



LOCK ON[®]
Горячие Скалы 2



Lock On: Горячие Скалы 2

Пользовательский интерфейс

СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВНОЕ ОКНО.....	4
БЫСТРЫЙ СТАРТ.....	6
ЛЕТНАЯ КНИЖКА.....	8
Страница пилота.....	9
Национальность, эмблемы и награды	11
НАСТРОЙКИ.....	13
Системные настройки.....	14
Графика.....	14
Аудио.....	16
Управление.....	18
Игровые настройки.....	26
Настройки сложности	27
Опции вида F10	29
Дополнительные опции	30
Пресеты.....	31
ОБУЧЕНИЕ.....	33
МИССИЯ.....	36
Брифинг.....	37
Дебрифинг.....	38
ПРОСМОТР ТРЕКОВ	42
РЕДАКТОР МИССИЙ.....	45
Элементы редактора миссий	45
Карта.....	46
Статусная строка.....	46
Верхнее меню.....	47
Меню ФАЙЛ	47
Меню ИЗМЕНИТЬ.....	49
Меню ПОЛЕТ	49
Меню КАМПАНИЯ.....	51
Меню НАСТРОЙКИ.....	51
Меню СПРАВКА	53
Панель инструментов	54
Создать новую миссию.....	55
Открыть миссию	55
Сохранить миссию	55
Брифинг	55
Погода.....	57
Триггеры	59
Цели миссии.....	66
Опции миссии	68

Вылет – Старт миссии	68
Добавить самолет, вертолет	68
Маршрут	73
Цели	75
Использование целевых зон	78
Подвески	82
Резюме	84
Отказы	85
Добавить корабль	87
Маршрут	88
Цели	90
Резюме	91
Добавить наземную технику	92
Маршрут	93
Цели	97
Резюме	98
Сервис и техническое обслуживание на аэродромах	99
Добавить статический объект	100
Добавить триггерную зону	102
Шаблоны	103
Список триггерных зон	104
Список групп	106
Удалить группу/объект	107
Настройки карты	107
Линейка	107
Выйти из редактора	107
КАМПАНИЯ	109
РЕДАКТОР КАМПАНИЙ	112
СПРАВОЧНИК	117
Выход	119
СЕТЕВАЯ ИГРА - МУЛЬТИПЛЕЕР	121
Настройки	122
Сервер	124
Опции сервера	124
Выбор и описание миссии	125
Выбор ЛА (Сервер)	126
Клиент	130
Выбор ЛА (Клиент)	132
Процедура создания сервера игры (Сервер)	133
Процедура подключения к серверу (Клиент)	133
Завершение сетевой игры	134
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ СПРАВОЧНИКА	135

LOCKON

Горячие Скалы 2



ГЛАВНОЕ ОКНО

ГЛАВНОЕ ОКНО

После запуска игры появляется главное окно игры, из которого осуществляются все последующие действия. В главном окне находятся 10 кнопок, расположенных по кругу, и одна в центре, с помощью которых осуществляется вызов соответствующих страниц интерфейса. При наведении курсора мыши на область кнопки кнопка подсвечивается, при нажатии – озвучивается кликом.



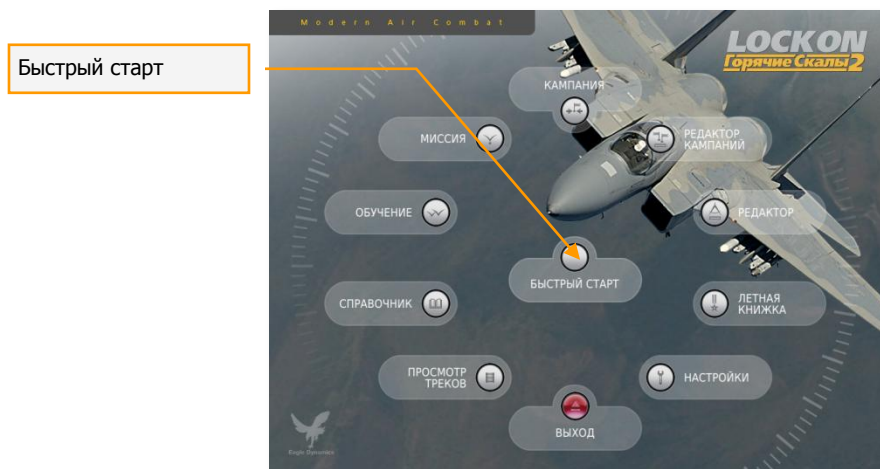
Главное окно включает следующие кнопки:

- **БЫСТРЫЙ СТАРТ.** Вызывает панель запуска быстрых миссий для самолетов F-15, A-10, Су-27, Су-33, МиГ-29, Су-25 и Су-25Т для ознакомления с игрой.
- **ЛЕТНАЯ КНИЖКА.** В окне летной книжки вы можете создать своего нового пилота, где будет отслеживаться его статистика, достижения и награды.
- **НАСТРОЙКИ.** Окно настроек содержит три закладки, в которых вы можете настроить графические опции и звук, устройства ввода (джойстик и манипуляторы), а также настройки сложности.
- **ОБУЧЕНИЕ.** Курс обучения пилотированию и боевому применению.
- **МИССИЯ.** Открывает окно выбора одиночных миссий для игры.

- **ПРОСМОТР ТРЕКОВ.** Открывает окно выбора треков (файлов с записью полетов) для последующего просмотра.
- **РЕДАКТОР.** Редактор предназначен для создания одиночных миссий. Миссии могут быть использованы для независимого прохождения, либо для создания кампаний. Этот инструмент позволяет создавать миссии, используя все возможности игры.
- **КАМПАНИЯ.** Открывает окно выбора кампаний для поэтапного прохождения.
- **РЕДАКТОР КАМПАНИЙ.** Редактор кампаний предназначен для создания кампаний из миссий, ранее созданных в редакторе миссий.
- **СПРАВОЧНИК.** В справочнике вы можете найти информацию по всем трехмерным объектам (технике, сооружениям и оружию), используемым в игре.
- **ВЫХОД.** Кнопка выход позволяет выйти из игры.

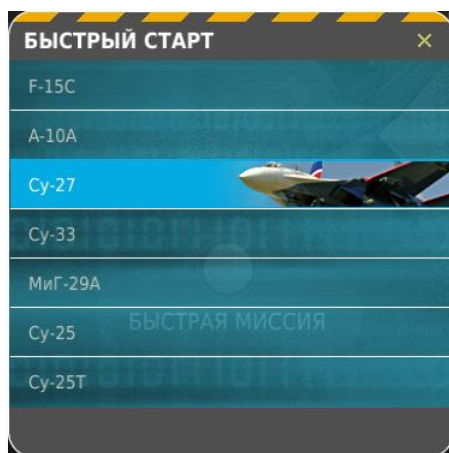
БЫСТРЫЙ СТАРТ

В центре главного окна расположена кнопка БЫСТРЫЙ СТАРТ. При нажатии происходит вызов панели быстрых миссий с 7-ю кнопками для запуска миссий самолетов F-15, A-10, Су-27, Су-33, МиГ-29, Су-25 и Су-25Т.



После появления панели БЫСТРЫЙ СТАРТ требуется нажать на кнопку-полосу требуемого самолета, после чего начнется немедленная загрузка миссии.

Для выхода из панели БЫСТРЫЙ СТАРТ обратно в ГЛАВНОЕ ОКНО можно нажать знак "X" в правом-верхнем углу панели.



Любую быструю миссию можно заменить по собственному желанию. Для этого в редакторе миссий нужно создать миссию с названием аналогичным существующей и положить в папку Missions\QuickStart.



LOCKON

ЛЕТНАЯ КНИЖКА

Имя: Васькуцкий

Позывной: Grom

Звание: Старший лейтенант

Россия

332 ОГВП

Коллекция

Призван	29.05.2009	Назначен цели	37
Копания	0	Воздушные цели	45
Миссии	0	Объекты	0
Летный час	19ч 44мин	Морские цели	1
Дневное время	18ч 40мин	Победы/Потери	83/06
Ночное время	1ч 40мин		
Посадки	11		
Самлет Landings	0	Друж. наземн. инцидент	0
Aerial Refueling	0	Друж. возд. инцидент	0
Катапультирование	3		
Общие очки	3480	Неуязвимость	Да
		Смерть	21

Создать

Удалить

ОТМЕНА

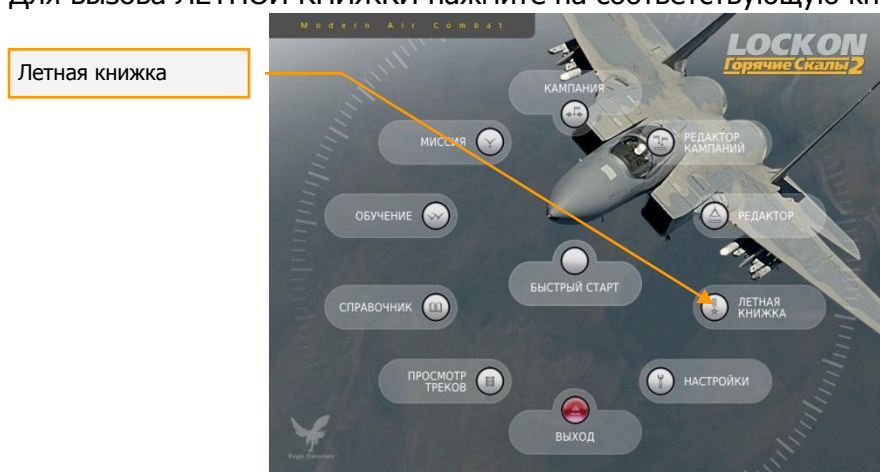
ОК

ЛЕТНАЯ КНИЖКА

В ЛЕТНОЙ КНИЖКЕ вы можете создать своего пилота или пилотов по желанию. Все ваши достижения и неудачи будут зачисляться на выбранного пилота. По мере увеличения налета пилот будет расти в звании, по количеству очков, полученных за поражение целей, будут присваиваться награды. По умолчанию пилот неуязвим - это значит, что даже в случае гибели в миссии пилот не будет удаляться из летной книжки как погибший, он будет накапливать количество виртуальных смертей.

Внимание: Пилот, выбранный в летной книжке, будет участвовать во всех миссиях, накапливая ваш налет, победы и поражения

Для вызова ЛЕТНОЙ КНИЖКИ нажмите на соответствующую кнопку.



Внизу окна расположены две кнопки: ОТМЕНА [ESC], с помощью которой вы можете выйти в главное окно без сохранения изменений, и ОК [ENTER], с помощью которой вы можете применить свои изменения.

Вы также можете закрыть окно без сохранения, нажав желтый «X» в правом верхнем углу.

Летная книжка имеет два логических раздела:

1. Страница пилота
2. Национальность, эмблемы и награды

Страница пилота

Страница пилота расположена в левой части окна, в ней отображаются личные данные и статистика пилота. Внизу располагаются две кнопки: Создать и Удалить. Для создания нового пилота нажмите Создать. Для удаления существующего пилота выберите его из выпадающего списка и нажмите кнопку Удалить.

Страница пилота

Национальность, эмблемы и награды

LOCKON ЛЕТНАЯ КНИЖКА

имя: Васисуалий

позывной: Grom

звание: Старший лейтенант

Призван	29.05.2009	Наземные цели	45
Кампании	0	Воздушные цели	52
Campaign Missions	0	Объекты	0
Летные часы	25ч 21мин	Морские цели	1
Дневное время	23ч 36мин	Победы/Потери	98/55
Ночное время	1ч 44мин		
Посадки	15	Друж. наземн. инцидент	0
Посадки на палубу	0	Друж. возд. инцидент	0
Дозаправки в воздухе	1		
Катапультирования	15		
		Неуязвимость	Да
Общие очки	330	Смерти	35

Создать Удалить

Россия

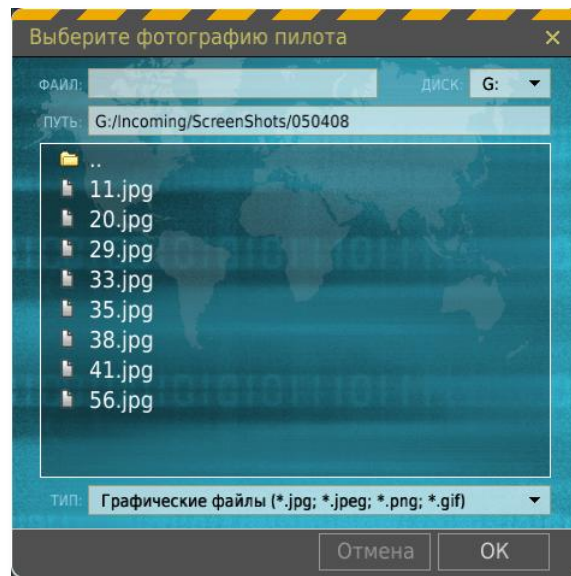
14th Regiment

награды

ОТМЕНА ОК

На странице пилота находятся следующие элементы:

- **Фотография пилота.** В верхнем левом углу страницы располагается фотография пилота, которую вы можете изменить по своему желанию. Для этого необходимо кликнуть на фотографии и в появившемся окне выбора файла указать путь к желаемому графическому файлу в формате JPG, JPEG, PNG или GIF с разрешением 128 на 128 точек.



- **ИМЯ.** В процессе создания нового пилота введите желаемое имя пилота в это поле. Выбор существующих пилотов осуществляется здесь же нажатием на стрелку выпадающего списка.
- **ПОЗЫВНОЙ.** Введите в это поле желаемый позывной пилота. Позывной будет отображаться на метке вашего вертолета в игре.
- **ЗВАНИЕ.** При создании нового пилота ему дается звание младшего офицера. Далее, по мере увеличения налета пилоту будут присваиваться новые звания.

Ниже описаны пункты статистики пилота:

- **Призван.** Дата создания пилота.
- **Кампании.** Количество пройденных кампаний.
- **Миссий в кампаниях.** Количество пройденных миссий в кампаниях.
- **Летные часы.** Количество налетанных часов.
- **Дневное время.** Количество налетанных часов днем.
- **Ночное время.** Количество налетанных часов ночью.
- **Посадки.** Количество посадок.
- **Посадки на палубу.** Количество посадок на палубу.
- **Дозаправки в воздухе.** Количество дозаправок в воздухе от самолета-заправщика. Дозаправкой считается контакт и перекачивание топлива в течение не менее 20 секунд.
- **Катапультирования.** Количество катапультирований.
- **Общие очки.** Общее количество очков, полученных в миссиях и кампаниях.
- **Наземные цели.** Количество уничтоженных наземных целей.
- **Воздушные цели.** Количество уничтоженных воздушных целей.

- **Объекты.** Количество уничтоженных статических объектов.
- **Морские цели.** Количество уничтоженных морских целей.
- **Победы/Потери.** Этот коэффициент показывает отношение побед (количество всех уничтоженных целей) к количеству потерь собственных вертолетов игроком.
- **Друж. наземн. инцидент.** Количество дружественных уничтоженных наземных объектов.
- **Друж. возд. инцидент.** Количество дружественных уничтоженных воздушных объектов.

Статус пилота показывается в нижней части страницы пилота.

