискуете многое пропустить, даже напротив - вы можете только приобрести!

Важно!

Перед прочтением следует ознакомиться с основными моментами игры в официальном мануале: http://realitymodfiles.com/spearhead/manuals/Project_Reality_v0.96_Manual_RU.pdf.

Это позволит избежать Вам многих ошибок на начальном этапе ознакомления с игровым процессом. В целом, это руководство для версии 0.96 подходит и для версии 0.973, возможные отличия описаны в списке изменений на официальном сайте: (<http://www.realitymod.com/forum/f196-pr-highlights/101629-pr-bf2-v0-97-features-list.html>). Кроме того в официальном мануале встречаются неточности, о чём будет сказано отдельно по ходу текста. Кстати, официальный сайт <http://www.realitymod.com> является замечательным местом для получения информации о моде, и всём, что с ним связано.

Для ознакомления с игрой строго рекомендуется совместить приятное с полезным, а именно: создать локальный сервер на своей машине, покликать на всё (и всех) подряд хотя бы пять-десять минут, одновременно заглядывая в руководство, что в подавляющем большинстве случаев поможет ответить на возникающие по ходу игры основные вопросы.

В первую очередь эта инструкция создана для повышения ваших знаний о ПР и мы попытаемся поделиться тем, чего нет в обычном мануале. По ходу текста использован игровой жаргон, Простая речь, так что, возможно, вы наткнётесь на грамматические, орфографические или другие неприятные ошибки. Также мы попытаемся избежать повторов. Например, установка мода уже описана в официальном руководстве, по этой причине мы исключили из описания не только этот пункт, но и многие другие, так как нет смысла дублировать информацию из первоисточника. Так же, здесь не будет приведена справочная информация по типу “какой урон наносит Т-90 при стрельбе по А-10”, в основном это будет личный опыт игроков для игроков.

Как уже было сказано, при составлении руководства было принято решение по ходу описания в большинстве случаев использовать игровой сленг, чаще всего в русской транскрипции, а не принятые в военной терминологии и официальном учебнике понятия. Это обусловлено тем фактом, что подавляющее большинство терминов уже прочно устоялись в ходе многолетнего игрового процесса, и отказ от использования их в тексте, повлѣк бы за собой ненужное усложнение чтения и понимания написанного. За пример можно взять кит “пехотного снайпера”, за которым в русскоязычной среде устоялась простая транскрипция “марксман”, образованная от английского оригинала “marksman”. Или же само понятие “кита”, под которым одновременно подразумеваются экипировка, набор, снаряжение, инвентарь и (бое)комплект (это из официального руководства!) солдата. Со списком всех возможных терминов и прочего игрового жаргона можно ознакомиться в конце инструкции.

Не исключены случаи, когда информация дублируется в различных главах, это решение нами было принято сознательно - иногда просто невозможно закрепить определённые данные за одной единственной темой.

Уточним, что для очень многих ПР является не просто очередной игрой-шутером, а скорее военным симулятором, играя в который, можно приятно провести время с друзьями. ПР задуман как командная игра, и разработчики приложили максимум усилий для этого: для победы нужна слаженная работа всей команды, обмен информацией и взаимопомощь. Поверьте, у рембо-одинок здесь будет масса проблем, и, вероятнее всего, ПР им довольно быстро надоест.

Возможно, ранее вы играли в трехмерные шутеры наподобие Counter Strike 1.6 или Quake 3; забудьте всё, чему вы там научились (кроме, пожалуй, умения

слышать противника, и точного и быстрого наведения на цель). Главное здесь думать, как член команды и относиться к другим игрокам так, как бы Вы хотели, чтобы относились к Вам - это часто бывает полезным, особенно для союзников! Помогайте друг другу!

Повторимся ещё раз: игре уже не один год, но, тем не менее, она до сих пор пользуется популярностью. Не в последнюю очередь это связано с найденным разработчиками балансом между игрой и реальностью, и теми возможностями командной игры, альтернатив которым в подобном виде больше не существует. Не зря среди игроков есть и те, кто служили в вооружённых силах различных стран. Особенно в плане руководства подчинёнными они берут за основу реальный военный опыт и могут подтвердить, насколько важны тактические приёмы и оперативный обмен информацией во всей команде в целом, и в рамках отдельных подразделений в частности. Если вы хотите испытать чувство непосредственного участия и неповторимого удовольствия в победе вашей команды при выполнении поставленной задачи (даже если большую часть раунда просто подносили отряду миномётчиков боеприпасы) - считайте, что вы познали TEAMPLAY, и заочно испытали чувство, которое подвигло множество героев на смертельно-опасные поступки.

ПР - это мод к игре Battlefield 2, и он унаследовал некоторые недостатки, баги и ограничения его игрового движка, однако ПР можно смело назвать отдельной игрой (с упором на реализм, но с учетом игрового баланса), поскольку в нем осталось не так много элементов от оригинальной-ванильной версии Battlefield 2.

Указанные по ходу повествования кнопки управления подразумевают под собой настройки по умолчанию. Например, "W" - движение вперёд. Соответственно, нужно учитывать это, если кнопки вами были переназначены.

Итак, ПРиступим =)

2. Игровые настройки

Для начала оставьте все по умолчанию, за исключением настроек чувствительности мышки для пехотного режима и настроек графики/звука.

2.1. Настройки управления

Чувствительность (от англ. “sensitivity”) мышки должна быть такой, чтобы без напряжения поворачиваться на 90 градусов.

Существует довольно распространённый баг с полностью неработающим управлением, когда в игре не функционируют кнопки на клавиатуре и мыши. Для решения проблемы достаточно сбросить настройки по умолчанию. При необходимости нужно снова переназначить те клавиши управления, к которым вы уже привыкли.

2.2. Настройки графики

Дальность видимости нужно установить на 100%, даже если для этого придется пожертвовать качеством картинки при понижении других опций.

Сглаживание (“AA”) нужно выключить, дабы избежать угрозы бана на многих серверах, это связано с проблемой “черных” скриншотов в PunkBuster, если AA вам все же нужен, его можно принудительно включить в настройках драйвера самой видеокарты (что, к сожалению, также не всегда является решением проблемы).

Довольно важными настройками являются “Dynamic Shadows” и “Dynamic Light”, при их включении добавляется возможность видеть тени, отбрасываемые противниками ещё задолго до того, как они непосредственно появятся в поле зрения. Да и картинка выглядит веселее и сочнее.

Если хотите видеть попадания (разрывы гранат и прочее) вдаль, то настройки эффектов стоит выставить на максимум.

Остальные настройки графики зависят от мощности вашего железа.

2.3. Настройки звука

Настройте баланс звука от разных источников. Для чего это нужно?

- когда вы будете находиться, например, в вертолете или технике, при настройках по умолчанию, то вы можете банально не услышать того, что вам говорят другие, и это может привести к плачевным результатам, особенно это касается

программы для общения - "PR Mumble".

Рекомендуется изменять громкость эффектов/радио-команд, в соответствии с вашей ролью на поле боя, либо найти для себя золотую середину.

Например, в бронетехнике стрелку важнее слышать голос водителя в мамбл, а водителю окружающие звуки, пехотинцу же, важно не упустить звуки шагов противника.

3. Игровой процесс / "Gameplay"

Из игрового интерфейса ("HUD", head-up display) убрали многие нереалистичные элементы, что подробно описано в руководстве.

Так как ванильное перекрестье в ПР отсутствует, следует потренироваться целиться "на глаз". Вне зависимости от того, стреляете ли вы "от бедра" или через прицельное устройство на вашем оружии - после бега и/или прыжков вам обеспечен приличный разброс при стрельбе, поэтому стоит отдышаться перед выстрелом, особенно на дальние дистанции, этим же уравниваются шансы игроков с разным скиллом стрельбы - даже медлительный новичок сможет пристрелить рембо-профи со стажем и рефлексами. Кроме того при стрельбе очередью разброса также не избежать.

Баги... Как и везде, они есть, и не все исправимы. Есть места, где сброшенный на землю кит может провалиться под нее. Наиболее распространённым таким местом является сама "ФОБа": при сбрасывании кита на ней или непосредственно возле неё. При этом ФОБа необязательно должна быть достроена - иногда достаточно и её остова. Точно так же кит может возникать на месте ФОБ или полевых фортификационных сооружений, однако его невозможно подобрать.

Кстати, если вы появились в текстуре при респе на ФОБе, или просто случайно провалились за текстуру, то незамедлительно покиньте это место или сделайте самоубийство, иначе последует серьезное наказание, вплоть до перманентного бана. Кроме того, попытайтесь хотя бы сообщить внутриигровому администратору о данном инциденте, ведь возможно, что не все игроки будут такими же честными. Неудачную ФОБу изначально лучше не строить, а найденную и построенную - сразу же уничтожить. У нормально установленной

ФОБы, как минимум, должна быть видна и доступна “шипящая” рация, а в идеале вокруг фобы должно быть место для появления игроков.

Техника может вас раздавить если вы стоите рядом с ней, особенно если вы находитесь между техникой и постройками. Кроме того, не рекомендуется долго прятаться за сильно повреждённой техникой или её остовами (wгеск'ами), т.к. они имеют неприятное свойство внезапно разрушаться по прошествии некоторого времени и ранить стоящих рядом; однако, на первое время это отличная защита. Характерным признаком является "качание" остова, как будто он плывёт посреди океана. Естественно, заползать под них также не нужно.

“Зажигалки” имеют неисправимый баг, они наносят урон технике, который они не должны ей наносить, и разработчики мода признают это. Например, брошенная вблизи от танка или БТР/БМП “зажигалка”, сможет очень быстро превратить его в груды металла. В версии 0.973 разработчики попытались сделать костыль для смягчения ситуации - “зажигалка” при броске все равно падает вам под ноги, поэтому уточняйте правила сервера, на котором играете, или вас могут сразу и перманентно забанить за багоюзинг при уничтожении “не той” техники.

Иногда “Shift” не работает (персонаж судорожно дёргается), даже если stamina полная или сразу после появления. Проходит со временем.

3.1. Правила и поведение на серверах

Многие постоянно играющие в ПР достаточно долго знакомы друг с другом, и знают, от кого и чего ожидать. При первом же знакомстве с новичками опытных игроков интересует, в первую очередь, уровень адекватности новоприбывших.

Каждому игроку важен его авторитет. Играя на сервере, вы зарабатываете определенную репутацию. Зная вас как самодура или вздорного и по-детски агрессивного игрока, никто не захочет иметь с вами дело. Если же, наоборот, вы прослыли игроком отзывчивым, старающимся действовать с бойцами команды организовано и командно, то вам будут открыты пути к лучшим лидерам, компаниям хороших игроков, и девушки будут на вас вешаться гроздьями.

На многих серверах действуют “asset rules”, где для использования ассетов (важной техники или миномётов) нужно соответствующим образом назвать свой сквад. Даже если в редких случаях в правилах какого-либо сервера не

указывается на это явно - в ПР правильное название сквада является неписанным законом и вступает в силу даже тогда, когда количество игроков ещё очень далеко от максимума.

Не зря этому пункту посвящена отдельная глава, так как важность правил в ПР практически сравнима с армейским уставом. Ведь в реальной жизни бойцу вряд ли придёт в голову (если он, конечно, не полный отморозок) стрелять в своих товарищей по оружию, провоцировать их своими неадекватными действиями или пытаться управлять техническими средствами без должного навыка и обучения. Помните, что в ПР есть альтернатива военному трибуналу - будьте людьми, а не выродками и недоумками. Не пытайтесь испортить приятное времяпровождение тем, кто после тяжелого рабочего дня или учёбы решил отдохнуть от безысходной обыденности серых будней.

3.2. Коммуникация и общение на поле боя / “Mumble”

Не бойтесь говорить! Совершенно не стоит стесняться чего-либо и молчать, тут принято общаться, так как здесь более чем разнокалиберная компания для того, чтобы не обращать внимания на ваши недостатки.

Общение и обмен информацией - это очень важный элемент в ПР, но не переусердствуйте, так как бессмысленная болтовня в разгар атаки может как минимум стоить вам места в отряде; в подобных случаях СЛ имеет полное право кикнуть вас из сквада. И не нужно потом плакаться: только важная информация в кратко изложенном виде и тишина в эфире; конечно шутить и веселиться можно и нужно, но надо понимать когда и где это допустимо.

Для Project Reality существует специальная версия программы Mumble (подробнее <http://www.realitymod.com/forum/f196-pr-highlights/104754-pr-mumble-public-beta-v1-0-a.html>). Так как идущая в комплекте устарела, с официального сайта нужно скачать свежую версию Mumble. На момент написания последняя версия 1.0.0 бета 4 (http://realitymodfiles.com/dbzao/PR_Mumble_1.0.0_Beta_4.msi). Запускать мамбл нужно до запуска ПР и с правами администратора.

Mumble расширяет возможности общения, и обязателен для игры на большинстве серверов. Микрофон для игры так же обязателен как клавиатура и мышь. Это не обсуждается.

Не назначайте одинаковые кнопки для родного VOIP и Mumble, это может вызвать много неудобств во время игры как вам, так и остальным. Стандартные кнопки для VOIP - "B", "V". Стандартные для Mumble - "H", "0", "1", "2", ..., "9", "/", "*" (все, кроме "H" находятся на цифровой клавиатуре "NumPad").

В настоящий момент существует баг: сквадной 8-го сквада не слышит других сквадных, когда те обращаются именно к нему по кнопке "8".

При наличии боковых/дополнительных кнопок на мыши, имеет смысл назначить на них наиболее часто используемые для мямли функции: "H", "0", "*".

Некоторые переназначают часто используемые кнопки от Mumble поближе, например переносят кнопку входа/выхода "E" подальше (снижается риск случайно выпасть из вертолета/самолета), а на ее место ставят "H", также можно перенести и кнопку "F".

Настоятельно рекомендуется использовать overlay/замещение (отображение на экране говорящих в самой игре). Существуют готовые и более удобные/компактные настройки для оверлея, чем стандартные. Попробуйте:

http://projectreality.3dn.ru/temp1/BF2_2012-02-01.jpg

http://forum.vbios.com/fbbuploads/2012/11/1353249726-BF2_2012-11-16_21-43-10-46.png

Все это и более подробно можно найти в FAQ по Mumble: <http://forum.vbios.com/showtopic.php?tid/67661/>.

3.3. Особенности игровой механики

О многих особенностях игрового движка мы познакомим вас ниже.

3.3.1. О звуковом сопровождении и акустической составляющей игры

Не спамьте радио-командами по надцать раз, поскольку часть из них слышна всем и на любом расстоянии, да и тем кто рядом, это может помешать, например, когда важно услышать чьи то шаги.

Если противник находится рядом, старайтесь соблюдать тишину. Бег, доставание ножа, упавшая дымовая (и не только) граната, брошенный крюк - с высокой долей вероятности выдаст ваше присутствие, как и присутствие противника.

Если собираетесь кого-то зарезать, то достаньте нож заранее, поскольку этот звук многие хорошо знают, а еще лучше просто пристрелите свою жертву, ещё лучше из чужого оружия; шум своей винтовки может привлечь противника, а на стрельбу из его штатного оружия тот может и не обратить должного внимания (но в любом случае он обратит внимание на сам факт стрельбы)

3.3.2. О визуальной составляющей игры и особенностях графики

Не забывайте о своей тени на земле, особенно стоя в здании - из-за бага она может быть видна сквозь множество стен.

Даже если вы не видите противника, он, тем не менее, может видеть вас, особенно хорошо видны торчащие стволы из окон, темные тела в соседних домах, одетые в камуфляж люди на фоне розовой стены, головы “снайперов” на крыше с фоном из ярко-голубого неба, кратковременно прыгающие сквозь текстуры этажей тушки бойцов, особенно лежащих, да и просто пороховые газы после выстрела. И самое главное. Не забывайте, что ваши ноги и ствол вашего оружия могут просто торчать сквозь стену. Если не уверены, ждите, присев на колено, зажав “Ctrl”, или вообще стоя. Многие и многие бойцы сложили свои светлые головы, забыв собственные пятки, торчащие с другой стороны стены.

примеры:

<http://projectreality.3dn.ru/temp1/screen121.png>

мы специально сделали идеальный кадр - смотрим на 0:36 - <http://ru.twitch.tv/zloybullet/b/337697956>

Дым от дымовой гранаты иногда виден одним игрокам, и не виден другим. Так что не удивляйтесь, если сквадной пометил точку для разгрузки суплай-ящиков цветным дымом, а вертолётчик этого самого дыма не видит.

Бывают случаи, когда вы видите вражеское “тело” солдата или технику, расположенную на отдалённой горе, которые как бы висят в воздухе, но в действительности находятся позади горы. На больших дистанциях прорисовка рельефа местности упрощается, что и вызывает этот баг. Это нужно учитывать при стрельбе по цели. К сожалению, не всегда низкие настройки графики, как это принято считать, являются причиной этого геометрического бага.

3.4. Взаимодействие и порядок поведения внутри отряда

Для полноценной игры боец в ПР должен быть в скваде (отряде), иначе это просто “синяк” или рембо-пехотинец со стандартным китом, который не принесет большой пользы команде и, скорее всего, весьма быстро погибнет.

Вы новичок, и не знаете, какой сквад выбрать? Для начала стоит попробовать поиграть обычным пехотинцем с разными СЛ и выбрать того, кто вам больше подойдет. Находясь в скваде, слушайте указания СЛ, подчиняйтесь приказам, соблюдайте тишину если попросят, всегда держитесь рядом со своим отрядом, помогая остальным бойцам команды, вовремя сообщайте о важных событиях и придерживайтесь тактики, заданной вашим СЛ.

Не забывайте о поставленной задаче, особенно это касается рядовых бойцов - старайтесь максимально быстро и качественно выполнять приказы командиров подразделений. Набивание фрагов - цель совсем других игр.

Всегда обменивайтесь важной информацией на поле боя - от этого часто зависит победа всей команды! Подтверждайте выполнение поставленной задачи или сообщайте, если по какой-либо причине это невыполнимо. Например: “ФОБа построена!”, “ХАТ позицию занял!”, “” или “Подруга хочет секса! Я АФК 20 минут!”. Ведь не является секретом, что внезапное отсутствие санитара в горячке боя может стоить жизни всему скваду.

В подавляющем большинстве случаев, без приказа сквадного запрещается открытие огня по противнику.

Всегда смотрите по сторонам, прикрывая тылы и фланги, даже если рядом союзники. Всегда найдется противник, желающий сделать вам сюрприз - подарить вашему отряду немного горячего свинца в затылок.

Если вас приказом “ТИШИНА!” неожиданно прерывает сквадной, значит на то есть веские основания (в большинстве случаев это обмен информацией с другими сквадными и командером), и вы ОБЯЗАНЫ выполнить приказ, даже если ваше сочинение о “блохах у вашей кошки” прервано на самом интересном месте. Это не его прихоть и желание, а жизненно-важная в рамках игры необходимость. Поверьте, что обиды и жалобы в данном случае неуместны. Кроме того, если

офицер просит вас повторить только что рассказанный вами роман о услышанном вдалеке вертолётё, просто, и без нервов повторите всё снова. Даже если это придётся сделать несколько раз.

3.5. Общая стратегия и тактика ведения боя

Очень важен фактор времени. Ради него можно пожертвовать многим, но только если есть уверенность, что жертва не будет напрасной. Иногда проще отступить и вернуться с подмогой, чем погибнуть в неравном бою, а иногда наоборот - пойти в атаку на верную смерть и сэкономить время на транспортировку до точки спауна. Помните, что терпение, как правило, вознаграждается. С другой стороны, чем больше времени у врага на подготовку защиты, тем труднее Вам будет атаковать! Тем самым ставка на внезапность действий часто окупает себя. Если вы незаметно приблизились к врагу на необходимую дистанцию и враг о вас и знать не знает, то при достаточно отточенных действиях вы выйдете из схватки победителем. Временами в действиях попавшего в засаду противника замечаешь страх и дезориентацию, и это восхитительное зрелище льстит до глубины души.

Приседание телом (по умолчанию "Ctrl") не сбивает прицел, сбивают только движение, вращение, а также переход в лежачее положение и из него. Следует уточнить, что вращение крайне незначительно влияет на разброс, и им в реальных условиях можно пренебречь.

Появляться рядом с линией фронта - очень удобно! Стройте ФОБы сами, если никто другой до этого не додумался, либо напомните об этом остальным.

Очень эффективна стрельба на подавление, особенно это актуально для пулеметчиков; этим Вы можете поддержать наступающих союзников. Целью стрельбы на подавление является, в первую очередь, сковывание действий противника и попытка заставить его поверить в тот факт, что при покидании укрытия его ждёт неминуемая смерть. Не рассчитывайте, что противник выйдет под ваши пули; но даже если вы попадете по врагу случайно пару раз, то вам этого будет достаточно для его обезвреживания. Учитывайте, что эффект размытия на экране противника сработает только на расстоянии более 50м.

Иногда полезно ходить пешком на дальние расстояния, чтобы остаться незамеченным. Кроме того, старайтесь менять свою позицию, особенно если вражина знает о вашем местоположении. Движение по гребням гор и/или холмов

также повышает вероятность выдать себя противнику; на фоне неба вас гораздо лучше видно.

Вместе всегда значительно легче, чем одному! Если Вы атакуете окопавшегося противника и рядом есть союзники - попросите поддержки! Может быть удастся соорудить быстрый план совместных действий.

Взаимодействие разных видов войск приводит к победе чаще, чем простой обмен информацией! Например, тяжелая техника способна предоставить отличную огневую поддержку при штурме укреплений противника, для чего она, собственно, и предназначена, как например БТР предназначен именно для перевозки, а БМП для перевозки и поддержки пехоты в бою. Давайте операторам техники целеуказания и ориентиры.

Не забывайте, что практически всё крупнокалиберное оружие перегревается при стрельбе.

Если видишь врага, значит, и он может видеть тебя.

Некоторые здания, мосты и укрепления частично или полностью разрушаемы.

Старайтесь экономить свою стамину, то есть не “шифтуйте” бессмысленно. Это даст возможность быстро перемещаться в критической ситуации. Также, бег значительно громче, чем ходьба. Старайтесь оставлять половину стамины на экстренный случай, тем более что начинать спринтовать можно только если стамины больше половины.

При спуске по пожарным лестницам зажимайте “Shift” - спуститесь быстрее, но если скольжение уже началось, то процесс уже не остановить.

Если у ручного оружия есть автоматический режим стрельбы, бегайте на поле боя с ним. Большинство встреч с противником случаются в ближнем бою и неожиданно для вас. Лучше выпустить всю обойму в противника, чем выстрелить пару раз и умереть, а для прицельного огня всегда можно переключиться на одиночный режим, либо научиться делать отсечку по 1-2 патрона очень коротким нажатием ЛКМ.

Бросок гранаты и крюка (“кошки”) можно осуществлять несколькими способами: короткое нажатие ЛКМ (простой бросок), короткое нажатие ПКМ (бросок себе под

ноги, или с какого либо возвышения, например, с балкона под здание) и зажатие ПКМ (прицельный бросок, производится при отпускании кнопки).

Старайтесь всегда держаться рядом с укрытием, даже если вы находитесь в движении, даже небольшого холма, дерева, камня или разбитой техники достаточно, чтобы спасти вам жизнь, в том числе, если вас пытаются просто задавить машиной.

Знание того, что на некоторой технике между днищем и землей есть зазор (и задавить она вас может только колесами/гусеницами), порой может спасти жизнь вам и сохранить тикеты команде.

Смотрите под ноги! Там часто бывают растяжки, установленные товарищами-повстанцами и иногда отмеченные на карте иконкой минного поля в виде “красного черепа”.

Секрет победы на картах в режиме AAS до потрясающего прост - атака и защита флагов, и все ваши действия должны быть направлены на решение этих двух задач.

Если вы взяли на себя роль в команде - придерживайтесь ее, а не прыгайте по танкам, самолетам, вертолетам - не меняйте их как перчатки!

3.6. Ориентирование на местности, навигация, компас и целеуказание

Для целеуказания используется компас со сторонами света и градусами - старайтесь говорить и то и другое, сначала сторону света, потом - градусы с поправкой, например: “West, 275 -3” (“вест, двести семьдесят пять минус три”) и уже потом описывать, что именно там происходит: движение, выяснять свои/враги, описывать где находится цель, что находится рядом, куда цель движется и т.п. Зачем? Дело в том, что для тех, кто рядом с вами, будет достаточно и градусов, но для тех кто далеко, понадобится дополнительное время для пересчета и поправки - а это может стоить вам и вашему подразделению жизни.

Одним из вариантов, основываясь на опыте игроков и реальных боевых подразделений является следующий доклад по форме:

- (1) Направление
- (2) Свой / чужой - тип / количество противника и его активность
- (3) Дистанция, уникальный ориентир

Обязательно дождитесь реакции сквадного, в противном случае повторите, но ни в коем случае не пытайтесь зафлудить СЛа до смерти.

Во многих случаях достаточно ещё более Простых вариантов. Главное, чтобы всё сообщение было информативным.

“Движение на “N”! Пехота на горе у красного дома”
“Контакт! Сквадной от тебя на “S” БТР! Далеко!”
“Движение на севере! Близко!”
“Полтинник вдалеке в тумане! Пулемет! От тебя на юг!”
“Медик! Перед тобой тело в кустах нож достаёт!”

3.7. О здоровье и случаях, когда медицина бессильна

Берегите свою цифровую жизнь и жизнь своих соратников! Не г и в а п а й т е с ь б е з п р и к а з а! Хотя бывают редкие случаи, когда кнопка “suicide” может пригодиться.

Бинты-печеньки (+25% здоровья), кроме своей личной, также можно подобрать в китах убитых или зарядить от сумки/ящика/суплая/кеша, также можно лечиться на ремонтной станции или сидя в транспорте с медиком, который не является оператором (стрелком/водителем). Эффектов крови/размытия на экране при нахождении в технике не будет, останется только кашель и стоны. Выбор печеньки доступен по цифре “9” на буквенно-цифровой клавиатуре, за исключением десантных типов китов. Не следует также забывать, что при использовании аптечек слышен характерный звук рвущегося пакета, который со 100%-ой гарантией вызовет приступ нескрываемого интереса и неожиданной агрессии со стороны противника.

Тяжелораненых противников, ожидающих медика, можно добить гранатой (кумулятивная РКГ-3 1 шт, осколочных 2-3 шт). Здесь многое зависит от того, куда именно эта граната упадёт. То же самое касается фугасных выстрелов из бронетехники. Сразу, т.е. без возможности реанимации, действует JDAM, смерть в транспорте, на лестнице и крюке, точное попадание мин и смерть при некоторых

хэдшотах. Ещё очень качественно можно добить противника БанХаммером или ракетно-бомбовым ударом по месту жительства самого игрока.