- **Неуязвимость.** Статус неуязвимости пилота. Возможно выбрать установки Да или Нет. В случае выбора Да, пилот становится неуязвимым, после гибели в миссии он продолжает быть доступным в дельнейшем. Каждый факт гибели в игре будет увеличивать счетчик смертей.
- **Смерти.** Счетчик смертей пилота при включенном неуязвимом статусе.

Национальность, эмблемы и награды

В правой части окна располагается раздел национальности, эмблем и наград, в котором вы можете выбрать национальность пилота и желаемую эмблему. Тут же будут отображаться награды полученные вашим пилотом за накопленные очки.

- **Нация.** Используйте этот выпадающий список для выбора национальности пилота.
- **Эскадрилья.** В этом выпадающем списке вы можете выбрать эмблему эскадрильи.
- **Награды.** В этом поле отображаются награды, полученные пилотом.

LOCKON

Горячие Скалы 2

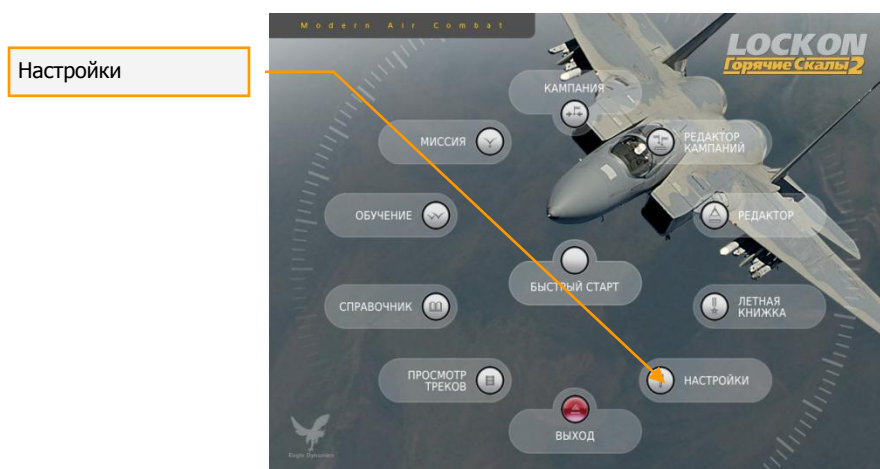


НАСТРОЙКИ

НАСТРОЙКИ

Окно настроек предназначено для настроек графики и эффектов, звуков, устройств ввода и установок сложности игры.

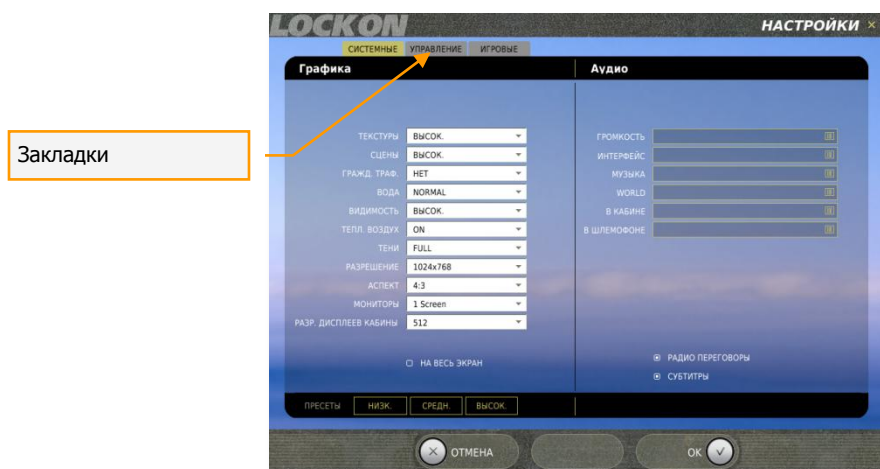
Для доступа в окно настроек нажмите кнопку НАСТРОЙКИ в главном окне.



Окно настроек имеет три закладки: СИСТЕМНЫЕ, УПРАВЛЕНИЕ, ИГРОВЫЕ. Кликнув по выбранной закладке, вы попадете в соответствующий раздел.

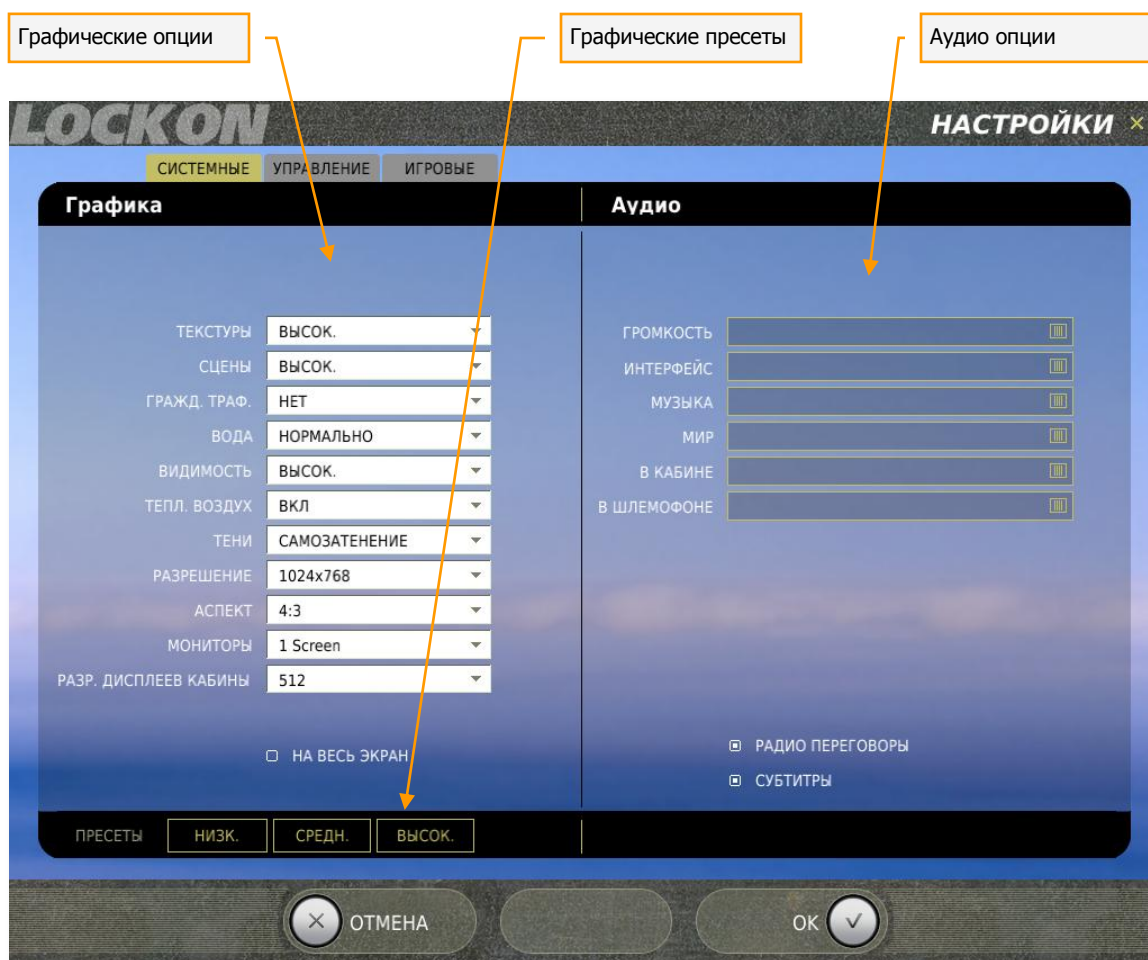
Внизу окна расположены две кнопки: ОТМЕНА [ESC], с помощью которой вы можете выйти в главное окно без сохранения изменений, и ОК [ENTER], с помощью которой вы можете применить свои изменения.

Вы также можете закрыть окно без сохранения, нажав желтый «X» в правом верхнем углу.



Системные настройки

На странице системных настроек вы можете настроить опции графики и звука. Опции графики позволяют подстраивать визуальную картинку игры в соответствии с производительностью вашего компьютера. Опции звука позволяют настроить звучание разных источников звука в игре по вашему желанию.



Графика

В этом блоке доступны для настройки 11 графических опций. Выбор каждой опции осуществляется через выпадающий список.

ТЕКСТУРЫ

- НИЗК. Текстуры земли, объектов, кабины низкого разрешения.
- СРЕД. Текстуры земли, объектов, кабины среднего разрешения.
- ВЫСОК. Текстуры земли, объектов, кабины высокого разрешения.

СЦЕНЫ

- НИЗК. Базовые сцены. Присутствуют здания и объекты только в зоне аэродромов. Лесов нет.
- СРЕД. Средние сцены. Присутствуют здания и объекты на всей территории. Лесов нет.
- ВЫСОК. Высокие сцены. Присутствуют здания, объекты и леса на всей территории.

ГРАЖД. ТРАФ.

- ДА. Гражданский трафик на автомобильных и железных дорогах присутствует.
- НЕТ. Гражданский трафик на автомобильных и железных дорогах отсутствует.

ВОДА

- НОРМА. Вода с отражениями облаков.
- ВЫСОК. Вода с отражениями облаков, объектов и берега.

ВИДИМОСТЬ

- НИЗК. Низкая дальность отрисовки наземных объектов, до 2 км. Модели объектов низкой детализации.
- СРЕДН. Средняя дальность отрисовки наземных объектов, до 5 км. Модели объектов высокой детализации.
- ВЫСОК. Высокая дальность отрисовки наземных объектов, до 10 км. Модели объектов высокой детализации.

ТЕПЛ. ВОЗДУХ

- ВКЛ. За соплами двигателей самолетов и вертолетов отображается марево теплого воздуха выхлопных газов.
- ВЫКЛ. Марево теплого воздуха не отображается.

ТЕНИ

- АКТИВНЫЕ ОБЪЕКТЫ. Отображаются тени на земле только от активных наземных объектов. Тени от заданий и от статических объектов не отображаются.
- ВСЕ ОБЪЕКТЫ. Отображаются тени на земле от всех объектов.
- ВСЕ. Отображаются тени на земле от всех объектов. Дополнительно отображается самозатенение (отбрасывание тени на себя) для объекта в центре камеры.

РАЗРЕШЕНИЕ

В этом выпадающем списке присутствует набор разрешений, поддерживаемых вашей видеосистемой.

АСПЕКТ

В этом выпадающем списке присутствует набор аспектов (отношений длины к высоте экрана). Вы должны выбрать аспект, соответствующий вашему экрану. По умолчанию принят стандарт 4:3 (1024x768).

МОНИТОРЫ

- 1 КАМЕРА. Стандартный и единственный пресет для компьютеров с одним монитором.
- 3 КАМЕРЫ. Пресет для компьютеров с 3-мя мониторами. Три камеры стоят в одной точке, но отображают свой сектор (3 соседних сектора по горизонтали). В итоге получается широкое изображение, позволяющее создать виртуальную кабину с широким обзором.

РАЗР. ДИСПЛЕЕВ КАБИНЫ

Разрешение дисплеев кабины влияет на качество и четкость отображения телевизионного индикатора, Шквал и наружных зеркал.

- 256. Низкое качество. Картинка рендерится в текстуру размером 256x256 пикселей. Обновляется через кадр.
- 512. Стандартное качество. Картинка рендерится в текстуру размером 512x512 пикселей. Обновляется через кадр.
- 512 КАЖДЫЙ КАДР. Стандартное качество. Картинка рендерится в текстуру размером 512x512 пикселей. Обновляется каждый кадр.
- 1024. Высокое качество. Картинка рендерится в текстуру размером 1024x1024 пикселей. Обновляется через кадр.
- 1024 КАЖДЫЙ КАДР. Высокое качество. Картинка рендерится в текстуру размером 1024x1024 пикселей. Обновляется каждый кадр.

НА ВСЬ ЭКРАН

Опция включает полноэкранный режим.

Audio

В правой части страницы имеются 6 регуляторов, с помощью которых можно настроить громкость различных аспектов игры.

- ГРОМКОСТЬ. Главный регулятор громкости. Регулирует общую громкость игры.
- ИНТЕРФЕЙС. Регулятор громкости звуков пользовательского интерфейса.
- МУЗЫКА. Регулятор громкости музыки в интерфейсе игры.
- МИР. Регулятор громкости внешних звуков в симуляторе. Сюда входят звуки всей техники, звуки эффектов и окружения.
- В КАБИНЕ. Регулятор звуков в кабине ЛА.
- В ШЛЕМОФОНЕ. Регулятор звуков радиоэфира в шлемофоне пилота.

Ниже располагаются два чекбокса дополнительных настроек.

- РАДИОПЕРЕГОВОРЫ. Включение радиопереговоров в игре.
- СУБТИТРЫ. Включение текстовых субтитров радиопереговоров в игре.

Управление

На странице настроек вы можете настроить все манипуляторы (клавиатуру, мышь, джойстики, педали, пульта и т.д.) для игры. Используя возможности конфигуратора, вы можете настроить действия для всех клавиш или кнопок манипуляторов, настроить параметры осей и силу отдачи для устройств с обратной связью.

Для каждого ЛА используются независимые файлы настроек. Если в миссии нет летательных аппаратов под управлением игрока включаются настройки профиля "Свободная камера".



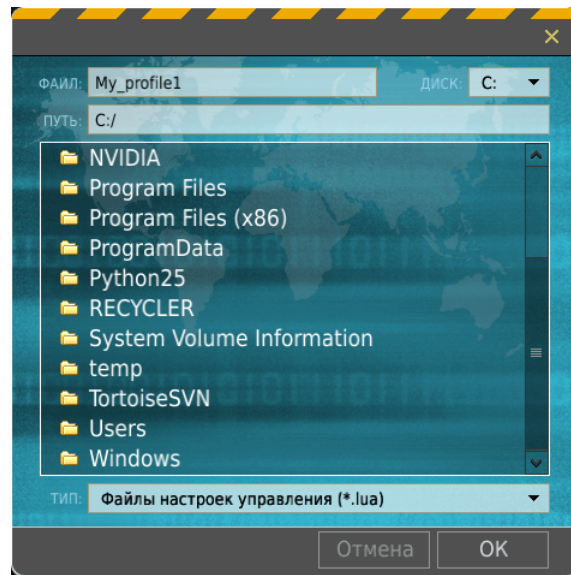
Для того чтобы сохранить настройки, необходимо нажать кнопку ОК [ENTER]; если требуется выйти без сохранения настроек, нажмите ОТМЕНА [ESC].

Выбор ЛА. В этом выпадающем меню вы можете выбрать требуемый ЛА для настройки управления.

- **A-10A**
- **F-15C**
- **МиГ-29G**
- **МиГ-29**
- **МиГ-29C**
- **Су-25**
- **Су-25T**
- **Су-27**
- **Су-33**
- **Своб. камера.** Настройки управления использующиеся в миссиях без ЛА игрока.

Категория действий. Все действия, для упрощения поиска и редактирования, разбиты на категории по функционалу или принадлежности к определенному устройству. Для каждого ЛА существует общая категория ВСЕ, которая содержит все действия, а также набор категорий, содержащих сгруппированные по функционалу действия. Отдельной позицией выделена группа осевых действий. Список действий различается, в зависимости от типа ЛА.

Список назначений. Таблица назначений состоит из ряда вертикальных столбцов и горизонтальных рядов. В первом столбце ДЕЙСТВИЯ располагается список всех доступных действий выбранного ЛА и категории. Далее идут столбцы, связанные с отдельными устройствами. Первым устройством в таблице идет КЛАВИАТУРА, где по умолчанию существуют назначения всех действий. Далее идут пользовательские устройства (джойстики, педали и т.д.). Замыкает список столбец для манипулятора мышью.



Сохранить профиль как. Если вы хотите сохранить профиль устройства в отдельном файле с целью создания резервной копии или передачи другому лицу, вы можете это сделать с помощью кнопки СОХР. ПРОФ. КАК. Для этого необходимо кликом мыши выделить любую ячейку в столбце требуемого устройства, затем нажать кнопку СОХР. ПРОФ. КАК, в появившемся окне набрать желаемое имя профиля, путь сохранения и нажать ОК.

Загрузить профиль. Если вы хотите загрузить профиль устройства из ранее сохраненного файла, выберите устройство, выделив любую ячейку в столбце устройства кликом мыши, нажмите кнопку ЗАГР. ПРОФ., в появившемся окне выберите требуемый файл и нажмите ОК.

Внимание! В случае загрузки профиля несоответствующего устройства (например, профиль джойстика загружен для клавиатуры) корректная работа и управление будут невозможны

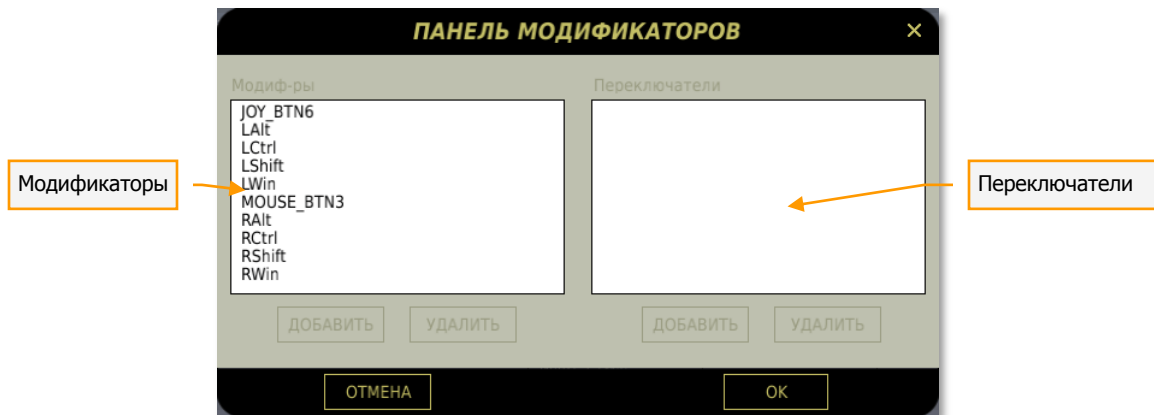
Модификаторы. Кнопка модификаторы вызывает панель модификаторов, с помощью которой вы можете управлять модификаторами и переключателями.

Модификаторы - это кнопки, аналогичные стандартным клавиатурным SHIFT, CTRL или ALT, позволяющие составлять сложные клавиатурные сочетания.

Переключатели - это кнопки, работающие как нажимной переключатель. То есть по первому нажатию переключатель включается, при повторном нажатии – выключается.

В качестве модификатора или переключателя вы можете назначить любую кнопку любого устройства. При этом возможно использование клавиатурных и кнопочных сочетаний разных устройств. Например, модификатора на джойстике в сочетании с клавишей на клавиатуре.

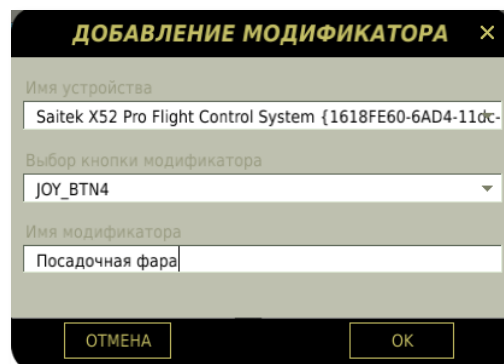
По умолчанию в игре уже назначен ряд стандартных модификаторов, которые вы можете видеть на рисунке ниже.



Для того чтобы добавить модификатор или переключатель, нажмите кнопку **ДОБАВИТЬ** в соответствующей части панели. При этом появится окно добавления модификатора.

В окне находится три поля:

- Имя устройства. В этом поле вы должны выбрать имя устройства, на котором требуется назначить модификатор.
- Выбор кнопки модификатора. В этом поле отображается нажатая вами клавиша или кнопка.
- Имя модификатора. В этом поле вы можете ввести собственное имя модификатора или переключателя.



Последовательность действий. Сначала вы выбираете в выпадающем списке **ИМЯ УСТРОЙСТВА**, затем нажимаете требуемую клавишу, которая появляется в поле **ВЫБОР КНОПКИ МОДИФИКАТОРА**, при желании присваиваете собственное имя для модификатора в поле **ИМЯ МОДИФИКАТОРА**. После этого нажимаете кнопку **ОК**.

При необходимости отмены всех изменений, нажмите **ОТМЕНА**.

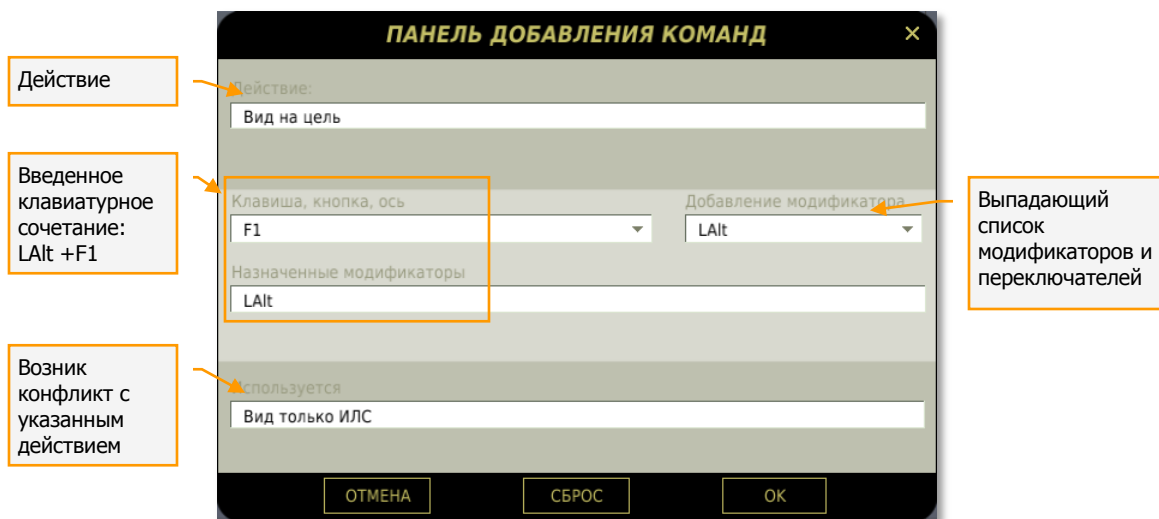
При необходимости удалить существующий модификатор или переключатель необходимо выделить его в панели модификаторов с помощью мыши и нажать кнопку **УДАЛИТЬ**.

Блок кнопок редактирования. В этом блоке представлены три кнопки **ДОБАВИТЬ**, **ОЧИСТИТЬ**, **УМОЛЧ**.

- **ДОБАВИТЬ.** При нажатии на эту кнопку появляется окно, в котором можно добавить новую клавиатурную комбинацию, кнопку или ось джойстика для выбранной ячейки. При этом существующая клавиатурная комбинация не стирается. Если добавляемая клавиатурная комбинация была ранее задействована, она стирается из ранее задействованного ДЕЙСТВИЯ.
- **ОЧИСТИТЬ.** При нажатии на эту кнопку все существующие комбинации в выбранной ячейке стираются.
- **УМОЛЧ.** При нажатии на эту кнопку в выбранной ячейке возвращается клавиатурная, кнопочная комбинация или ось, принятая по умолчанию.

Пример назначения новой клавиатурной, кнопочной комбинации или оси на место принятой по умолчанию:

1. Выделить ячейку требуемого действия в колонке требуемого устройства. В случае необходимости назначения оси, предварительно выбрать категорию **ОСЕВЫЕ КОМАНДЫ** в выпадающем списке категория действий.
2. Очистить ячейку от существующей комбинации. Нажать кнопку **ОЧИСТИТЬ**.
3. Добавить требуемую комбинацию. Нажать кнопку **ДОБАВИТЬ**. После этого появится **ПАНЕЛЬ ДОБАВЛЕНИЯ КОМАНД**.

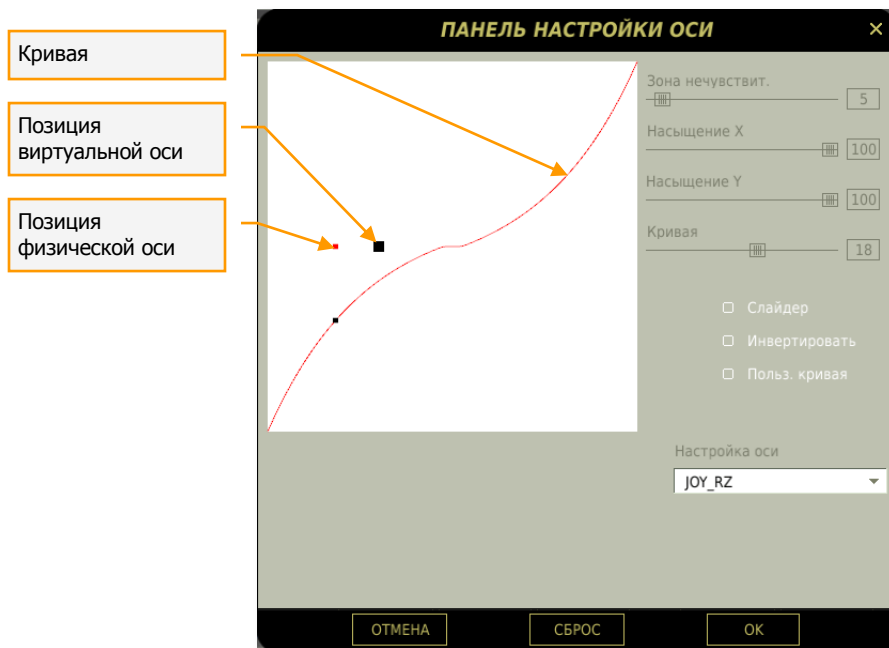


- Поле **ДЕЙСТВИЕ** показывает действие, которому назначается комбинация.
- Поле **КЛАВИША, КНОПКА, ОСЬ** показывает назначенную (нажатую) клавишу, кнопку или ось. В этом поле можно выбрать клавишу, кнопку или ось вручную из выпадающего списка.
- Выпадающий список **ДОБАВЛЕНИЕ МОДИФИКАТОРА** позволяет выбрать вручную требуемые модификаторы или переключатели.
- Поле **НАЗНАЧЕННЫЕ МОДИФИКАТОРЫ** показывает комбинацию назначенных модификаторов.

- Поле ИСПОЛЬЗУЕТСЯ показывает название действия, для которого уже используется выбранная клавиатурная или клавишная комбинация (показан конфликт).
4. Нажать на клавиатуре или джойстике требуемую комбинацию и проконтролировать на панели правильность ввода.
 5. После назначения требуемой комбинации нажать ОК.
 6. В случае назначения неверной комбинации нажать кнопку СБРОС и повторить назначение снова.

Очистить выбранную категорию. При нажатии на эту кнопку происходит очистка всех клавиатурных или кнопочных комбинаций в выбранной категории для выбранного устройства. Выбранное устройство определяется по выделенной ячейке.

Настройка оси. Кнопка НАСТР. ОСИ вызывает ПАНЕЛЬ НАСТРОЙКИ ОСИ, в которой вы можете настроить зону нечувствительности, насыщение и кривую отклика оси.



Зона нечувствительности. Зона нечувствительности часто называется «мертвой зоной» и предназначена для устранения дрожания оси манипулятора около центральной позиции. С помощью ползунка ЗОНА НЕЧУВСТВИТ. вы можете настроить размер зоны по желанию. В результате дрожание оси манипулятора будет вырезаться. Стоит учитывать, что чем больше зона нечувствительности, тем менее точным становится управление в районе центра оси.

Насыщение. На панели представлены два ползунка для насыщения: по координате X – НАСЫЩЕНИЕ X и по координате Y – НАСЫЩЕНИЕ Y. Насыщение позволяет регулировать уровень предельного отклонения оси по обеим координатам. Если требуется уменьшить физический ход оси, но при этом сохранить полный виртуальный ход в игре, необходимо уменьшить насыщение по

оси X. Если требуется уменьшить виртуальный ход оси в игре, но при этом сохранить полный физический ход оси, необходимо уменьшить насыщение по координате Y.

Кривая. Ползунок КРИВАЯ позволяет регулировать степень искривления кривой отклика. Кривая отклика описывает закон изменения виртуального положения оси от физического. К примеру, кривая, изображенная на рисунке, позволяет получить более плавное управление около центра оси и более резкое по краям.

По умолчанию ползунок кривой установлен в значение 0, кривая представляет собой прямую, что дает линейную зависимость виртуального отклонения оси от физического.

Слайдер. Этот чекбокс позволяет вам определить любую ось как слайдер. При этом начало координат кривой смещается в левый нижний угол, диапазон изменения значения - от 0 до 100, в отличие от оси, у которой 0 расположен в центре, а величина отклонения может принимать как отрицательные, так и положительные значения. Типичный пример слайдера – ручка управления шагом винта или двигателей.

Инвертировать. Этот чекбокс позволяет зеркально инвертировать кривую отклика оси.

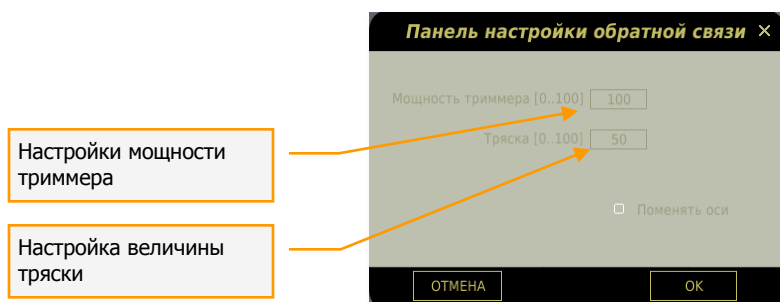
Пользовательская кривая. Чекбокс ПОЛЬЗ. КРИВАЯ включает блок альтернативных настроек кривой (блок ползунков), позволяющих настраивать кривую в более широких пределах с шагом 10%.



Настройка оси. Этот выпадающий список позволяет выбирать ось для настройки.

Настройка обратной связи для манипуляторов Force Feedback. Если вы используете джойстик с обратной связью, вы можете настроить величину мощности триммера и тряски, вызвав панель настройки обратной связи кнопкой

НАСТР. FF. Для этого необходимо ввести числовое значение от 1 до 100 в соответствующее поле.



Поменять оси. Этот чекбокс позволяет поменять местами оси манипулятора. Это может быть необходимо для некоторых старых джойстиков.

Для применения настроек нажмите ОК, для выхода без сохранения нажмите ОТМЕНА.

Игровые настройки

Игровые настройки позволяют выбрать уровень сложности игры и ряд вспомогательных опций.