Если вы тяжело (до чёрно-белого экрана) ранены, то не стоит злоупотреблять криками и флудить о помощи нажатием ПКМ на кнопке “suicide” (особенно, если ваш СЛ приказал вам не делать этого), так как это только привлекает внимание бойцов противника вблизи места происшествия. Если вы видите, что у вашего медика и так “много забот” - скушайте свою печеньку и ждите когда придет ваша очередь, не забывая стрелять по противнику, даже с кровотечением.

3.8. О карте, появлении на ней и координатах

Во время брифинга до начала раунда очень удобно пользоваться Mumble для разработки плана действий на первые 5-10 минут игры.

Для указания координат принято использовать фонетический алфавит НАТО, к тому же это удобно, экономит время и полезно для здоровья. Пример: “G5kp1” может быть очень похож при произношении на “J5kp1”, о возможных последствиях догадаться не трудно. Если сразу трудно выучить весь список, используйте хотя бы просто имена. “ГаляПятьКаПэАдин” и вас поймут (http://ru.wikipedia.org/wiki/Фонетический_алфавит_ИКАО).

Точки сбора (“rallypoint”, “раллик”) срезаются автоматически в радиусе 50м. ФОБ/туалет “срезается” ударом по рации ножом/прикладом либо уничтожается зажигалками.

“Спавн” - это выбор точки появления на карте и нажатие кнопки “DONE”. Всегда снимайте точку появления (нажатием куда-либо в пустое место на карте и подтверждением кнопкой “Done”), чтобы не появится после смерти на старой точке.

Всегда проверяйте свой таймер, чтобы успеть появиться на точке ралли (за те 60 секунд, которые он существует). СЛ в большинстве случаев уточняет вашу готовность к появлению на раллике, а рядовые, в свою очередь, сообщают о своей готовности к респу. В случае несоблюдения этого простейшего правила есть большой шанс, что придется идти к цели пешком, возможно что и через пол

карты. А вы ведь пофаниться пришли, так ведь? Так лучше это делать со своим отрядом.

Используйте время с пользой для дела. Если выдалась спокойная секунда, бросьте взгляд на карту, оцените общую обстановку на карте и местоположение союзных войск.

Трудно в это поверить, но иногда положение в пространстве одного единственного бойца может решить исход поединка! Сверьтесь с картой и обратите внимание на статус взятия флага в правом верхнем углу, возможно вас отделяет от зоны взятия флага один единственный шаг!

3.9. Немного о режиме игры “Insurgency”

В ходе обсуждения нами было принято решение затронуть лишь небольшую часть этого уникального игрового режима, знакомство с которым “собственноручно” доставит вам море удовольствия.

Помните, что доктрина инсургентов - оборонство и партизана, а наиболее выгодная тактика - бей & беги! hit@run! ГРАБ@УБИВАЙ! ОЛОЛУЛУЙ@НАГИБАЙ!

Коллабораторы - это отличный живой щит и приманка, это мастера суицида, кидающиеся под колеса, гусеничные траки, пули и гранаты, это макаки, дразнящие камнями регулярные войсковые соединения и лазающие по фонарным столбам и пальмам. Но нельзя забывать и о том, что это, кроме всего прочего, опасные противники, внезапно поднимающие киты с автоматом.

Инсургент скинув любой кит через минуту станет гражданским, и на него будут действовать соответствующие правила.

Минеру необязательно сидеть возле своих мин, он может попивать чаек на главке, и ждать, пока ему сообщат, когда нажать ржавую красную кнопку. это супер

При соответствующем расположении доступ к кешу можно грамотно заблокировать машинкой или постройкой, например СПГ или сортиром.

Взрывчатка в шахидке взрывается правой кнопкой мыши.

Шахидка, сопровождаемая с виду идентичными фальшивками, имеет больше шансов доехать до цели и может устроить панику в рядах противника. А пять полтин могут разобрать даже бронетранспортер.

Категорически не рекомендуется взрывать шахидки рядом с кэшем/большими скоплениями союзников/на дружественной главной базе - можно легко отхватить бан - так что следите за своим средним пальцем на правой кнопке мыши ;)

Учтите, что шахидки в первую очередь предназначены для техники, либо сложных и укрепленных ФОБ с большим количеством пехоты.

Ваша сила в вашей мобильности. Забудьте про медленные супплайники для фоб - стройте сортиры, миномёты и СПГ безо всяких ящиков снабжения. Забудьте медленные хаммеры - используйте только качественные японские пикапы.

32 игрока с РПГ, пулеметами, автоматами и гранатами, засевшие возле “вечных” патронов на кэше и обложенные минами с дистанционными взрывателями, растяжками и минами могут оказаться крепким орешком, о который можно сломать высокотехнологичные зубы.

Даже сквад инсургентов, грамотно занявший оборону в доме с кэшем может довольно долго его оборонять - вспомните о 300 спартанцах!

Кэш можно уничтожить тремя/четырьмя зажигалками, оружием, наносящим урон технике, или тремя выстрелами из гранатомёта в упор, т.е. подойдя к нему вплотную. Особенно важно для тех случаев, когда зажигалок под рукой не оказалось.

При удачном расположении кэша в закрытом помещении он может служить надёжной защитой от гранат противника - спрячьтесь за ним от упавшей в комнату гранаты и она может не причинить вам вреда.

Дальше исследуйте сами!

4. Техника: управление и использование

После обучения базовым принципам управления техникой новичкам не следует использовать технику агрессивно, рекомендуется следовать указаниям более опытных бойцов. После некоторого времени, проведенного за штурвалами техники, вы обучитесь использовать её более эффективно, в ПР-стиле, что, в свою очередь, не значит бессмысленную ее потерю в результате переоценки собственных способностей и возможностей.

Одно из главных правил использования техники - не трогать её, если можно без нее обойтись. Каждая единица техники имеет свою стоимость в "тикетах".

Помните, что для использования большинства техники нужно два оператора, а в той технике, где допускается ее использование в одиночку - вы не будите столь эффективны, как с напарником.

Большинство техники отлично слышно на большие расстояния, например тот же танк. Кстати, часто танковые поединки сводятся к выслушиванию друг друга (если у вас не "Леопард", или вы знаете куда стрелять), и именно поэтому третье место на танке обычно пусто, поскольку водитель пересаживается на место пулеметчика, глуша двигатель, и, чтобы оставаться под защитой брони, прячет голову нажатием кнопки "Ctrl".

Никогда не забывайте о прогреве (и перегреве) техники и вооружения! Это одна из причин, по которой стрелки всегда должны сидеть на своем месте. Прогрев нужно делать всякий раз после того, как стрелок вылезет из операторского кресла.

Помните, прежде чем давить на клавишу выстрела нужно свериться с картой и/или выключить тепловизор, чтобы определить, нет ли в зоне поражения дружественных сил. Особенно актуально для режима INS.

В большинстве техники или стационарного оружия можно использовать зум (увеличение)/переключить вид прицела - чтоб не заучивать где и что, перебирайте по очереди кнопки "C", "X" и "F". К примеру, в "СПГ"-машине можно стрелком смотреть не только в прицел, а второй пилот на вертолете может уменьшить зум, который по умолчанию максимален.

Всегда помните о том, что при выходе из транспорта вы можете оказаться не возле той двери через которую входили. У многих техники для каждого места прописаны точки выхода, иногда есть общая запасная .

С путеводителем по технике (и обсуждением по данной теме) можно ознакомиться здесь: <http://forum.vbios.com/showtopic.php?tid/57368/tp/2/>.

4.1. Наземная техника, амфибии и лодки

Техника - это не ваше личное такси (особенно это касается супплай-траков), на котором вы доберетесь, куда вам захотелось, и бросите ее - каждая единица техники выполняет свою функцию, и при потере, команда теряет драгоценные тикеты (кроме инсургентов) и возможность использовать эту функцию. Полностью исправные транспортные средства взрываются через через 3 часа 20 минут, если последний "водятл" отошел от нее дальше чем на 100м. Если техника повреждена, время будет меньше.

Время появления техники вновь на респе может достигать до 20 минут - бережно относитесь к ее запасам. Некоторые экземпляры на некоторых картах даются только в начале раунда и не спаиваются впоследствии.

Если после попадания заклинило башню на технике и она не поворачивается - нужно сесть на место стрелка по новой, и башня после прогрева снова будет активна. Однако стрелять из "холодной" пушки можно, ибо блокируется только ее вращение.

Если после попадания сломалась подвеска и техника "просела" - ехать в таком состоянии не рекомендуется, поскольку при таком движении ей в большинстве случаев наносится урон. Ремонт с помощью ремонтного комплекта из супплай-трака займет гораздо больше времени по сравнению с ремонтной базой. Легкие машины можно починить с помощью гаечного ключа из кита инженера. Это фактическая ошибка в официальном учебнике, где говорится о том, что ключом можно только обезвреживать мины.

Легкой транспортной технике рекомендуется не выезжать без надобности за линию фронта/на линию огня; водителям бронетехники - помнить, что мы поддерживаем пехоту, а не косим фраги, держаться чуть позади основных сил вместе с пехотой, если та не против.

Нажатие "Shift" в некоторой наземной технике кратковременно (на 3 секунды) добавляет небольшое ускорение (множитель = 1.125), через 3 секунды можно использовать снова - это может помочь заехать на крутую горку, или чуть быстрее доехать до отдалённой цели. Кроме того, нажатие этой кнопки влияет на скорость

поворота/ маневренность на некоторых транспортных средствах и бронированной технике. Эффект особенно заметен в плавающей бронетехнике.

Всегда спрашиваете рядом стоящих игроков, нужна ли им эта техника, если вы планируете ею воспользоваться или эвакуировать ее на ГБ. Чтобы избежать конфликтов с другими игроками или недопонимания со стороны администрации сервера, продублируйте в чат начало движения на ГБ, коротким сообщением в игровой чат “RTB” или “return to base”.

Смотрите под колёса и на карту! Во-первых, рядом с вами может оказаться союзная пехота. Во-вторых, поле боя порой усеяно минами, зачастую установленными не только товарищами, но и противником, и иногда отмеченные на карте иконкой минного поля.

Попутчик может взять на себя роль штурмана: смотреть на дорогу и/или карту, подсказывая направление и повороты, это даст возможность водителю сконцентрироваться на вождении, что, в свою очередь, может предотвратить переворачивание транспорта или наезд на препятствие. При езде по городу часто можно свернуть не на той улице, заехать в тупик или сделать большой крюк, поскольку многие мапперы-картоделы наделены порою просто садисткой фантазией, к тому же некоторые карты в ПР созданы по мотивам снимков реальной местности со спутника, и на картах существует много мест, где следить за картой жизненно необходимо.

4.1.1. Транспортировка пехоты и грузов

При запросе/вызове транспорта нужно заранее предупредить весь сквад о сборе для транспортировки. Соберите всех или подготовьтесь к быстрому сбору в точке встречи с транспортом, это место можно пометить цветным дымом и сообщить об этом транспорту. Иногда дым просто необходим, чтобы пометить место сброса ящика, дабы потом не бегать за боеприпасами 100/200/300 и т.д. метров. Особенно это имеет значение для долгосрочных ФОБ (миномёты, ключевые ФОБы с множеством различных ассетов и так далее).

Если это вертолет, то нужно помнить, что ему для посадки необходима ровная площадка, либо вам придется грузиться/выгружаться в зависший над землей/водой/зданием вертолет, если конечно пилот вообще рискнет подобрать/высадить вас таким способом.

Обязательно стойте несколько в стороне от запрошенной точки сбора, поднимать вас задавленного с земли никто не будет. Да и не факт, что вообще найдут ваше отброшенное вдаль тело.

Сообщайте пилоту обо всех нюансах - место посадки, способ посадки/высадки, уровень опасности в зоне и на подлете/подъезде, наличие противника и его техники.

Помните, запрос транспорта или снабжения через рацию - это всего лишь временное сообщение в чате и временный маркер на карте. Постарайтесь по возможности дать пилоту подробные указания через мамбл и маркировать точку дымом, это поможет оператору транспорта лучше сориентироваться.

Не забывайте, что вы, возможно, не одни в очереди на транспорт или снабжение.

Смотреть всем скwadом на красиво садящийся вертолет может оказаться хорошим подарком для врага, это касается и остального транспорта.

При высадке/посадке с наземного транспорта вас могут задавить, если начнется бой и технике нужно будет двигаться. При выгрузке из вертолётa не существует единой стратегии поведения. Многие зависит от опыта пилота, боевой ситуации на месте и вашей собственной (не)расторopности. В одном случае следует сразу падать и отползать, дожидаясь, когда вертолёт покинет опасную зону, в другом случае следует с воплями "АТАС!" шифтануть метров 10-20, а уже потом броситься кирпичом на землю.

Помните, что:

- в разных вертолетах люк для пехоты расположен в разных местах, а при боковых люках вы выйдите в тот, на стороне которого сидите, об этом полезно помнить при высадке на крыши;
- коровы зачастую выгружают супплай или сразу при касании, или уже после высадки пехоты, естественно супплай может вас раздавить;
- перед взлетом корова может повернуться вокруг оси и раздавить стоящих рядом;
- корова, совершившая посадку на неровную площадку, долго в таком положении оставаться не будет, вероятнее всего она сначала начнёт заваливаться, а после попытается перевернуться в нормальное положение, что может быть смертельно для рядом стоящей пехоты;

- при полной посадке на наклонную гору пилот может скомандовать высадку прямо перед недолгим касанием и тут же взлететь задним ходом, у вас будут буквально секунды на высадку.