Уровень сложности варьируется от реалистичного, требующего высоких навыков и подготовки, до легкого игрового, предназначенного для новичков или любителей аркадных игр.

Вспомогательные опции позволяют выбрать единицы системы измерения, тип тактических знаков, язык кабины и т.д.



Настройки сложности

В колонке СЛОЖНОСТЬ находятся 12 чекбоксов, влияющих на сложность игры, и описанных ниже:

- **УПРОЩЕННАЯ ДИНАМИКА.** Режим упрощенной динамики полета позволяет пилотировать самолеты с меньшими количеством ограничений и имеет следующие особенности:
 - Автопилот работает до момента посадки самолета (в стандартной динамике автопилот отключается на высоте 60 метров).
 - Самолет при потере скорости не входит в сваливание и штопор.
 - При дозаправке, после контакта с заправщиком, включается автопилот, выдерживающий параметры полета заправщика для удержания самолета в заправочной позиции. После дозаправки необходимо отключить автопилот вручную.
- **УПРОЩЕННАЯ АВИОНИКА.** Этот чекбокс включает игровой радар в правом верхнем углу экрана, в кабине самолета. Игровой радар имеет три режима отображения:
 - Навигация. Отображается маршрут и аэродромы.
 - Воздух-Воздух. Отображаются летательные аппараты.
 - Воздух-Земля. Отображаются наземные юниты.
- **ГОЛОСОВОЙ АССИСТЕНТ.** Голосовой ассистент выдает голосовые предупреждения о приближающихся ракетах, потенциально угрожающих вашему ЛА.
- **ВОССТАНОВЛЕНИЕ.** Возможность восстановить свой ЛА в начальной точке после крушения.
- **ВНЕШНИЕ ВИДЫ.** Разрешение использовать внешние виды во время игры в дополнение к стандартному виду из кабины.
- **ПАДЛОК.** Разрешение использовать падлок (захват и сопровождение взглядом цели, точки или ракеты).
- **МЕТКИ.** Разрешение использовать метки объектов в игре. Существуют метки для всех активных объектов: самолетов, вертолетов, наземных юнитов, кораблей и оружия. Объем отображаемой информации в метке зависит от дальности до объекта. С уменьшением дальности объем данных увеличивается, как показано в таблице ниже:

ЛА	Метка
30 км	'
20 км	+ Дальность до объекта
10 км	+ Имя объекта
5 км	+ Позывной пилота

Наземные юниты	Метка
20 км	`
10 км	+ Дальность до объекта
5 км	+ Имя объекта
Корабли	Метка
40 км	`
20 км	+ Дальность до объекта
10 км	+ Имя объекта
Оружие	Метка
20 км	`
10 км	+ Дальность до объекта
5 км	+ Имя объекта

Файл настроек параметров меток \Config\View\Labels.lua

- **НЕОГРАНИЧЕННОЕ ТОПЛИВО.** Этот чекбокс отключает расход топлива. В результате длительность и дальность вашего полета не ограничиваются.
- **НЕОГРАНИЧЕННОЕ ОРУЖИЕ.** Этот чекбокс отключает расход боекомплекта. У вас всегда будет полный набор оружия и боеприпасов.
- **НЕУЯЗВИМОСТЬ.** Этот чекбокс включает неуязвимость вашего ЛА от огня противника и позволяет не получать повреждения при столкновении с землей.

Опции вида F10

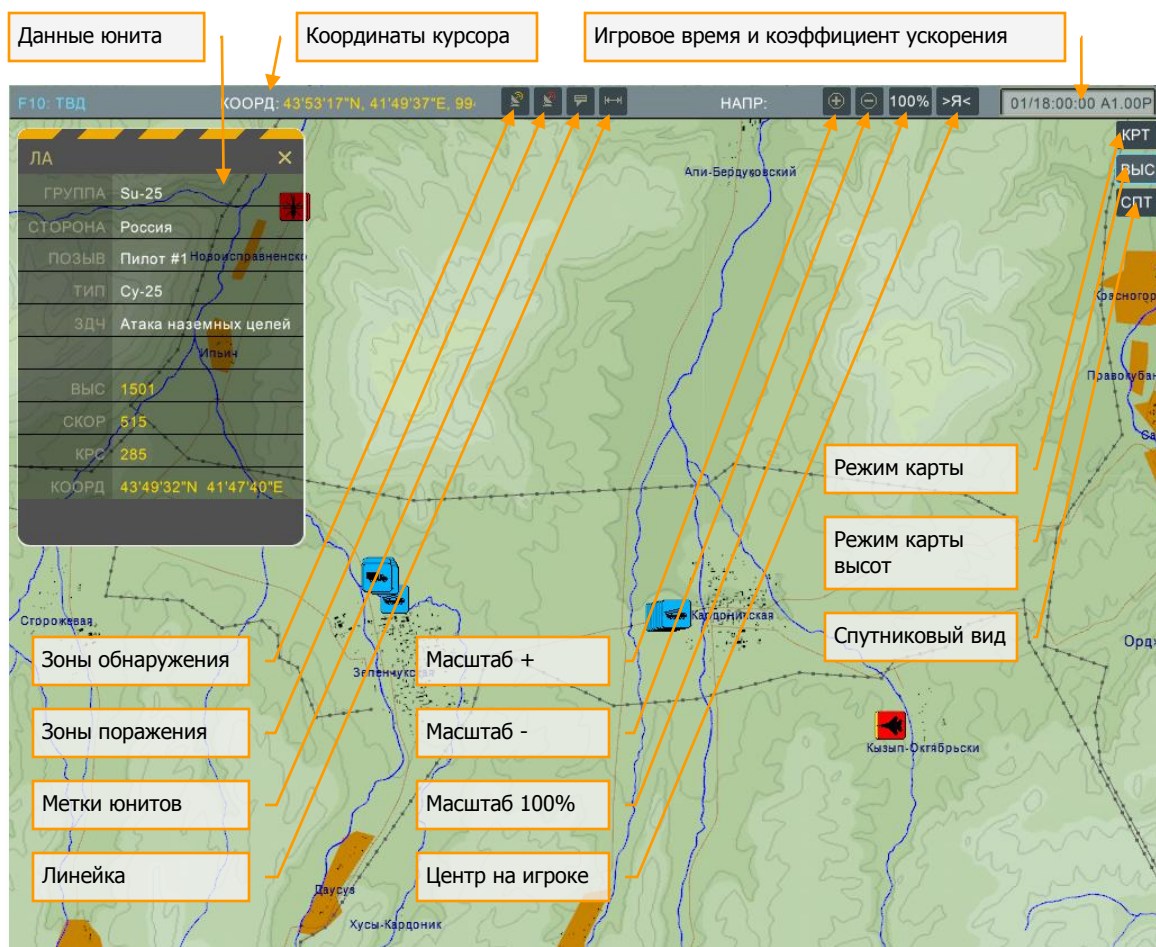
В игре представлен вид театра военных действий (карты), вызываемый по команде F10. На нем отображаются значки всех активных юнитов. Для управления отображением значков разных коалиций служат следующие опции:

МОЙ ЛА. Этот чекбокс разрешает отображение на карте F10 ЛА игрока.

СОЮЗНИКИ. Этот чекбокс разрешает отображение на карте F10 юнитов дружественной коалиции.

ПРОТИВНИКИ. Этот чекбокс разрешает отображение на карте F10 юнитов коалиции противника.

Ниже приводится описание элементов вида F10.



Данные юнита. При нажатии на иконку юнита в левом верхнем углу экрана появляется окно данных юнита, в котором отображается название группы, сторона, позывной, тип, задача, а также высота, скорость, курс и координаты юнита.

Координаты курсора. В этом поле отображаются географические координаты и высота рельефа под курсором мыши.

Игровое время и коэффициент ускорения. В этом поле отображается время и коэффициент ускорения игрового времени. Время отображается в формате день/часы:минуты:секунды. Коэффициент ускорения времени обозначается буквой А. Пример: А1.00 обозначает нормальное время с коэффициентом ускорения 1.00. Буква Р индицирует паузу.

Зоны обнаружения. Кнопка включает отображение зон обнаружения воздушных целей РЛС и ЗРК.

Зоны поражения. Кнопка включает отображение зон поражения воздушных целей ЗРК.

Метки юнитов. Кнопка включает метки юнитов около значков.

Линейка. Включает инструмент измерения дальности и направления. Для измерения необходимо нажать кнопку «Линейка», затем установить курсор в первую точку, зажать правую клавишу мыши и протянуть линейку во вторую точку. При этом правее кнопки «Линейка» будут индицироваться измеренные дальность и направление.

Масштаб +. Кнопка, включающая инструмент увеличения масштаба отображения карты. Для выключения необходимо нажать на кнопку повторно.

Масштаб -. Кнопка, уменьшающая масштаб отображения карты. Для выключения необходимо нажать на кнопку повторно.

Масштаб 100%. Кнопка, приводящая масштаб к нормальному виду по умолчанию.

Центр на игроке. При нажатии этой кнопки карта автоматически центрируется на ЛА игрока и отслеживает его перемещения.

Режим карты. Режим отображения карты.

Режим карты высот. Режим отображения карты с линиями высот. Топографическая карта.

Спутниковый вид. Изображение поверхности земли с текстурами.

Дополнительные опции

С левой стороны окна игровых настроек находится ряд дополнительных опций:

- **ЯЗЫК КАБИНЫ.** Выпадающее меню позволяет выбрать язык оформления приборов и индикаторов в кабине.
- **ЕДИНИЦЫ.** Используемые в игре единицы измерения. Метрическая или Имперская системы.
- **СТИЛЬ ТАКТ. ЗНАКОВ.** В выпадающем списке можно выбрать стиль отображения тактических знаков редактора. Доступны российские тактические знаки и знаки, принятые в странах НАТО.

- **ПТИЦЫ.** Параметр для расчета вероятности попадания птиц в самолет. Плотность птиц в процентах от нормального расчетного количества 100%. Максимальное количество птиц - 1000% в 10 раз превышает нормальный уровень. 0% - птиц нет.
- **ПЕРЕГРУЗКА.** Выпадающее меню позволяет выбрать один из трех вариантов расчета перегрузки: РЕАЛИСТИЧНАЯ, УМЕНЬШЕННАЯ и НЕТ.
 - **РЕАЛИСТИЧНАЯ** - расчет воздействия перегрузки на пилота ведется по методике реального воздействия перегрузки на организм человека.
 - **УМЕНЬШЕННАЯ** - упрощенный расчет воздействия перегрузки с меньшими ограничениями.
 - **НЕТ** - воздействия перегрузки нет.
- **МИНИ ИЛС.** Чекбокс включает отображение индикатора мини-ИЛС, который всегда присутствует на экране при вращении камеры головы пилота.
- **ЗЕРКАЛА.** Чекбокс включает зеркала заднего обзора в кабине.
- **ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТИ ОПЦИИ ДЛЯ ВСЕХ МИССИЙ.** При включении этого чекбокса ваши настройки сложности будут форсировано применяться при проигрывании любой миссии, отменяя внутренние настройки миссии.

Пресеты

В нижней части окна расположены кнопки выбора двух заранее настроенных пресетов:

РЕАЛИСТИЧНЫЙ. Пресет для игры с максимальным реализмом. Разрешены только внешние виды. Этот пресет рассчитан на опытных виртуальных пилотов и энтузиастов авиации.

ИГРОВОЙ. Игровой пресет, предназначенный для новичков и любителей аркадных игр. Разрешены все облегчающие опции, что делает игру не очень сложной и доступной для всех групп пользователей.

Для того чтобы сохранить настройки необходимо нажать кнопку ОК [ENTER]; если требуется выйти без сохранения, нажмите ОТМЕНА [ESC].



LOCKON

ОБУЧЕНИЕ ×

Задания

UPT

F-15C


A-10A

Su-27

Su-25

Su-23T

Top Gun



Упражнения

Controlled Hover

Vertical Take-Off Using the Rotor-In-Ground Effect

Rolling Take-Off Using the Rotor-In-Ground Effect

Transition Maneuvers


Vertical Landing Using the Rotor-In-Ground Effect

Rolling Landing

Flying a Traffic Pattern

Описание

In this lesson you'll learn how to perform a controlled hover. You will generally want to perform a controlled hover prior to takeoff to ensure all systems are functioning and you have the necessary power.



НАЗАД

ОБУЧЕНИЕ

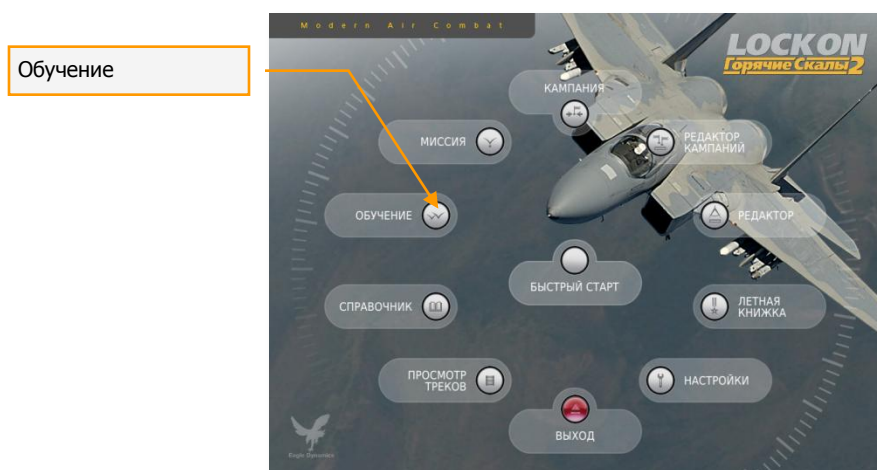
СТАРТ

ОБУЧЕНИЕ

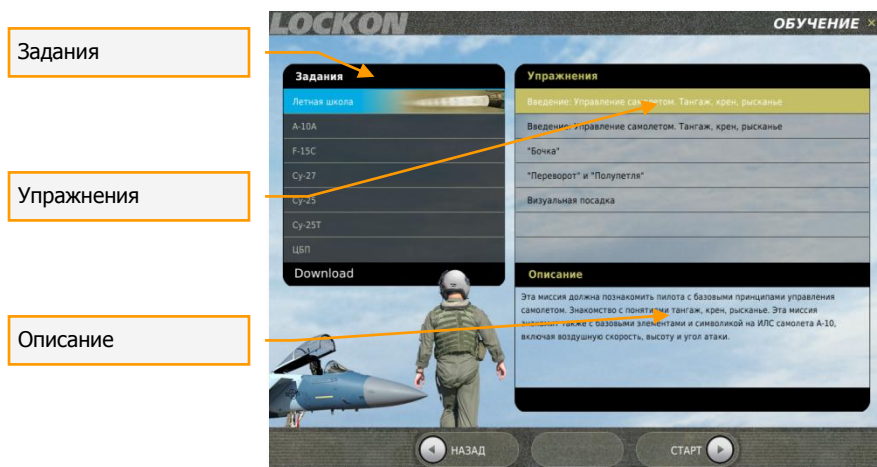
Игра DCS Черная Акула в реалистичной конфигурации представляет собой сложный авиационный симулятор. Для того чтобы получить удовольствие от процесса игры необходимо уметь пользоваться моделируемым летательным аппаратом, в данном случае - вертолетом Ка-50.

Для освоения и обучения полетам на вертолете в игре создан раздел ОБУЧЕНИЕ, в котором представлен набор обучающих треков с пояснениями. Обучение идет от простого к сложному, от азов пилотирования к тонкостям боевого применения.

Для перехода в окно обучающего курса нажмите кнопку ОБУЧЕНИЕ.



После нажатия кнопки ОБУЧЕНИЕ появляется окно ОБУЧЕНИЕ, которое состоит из трех логических частей:



- **Задания.** Весь курс обучения делится на 7 разделов; начальное обучение, обучение на самолетах A-10A, F-15C, Су-27, Су-25, Су-25Т и раздел обучения элементам воздушного боя.

- **Упражнения.** Каждое упражнение представляет собой задание (полет), посвященный отдельной теме с необходимыми пояснениями.
- **Описание.** Краткое описание выбранного упражнения.

В нижней части окна находятся две кнопки: СТАРТ [ENTER] для проигрывания выбранного упражнения, и НАЗАД [ESC] для выхода в главное окно.

LOCKON

Горячие Скалы 2



LOCKON

МИССИЯ

Описание Миссии

КОМАНДИРУ 483 ШАП,
БОЕВОЕ РАССТРОЕНИЕ АВАИДИИ ОК ВВС и ПВО № 087. КП - СУХУМИ, 20.00 11.08.
Коды 200000, издание 1988 г.

К вчерашу 11.08 наши войска нанесли ощутимый урон грузинским подразделениям и отделили их с ранее занятых позиций на рубеж реки Ингури. Штурмовая авиация весь день наносила удары по позициям грузинских войск. Подразделение ПВО проводило с самолетами Су-24 и вертолетами-посадочниками помех. Группы спецназа, действующие в тылу грузинских войск, обнаружили две позиции ЗРК Бук. Принято решение полутьма тёмным временем суток и прикрытием вертолётов РЗБ уничтожить установки ЗРК ударами штурмовой авиации.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ И ОБЕСПЕЧЕНИЕ.

- Пара Ми-ВПЦ, в период с 10.00 по 06.00 поспешно осуществляет подавление радио-техническими средствами ПВО (ЗРК Бук) (полночьной миссии павы 2021).
- Пара Ми-28Н в период с 02.00 по 02.30 наносит отвлекающие удары по грузинским позициям, в районе Зена (полночьной миссии павы 330).
- Пара Су-24 с 02.15 по 02.30 освещает цели в ПВО в и 5 (полночьной миссии павы 330).

ВЫБРАТЬ МИССИЮ

mi D:

- A-104 - Аэродром.miz
- A-104 - Визит в порт.miz
- A-104 - Полюгон.miz
- F-15C - Ослепление.miz
- F-15C - Патруль Потя.miz
- F-15C - Перехват.miz
- МиГ-29 - Патруль.miz
- МиГ-29C - Беспилотник.miz
- МиГ-29C - Эскорт.miz
- Су-25 - Марш.miz
- Су-25 - Марш.miz
- **Су-24 - Новая Зена.miz**
- Су-25T - Гостинцы.miz
- Су-25T - Длинный десант.miz
- Су-25T - Удар по КП.miz
- Су-27 - Аэка Потя.miz

mi D:

ОТМЕНА

ОТКРЫТЬ

МИССИЯ

МИССИЯ

Выбор одиночной миссии для игры выполняется в окне МИССИЯ, которое вызывается кнопкой МИССИЯ из главного окна.

Миссия



Окно МИССИЯ делится на две логические части. Правая часть ВЫБРАТЬ МИССИЮ - это браузер миссий, в котором вы можете открыть файл миссии для игры (файл миссии имеет расширение .MIZ) с любого диска вашего компьютера.

Для этого необходимо выбрать в верхнем выпадающем списке букву требуемого диска, затем проследовать в папку с миссиями. Папки открываются двойным кликом мыши, переход на уровень вверх осуществляется двойным кликом по верхней строчке «..». По умолчанию открывается папка Missions в игре.

В левой части окна расположено поле ОПИСАНИЕ МИССИИ, в котором приводится краткое описание выбранной миссии.

Описание миссии

Браузер миссий



Брифинг

После выбора желаемой миссии необходимо нажать кнопку ОТКРЫТЬ, при этом появится окно БРИФИНГ, в котором вы можете более детально ознакомиться с ситуацией и заданием на миссию, получить информацию о времени вылета, погоде, противнике и боевой зарядке.



Окно БРИФИНГ состоит из следующих элементов:

- **Детали миссии.** В этой части отображается необходимая графическая информация с пояснениями: карта района и маршрут полета, расположение противника и своих частей, а также другая необходимая информация.
- **Пролистывание страниц деталей** осуществляется через элементы управления «<>» и «>>» вверху страницы.
- **Брифинг.** В этом поле отображается информация о миссии: общие данные, данные миссии, описание миссии, цель миссии, угрозы, погода, время вылета.

В нижней части окна расположены три кнопки:

- **ОТМЕНА.** Для выхода в окно выбора миссии.
- **РЕДАКТОР МИССИЙ.** Кнопка открытия выбранной миссии в редакторе миссий.
- **ВЫЛЕТ.** Старт миссии.

ВНИМАНИЕ! Следует быть осторожным при открытии миссии в редакторе, т.к. достаточно легко, изменив какой-либо элемент, разрушить авторский замысел и сделать миссию некорректной или непроходимой. Редактировать миссию следует только в том случае, если вы понимаете что делаете.

Дебрифинг

После выхода из миссии автоматически генерируется дебрифинг, в котором отображается статистическая информация о пройденной миссии.

LOCKON **ДЕБРИФИНГ** ✕

Потери			КРАСН./СИН.		Данные миссии		Фильтры событий	
САМОЛЕТЫ	4	1			НАЗВАНИЕ МИССИИ:			
ВЕРТОЛЕТЫ	0	0			СТОРОНА:			
КОРАБЛИ	0	0			КРАСНЫЕ:	Россия		
ПВО	0	0			СИНИЕ:	США		
НАЗЕМНЫЕ	0	0			ВРЕМЯ:	000/12:00:00		
					ПИЛОТ:			
					ЛА:			
					ЗАДАЧА:			
					ИНИЦИАТОР	ВСЕ		
					ОРУЖИЕ	ВСЕ		
					СТОРОНА	ВСЕ		
					СОБЫТИЕ	ВСЕ		
					ПРОТИВНИК	ВСЕ		
					ЦЕЛЬ	ВСЕ		

День/Время	Инициатор	Страна	Цель	Страна	Событие	Оружие
000/12:01:47	Пилот #5 (F-15C)	США	Пилот #2 (Су-27)	Россия	поражен	AIM-120B
000/12:01:47	Пилот #2 (Су-27)	Россия			уничтожен	
000/12:01:47	Пилот #2 (Су-27)	Россия			катапульти.	
000/12:01:48	Пилот #6 (F-15C)	США			выстрел	AIM-120B
000/12:01:50	Пилот #2 (Су-27)	Россия			крушение	
000/12:01:56	Пилот #4 (Су-27)	Россия	Пилот #7 (F-15C)	США	поражен	P-27ЭР (AA-10C)
000/12:01:56	Пилот #7 (F-15C)	США			уничтожен	
000/12:01:56	Пилот #7 (F-15C)	США			катапульти.	
000/12:01:58	Пилот #5 (F-15C)	США			выстрел	AIM-120B
000/12:02:06	Пилот #7 (F-15C)	США			крушение	
000/12:02:06	Пилот #8 (F-15C)	США	Пилот #4 (Су-27)	Россия	поражен	AIM-120B
000/12:02:06	Пилот #4 (Су-27)	Россия			смерть пилота	
000/12:02:06	Пилот #4 (Су-27)	Россия			уничтожен	
000/12:02:06	Пилот #4 (Су-27)	Россия			катапульти.	
000/12:02:07	Пилот #6 (F-15C)	США	Пилот #3 (Су-27)	Россия	поражен	AIM-120B
000/12:02:07	Пилот #3 (Су-27)	Россия			уничтожен	
000/12:02:07	Пилот #3 (Су-27)	Россия			катапульти.	
000/12:02:14	Пилот #3 (Су-27)	Россия			крушение	
000/12:02:20	Пилот #4 (Су-27)	Россия			крушение	
000/12:02:27					конец миссии	

СОХР. ТРЕК СОХР. ДЕБРИФИНГ

ЗАКРЫТЬ ПРОСМОТР ТРЕКА РЕСТАРТ

Потери сторон Данные миссии Список событий Фильтры событий

Окно дебрифинга разделено на 4 логические части: ПОТЕРИ СТОРОН, ДАННЫЕ МИССИИ, ФИЛЬТРЫ СОБЫТИЙ и СПИСОК СОБЫТИЙ.

ПОТЕРИ СТОРОН. В этом разделе отображаются потери красной и синей коалиций по видам техники: самолеты, вертолеты, корабли, ПВО, наземные юниты.

- **ДАННЫЕ МИССИИ.** В этом разделе отображаются данные миссии.
- **НАЗВАНИЕ МИССИИ.** Название миссии, заданное в панели БРИФИНГ редактора миссий.
- **СТОРОНА.** Сторона игрока.
- **КРАСНЫЕ.** Список стран красной коалиции.
- **СИНИЕ.** Список стран синей коалиции.
- **ВРЕМЯ.** Время старта миссии.

- **ПИЛОТ.** Имя пилота.
- **ЛА.** ЛА игрока.
- **ЗАДАЧА.** Задача игрока.

ФИЛЬТРЫ СОБЫТИЙ. В этом разделе располагаются 6 выпадающих списков, в которых вы можете настроить объем информации в списке событий по категориям.

- **ИНИЦИАТОР.** В этом списке отображаются все объекты миссии, которые совершали какие-либо действия.
- **ОРУЖИЕ.** В этом списке отображаются все используемые в миссии боеприпасы или оружие.
- **СТОРОНА.** В списке СТОРОНА можно выбрать красную или синюю коалицию.
- **СОБЫТИЕ.** В этом списке отображаются все типы событий, происшедших в миссии.
- **ПРОТИВНИК.** В списке ПРОТИВНИК можно выбрать красную или синюю коалицию.
- **ЦЕЛЬ.** В этом списке отображаются все объекты миссии, которые являлись целью для других объектов.

СПИСОК СОБЫТИЙ. В табличной форме отображаются все события, произошедшие во время проигрывания миссии. Таблица имеет следующие столбцы:

- **ДЕНЬ/ВРЕМЯ.** В этом столбце отображается день и время события в формате день / час : минута : секунда. День отсчитывается от даты 1 июня.
- **ИНИЦИАТОР.** Название объекта-инициатора события.
- **СТРАНА.** Страна объекта-инициатора.
- **ЦЕЛЬ.** Цель объекта-инициатора стрельбы.
- **СТРАНА.** Страна цели.
- **СОБЫТИЕ.** Тип события.
- **ОРУЖИЕ.** Тип используемого оружия.

Ниже списка событий находятся две кнопки: СОХР. ТРЕК и СОХР. ДЕБРИФИНГ.

СОХР. ТРЕК. При нажатии кнопки СОХР. ТРЕК вызывается окно сохранения файла трека, в котором вам необходимо выбрать путь сохранения и ввести имя файла. Треки игры имеют расширение TRK и по умолчанию сохраняются в папку /Missions/Tracks

СОХР. ДЕБРИФИНГ. При нажатии кнопки СОХР. ДЕБРИФИНГ вызывается окно сохранения файла дебрифинга, в котором вам необходимо выбрать путь сохранения и ввести имя файла. Файлы дебрифинга игры имеют расширение LOG и по умолчанию сохраняются в папку /Temp/ игры.

В нижней части окна дебрифинга расположены 3 кнопки:

ЗАКРЫТЬ. Кнопка служит для закрытия окна дебрифинга.

ПРОСМОТР ТРЕКА. Кнопка запускает просмотр трека только что проигранной миссии.

РЕСТАРТ. Кнопка запускает проигранную миссию повторно.

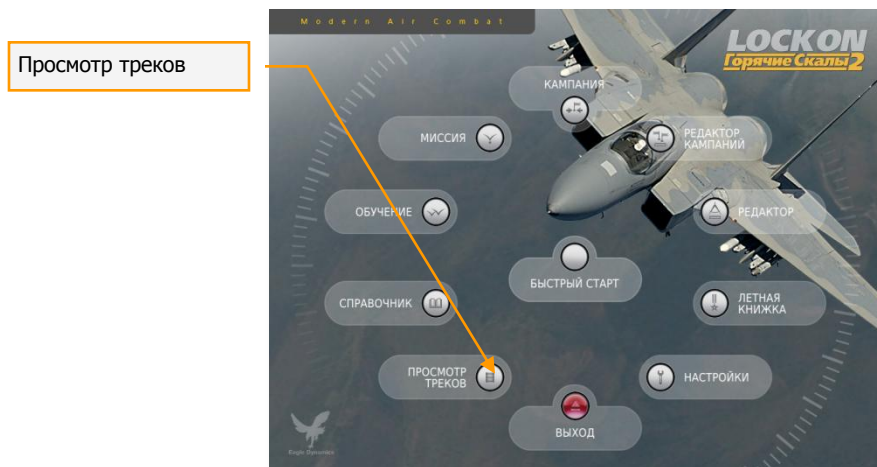


ПРОСМОТР ТРЕКОВ

ПРОСМОТР ТРЕКОВ

В игре существует механизм записи полета. После каждого вылета в окне дебрифинга вы имеете возможность сохранить трек (запись) вашего вылета, чтобы потом проиграть его как видео через окно ПРОСМОТР ТРЕКОВ.

Окно ПРОСМОТР ТРЕКОВ вызывается кнопкой ПРОСМОТР ТРЕКОВ из главного окна, оно в целом подобно окну МИССИЯ, которое было рассмотрено выше.



Окно ПРОСМОТР ТРЕКОВ делится на две логические части. Правая часть ВЫБРАТЬ ЗАПИСЬ - это браузер треков, в котором вы можете открыть файл трека для воспроизведения (файл трека имеет расширение .TRK) с любого диска вашего компьютера.

Для этого необходимо выбрать в верхнем выпадающем списке букву требуемого диска, затем проследовать в папку с треками. Папки открываются двойным кликом мыши, переход на уровень вверх осуществляется двойным кликом по верхней строчке «..». По умолчанию открывается папка Missions\Tracks в игре.

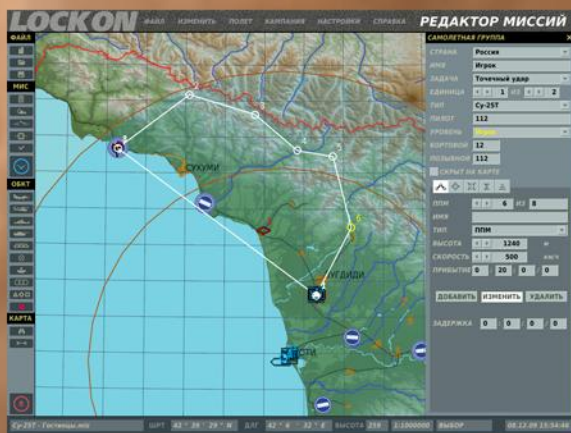


В левой части окна расположено поле ОПИСАНИЕ МИССИИ, в котором приводится краткое описание миссии, на основе которой был сделан трек.

В нижней части окна находятся две кнопки: ОТКРЫТЬ [ENTER] для проигрывания выбранного трека, и ОТМЕНА [ESC] для выхода в главное окно.