Не открывайте огонь в транспорте без весомой причины из бортового/личного оружия!

Не покидайте транспортное средство без команды!

Парашютов у пехоты нет, кроме карты “Silent Eagle” за немецкие вооружённые силы (открыть парашют по кнопке “9”), к тому же прыжки с парашютами при движении вертолета могут оказаться фатальными, а на малой высоте бессмысленными.

Если вы водитель транспортного грузовика, не нужно, как в ванили, заезжать в самую гущу событий. Если этого избежать не удастся и на месте высадки или посадки завязался бой, то подъезжая к точке проявите самостоятельность в принятии решения: постарайтесь заехать за ближайшее укрытие, или, при отсутствии естественных укрытий, маневрируя, продлите маршрут, насколько это будет необходимо и/или возможно.

Транспортный грузовик, порой, оказывается единственным способом одновременно вывезти большой отряд с ГБ после уничтожения передовых постов или при невозможности транспортным вертолетам работать под плотным огнем противника.

4.1.2. Тяжелая бронированная техника

Старайтесь чаще спрашивать у близко расположенных боевых соединений пехоты о местоположении противника. Тем самым вы можете оказать им и самим себе неоценимую поддержку. Думается, нет смысла лишний раз объяснять, на что способен вражеский ХАТ.

Не портите себе и команде настроение: танк, БТР/БМП (особенно без поддержки пехоты) и город - понятия несовместимые, чему лишним подтверждением является печальная статистика.

Водитель всегда должен помнить об эффективном для поражения противника вертикальном угле наклона ствола орудия.

В тепловизоре эффективная дальность видимости ниже, чем без него, кроме того дым, в том числе и цветной, прозрачен. Также через это устройство отлично видно пехоту и технику, но плохо видно постройки и мины.

У водителя часто есть несколько вариантов наблюдения. Пощелкайте цифры или "F". У водителя танка по умолчанию обычный, удобный при вождении вид из триплекса. А нажав "2", можно наблюдать окрестности на 360 градусов и зачастую доступен тепловизор.

Так же на некоторой технике бывают дополнительные места с различными плюшками, например в БРДМ место наблюдателя с перископом ("F3"), в китайском БТР и русском БМП-3 - пулеметы на местах "F7" и "F8".

В зависимости от карты, от БТР/БМП можно взять любой кит, что особенно полезно если вас подбили и техника горит, рекомендовано сразу на выходе взять медика, поскольку при выходе из поврежденной техники вы будете ранены.

Есть вероятность, что вас могут ранить/убить, когда вы находитесь внутри техники. Напомним: не выпрыгивайте на ходу из техники - получите урон, вплоть до смертельного.

Вращайте башню на танках поаккуратнее - ствол'ололо, вполне может зацепиться за враждебно настроенную стену или толкающее дерево-убийцу.

Не наезжайте на сбитые вами сеточные ворота, т.к. можно очень высоко подлететь в воздух - это баг. По той же причине старайтесь не давить машинки/мопеды на тяжелой технике, однажды они могут вам отомстить.

Не останавливайтесь надолго возле ящиков, от вибрации техники они начинают подпрыгивать и могут разбиться.

Ворота можно выламывать с помощью БТР/БМП/танков, а некоторые стены/дома ломаются даже обычными машинами.

Если у вас есть возможность заглушить двигатель - сделайте это. Лучший вариант - пересесть на пассажирское место, либо просто выйти наружу, тогда вы будете более уязвимы, но будете лучше слышать и дальше видеть (с биноклем). Сидя в работающей технике вы наверняка не услышите двигатель противника.

Все деревья в ПР неразрушаемые, есть и деревья-убийцы, особенно на карте "Yamalia", на которой есть даже свои "бермудские треугольники". Так же есть противотанковые рвы и устья речек, выехать из которых порой бывает очень проблематично.

Раскладные мосты ("понтонная переправа") довольно скользкие, особенно для британской техники. В некоторых местах на карте есть броды, спросите у стариков.

4.1.3. Лёгкая бронированная техника

Если под рукой не оказалось гранатомёта - не беда, большинство лёгкой бронированной техники уничтожается из ручного стрелкового оружия и гранат, главное - это количество.

Обычный хаммер имеет шесть мест, в то время как хаммер с .50 калибром только пять, а полный сквад, как мы помним, состоит из 6 игроков.

4.2. Авиация

В первую очередь - все начальные навыки получают при тренировках на специально предназначенных для этого серверах, либо в локально созданной игре. Одним из разработчиков создана специальная карта, включающая в себя почти всю авиацию (<http://www.realitymod.com/forum/f354-community-maps/100848-map-test-airfield-4km-released-4.html>). Тренируйтесь на здоровье!

В вопросах комфортного и безопасного управления авиацией в свете возможностей вашей игровой системы выдавать определённое количество т.н. FPS (кадров в секунду) мнения расходятся. Нужно удостовериться, что ваш компьютер стабильно выдает необходимый минимум. С одной стороны при 14 FPS все еще можно контролировать аппарат, хотя выполнять при этом опасные манёвры очень опасно, а 24 FPS вполне играбельны для опытного пилота. С другой стороны для пилота неопытного необходимым минимумом являются значения больше 30 кадров в секунду на таких картах, как "Black Gold", "Burning Sands", "Muttrah City" по всей площади.

Ваш канал доступа к сети интернет должен быть достаточно стабилен, дабы избежать турбулентности при потере сетевых пакетов, или полного ухода пилота и экипажа в глубокую медитацию при дисконнектах и фризах. Чем меньше пинг,

тем лучше.

У каждой авиационной техники допускаются разной силы удары о поверхность, при этом боевая авиация более хрупкая, чем транспортные “коровы”. Так что будьте чуткими гондурасскими доярками и используйте вертолёты нежно.

Помните, что на некоторых серверах запрещено делать на вертолетах то, чего они не умеют делать в реальности, но то что позволяет делать в игре движок - например длительные полеты вверх-колесами, мертвые петли, бочки и т.п.

Даже перевернутая на земле вверх “ногами” машина при должном умении может быть перевернута обратно в нормальное положение. Иногда при посадке или переворачивании с последующим выходом пилота из машины, она может застрять в текстуре и вытащить ее будет довольно сложно, хотя иногда реально. Стопроцентной гарантии спасения, тем не менее, не существует.

Не самым лучшим способом при начале переворачивания вертушки на бок, либо вниз винтами на хелипаде - является её незамедлительное покидание. Во многих случаях в подобной ситуации вертолет потерян, даже если чинить его и пытаться перевернуть..

(http://projectreality.3dn.ru/_ph/1/172846491.jpg)

В подобной ситуации, наоборот, нужно зажимать “S”, машина сама приклеится к земле. Важно не переусердствовать, ибо все они страсть как любят устраивать катания на коньках.

Не забывайте о лазерах врага - они видны для обеих сторон, и многие этим пользуются, в том числе и для наведения вражеских самолетов на вражеские же единицы. Пример: <http://youtu.be/Fis16-rEoPw>.

У вертолетов при состоянии, близком к зависанию, появляется круг на экране (точнее на HUD'е) в виде кольца. Он информирует нас о ускорении и направлении скорости. Он смещается в сторону противоположную вашему крену вперед/назад/ влево/вправо. Если кружок замер в центре - вы неподвижны.

Многие наводчики в CAS скваде любят брать кит снайпера, при этом выполняя роль наводчика-разведчика, о роли снайпера естественно не особо заботясь, хотя раздобыть кит офицера с GLTD, необходимый для роли наводчика совершенно не составляет проблемы.

Мы не будем учить вас летать, рассказывать про фигуры высшего пилотажа и делать из вас Ассов, ТопГан или про-пилотами в ДогФайте , но кое чем поделимся ;)

Так же можете ознакомиться с обсуждением самолетов в теме -

<http://forum.vbios.com/showtopic.php?tid/46274/>

и вертолетов в теме -

<http://forum.vbios.com/showtopic.php?tid/42531/>

4.2.1. Самолёты

Без отработанного до автоматизма скилла взлета/посадки даже не пытайтесь садиться в самолеты - это факт.

Помните, что паниш-зоны на некоторых картах отключены, и вы можете свободно в них вылетать, проверяйте сами на тестовых серверах либо спросите у стариков, где они есть.

Нажатие "Shift" на некоторых самолетах (в основном на истребителях) активирует форсаж. Он действует 60 секунд, восстанавливается из полностью потраченного за 120 секунд. Лимит - 0.1. Ускорение = 1.35 - 1.45 в зависимости от самолета.

Для пилотов самолетного (фронтовые бомбардировщики A-10 / Су-25) CAS'a нужно учитывать следующие пункты. После взлета набираем высоту 4000-4500м, и удерживаем самолет на ней. Выбор высоты обусловлен разницей в скорости и маневренности бомберов и истребителей. На такой высоте истребители долго не держатся, так как постоянно улетают в "космос" / теряют высоту, а маневренность практически нулевая. На спот самолетов с такой высоты реагировать неудобно, так что самая вероятная и опасная высота - 1500-3000м. После запроса на удар необходимо направляться в зону удара немедленно, на той же высоте. За 700-500 метров до цели необходимо начать пике. При достижении высоты в 1100-1000м необходимо выкидывать ловушки с частотой 0.5-2 раза в секунду, вне зависимости от лока. Если атака ведется без лазера, то сброс бомбы выполняется по ориентирам на земле. Если атака ведется с лазером, то от вас требуется лишь захватить цель, и сбросить бомбу\пустить ракету. Уход выполняется в сторону своих войск, набор высоты выполняется за зоной видимости от цели. Максимальный пинг для выживания: 50-70 мс.

Для пилотов истребителя F16 \ МиГ-29 \ J-10 \ EF2000 - на вас лежит ответственная, но очень сильно зависящая от удачи роль - сбивать вражеские самолеты\вертолеты.

Тут работает одно замечательное правило - easy to start, hard to master.

В PR очень многие хотят летать на самолетах просто потому, что это круто, однако они не понимают, что сбитый самолет - это не просто никаких полетов на 20 минут, а еще и огромная опасность для команды, так как она становится незащищенной от атаки с воздуха.

Поэтому опытные пилоты - на вес золота. В процессе постоянной практики каждый из них выработал свой стиль, поэтому тут будут описаны лишь некоторые общие советы с которыми не все согласятся и будут правы - у каждого своя техника пилотирования и секреты.

а) Просто нарезание кругов по карте на высоте 1500-3500м. Шанс убить\быть сбитым при такой тактике на 90% зависит от удачи.

б) Полет на высоте 1500-2000м вокруг союзной бронетехники\скоплений союзников. Достаточно большой шанс увидеть заходящий на цель самолет, либо быть сбитым вражеским самолетом, который прилетел на звук, который слышен с земли.

в) Если за вами увязался штурмовик - не пытайтесь маневрировать, а просто включите форсаж - лучше уйти из боя и словить его потом, нежели получить хвост из истребителя, который прилетел по наводке штурмовика.

г)Если за вами увязался истребитель - маневрируйте так, чтобы по вам было сложно попасть из пушки(пытающийся повернуть самолет - отличная мишень, т.к. поворачивает стабильно), включайте форсаж(преследователи иногда не сразу понимают, что вас он уже упустил, уходите либо на высоту(около 4500м - вы оба должны потерять управление, и, если повезет - разойтись), либо, отстреливая ловушки, к позициям союзных ПВО. Однако в 90% случаев вы увидите надпись DEAD

е) Также, один из способов - затормозить, в таком случае вражеский самолет может просто пролететь мимо вас. Однако, шанс быть сбитым существенно повышается, так как маневренность у вас ухудшается.

ж) Противника надо уничтожать внезапно, так как если это не выйдет, то вас ожидают долгие непонятные круги в пространстве, пока один из вас не будет сбит либо до потери самолета из виду.

На <http://youtube.com> можно найти множество обучающих видео, если вам это действительно интересно, то вы можете поискать их сами ;)

4.2.2. Боевые вертолёт

Для пилотов вертолетного CAS'а для начала можно лишь порекомендовать безопасный стиль пилотирования. Работать только по запросам с лазерами, всегда скидывать ловушки (кнопкой "X") при атаке.

Вашими основными противниками являются - БМП/вражеский CAS/пушечные АА, ибо противовоздушным ракетам всех видов можно противодействовать ловушками, а снарядам - нет.

Уход из зоны атаки должен происходить в сторону своих войск, с сильными маневрами, так как стабильно летящий вертолет очень легко сбивается из танковых пушек. Кроме того висящий вертолет - это вкусная цель для ХАТ'а и ЛАТ'а. Также, не стоит забывать, что с земли вас видно лучше, чем вы видите землю.

Мнения КАСательно максимального пинга для выживания сильно разнятся: от 40-60 (для параболического пилота) до 100-120 мс (для гиперболического пилота). Более высокие значения оставят вам мало шансов к выживанию и годятся только для маньяков и садо-мазохистов.

4.2.3. Транспортные вертолёт

Для пилотов транспортников: не рекомендуется становиться СЛ'ом вертолетного сквада без опыта. Рекомендуемые зоны полета - за линией фронта, доставка "пиццы" миномётчикам - идеальная практика. Максимальный пинг для выживания и относительно бесппроблемных полетов - 120-140 мс.

Для высадки/посадки есть разные условия, а именно:

(1) горизонтальные поверхности.

- Чистое поле\авианосец\дорога - это идеальный вариант, если противник достаточно далеко.