LOCKON

Горячие Скалы 2



РЕДАКТОР МИССИЙ

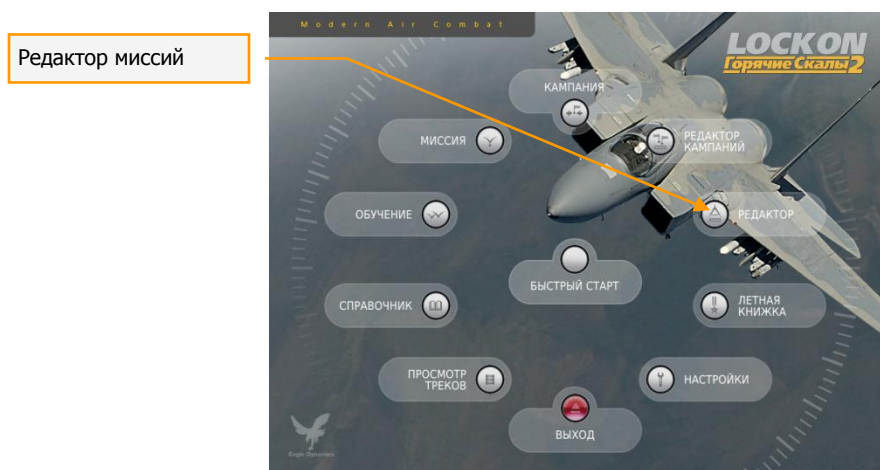
РЕДАКТОР МИССИЙ

Редактор миссий позволяет создавать разноплановые миссии для игры. Это могут быть независимые миссии, миссии для составления кампаний, миссии для многопользовательской игры. Редактор миссий состоит из следующих элементов:

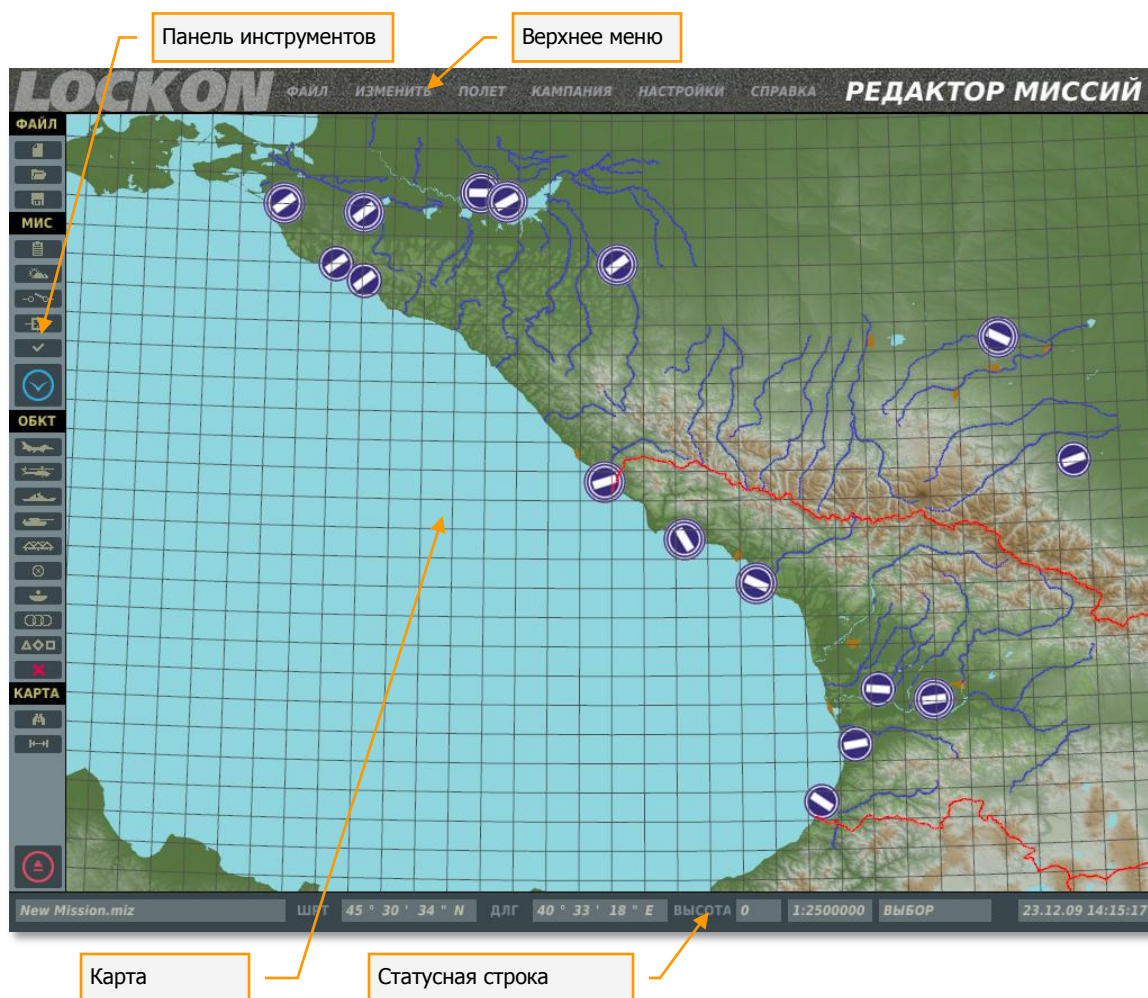
1. Интерактивная карта.
2. Набор инструментов для размещения и управления юнитами и объектами.
3. Панель настройки погоды.
4. Система управления вложенными элементами миссии.
5. Инструмент создания целей миссии.
6. Система триггеров.

Элементы редактора миссий

Запуск редактора миссий осуществляется при нажатии кнопки РЕДАКТОР в главном окне.



Редактор миссий состоит из нескольких логических частей:



Карта

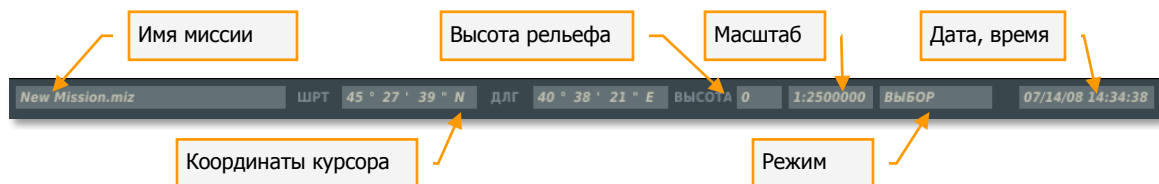
Карта является центральной и основной частью редактора. Она представляет собой масштабируемую топографическую карту Западного Кавказа с настраиваемым уровнем детализации. Масштаб карты переключается колесиком мыши или кнопками [Numpad +] и [Numpad -]. Перемещение карты происходит движением мыши с зажатой правой кнопкой мыши.

Статусная строка

Статусная строка отображает следующую информацию:

- Имя миссии.
- Координаты курсора.
- Высоту рельефа под курсором.
- Масштаб карты.

- Текущий режим.
- Реальную дату и время.



Верхнее меню

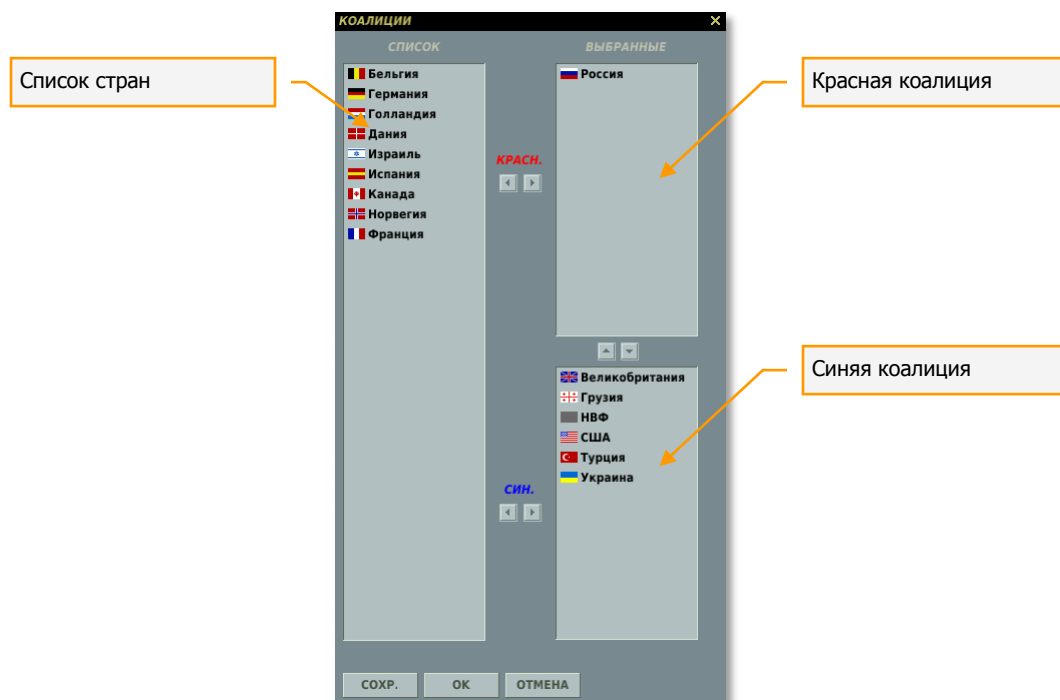
Расположенное сверху окна редактора верхнее меню содержит набор команд в шести меню: ФАЙЛ, ИЗМЕНИТЬ, ПОЛЕТ, КАМПАНИЯ, НАСТРОЙКИ, СПРАВКА.

Меню ФАЙЛ

В этом меню содержатся четыре команды:

1. СОЗДАТЬ [CTRL + N]

При выборе данной команды будет создана новая миссия. При создании миссии необходимо определить состав КРАСНОЙ и СИНЕЙ коалиций из существующего списка стран в панели КОАЛИЦИИ.

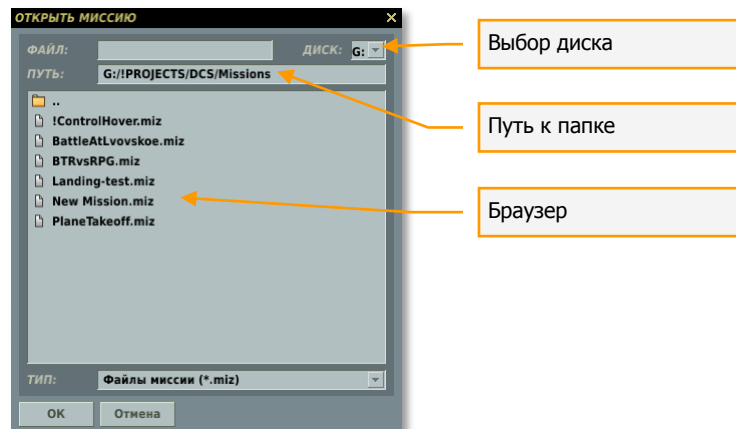


Из списка стран с помощью стрелок необходимо выбрать страны для красной и синей коалиции. В дальнейшем в миссии изменить состав коалиций будет невозможно.

После создания коалиций необходимо нажать ОК для применения настроек в данной миссии или СОХР для сохранения списка коалиций по умолчанию.

2. ОТКРЫТЬ [CTRL + O]

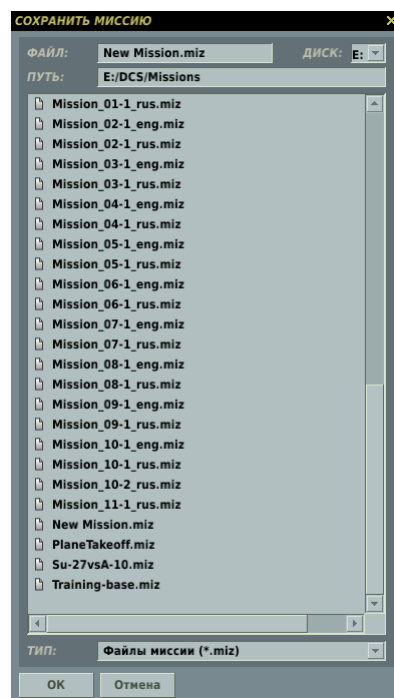
После выбора команды ОТКРЫТЬ появится панель открытия миссии, в которой вы можете найти и открыть требуемую миссию. По умолчанию открывается папка Missions в каталоге игры.



В правой верхней части панели из выпадающего списка ДИСК необходимо выбрать имя диска, на котором расположены миссии, далее с помощью окна браузера найти папку с миссиями и выделить желаемую миссию. После нажатия кнопки ОК (или двойного клика мышью) миссия откроется в редакторе. Для отмены открытия нажмите кнопку ОТМЕНА.

3. СОХРАНИТЬ КАК...

При желании сохранить созданную миссию необходимо выбрать команду меню СОХРАНИТЬ КАК... Панель СОХРАНИТЬ МИССИЮ выглядит стандартно:



По умолчанию открывается папка Missions в каталоге игры.

Если вы хотите сохранить миссию в другой папке, нужно показать путь к ней. Это можно сделать двумя способами: прописав путь к папке в поле ПУТЬ или выбрать необходимый путь с помощью браузера. Далее в поле ФАЙЛ необходимо ввести имя миссии.

Для сохранения миссии нажмите ОК, для отмены сохранения – ОТМЕНА.

4. ВЫХОД

Команда ВЫХОД предназначена для выхода из редактора в главное окно. Перед выходом вам будет показано окно с предложением сохранить миссию, выходом без сохранения или отменой выхода.

Меню ИЗМЕНИТЬ

В меню ИЗМЕНИТЬ содержатся семь команд:

1. ДОБАВИТЬ САМОЛЕТ

Выберите эту команду для добавления самолета в миссию. Самолет будет добавлен при левом клике мышью в желаемом месте карты.

2. ДОБАВИТЬ ВЕРТОЛЕТ

Выберите эту команду для добавления вертолета в миссию. Вертолет будет добавлен при левом клике мышью в желаемом месте карты.

3. ДОБАВИТЬ КОРАБЛЬ

Выберите эту команду для добавления корабля в миссию. Корабль будет добавлен при левом клике мышью в желаемом месте моря.

4. ДОБАВИТЬ ТЕХНИКУ

Выберите эту команду для добавления техники в миссию. Техника будет добавлена при левом клике мышью в желаемом месте суши.

5. ДОБАВИТЬ ОБЪЕКТ

Выберите эту команду для добавления объекта в миссию. Объект будет добавлен при левом клике мышью в желаемом месте карты.

6. ДОБАВИТЬ ШАБЛОН

Выберите эту команду для добавления шаблона техники в миссию. Шаблон техники будет добавлен при левом клике мышью в желаемом месте суши.

7. УДАЛИТЬ

Выберите эту команду для удаления выделенного объекта из миссии.