- Посадка в городской застройке весьма сложна, но пехоте сразу предоставляется множество укрытий; позволяет высаживаться ближе к противнику.
- Крыши домов, от сравнительно простых (T-shape's, house of pain) до невозможных, на которые пехоту можно посадить, только зависнув в воздухе.

(2) неровные поверхности.

- Всегда смотрите, насколько ровная поверхность высадки, и будьте готовы удержать машину при крене от посадки, в подобных случаях лучше просто зависнуть в паре метров от земли.
- В горной местности рекомендуется использовать зависание, при посадке будьте готовы к тому, что в случае полного (и неполного тоже, это ж движок "рефрактор") касания при взлете ваш вертолет сразу наберет большую скорость вниз по склону.
- В лесной местности очень важно удерживать машину от горизонтальных движений. При заходе на посадку, старайтесь "запоминать" место посадки и ориентиры по которым будете определять свое местоположение в пространстве.
- Старайтесь избегать касания поверхности одним колесом/лыжей, в сложных условиях лучше зависнуть.

Выгрузка ящиков снабжения:

- для постройки ФОБ, суплаи желателно сбрасывать в защищенные места, такие как внутренние дворы, крыши, впадины холмов, воронки - и помните, что от них пехота будет заказывать киты при появлении.
- при снабжении минометов и TOW/AA, старайтесь выгружать их поближе и в одно место, но не бросайте их прямо на асбет - вы заблокируете выход оператору и он не сможет выйти из него, пока не будет использован\разрушен ящик снабжения (это относится и к ящикам с патронами)
- сброс в воду также отличное решение - будет милый и долго плавающий supply crate, но могут возникнуть проблемы с заказом китов при большой глубине.

Помните, что супплаи разбиваются при высоте сброса более 30м, а так же что они имеют способность скатываться\сползать с наклонных поверхностей.

если вам обозначили место сброса супплаев цветным дымом - не игнорируйте это, а также помните, что ваш вертолет сдувает дымовое облако при зависании над ним.

Отдельное внимание следует уделить водным поверхностям. Наиболее удобным вариантом подбора пехоты из воды является зависание над поверхностью и простое удержание в горизонтальной плоскости в ожидании, пока машина сама плавно спустится, и в нее погрузятся пехотинцы. После этого лучше сразу набрать высоту, если есть еще пехота - то повторить сначала. Учтите, что вода может “засосать” вашу машину после некоторой границы, самый непотопляемый в этом смысле вертолет - “Ми-8/17”.

На некоторых картах (пока только на “Silent Eagle”) у вооружённых сил Германии есть парашюты (открываются кнопкой “9”). В таком случае самое сложное для пилота - зависнуть неподвижно для сброса десанта.

4.3. Прочее: легковые автомобили, мотоциклы и т.п.

Мотоцикл - это один из самых быстрых и хрупких (наземных) видов транспорта, позволяющий быстро добраться до цели, и порой даже секунды могут решить исход боя или спасти кеш от уничтожения (управляется мышкой и стрелками, можно встать на “дыбы”, но потерять маневренность на некоторое время).

Машина инсургентов с водителем и стрелком с ручным РПГ может стать отличным решением в вопросах уничтожения техники противника.

Машинка снабжения инсургентов - это единственный способ оперативно доставить припасы миномётчикам, минерам, одиноким РПГ-шникам в засаде, коллаборатору вдали от кеша, у которого кончились печенки и так далее. Всё зависит от оперативной обстановки и задач, поставленных командованием. Учтите, что этот пепелац очень легко перевернуть из-за его скорости и маневренности.

5. Пехота: роли и снаряжение

При заказе кита от суппая/кеша можно использовать ПКМ (правая кнопка мыши) для взятия другого варианта кита или оружия с альтернативным прицелом. Обычно для регулярных войск: ЛКМ (левая кнопка мыши) - оптика, ПКМ -

коллиматор / открытый / апертурный прицел. Особенно сильны отличия при выборе “rifleman AP” и “rifleman AT”. Иногда альтернативным является другое оружие того же типа.

Разработчиками предусмотрена функция сбрасывания снаряжения и оружия себе под ноги; для этого игроком под собой создаётся кит-пустышка, который можно поменять на свой боевой кит. В итоге твоё оружие на земле, а ты можешь лишь драться кулаками или сдаваться с высоко поднятыми руками.

В версии 0.973 появился временной лимит на использование некоторых вражеских китов. Однако, их все же можно использовать некоторое время. Пример: инсургентам вполне возможно использовать ХАТ от Блюфор для уничтожения техники последних (поэтому на некоторых серверах есть особые правила для ХАТ-кита), также кит комбат-инженера используют для тюнинга простых машин и мотоциклов, создавая из них армию прекрасных шахидок путем установки на них С4. Кроме того некоторые с удовольствием используют вражеские киты снайперов/марксмэнов/пулеметчиков, периодически меняя (“свапая”) свой кит на вражеский и обратно, чтобы оба не исчезли и были под рукой.

5.1. Главкомандующий (“командер”) / БПЛА

Если Вы - командир, не бойтесь приказывать, это нормальный игровой момент, кроме того это входит в круг Ваших основных обязанностей.

Не забывайте, что для эффективной работы вам понадобится информация со всего поля боя, часть которой можно получить только общаясь с СЛ’ами, часть через БПЛА или информаторов (инсургенты).

БПЛА регулярных войск оснащен тепловизором (кнопка “2”) и лазерным целеуказателем (ЛКМ), которым, кроме того можно пытаться спотать объекты на карте (Q + ЛКМ).

Информаторы - функция “WAYPOINT” у командера инсургов, тратящая “MARKER”. Если в радиусе 100м появляются 2-3 и более игроков противника, командеру посылается сообщение в чате с задержкой. Наблюдайте за чатом!

5.2. Командиры отрядов (“сквадные”) / Целеуказание / Запросы

Первостепенная функция командира отряда - УПРАВЛЯТЬ СВОИМ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕМ, и только потом воевать самому. Оружие СЛа - его отряд. По сути дела, грамотно функционирующий отряд - это основная боевая единица, которой под силу выполнение практически любой боевой задачи.

Не бойтесь командовать, ведь именно этого будут ждать от вас подчиненные, ведь именно от наличия приказов будет зависеть продуктивность вашего сквада. Никогда ранее этого не делали? Пробуйте! Это ПР, даже если вы где то ошибетесь - вам тут же подскажут более опытные игроки, можете даже не сомневаться.

Победа состоит из мелочей! Тем не менее, не пытайтесь выполнять несколько задач одновременно - не распыляйте свои силы. Важно расставить приоритеты в соответствии со сложившейся обстановкой.

Хорошей идеей является дублирование команд, то есть запрос рацией и через Mumble, не стоит забывать и о чате.

Планируйте свои действия. Лучше хоть какой-то план действий сейчас, чем идеальный после раунда!

При постановке маркеров на карте, например вражеской пехоты или техники, следует учитывать некоторые особенности - до указания расстояния (напр. 250 м) кнопкой целеуказания "Q" (напр. вражеской пехоты, Infantry) сквадному следует сдвинуться в каком-либо направлении (напр. вперед коротким нажатием кнопки "W"). При несоблюдении данных условий маркер воткнется где угодно, но только не там, где вы его реально хотели поставить. Так же, клавишу "Q" нужно нажимать второй раз, для активации выбора всех типов маркеров.

Для наводчиков: указание цели должно сопровождаться ее описанием. Множественные лазеры или постоянная перестановка лазеров может отвлекать / мешать пилотам захватить и поразить цель. В механике игры лазер является пулей, делающей метку на поверхности. Пуля летит со скоростью приблизительно 500м/с, цель на дальней дистанции помечается за 3 секунды. Так что лучше один раз верно поставить лазер по технике и успокоиться, чем часто поправлять его. Лазерная метка стоит 30 секунд. После того, как CAS отработал по цели, нужно подтвердить попадание/промах.

Установка офицером сквадных маркеров, таких как : “атаковать”, “двигаться” и т.д. **НЕ** слышна врагу.

Если есть главнокомандующий - просто делайте, что прикажут! Не вступайте в бессмысленные дискуссии, кроме случаев, когда этого требует критическая боевая обстановка. Если вы считаете, что можете сделать лучше, займите место командера в следующем раунде сами, чтобы почувствовать себя в его “шкуре”. Конечно, если командер говорит откровенные глупости или ведёт себя неадекватно - СЛы могут начать голосование для смещения его с должности, игнорировать либо этим займется администрация сервера.

С одним и руководством по управлению отрядом можно ознакомиться в теме <http://prteamwork.com/threads/guide-to-squad-leading.2172/> (на англ. языке). Многого обсуждается в теме <http://forum.vbios.com/showtopic.php?tid/42588/>.

5.3. Снайпер / “sniper” / “marksman”

Для начала нужно уяснить разницу между снайпером и марксманом.

Марксман работает вместе со сквадом и уничтожает те цели, до которых не достаёт стандартная оптика у остальных бойцов сквада. Кстати, снайперский карабин, в большинстве случаев, просто не будет настолько продуктивен для этой роли.

Макрсман стреляет в яблочко без сошек (т.е. с рук) на 150 метров. При большей дистанции нужно использовать сошки для точной стрельбы. Причём для марксмана важно положение тела при стрельбе с рук, а для снайпера нет. Т.е. снайпер может выбивать хэдшоты с 500м стоя, а у марксмана такой финт уже не пройдёт, если он стреляет именно с рук. При использовании сошек марксманом - не важно, сидя, стоя или лёжа он стреляет - точность одинакова.

О роли снайпера написано уже более чем достаточно. После многих игр, где снайпер является интересной и эффективной для многих ролью, у новичка может появиться закономерное желание взять этот кит, и пойти раздавать налево и направо, часто забывая о предназначении этой роли. В поле роль именно снайпера - наводка техники, огневая помощь с большой дистанции, терроризирование укрепрайонов противника. Обычно практикуют варианты “снайпер-одиночка” или “снайпер с наводчиком”.

Рекомендации (и не только для снайперов) :

- всегда следите за фоном позади себя, фон определяет заметность бойца;
- двигайтесь только если это необходимо, т.к. заметить двигающегося бойца легче, чем неподвижного;
- выбирать наименьший из возможных секторов стрельбы (но без фанатизма, не до пикселя), например, заметить вас через узкую щель сквозь дверной проём и окно будет сложнее;
- работать из глубины помещений / стоять дальше от дверного или оконного проёма;
- не лежать на вершушках гор, т.к. на дистанции они исчезают. Лучше у подножия либо на середине, где нет изгибов;
- поиск снайперов ведётся, в первую очередь, на строительных кранах, высоких крышах и т.п. Если возможно, спуститесь в здании на пару этажей ниже;
- после обнаружения цели во время прицеливания присесть для понижения заметности;
- не спринтовать без необходимости, чем медленней вы перемещаетесь, тем эффективней вы извлекаете информацию из сложившейся вокруг вас обстановки;
- смена позиции после выстрела затрудняет определение вашего местоположения противником.

5.4. О тяжёлых буднях санитаров / “medic”

Роль медика лучше всего брать на себя опытному бойцу, который умеет прятаться, стрелять и обманывать противника. Эти качества необходимы ему для того, чтобы во время боя он погибал последним из отряда. Чем дольше живёт медик, тем лучше для отряда. Даже если вся группа полегла, то вы, спрятавшись, можете ожидать ухода противника, чтобы потом начать реанимировать пострадавших.

В уме у вас должен быть таймер и хронология ранений бойцов, чтобы знать, кого лечить в первую очередь. Связано это с тем, что после ранения даётся ровно 5 минут на реанимацию. Если Сева был подстрелен на три минуты раньше, чем Ипполит, то в первую очередь лечить надо Севу, т.к. в скором времени он может умереть без возможности реанимации (“протухнуть” от одиночества ;)).

Если позволяет ситуация, кидайте на раненого перевязочный пакет (печеньку). У раненого есть два состояния после реанимации: всё чёрно-белое и получается только шагать и удовлетворительное, где видно почти всё и можно бежать. Кидание печеньки на тело симулирует оказание первой помощи человеку; после адреналина раненый сможет бежать и хорошо видеть. Тем более, это создаст нетекстурную помеху тушке бойца, и вы сможете точно определить, где “душа” раненого (обычно после печеньки “тело” возвращается к “душе”). Такие баги. Подробнее читайте ниже со слов “При поднятии/реанимации....”.

С печеньками связана ещё одна особенность: если вы ранены, но хотите реанимировать с печенькой, то её скушаете вы, лёжа на теле раненого. Тому не достанется ничего, если вы не продублируете ее.

Особенность реанимации заключается в том, что медик должен отложить оружие и использовать медикаменты; во время этих действий Dr.Sanitar теряет возможность убивать. НО убивать может тот, кого только что реанимировали. Роль стрелка переходит на раненого. Из этой тактики вырастают требования:

- коммуникация с подстреленным. Если раненый не отвечает в Mumble и не подаёт признаков жизни - идёт лесом. На полном серьёзе, он своими действиями может подставить нескольких человек. Молчит - лежит дальше.
- Медик должен решить, куда двигаться раненому после адреналина и куда целиться в это время. Делается это всё для того, чтобы сразу два человека не оставались беззащитными. Видеть раненый будет плохо (если без печеньки, см. выше), но он будет отличать силуэты. Стрелять реанимируемому нужно по силуэтам, они дают достаточную информацию.
- Медик должен сказать, каким образом (лёжа, присев, бегом, шагом) двигаться раненому. Как дополнение в пункте выше. Медик говорит наиболее безопасный метод движения для раненого.
- Медик стоит за спиной реанимируемого во время лечения. Медик отложил автомат, на поднятие ствола уйдут секунды, которые может выиграть ему реанимируемый, приняв на грудь горстку пуль. Если есть место получше, то необязательно за спиной. Можно и будучи сбоку лечить, но важно быть в безопасности.