Меню ПОЛЕТ

Меню полет содержит три команды:

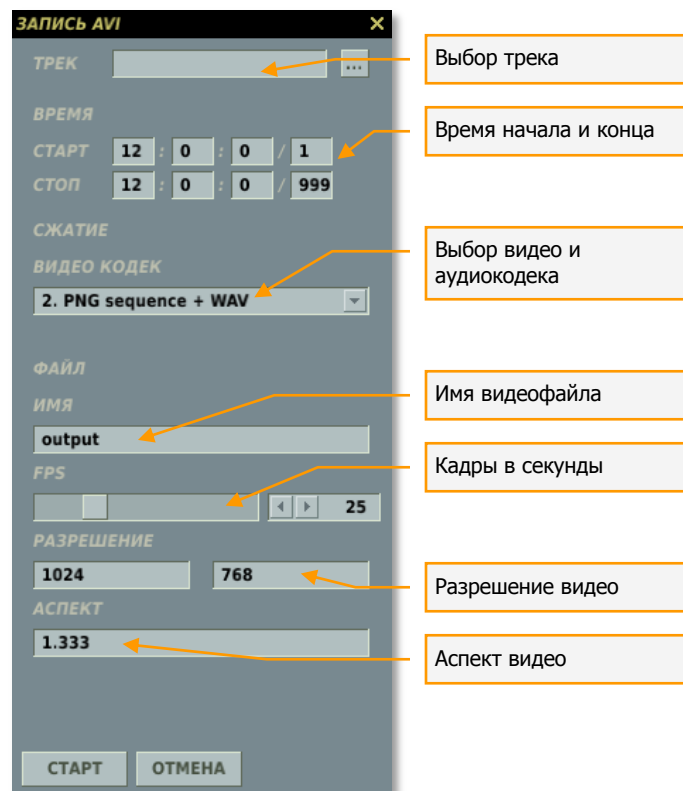
1. ЗАПУСК МИССИИ

Команда вызывает окно брифинга, из которого возможен старт миссии. По функции команда аналогична кнопке ВЫЛЕТ.

2. ЗАПИСЬ AVI

Команда ЗАПИСЬ AVI вызывает панель рендеринга видео из заранее записанного трека. Этот инструмент позволяет создавать видеофайлы различного формата. Основные моменты отмечены ниже:

- Рендер видео происходит не в реальном времени (не зависит от фреймрейта), поэтому, для получения более качественной картинки, вы можете выставить максимальные опции графики.
- Рендеринг видео очень долгий процесс, занимающий в разы больше времени, чем реальное время воспроизведения трека.
- Объем видео может оказаться очень большим. Для дальнейшего редактирования рекомендуется использовать внешние видеоредакторы.



- Выбор трека. При нажатии на кнопку «...» появится панель выбора трека. Необходимо выбрать трек и нажать ОК.
- Время начала и конца. В полях СТАРТ и СТОП вы можете выбрать время начала и конца рендеринга видео в формате час : минута : секунда / день. В этом случае будет рендериться только указанный фрагмент.
- Выбор видео и аудиокодека. В выпадающем меню требуется выбрать пресет видео и аудиокодеков для рендеринга.
- Имя видеофайла. В этом поле требуется ввести имя видеофайла.
- Кадры в секунду. Этим ползунком необходимо выбрать количество кадров в секунду для рендеринга видео. Для телевизионного

формата PAL стандартом является 25 кадров в секунду, для формата NTSC – 30 кадров в секунду.

- Разрешение видео. В этих двух полях необходимо выбрать разрешение по горизонтали и вертикали. Размер видеофайла сильно зависит от этих параметров. Стандартными компьютерными разрешениями являются 1024x768, 800x600, 640x480 точек. Разрешение телевизионного формата PAL – 720x576, NTSC – 720x480 точек.
- Аспект видео. В этом поле автоматически рассчитывается аспект видео (количество точек по горизонтали делится на количество точек по вертикали).

Для старта рендеринга необходимо нажать кнопку СТАРТ, для отмены – ОТМЕНА.

Меню КАМПАНИИ

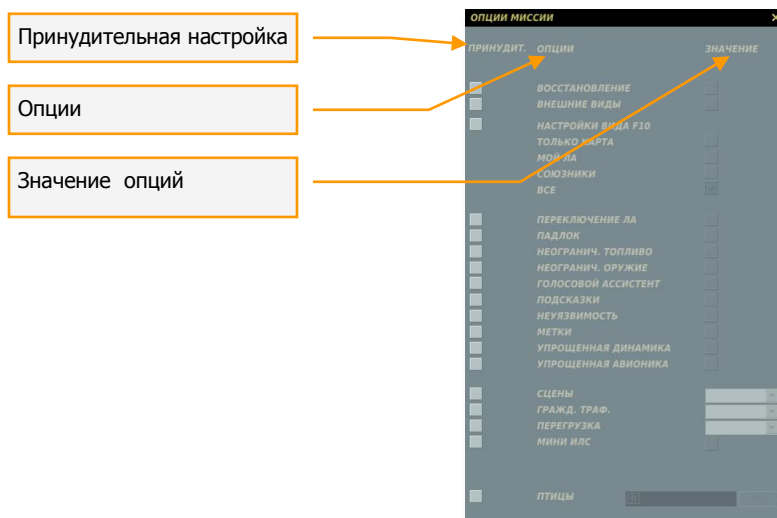
В этом меню содержится одна команда – РЕДАКТОР КАМПАНИЙ. Функционал редактора кампаний описан в соответствующей главе.

Меню НАСТРОЙКИ

Меню настройки содержит два пункта:

1. ОПЦИИ МИССИИ. Команда вызывает панель ОПЦИИ МИССИИ, в которой можно выставить принудительные настройки сложности для миссии. Принудительные настройки применяются поверх настроек сложности, выставленных у игрока.

Настройки сложности аналогичны соответствующим настройкам в окне игровых настроек.

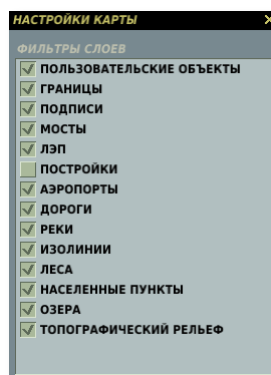


- Принудительная настройка. В этой колонке расположены чекбоксы для выделения принудительных настроек.

- Список настроек. В этой колонке расположен список принудительных настроек.
 - Значение. Значения настроек. В этой колонке располагаются чекбоксы для настроек, имеющих значения Да/Нет, выпадающие меню для настроек, имеющих несколько значений и слайдер для установки расчетного коэффициента плотности птиц в воздухе.
2. НАСТРОЙКИ КАРТЫ. Команда вызывает панель НАСТРОЙКИ КАРТЫ, которая служит для настройки детализации карты.

Карта имеет ряд настроек (фильтров), позволяющих включать или выключать отображение слоев. Слои карты предназначены для отображения однотипных объектов на карте (дороги, реки, города, леса и т.д.)

По умолчанию включены все слои кроме слоя ПОСТРОЙКИ, который заметно влияет на скорость загрузки карты. Рекомендуется включать его лишь тогда, когда необходимо видеть расположение зданий и сооружений в населенных пунктах.



В панели расположены чекбоксы 14-ти фильтров слоев карты.

- Пользовательские объекты – объекты карты, которые ставятся пользователем (самолеты, вертолеты, корабли, техника, объекты, площадки).
- Границы – государственные границы.
- Подписи – названия населенных пунктов и сетка.
- Мосты – автомобильные и железнодорожные мосты.
- ЛЭП – линии электропередач.
- Постройки – здания и сооружения.
- Аэропорты – аэропорты.
- Дороги – автомобильные и железные дороги.
- Реки – реки.
- Изолинии – линии равной высоты рельефа.

- Леса – области лесов.
- Населенные пункты – населенные пункты.
- Озера – озера и водохранилища.
- Топографический рельеф – псевдообъемное изображение рельефа оттенками цветов.

При желании вы можете настроить объем отображаемой информации на карте по своему желанию.

Меню СПРАВКА

Меню справка содержит два пункта:

1. СПРАВОЧНИК. Команда СПРАВОЧНИК вызывает СПРАВОЧНИК игры.
2. ОБ ИГРЕ. Команда ОБ ИГРЕ вызывает панель информации об игре и разработчиках.

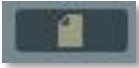
Панель инструментов

Панель инструментов - самый важный элемент при создании миссии. Здесь находятся все необходимые инструменты, которые вам могут понадобиться.



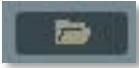
Ниже описаны все указанные инструменты.

Создать новую миссию



Функция кнопки аналогична команде СОЗДАТЬ [CTRL + N] в меню ФАЙЛ. При нажатии кнопки вызывается панель КОАЛИЦИИ, в которой нужно выбрать состав красной и синей коалиций, после чего будет создана миссия.

Открыть миссию



Функция кнопки аналогична команде ОТКРЫТЬ [CTRL + O] из меню ФАЙЛ. При нажатии кнопки вызывается панель ОТКРЫТЬ МИССИЮ.

Сохранить миссию



Кнопка СОХРАНИТЬ МИССИЮ работает аналогично команде СОХРАНИТЬ КАК из меню ФАЙЛ, если не заданно имя миссии. Если имя миссии присвоено, по нажатию кнопки происходит быстрое сохранение миссии.

Брифинг



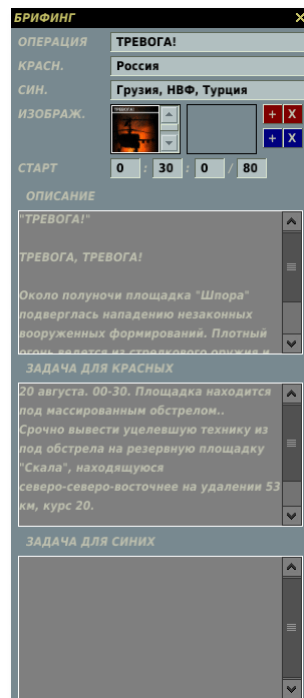
Кнопка БРИФИНГ вызывает панель БРИФИНГ, в котором располагаются поля для ввода текста брифинга, установки времени старта и ввода графических изображений для брифинга.

Ниже приводится описание всех элементов:

- **ОПЕРАЦИЯ.** В это поле вы можете ввести название операции для отображения в брифинге миссии. Это поле не связано с именем миссии.
- **КРАСН.** Список стран красной коалиции.
- **СИН.** Список стран синей коалиции.
- **ИЗОБРАЖ.** В этом поле вы можете добавить необходимые графические изображения в брифинг миссии для красной и синей коалиций. Справа находятся два ряда кнопок «+» и «х» красного и синего цветов, для красной и синей коалиции соответственно. Кнопка «+» добавляет графический файл, кнопка «х» удаляет графический файл. Вы можете добавить последовательно несколько графических файлов в формате JPG, PNG или GIF размером 512x512 пикселей. Добавлять графические файлы для обеих коалиций имеет смысл только для многопользовательских миссий, в которых игроки будут играть за разные коалиции и,

соответственно, будут видеть разные брифинги.
Графические файлы сохраняются в файл миссии.

- **СТАРТ.** Время и дата старта миссии – время вылета. В этом поле вы можете задать время старта миссии и день от даты по умолчанию – 1 июня. Формат – часы : минуты : секунды / день.
Например, если вы хотите установить 1 июля - вы должны указать 30-й день, если 1 ноября, то 153-й день.

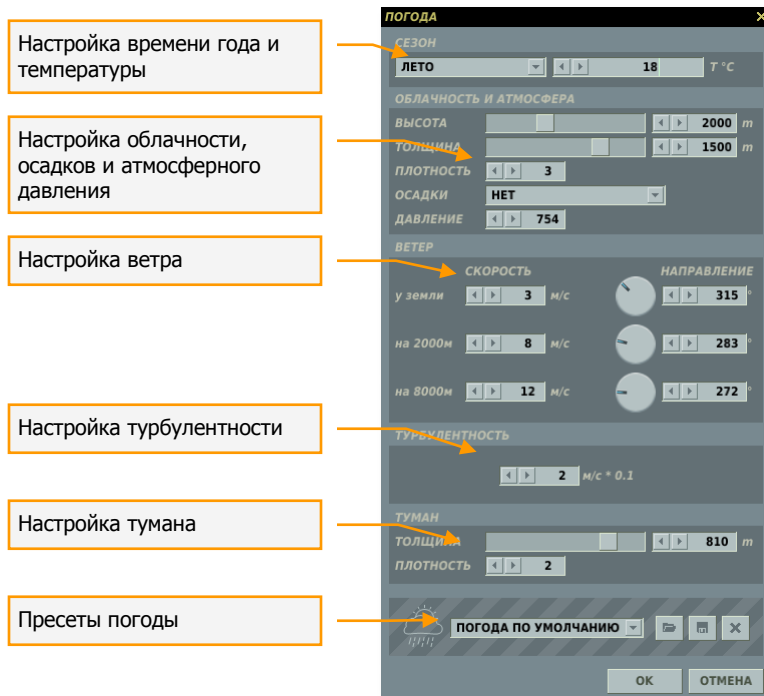


- **ОПИСАНИЕ.** Описание миссии для окна открытия миссии. В это поле вы можете ввести или скопировать через буфер обмена (CTRL-C → CTRL-V) текст из текстового редактора.
Описание миссии будет отображаться в окне выбора миссии при клике по файлу миссии. Имеет смысл вводить в это поле общее описание и обстановку для миссии.
- **ЗАДАЧА ДЛЯ КРАСНЫХ, ЗАДАЧА ДЛЯ СИНИХ.** Это два однотипных поля для ввода задачи красной и синей коалиции. В эти поля вы можете ввести или скопировать через буфер обмена (CTRL-C → CTRL-V) текст из текстового редактора.
В описании задачи имеет смысл четко описывать задачу игрока, цели миссии и указывать необходимые детали. Текст задачи будет отображаться в брифинге миссии.

Погода



Для настройки желаемых погодных эффектов служит панель ПОГОДА. В ней вы можете настроить по желанию сезон, температуру, давление, облачность, осадки, ветер по высотам, турбулентность.



Настройка времени года и температуры. В этом блоке находится выпадающий список четырех сезонов года и поле ввода температуры.

Настройка облачности, осадков и атмосферного давления. В этом блоке находятся несколько элементов настройки:

- **ВЫСОТА.** Ползунок и поле ввода высоты нижнего края облачности.
- **ТОЛЩИНА.** Ползунок и поле ввода толщины слоя облаков.
- **ПЛОТНОСТЬ.** Поле ввода плотности облаков в баллах от 0 до 10. При плотности 0 облаков нет. При плотности от 1 до 8 используются кучевые облака. При плотности 9 и 10 используется сплошной слой облачности.
- **ОСАДКИ.** Выпадающий список осадков. Список доступных осадков зависит от плотности облачности и температуры воздуха. Дождь доступен при плотности облачности выше 4, гроза – выше 8, при температуре воздуха выше 0. Снег доступен при плотности облачности выше 4, снежный шторм – выше 8, при температуре воздуха ниже 0.
- **Давление.** Поле ввода давления на уровне моря в мм ртутного столба.




Настройка ветра. В этом блоке можно настроить скорость и направление ветра по трем слоям 0 – 2000 – 8000 метров. Скорость и направление ветра между указанными слоями меняются равномерно от одного значения к другому. От высоты 8000 метров вектор ветра постоянен.

Скорость ветра задается в метрах в секунду от 0 до 50 м/с. Направление ветра задается в градусах в сторону, куда дует ветер. То есть, при азимуте по умолчанию 0 градусов ветер дует с юга на север.

Настройка турбулентности. В этом поле вы можете задать уровень турбулентности в десятых долях метра в секунду. Турбулентность максимальна у земли и падает с высотой.