Пример общения при реанимации:

-Поднять можно?

-Да.

-После поднятия ползёшь на S, смотришь на W. Тебе нужно заползти в комнату из коридора.

-Ок, не вопрос.

И ещё немного важных советов:

- Бросайте дым на тело бойца, если его простреливают; актуально только для тех мест, где раненого нужно исключить из зоны видимости противника. Если для реанимации всё хорошо и так, то это ни к чему.

- Докладывайте лидеру о количестве медикаментов. Если остаётся 5 шприцев адреналина, то это уже повод найти способ восстановить медикаменты.

- Если вдруг такая ситуация, что Арсений из вашего сквада нашёл кит вражеского медика среди горы трупов и идёт колоть вас в задницу шприцами и обматывать бинтами словно мумию, то будьте готовы взять кит вражеского медика себе, т.к. есть ограничение на время пользования вражеским китом. Хватаете медика себе, отлечиваетесь его печеньками.

- Медик следит за конечностями раненого которые могут торчать сквозь стены\заборы.

А теперь тоже самое другими словами и с дополнениями:

При поднятии / реанимации тяжело-раненых бойцов нужно учитывать особенности местности / близлежащих объектов и прочего, прочего, прочего. Особенно это касается горных склонов и холмов, а также лестниц в зданиях. Чаще всего приходится сталкиваться с проблемами, когда тело лежит отдельно от кита, иногда на порядочном расстоянии, при этом сама “душа” убитого может находиться в третьем месте. В данном случае у санитара-медика есть вспомогательные средства. Можно попробовать руками “покачать” тело, или бросить на него “печеньку”. Это заставляет, как правило, “переместится” тушку и душу из текстуры к точке на которую вы смотрите. Это повышает шансы “реанимации” товарища. Просите бойца поговорить в локал-чат Mumble кнопкой “H”. Как правило, голос идёт именно из той точки, в которую нужно применять шприц. Не

забывайте, что лучшее для медика - практика. (<http://youtu.be/7RVE9G6nCBE>)

Медикам кроме 3D-маркеров вблизи, на карте также видны иконки (в виде молнии) союзников, которые только что были тяжело ранены и ждут реанимации (т.н. “поднятия”). Сообщайте по возможности своим товарищам о их местонахождении, что косвенно может помочь в определении позиций противника.

5.5. Минёры / сапёры / ”rifleman AP” / “combat engineer”

В случае использования бойцами вышеназванных китов, необходимо соблюдать следующие правила и учитывать особенности движка:

- не ставить клэйморы, фугасы и заряды С4 рядом с кешем (минимум 25 метров);
- на каждую “дистанционную кнопку” соответствующего отдельно взятого кита можно одновременно “повесить” до 5-ти пайпов, клэйморов или фугасов, а также установить 4 гранатных растяжки;
- на один кит одновременно можно установить до 20 противотанковых мин и 3-х маркеров мины на карте;
- всегда ожидать окончания анимации при работе со взрывчаткой/ДУ (не прыгать/бегать и не менять кит/оружие), иначе кит заглохнет, и вы не сможете активировать взрывчатку дистанционным управлением;
- не забывайте пометать ваши “сюрпризы” маркерами (доступно всего три).

Управляемые “клеммы”, мины и растяжки - снимаются гаечным ключом, С4/IED - никак.

5.6. Специалист / “specialist”

Особенность этой роли в том, что специалист имеет веревку с крюком. Можно сказать, что специалист является боевым скалолазом. Верёвка бросается по той же методике, что и граната. Зажимая ЛКМ, вы бросите крюком вперёд (например, чтобы подняться на крышу), зажимая ПКМ, крюк будет закреплен у ног (например, чтобы спуститься на землю), и верёвка с заданной вами силой брошена вперёд.

Для использования верёвки нажимается кнопка “Е”.

Висящая верёвка исчезает через 2 минуты, забирайте ее после использования; также её можно зарядить от ящиков патронов и снабжения.

Следует сказать, что не всегда брошенная на балкон веревка даст возможность залезть на него. Сперва нужно попробовать кому-то одному. Если сорвались вниз, то скорее хватайтесь за веревку снова, ваши руки длинные, как никогда ранее.

Второе оружие специалиста - дробовик. Дробовиком можно открывать гражданских с расстояния и арестовывать двери, стреляя в замок. Да, именно так.

5.7. Пулемет / “Automatic Rifleman”

Многие недооценивают роль пулеметчика, не в курсе для чего он нужен и что нужно делать, мы расскажем подробнее:

Отличием пулемётчика от автоматчика является то, что пулемётчик дольше готовится, но сильнее, метче и дольше бьёт. Одни из лучших мест для пулемёта в поле - фланги, где он будет создавать перекрёстный огонь при контакте, а в городе - в тылу, где он будет подавлять при контакте с фронта. Но это требует навыков выживания (из-за сокращающегося обзора) и умения стрелять, так что сразу пулемёт не хватайте. Если вы хотите, но не умеете, то спросите у лидера отделения: “А можно мне?”

Представим такую ситуацию: ваше отделение движется по застройке из многоэтажек. Вокруг огромное количество укрытий и мест, откуда можно легко подстрелить человека. Пусть будет 3 окна, из которых может высунуться враг с автоматом. Все эти три окна необходимо “закрыть”, т.е. постоянно пускать туда струи пуль, чтобы у противника не возникало мысли стрелять из этих окон. И для решения этой задачи пулемёт подходит наилучшим образом. В данной ситуации важно не попадать точно, а стрелять по областям. Пока противник занят уклонением от ваших пуль, бойцы вашего отделения смогут подойти и навязать ближний бой врагу.

Большой объём магазина пулемёта позволяет без прерываний подавлять, подавлять, потом сняться с места и помочь в ближнем бою. Кто-то научился использовать пулемёт с оптикой в застройке и лесу. Кто-то научился использовать обычный прицел для боя на большие дистанции. Наличие оптики не часто является критичным.

Если на вашем пулемёте стоит оптика, то после установки на сошки первые 2-4 пули полетят мимо, но последующие будут попадать точно в цель.

При стрельбе от бедра эффективнее стрелять без сошек; при прицельной стрельбе эффективнее сошки.

Возможность ставить оружие на сошки повысит точность настолько, что она будет сравнима с кучностью боя особо метких стрелков.

Стреляйте очередями по 3-5 пуль. Не стоит давать пулемётные очереди длинной в 25 патронов: постоянная отдача увеличит разброс до неприемлемого и слишком быстро кончится лента патронов.

Т.к. пулемёт является мощным оружием, то выгодно с помощью него создавать изолированный от подкреплений противника периметр. Пример: противник регулярно проходит через улицу. Вы с пулемётом полностью её простреливаете, создавая ситуацию **“You shall not pass!”**. (в перев. с Англ. нечто вроде - “Ты не пройдёшь! или Не пройди!”)

Качества пулемётов фракций:

1) **ПКМ (Russia/Insurgents/Militia)**: пуля 7.62 мощно и здорово калечит, но отдача у пулемёта при этом непомерно большая. Также ПКМ славится своим разбросом. Минимум эффективности на больших дистанциях.

2) **РПК (Insurgents)**: как АК-47 кал.7.62, но с магазином в 40 патронов и возможностью ставить на сошки. Для подавления слишком маленький магазин, на больших дистанциях плохо себя проявит. Скорее усовершенствованный АК-47, чем полноценный пулемёт.

3) **M249 SAW(USMC, US Army) & L110A1 (Great Britain) & C9 (Canada)**
[серия пулемётов Minimi]: кал.5.45, магазин на 100 патронов, большая скорострельность аж в 900 выстр\мин, хорошие разброс и отдача. Недостатки серии связаны с личными предпочтениями. ТТХ этих 3-х пулемётов одинаковы.

4) **QBB-95 (China)**: кал.5.8, один из самых точных пулемётов в игре. Хороший объём магазина в 75 патронов и скорострельность 600 выстр\мин.

5) **NEGEW(Israel)**: 5.45, 150 (max) патронов в обойме, 900 выстр\мин. Имеет чуть большую отдачу, нежели серия Minimi.

6) **MG-3(Middle-Eastern Coalition)**: кал.7.62, мощная пуля, хорошие скорострельность в 900 выстр\мин и точность, но быстро кончающийся магазин на 75 патронов.

7)**MG-4(Germany)**: кал. 5.56, скорострельный, точный, большой объём магазина. Минусы связаны с предпочтениями. Многим он нравится за свой резкий металлический звук.

8)**M60(Militia)**: кал.7.62, его предпочитают многие люди за его точность и мощность. Используется наравне с современными пулемётами и может использоваться как автомат с огромным магазином.

5.8. Реактивные гранатомёты / “rifleman AT” / “anti-tank” / “СПГ”

Все шайтан-трубы имеют привилегированное положение: редко используются против пехоты и хранятся до появления вражеской бронированной техники. Выгодно вылезаящие из-за угла пехотинцы с гранатомётами составляют большую угрозу для всего гусенично-колёсного, уравнивая силы пехоты против брони.

Поскольку они имеют довольно важное значение, многие не знают как ими пользоваться и часто задают вопросы, мы написали отдельную статью по ним, но поскольку размер статьи получился довольно приличный и с иллюстрациями, мы вынесли ее отдельно -

http://projectreality.3dn.ru/blog/reaktivnye_granatomjoty_rifleman_at_anti_tank_spg/2012-12-05-67

6. Постройки, полевые фортификационные сооружения и схроны оружия

Многое уже описано в официальном руководстве, здесь мы постараемся описать некоторые особенности.

6.1. Стройбат

В одиночку добыть офицерский кит можно став командером.

Учтите, что установка построек на не строго горизонтальных поверхностях, особенно с различными объектами, требует практики:

- сразу после нажатия на кнопку установки нужно двигаться назад;
- в особо спорных местах нужно разворачиваться и быстро бежать;

- скорее всего маньяк-строитель во время постройки полного набора, хоть раз, но будет раздавлен при установке постройки;
- все постройки похожи на айсберг с “большим куском земли” под постройкой;
- для установки нужно достаточно свободное место от объектов;
- при установке заготовка как бы прыгает сверху и перебирает возможные варианты установки, и если ничего не мешает спрятать нижнюю часть под землю, то будет установлена нормально;
- есть некоторые типы объектов (остов машины, бочки и т.п.), на которые постройка будет установлена сверху - за счет чего она станет выше, например из колючек можно построить настоящую стену;
- из “колючки” можно быстро построить ступенчатую стену на голом склоне горы (полезно для пехоты на горных и открытых картах);
- колючка быстрее строится гаечным ключом из кита комбат-инженера;
- колючки можно строить с поворотом в 45 градусов: N-S, E-W, NE-SW, SE-NW
- внутрь фоксхола можно поставить джип с пулеметом;
- постройки можно использовать для блокирования дверных проемов, арок, тоннелей;
- у вас есть 200м от ФОБы для постройки целой крепости, рельеф и окружающие объекты это ваши помощники;
- нижнюю “земляную” часть можно копать снизу, например постройки на крышах;
- постройки можно “прицеплять” сбоку от крыш зданий/построек;
- постройка устанавливается на уровне вашего пола, а если стать выше/ниже, то установить её можно во многие, и порой, неожиданные места;
- постройки в воде, при некоторой глубине невозможно откопать;
- устанавливать постройки на технику запрещено, это уничтожает их и за это можно понести наказание от администрации сервера.

6.2. Передовой аванпост / “FOB” / “hideout”

Внутри туалета инсургентов можно спрятаться нажатием кнопки “E” и не получать урон.

Не проходите мимо с лопатой, если рядом строят ФОБу.

Если вам очень хочется поставить FOB именно вот в этом идеальном и мега-скрытном месте, но у вас это не получается с надцатой попытки, да же если

вы ранее это делали - помните, что вы задерживаете постройку, и оттягиваете появление подкрепления в этой части карты, иногда лучше сэкономить время и все же установить FOB не в идеальном месте.

6.3. Крупнокалиберный станковый пулемёт / “HMG”

Нажатием ПКМ (после изменения вида в крупнокалиберном пулемёте кнопкой “С” или “Х”) можно изменить увеличение.

6.4. Миномёты / “mortars”

Важно! Не стройте минометы в зданиях или под объектами, например деревьями - первый же выстрел уничтожит вас и миномётное гнездо, а в худшем случае союзников и технику, находящихся поблизости.

Несмотря на то, что в официальном учебнике работа с минометами в общих чертах уже описана, мы внесём некоторые уточнения.

Миномёты (мортиры) могут быть возведены большинством фракций в игре. Для постройки нужна ФОБа или туалет в радиусе 150 м. Количество миномётов ограничено: всего два на команду и расстояние одной-mortиры от второй может быть не дальше чем 50 м. Максимальная дальность стрельбы миномётов - 1500 м. Следует принимать в расчёт разброс мин в зоне поражения, у повстанческих сил он больше. Заряжаются миномётные гнёзда патронной сумкой обычного стрелка (“Rifleman”). Одна брошенная сумка содержит 3-4 снаряда.

Для начала стрельбы требуются следующие действия:

(1) Запрос на стрельбу, выполняемый любым сквадным с офицерским китом. Кроме того для точной стрельбы сквадной обязан поставить маркер отряда, разместив его точно на цели.

(2) Занимаем позицию в миномёте нажатием “Е” и затем нажимаем “4” (или “2”, в зависимости от фракции) или несколько раз “F” - переходим в окно управления (может быть не сразу, а спустя пару секунд). Тут вы можете воспользоваться баллистическим калькулятором справа внизу (вводя данные, кликая ЛКМ или ПКМ на цифры, обозначающие расстояние до цели и нажимая на “calculate”. Разницей в высоте можно в большинстве случаев пренебречь) и установив выданное калькулятором значение угла наклона ствола (“W” и “S” - значение указано в вертикальной шкале слева) и

градус азимута (“А” и “D”, ориентируясь по компасу внизу экрана).

(3) Выбрать нужный тип боеприпасов “1”, “2” или “3” (у разных фракций есть не все виды):

“1”, стандартный осколочно-фугасный снаряд с контактным взрывателем. Есть у всех фракций, способен наносить серьезный урон пехоте, выкопанным укреплениям и легкобронированной технике, особенно при прямом попадании.

“2”, шрапнель. Разрывающийся еще в воздухе над головами противника снаряд, осыпая большую площадь множеством осколков. Эффективен против пехоты.

“3”, дымовой заряд. Используется для постановки дымовой завесы (горячий дым). Эффективен как в защите, так и в наступлении. не забывайте о нем.

(4) Чтобы произвести выстрел, нажать ЛКМ.

(5) При этом, в режиме управления настройками (“4” или “2”, в зависимости от фракции) можно открыть карту (“CapsLock”) и увидеть округленное расстояние до маркера внизу экрана (как у СЛа).

С использованием миномётов можно ознакомиться в следующей видео-инструкции (<http://youtu.be/WIMrdgN0gg0>).

Также, существует полезная для ознакомления программа для минометчиков, ссылка:

overwolf.com/Appstore/#appId=Rincewind_MortarSniper

видео-презентация возможностей:

youtube.com/watch?v=Y4oSbhmR29A

7. Приложения

7.1. Список команд в чате, доступный на большинстве серверов

!rules - показать краткий список основных правил

!shownext - показать следующую карту в маплице

!admins - показать список администраторов, находящихся в игре

!r [ник_игрока_или_его_часть] [причина] - написать жалобу на игрока

На некоторых серверах в конце/середине раунда, администраторы делают голосования на следующую карту. От игрока требуется в указанный период времени ввести цифру (1,2 или 3) в чат, соответствующую указанным в голосовании игровому режиму и/или карте. Как только голосование завершится - администратор примет решение о смене карты.

7.2. Словарь игрового сленга

Ниже представлен список игрового жаргона в PR: значения, термины, сокращения и основные понятия в игре, игровом чате и на форумах. Для удобства поиска нужного термина раздел разбит на две под-категории: основную (с оригинальными англоязычными сокращениями и понятиями) и дополнительную (с принятыми в русскоязычной среде “переименованиями” и транскрипциями, с соответствующими ссылками на основной раздел). Следует также учитывать тот факт, что некоторые описания специфичны и корректны только для ПР.

7.2.1. Основные понятия

А

"Auto balance", “автобаланс” - автоматическое распределение игроков сервером по обеим командам для достижения равного соотношения сторон

“AFK”, “Away from keyboard” - ненадолго отлучится от игры. Например: *“Оба-на йо! Брит азфкашит, сейчас зарежу!”*

“Asset rule“, “ассетрул” - правило названия сквада в соответствии с используемым вооружением (техники или миномётов)

“APC” - armoured personnel carrier, см. также “BTR”

"AA" - anti-air, противовоздушная оборона. Также название соответствующего сквада

“Allah Akbar!” - многие игроки, играющие за фракцию инсургентов, повторяют это восхваление, как это делают религиозные фанатики в реальности.

В

"Baserape", "BR", "безрейп", "БР" - противоправное уничтожение техники/пехоты на незахватываемом флаге/незахватываемой точке или главной базе

"Bunny hopping", "распрыжка" - попытка уйти из под прицельного огня противника путём совершения прыжков

"Bug using", "багоюз" - противоправное использование недоработок и ошибок игры

"Briefing", "брифинг", "инструктаж" - первые минуты перед началом раунда, используемые, в том числе, для создания сквадов и обсуждения общей стратегии

"BlueFor", "блюфор"- регулярные войска, например армии НАТО. Например: *"На коренгале можно бзрейпить блюфоровскую главку!"*

"BMP", "БМП", - боевая машина пехоты

"BTR", "БТР" - бронетранспортер. Другие названия: бэтр

"BRDM", "БРДМ" - Бронированная Разведывательно-Дозорная Машина

"BigRed", "Бигрэд" - грузовик красного цвета, иногда с авиабомбой, иногда без (т.н. "фейк")

С

"Cache", "кеш" - склад / схрон с оружием, охраняемый террористами

"C.R.O.W.S." - общее название для многочисленной легкобронированной техники (напр. американские внедорожники "хамви" или британская "пантера") с дистанционной системой управления оружием

"CAS" - "close air support", поддержка с воздуха. Также: название соответствующего сквада

"Collaborator" - см. пособник

"Crate" - суплай-ящик, ящик снабжения

“CTD” - crash to desktop, дословно “вылет на рабочий стол”, аварийное завершение работы программы без каких-либо предупреждений.

F

“Freeze”, “фриз” - полное “замерзание” игры на некоторое время, бывает вызвано загрузкой HDD/SSD, а также проблемами с PunkBuster

“Fast rope” - спуск по канату с вертолётa

“FOB”, “ФОБа” - forward operating base, точка респа (постройка, отрытая лопатами). Другие названия: файрбаза, outpost, форпост, аванпост, передовой пост

“Fake”, “фэйк” - подделка. Например: *“Возьми на главке фэйковый гарри!”*

“Frag”, “фраг” - очки, начисляемые за уничтожение противников, или сам факт уничтожения последних. Например: *“Фрагонагебатель хренов!”*

“Foxhole”, “фоксхол” - постройка, укрепление из мешков с песком

G

“Garry”, “Гарри”, “гарик” - грузовик повстанцев, гружённый взрывчаткой, а иногда нет (т.н. “фейк”)

“Glitch”, “глич” - баг в коде, позволяющий попадать/появляться в текстурах домов/построек/техники/других предметов

“Ghosting”, “гостинг” - незаконная передача информации о местонахождении чего-либо (кеша, например) / кого-либо команде противника

“GLTD” - Ground Laser Target Designator - лазерный целеуказатель-дальномер

H

“HMMWV” - американский военный универсальный внедорожник

“HAT”, “ХАТ” - heavy anti-tank, тяжёлый противотанковый гранатомёт. В игре соответствует снаряжению “Anti-tank”. Например: *“Вижу хатника на 105!”*

“Havoc” - штурмовой вертолет Ми-28

“Helipad”, “хелипад” - вертолётная площадка

“Hitbox”, “хитбокс” - невидимая часть подвижных объектов, таких как техника или солдаты, используемая для расчёта столкновений, типа попадания пуль. Например, из-за различных сетевых задержек и потерь пакетов, а также задержек на сервере бегущий вражеский пехотинец может находиться не совсем там, где вы его реально видите.

I

"IFV" - infantry fighting vehicle, см. также “BMP”

“Insurgents” - повстанцы. Другие названия: инсурги, чурки, духи, чечи, душманы, моджахеды, голодранцы, ахмеды, махмуды, бандюги, басурмане, боевики, террористы, религиозные фанатики, члены криминальных структур и организованных преступных группировок. Представлены фракциями: Хамас, Талибан, наёмники и Иракские повстанцы

J

“Jet”, “джэт” - самолет

“JDAM” - бомбовый авиаудар

K

“Kit”, “кит” - экипировка, снаряжение, набор, инвентарь, (бое)комплект, класс солдата. По сути дела это вещмешок, лежащий на земле, и подбираемый по умолчанию кнопкой “G”.

L

“LAT”, “ЛАТ” - light anti-tank, лёгкий противотанковый гранатомёт. В игре соответствует снаряжению “Rifleman AT”.

"Lag" – стабильные подвисания/торможения игры в связи с сетевыми проблемами, либо из-за высокой нагрузки на сервер. Например: *"Игра лагает!"*

"Lock", "лок" - захват цели (в самолётах). Например: *"Меня лочат!"*

"LZ", "land zone" - точка высадки. Например: *"lz too hot"*, значит: точка высадки под обстрелом, доставка грузов/людей слишком опасна

"Lynx", "линкс" - британский транспортный вертолёт средней грузоподъёмности

M

"Main base", "MB" - главная база; как правило, не подлежит захвату противником

"Marksman", "марксман" - армейский/полевой снайпер поддержки отряда (не путать с с обычным снайпером)

"Mortars", "мортиры" - миномёты

"Mumble" - программа, необходимая для голосового общения, коммуникации и обмена информацией между игроками в ПР.

"MBT", "Main Battle Tank" - основной боевой танк

N

"Noob", "нуб" - неопытный игрок, зачастую отличающийся неадекватным поведением. Другие названия: нубас, нубасьё

"No laze" - условное сокращение, используемое пилотами CAS'а. Обозначает отсутствие лазера в указанных координатах.

O

"OpFor", "опфор" - войска оппозиции, например МЕС или террористы. Например: *"Какой калибр у опфоровской G3?"*

P

"PB", "панкбастер" - анти-читерская программа PunkBuster. Другие названия: панк

"Punish", "паниш" - дословно: наказание. Голос "за" или "против" для кика проштрафившегося игрока с сервера. Например: *"Ты чё паниш жмешь, я же случайно!"*

"Punish zone", "паниш зона" - запретная штраф-зона. Например: *"Заехал в паниш и завейстил суплайник!"* На иностранных серверах она называется "DoD", Dome of Death, дословно: купол смерти.

R

"RTB" - "return to base", возвращение на главную базу, например для подзарядки или ремонта

"Rally point" - сквадная точка респауна

"Rush", "раш"- стремительная, безостановочная атака

"R-DEV", "р-девы" - разработчики мода

"Refractor 2" - игровой движок, являющийся ядром Battlefield 2

S

"Spot" – возможность водителям техники (но не сквадным!) "подсветить" противника на карте кнопкой "Q" + ЛКМ, при этом в чате отобразится репорт о технике, а пилоты увидят ее на карте. Например: *"Заспотил вражеский КАС в Ромео-двадцать шесть-кейпад-тыща-питсот!"*

"Squad Leader", "SL", "сквадной", "СЛ" - офицер, командир отряда

"Steal" - кража техники или кита

"Supply", "суплай"- снабжение, реже: ящик снабжения. Например: *"Сбрось суплай на пятом!"*

“Spawn”, “спавн” - место, где появляется боец. Например: *“Спавн на фобе альфа-четыре!”*

“Scimitar”, “скимитр”- боевая разведывательная машина FV107. Другие названия: “шимитар”, “scimi” - его же многие путают со Скорпионом, который отличается наличием другого вооружения

“Squad”, “сквад” - отделение, отряд

T

"Teammate", "тиммейт" - член сквада/команды

“Truck”, “трак” - транспортный грузовик

“TOW” - TOW, сокр. от англ. Tube-launched Optically-tracked Wire-guided - тяжёлый противотанковый ракетный комплекс

“too hot” - слишком “горячая” зона в указанных координатах, обычно так отвечают пилоты транспортных вертолетов, когда им предлагают лететь в слишком опасную зону, обычно при этом обговариваются другие варианты

V

"VOIP", "войп" - встроенный в игру голосовой чат, доступный для связи только внутри сквада, либо командеру для связи со сквадными.

W

"WSN", "wrong squad name" - неправильное название сквада при действующем squadrule на данном сервере

"Waste" - бессмысленная, либо не окупившая себя потеря техники. Например: *“Снова танк завейстили, упав с моста при выезде с базы!”*

"w2?", "where to?" - куда? - обычно спрашивают у подсевших в технику пассажиров

"w8", "wait" - жди

“w/crate” - высадка пехоты с ящиком снабжения из вертолета

7.2.2. Русскоязычное ассорти

А

“АФК” - см. “AFK”

Б

“Бардак” - см. “БРДМ”

В

“Вээнка” - китайский легкий бронетранспортёр VN-3

“Ваниль” - оригинальный Battlefield 2 без модов

Г

“Главка” - см. “main base”

“Грач” - самолёт Су-25

“Гивапнуться” - сдаться при тяжёлом ранении, нажав ЛКМ “give up/suicide”, теряя при этом очередной командный тикет

Д

“Догфайт” - Ближний воздушный бой (бой на виражах, собачья свалка — калька с англ. dogfight)

Ж

“Ждам(чик)” - см. “JDAM”

З

"Забелить флаг" – добиться перехода флага в нейтральное положение.
Например: *"Зайдите в зону флага! Не можем его забелить!"*

"Зажигалка" - термитная / (зажигательная) граната

К

"КабанчеГ" - игрок, которого зарезали

"Каша" - карта Kashan Desert

"Клейм", "клеймор" - противопехотная осколочная мина направленного поражения с дистанционным управлением

"Ком" - главнокомандующий. Другие названия: командер, коммод, комок

"Консервы" - бронетехника

"Корова" - транспортный вертолёт

"Крюк" - кит специалиста. Например: *"Возьми крюка!"*

Л

"Лавка" - бронетранспортёры LAV-25 и LAV-3

"ЛКМ" - левая кнопка мыши

М

"Мексиканцы" - солдаты фракции MEC, Middle Eastern Coalition

"Минус (кто-либо/что-либо)" - тип и/или количество уничтоженных единиц противника. Например: *"Минус два!", "Танк минус!"*. Не путать с направлением в градусах

"Мямля" - см. "mumble"

"Мишка" - вертолёты Ми-8/17 или Ми-28

“Мотолыга” - серия тягачей МТ-ЛБ

П

“Пособник” - безоружный гражданский. Другие названия: цивил, цивилист, колабор

“Поднять (кого-либо)” - реанимировать бойца с помощью шприца. Например: *“Медик, подними пулемётчика на маркере!”*

“Просел (танк, например http://projectreality.3dn.ru/_ph/1/37142499.jpg)” - означает сильное повреждение техники, а также полную или частичную потерю мобильности последней (выведен из строя один или оба трака, повреждена подвеска и, возможно, заблокировано вращение башни). Например: *“Танк просел у моста в браво семь ! Добейте гада!”*

“Пермь” - перманентный, т.е. вечный бан

“Печеньки” - медицинские перевязочные пакеты

“Полтина” - машина с пулеметом .50 калибра. Другие названия: фифтик

“Пайп” - самодельное взрывное устройство малого радиуса действия с дистанционным управлением

“Подствол” - подствольный гранатомёт

“Пума” - БМП немецких вооружённых сил

“Пантера” - британский универсальный военный внедорожник с дистанционной системой управления огня C.R.O.W.S. Другие названия: “Пылесос” - дано за характерный звук двигателя

“ПТУРС” - противотанковая управляемая ракета

“Пепелац” - транспортное средство

“ПТРК” - см. “TOW”

“ПКМ” - правая кнопка мыши

Р

“Разобрать (что-либо)” - уничтожить. Например: *“Мишку с полтины разобрали!”*

“Раллик” - см. “rally point”. Другие названия: сраллик

“Респ” - см. “spawn”

“РКГ” - ручная кумулятивная граната

С

“(Спавн)кемпинг” - тупое отстреливание врагов на точке появления, ничего не предпринимая к уничтожению этой точки. Например: *“Не респайтесь на фобе в фокстрот пять, там мековцы на бэтере кемперят!”*

“Срезать (фобу, например)” - уничтожить (ралики, ФОБы или сортиры можно буквально срезать ножом, ударив ножом в радиостанцию). Например: *“Толчок срезал, но зажигалок нет!”*

“Синяк” - 1. Игрок, который находится не в твоём скваде 2. Игрок не состоящий ни в одном из сквадов. Название возникло в связи с тем, что бойцы вне сквада и их ники отображаются в игре и на карте не зелёным, а синим цветом. Термин может иметь негативный оттенок, так как синяки с точки зрения целей и задач собственного сквада вечно бегут куда-то не туда, тупят, орут не ко времени, и вообще занимаются ерундой.

“Сортир” - точка респа у инсургентов; постройка, отрытая лопатой. Другие названия: туалет, толчок

“Сушка” - самолёты Су-25, Су-27 или Су-30

“Свап (кита)” -1. создание под собой кита-пустышки без оружия. Позволяет обменять пустышку на носимое персональное вооружение, т.е. оставить свой кит на земле 2. Взятие лежащего/сброшенного кита, с целью предотвращения его пропадания

"Сопли" - см. "supply"

"Стамина" - показатель запаса спринта(бега) в левом нижнем углу экрана

"Слоупок" - человек, реагирующий на происходящие события со значительной задержкой, иными словами "тормоз"

"СПГ" - станковый противотанковый гранатомёт. Например: *"Сейчас СПГ-кар сольют!"*

Т

"Термал" - тепловизор

"Техничка" - белая машина снабжения инсургентов

"Тикеты" - билеты, командные очки

"Торнадо" - двухместный боевой реактивный самолёт немецких и британских вооружённых сил

"Тридцатка" - МТ-ЛБ или БТР с 30мм пушкой

"Товка" - см. "TOW"

Х

"Хамви" - см. HMMWV

Ш

"Шифтовать" - бежать с ускорением, зажав кнопку "Shift"

"Шахидка" - легковой автомобиль повстанцев, гружённый взрывчаткой

Э

"Эпипен" - шприц синтетического адреналина (эпинефрина), необходимый для реанимации тяжело-раненых.

7.4. Секция для интересующихся конкретными цифрами

(Великая Грохотайловская Энциклопедия в 12 томах с комментариями, кусками кода и сушеными экземплярами TransChinook)

7.4.1 Разброс

Линк на оригинал+собственные эксперименты

<http://www.bfeditor.org/forums/index.php?showtopic=13844>

1. *Первым делом нам надо открыть файл с параметрами оружия:*

а) Battlefield 2\mods\pr\objects\weapon_server.zip

б) осторожно, у ПР бывают патчи. Поэтому открываем weapons_server_patch(1,2,3...).zip

в) проверяем нужное нам оружие в папке Handheld\%weaponname%

NOTE: если искомого оружия нету, то возвращаемся к пункту б, и снижаем номер патча.

г) открываем файл %weaponname%.tweak

2. *Ищем секцию наподобие этой:*

```
rem ---BeginComp:SoldierDeviationComp ---  
rem 556 Iron Sight Standard Accuracy Assault Rifle  
ObjectTemplate.createComponent SoldierDeviationComp  
ObjectTemplate.deviation.minDev .333  
ObjectTemplate.deviation.setFireDev 1.4 .7 .023  
ObjectTemplate.deviation.setTurnDev 2 .15 .15 .05  
ObjectTemplate.deviation.setSpeedDev 3 .02 .02 .02  
ObjectTemplate.deviation.setMiscDev 20 20 .15  
ObjectTemplate.deviation.devModStand 1.5  
ObjectTemplate.deviation.devModCrouch 1.0  
ObjectTemplate.deviation.devModLie 0.9  
ObjectTemplate.deviation.devModZoom .3  
rem ---EndComp ---
```

3. *И расшифровываем ее:*

The Deviation Component

ObjectTemplate.deviation.minDev <значение>

Минимально возможный разброс для оружия.

ObjectTemplate.deviation.subProjectileDev <значение>

Если оружие стреляет дробью, то данное значение применяется для этой группы снарядов.

ObjectTemplate.deviation.setFireDev <Max> <Add> <Sub>

ObjectTemplate.deviation.setTurnDev <Max> <AddPitch> <AddYaw> <Sub>

ObjectTemplate.deviation.setSpeedDev <Max> <AddForward> <AddStrafe> <Sub>

ObjectTemplate.deviation.setMiscDev <Max> <AddJump> <Sub>

Max = Максимальное значение разброса.

Sub = Начальное(минимальное) значение разброса.

Add = Разброс, добавляемый при выстреле 1 снаряда.

AddPitch = Разброс, добавляемый при движении камеры по оси Y(вверх-вниз).

AddYaw = Разброс, добавляемый при движении камеры по оси X(вправо-влево).

AddForward = Разброс, добавляемый при ходьбе вперед-назад.

AddStrafe = Разброс, добавляемый при ходьбе вправо-влево.

AddJump = Разброс, добавляемый при прыжке.

ObjectTemplate.deviation.devModStand <значение>

Множитель разброса при положении стоя.

Все значения будут умножаться на данную величину.

ObjectTemplate.deviation.devModCrouch <значение>

Множитель разброса при положении сидя.

Все значения будут умножаться на данную величину.

ObjectTemplate.deviation.devModLie <значение>

Множитель разброса при положении лежа.

Все значения будут умножаться на данную величину.

ObjectTemplate.deviation.devModZoom <значение>

Множитель разброса при включении прицела.

Все значения будут умножаться на данную величину.

0 - Нету разброса

1 - Средний разброс

2 - Большой разброс

0 и множитель 10 = 0 разброс

1 и множитель 3 = 3 разброс
2 и множитель 0.5 - 1 разброс

Все еще не ясно, что разброс означает, но можно предположить, что:
“Значения высчитываются в углах, под которыми пуля выстреливается из оружия”

7.4.2 Прорисовка рельефа местности на больших дистанциях

для интересующихся:

<http://www.realitymod.com/forum/f189-modding-tutorials/49889-map-info-terrain-morphing-4km-vs-2km.html>

7.5 Полезные ссылки

realitymod.com/prspy - Официальная фишка для мониторинга серверов с функцией добавления “друзей”.

realitymodfiles.com/ancient/097mapgallery - Галерея всех карт и всех лэйаутов (вариантов расположения флагов, наличия определенной техники) на них.

wargamer-project.de/wgpwiki/PR - Подробный справочник по оружию, технике и прочему, на немецком.

vbios.com/pr - форум одного из популярнейших серверов в мире ПР
[\[BF2FreeLook, FaceTrackNoIR, FreeTrackIR и т.п.\]](#) - поворот камеры в игре своей головой - полезно для летчиков

projectreality.3dn.ru - Сайт в помощь русскоговорящему комьюнити ПР

playprepared.com ATC, *Advanced Tactical Center* - программа для тактиков

overwolf.com/Appstore/#appId=Rincewind_MortarSniper программа для

минометчиков

gametracker.com база серверов\игроков с мониторингом

bf2players.net база игроков БФ2 с мониторингом

[Project_Reality_v0.96_Manual_RU.pdf](#) - Официальное руководство на русском языке

[PR_Mumble_1.0.0_Beta_4.msi](#) - Актуальная версия Мамбл

[pbsetup.exe](#) - Клиент PunkBuster

[pbsvc.exe](#) - Службы PunkBuster

7.6 Ссылки на видео и стримы

Посмотрите немного видео для затравки:

Русскоязычные:

Трансляции и их записи:

ru.twitch.tv/zloybullet
ru.twitch.tv/badmadfear
livestream.com/xfire_vbi0s

Геймплей:

Бои на карте Burning Sands: репортаж с места событий - youtube.com/playlist?list=PL-AfquSrr6FaRO4ShWyrGMLIPAt62q-RK
PR Close Air Support - youtube.com/playlist?list=PL17GNYaWD4Cnuy9pXp-tEBp9RYEysfk6C
Духи-Камикадзе in ActiOn - youtu.be/xC4ssQOkdH4
PR Moments 010 - youtu.be/Sl6nl_KA1qQ
KIA, Kokan, раунд целиком - youtu.be/VAaDxsWXTUs
SRF Public Gaming - youtu.be/9M8IIQuGJ-M
Нежданчик на переезде - youtube.com/watch?feature=LNpMK_O7PhY
How to destroy two APC's in 5 minutes - youtube.com/watch?feature=It9CPNKdU60
DeadW4 - youtube.com/watch?v=Phf2KRoZ8hM&list=UL

Промо-ролики:

W*C*W Unmanned PR 0.92 - youtube.com/watch?v=z3KNWcBaObI
PR 0.957 - youtube.com/watch?v=sruCwsukTIs
SRF vs Tatarstan ClanWar - youtube.com/watch?v=rv59okYO4OQ&list=UUQy7_7f1-zW-T-w_beHoWlw&index=1
Grind. - vimeo.com/28814051
Event 22.10.11 - youtube.com/watch?feature=V6kUG0n_Nw4
Event 23.12.11 - youtube.com/watch?feature=Rk_TlqwHFXy
Event 28.10.11 Операция "Вепрь" vimeo.com/31573890
Event 16.03.2012 - BLUEFOR Defence vimeo.com/38732207

Англоязычные:

Промо ролики:

PR.: BF2 Remix - youtu.be/qvWXZhcjkxo
Chaos Theory - youtu.be/TEypkzELALU
TGXV Promo - youtu.be/IBvrhL2UnOg
Firepower 2 - youtu.be/LF8k3bVfd68

Геймплей:

Combined Assault on Enemy Cache - PR v0.97 Kokan - youtu.be/XSqLDDOZDU0

Phlupple - youtube.com/user/phlupple

Dbzao - youtube.com/playlist?list=PLC8728D468C4B1079

Romagnolo - youtube.com/playlist?list=PLFD91867F2E11BC35

7 Days of PR - youtu.be/IUr-eiLqD7Y

Project "Human Shield" - youtube.com/watch?v=3kfP1j4qGIM

"Don't do it, noob!" - youtube.com/watch?feature=KhtmnU8i3AA

"I revisit PR" - youtube.com/watch?v=eOnOBqa5XsU

Мы бы с удовольствием предоставили больше ссылок, но это не имеет смысла :)

8. Заключение

В начале этой затеи с написанием всего этого, мы понимали что это можно будет писать вечно, и в процессе написания мы убеждались в этом все больше; некоторые вещи мы не написали специально, оставив вам возможность самим найти это, а некоторые мы просто не дописали, решив для начала остановиться на какой-то условной границе. На момент написания все ждут выхода версии ПР 1.0 и, возможно, после релиза мы выпустим следующую версию этого "пособия".

Не бойтесь того, что вы новичок либо игрок с опытом и чего-то не знаете, в этом нет ничего постыдного, скорее не знать и не пытаться узнать - это стыдно. Спрашивайте, если не знаете - "вам подскажут, расскажут и дадут поПробовать, догонят и еще раз дадут!" ;)

Авторы:

PRV zloy_bullet[SNPR]

PRV ShneldeR

KIA** rPoXoTauJlo (мне нравится) :)

KIA** Rusty_42

SRF Chuva_RD

CT DrSID666

Apache[UA]

Johann_[RUS]

[UAGs] CoHar

Bad&Mad[F.E.A.R.]

Хотим поблагодарить разработчиков ПР и всех, кто играл с нами все эти годы, а это игроки со всего мира, мы провели в ПР довольно много времени и надеемся так же проводить его и в будущем.

р.с. как же быстро вы перемотали эту ПРостынь - а теперь поПробуйте ее Прочитать ;)