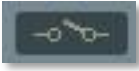
Настройка тумана. Туман настраивается двумя элементами: ползунком толщины слоя от уровня моря до 1000 метров и полем условной плотности от 0 до 10. Чем плотнее туман, тем меньше дальность видимости в нем.

Пресеты погоды. В игре создано несколько готовых пресетов различных погодных тем. Также вы можете отредактировать существующие пресеты по своему желанию.

Для использования пресета необходимо выбрать требуемый из выпадающего списка и нажать кнопку . Для того чтобы сохранить изменения в пресете нужно нажать кнопку . Для того чтобы удалить пресет нужно нажать кнопку .

Для того чтобы применить погодные настройки к миссии необходимо нажать кнопку ОК. Для того чтобы выйти из панели погоды без сохранения настроек – нажать кнопку ОТМЕНА.

Триггеры



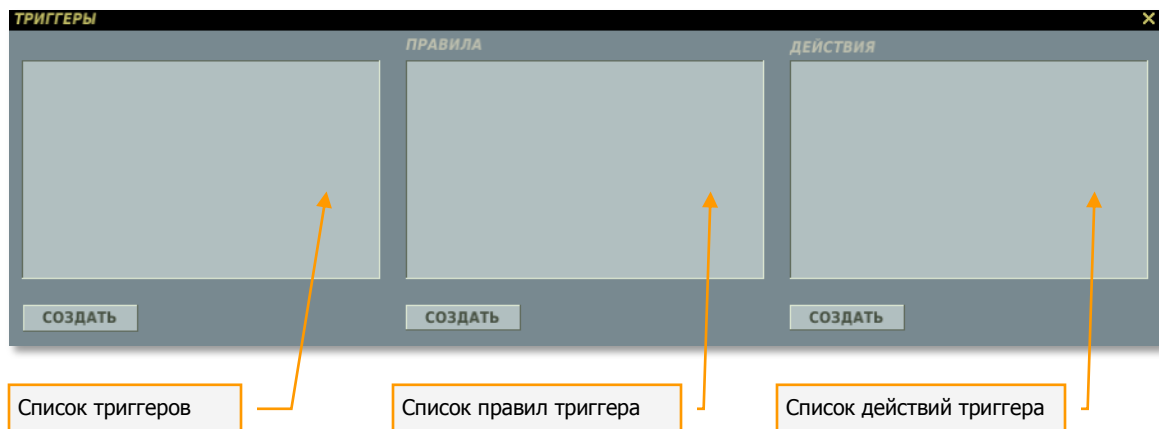
Важнейшей частью редактора миссий является система триггеров. Триггеры - это условные переключатели, срабатывающие по набору правил (условий), выставленных создателем миссий. С помощью триггеров можно проигрывать в миссии различные сценарии, зависящие от поведения игрока или объектов под управлением искусственного интеллекта (ИИ).

Простой пример применения триггеров. Когда вертолет игрока влетает в триггерную зону, срабатывает условный триггер и в определенном месте появляется ЗРК противника.

Более сложный пример. Вертолет игрока влетает в триггерную зону, при условии нахождения в ней более минуты – появляется ЗРК противника, при условии нахождения в ней более минуты и поражении определенной части юнитов противника – появляются вертолеты противника и новая колонна.

На самом деле комбинаций условий срабатывания триггеров очень много. С существующим набором триггеров, условий и флагов можно создавать очень разнообразные и неожиданные миссии.

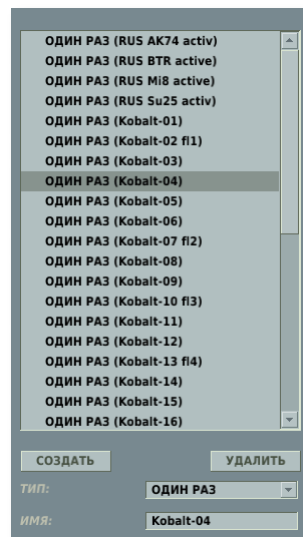
При нажатии кнопки ТРИГГЕРЫ вызывается панель ТРИГГЕРЫ, разделенная на три логических блока: список триггеров, список правил и список действий.



Внизу каждого блока расположена кнопка СОЗДАТЬ, для создания нового элемента.

СПИСОК ТРИГГЕРОВ

В левом блоке панели триггеров расположен список всех триггеров. Тут можно создать или удалить триггер определенного типа.



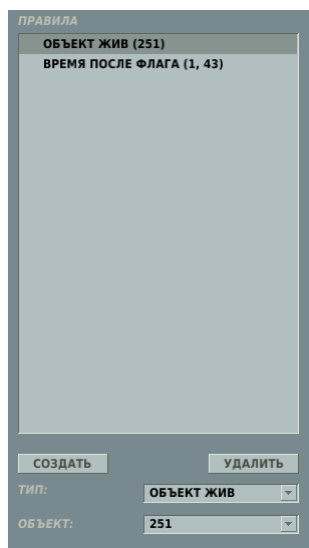
При создании триггера необходимо указать тип из выпадающего списка:

- **ОДИН РАЗ.** Триггер, срабатывающий при выполнении заданных условий в миссии один раз.
- **ПОВТОРЯЮЩИЙСЯ.** Триггер, начинающий постоянно срабатывать с частотой 1 раз в секунду при выполнении заданных условий в миссии. Если условия перестали выполняться, триггер прекращает работу.
- **СТАРТ МИССИИ.** Триггер, срабатывающий один раз на старте миссии.
- **ГРАНИЧНОЕ УСЛОВИЕ.** Триггер, срабатывающий каждый раз при пересечении границы триггерной зоны. Действует только для объектов, способных пересекать границы триггерных зон.

В поле имя необходимо ввести имя триггера.

СПИСОК ПРАВИЛ

В центральном блоке панели триггеров расположен список правил триггера.



После того как вы выбрали тип триггера необходимо создать правила (условия) срабатывания триггера. Для того чтобы триггер сработал, одновременно должны выполняться все правила. Если хотя бы одно из правил не выполняется, триггер не сработает.

Ниже приводится список доступных правил в выпадающем списке ТИП:

- **ОБЪЕКТ ПОВРЕЖДЕН.** Правило срабатывания триггера по условию повреждения объекта от огня противника. При выборе этого условия необходимо выбрать в дополнительном выпадающем списке имя объекта.
- **ОБЪЕКТ ЖИВ.** Правило срабатывания триггера по условию существования объекта. При выборе этого условия необходимо выбрать в дополнительном выпадающем списке имя объекта (на рисунке).
- **ОБЪЕКТ МЕРТВ.** Правило срабатывания триггера по условию уничтожения объекта. При выборе этого условия необходимо выбрать в дополнительном выпадающем списке имя объекта.
- **ГРУППА ЖИВА.** Правило срабатывания триггера по условию существования группы юнитов. Условие выполняется при существовании хотя бы одного юнита в группе. При выборе этого условия необходимо выбрать в дополнительном выпадающем списке имя объекта.
- **ГРУППА РАЗБИТА.** Правило срабатывания триггера по условию уничтожения группы. Условие выполняется при уничтожении последнего юнита в группе. При выборе этого условия необходимо выбрать в дополнительном выпадающем списке имя объекта.
- **ВРЕМЯ БОЛЕЕ.** Правило срабатывания триггера по достижению указанного времени с начала миссии. При выборе этого условия необходимо ввести в дополнительное поле время с начала миссии в секундах.

- **ВРЕМЯ МЕНЕЕ.** Правило срабатывания триггера по условию, что время меньше указанного. При выборе этого условия необходимо ввести в дополнительное поле время с начала миссии в секундах.
- **ФЛАГ ИСТИНЕН.** Правило срабатывания триггера по взведению указанного логического флага. При выборе этого условия необходимо ввести в дополнительное поле номер флага.
- **ФЛАГ ЛОЖЕН.** Правило срабатывания триггера по снятию указанного логического флага. При выборе этого условия необходимо ввести в дополнительное поле номер флага.
- **ВРЕМЯ ПОСЛЕ ФЛАГА.** Правило срабатывания триггера по времени, прошедшему с момента поднятия указанного логического флага. При выборе этого условия необходимо ввести в дополнительные поля номер флага и время срабатывания.
- **ОБЪЕКТ В ЗОНЕ.** Правило срабатывания триггера по факту входа указанного объекта в указанную триггерную зону. При выборе этого условия необходимо ввести в дополнительные поля имя объекта и имя триггерной зоны.
- **ОБЪЕКТ ВНЕ ЗОНЫ.** Правило срабатывания триггера по факту выхода указанного объекта из указанной триггерной зоны. При выборе этого условия необходимо ввести в дополнительные поля имя объекта и имя триггерной зоны.
- **ОБЪЕКТ В ЗОНЕ ЮНИТА.** Правило срабатывания триггера по факту входа указанного объекта в указанную триггерную зону, принадлежащую указанному юниту. При выборе этого условия необходимо ввести в дополнительные поля имя объекта, имя зоны и имя юнита, к которому будет привязана указанная зона.
Построение этого триггера не очень очевидно, т.к. в редакторе зона визуально не привязывается к юниту. Для создания триггера необходимо заранее, в любом месте карты, создать триггерную зону требуемого диаметра. При назначении зоны определенному юниту, зона виртуально привязывается к нему и перемещается синхронно с ним. Другими словами, центр привязанной зоны всегда следует за юнитом.
- **ОБЪЕКТ ВНЕ ЗОНЫ ЮНИТА.** Правило срабатывания триггера по факту выхода указанного объекта из указанной триггерной зоны, принадлежащей указанному юниту. При выборе этого условия необходимо ввести в дополнительные поля имя объекта, имя зоны и имя юнита, к которому будет привязана указанная зона.
- **СЛУЧАЙНЫЙ.** Правило срабатывания триггера со случайной вероятностью. При выборе этого условия необходимо ввести в дополнительное поле вероятность срабатывания триггера в процентах. Данное условие работает только в типе триггера «СТАРТ МИССИИ».
- **ВЫСОТА ЮНИТА ВЫШЕ ЧЕМ.** Правило срабатывания триггера по достижению указанной высоты юнита над уровнем моря (набор высоты).

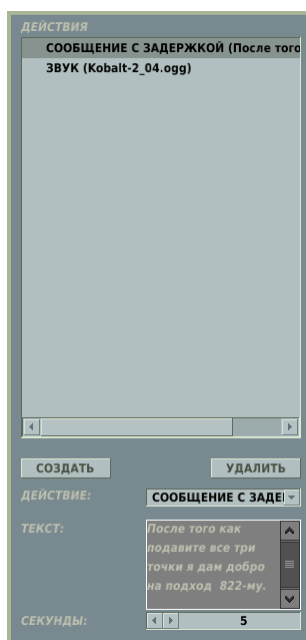
При выборе этого условия необходимо ввести в дополнительные поля имя объекта и высоту, по достижению которой будет срабатывать триггер.

- **ВЫСОТА ЮНИТА НИЖЕ ЧЕМ.** Правило срабатывания триггера по достижению указанной высоты юнита над уровнем моря (снижение). При выборе этого условия необходимо ввести в дополнительные поля имя объекта и высоту, по достижению которой будет срабатывать триггер.
- **СКОРОСТЬ ЮНИТА ВЫШЕ ЧЕМ.** Правило срабатывания триггера в случае если скорость юнита выше заданной. При выборе этого условия необходимо выбрать в дополнительном выпадающем списке имя объекта и указать заданную скорость.
- **СКОРОСТЬ ЮНИТА НИЖЕ ЧЕМ.** Правило срабатывания триггера в случае если скорость юнита ниже заданной. При выборе этого условия необходимо выбрать в дополнительном выпадающем списке имя объекта и указать заданную скорость.
- **РЕЗУЛЬТАТ МИССИИ ВЫШЕ ЧЕМ.** Правило срабатывания триггера по условию достижения указанной коалиции указанного количества очков. Для этого условия необходимо выбрать в выпадающем списке коалицию, или режим ОФФЛАЙН при котором правило будет работать для коалиции игрока, и ввести количество очков, по достижению которого будет срабатывать условие.
- **КОАЛИЦИЯ ОБЛАДАЕТ АЭРОДРОМОМ.** Правило срабатывания триггера по условию захвата указанного аэродрома войсками указанной коалиции. Для этого условия необходимо выбрать в выпадающих списках коалицию и аэродром, при захвате которого будет срабатывать условие. При выборе нейтральной коалиции аэродром считается нейтральным до появления в зоне аэродрома наземных сил любой коалиции.
- **КОАЛИЦИЯ ОБЛАДАЕТ ППБ.** Правило срабатывания триггера по условию захвата указанной передовой площадки базирования войсками указанной коалиции. Для этого условия необходимо выбрать в выпадающих списках коалицию и ППБ, при захвате которой будет срабатывать условие. При выборе нейтральной коалиции ППБ считается нейтральной до появления в зоне ППБ наземных сил любой коалиции.
Аэродром (ППБ) считается захваченным если в радиусе 2000 метров от центра аэродрома (ППБ) появилась наземная техника какой-либо коалиции. Если на аэродроме (ППБ) присутствует, или появилась, техника обеих коалиций аэродром (ППБ) считается зоной боевых действий и не принадлежит никому до уничтожения техники одной из коалиций. При возникновении спорной ситуации, когда на аэродроме (ППБ) присутствует невооруженная техника одной коалиции и вооруженная техника другой коалиции, аэродром (ППБ) считается захваченным коалицией обладающей вооруженной техникой.

СПИСОК ДЕЙСТВИЙ

В правом блоке панели триггеров расположен список действий триггера. После того как вы выбрали тип триггера и создали правила его срабатывания необходимо создать действия, которые будут выполняться при срабатывании.

При срабатывании триггера будут одновременно выполняться все действия, которые вы создадите.



Ниже приводится список доступных действий в выпадающем списке ДЕЙСТВИЕ:

- **ТЕКСТ ВСЕМ.** Это действие выводит сообщение в окно игры на заданный период времени. При выборе этого действия необходимо ввести текст сообщения и продолжительность показа сообщения в соответствующих полях (на рисунке).
- **ТЕКСТ КОАЛИЦИИ.** Это действие выводит сообщение в окно игры на заданный период времени для игроков заданной коалиции (КРАСНОЙ или СИНЕЙ). При выборе этого действия необходимо выбрать коалицию, ввести текст сообщения и продолжительность показа сообщения в соответствующих полях.
- **ТЕКСТ СТРАНЕ.** Это действие выводит сообщение в окно игры на заданный период времени для игроков заданной страны. При выборе этого действия необходимо выбрать страну, ввести текст сообщения и продолжительность показа сообщения в соответствующих полях.
- **УСТАНОВИТЬ ФЛАГ.** Это действие взводит заданный флаг. При выборе этого действия необходимо ввести номер флага в соответствующем поле.
- **УБРАТЬ ФЛАГ.** Это действие снимает заданный флаг. При выборе этого действия необходимо ввести номер флага в соответствующем поле.

- **ЗВУК ВСЕМ.** Это действие воспроизводит звуковой файл в формате OGG или WAV. При выборе этого действия необходимо выбрать в соответствующем окне звуковой файл, который будет записан в файл миссии.
- **ЗВУК КОАЛИЦИИ.** Это действие воспроизводит звуковой файл в формате OGG или WAV для игроков заданной коалиции. При выборе этого действия необходимо выбрать в соответствующем окне звуковой файл, который будет записан в файл миссии и указать коалицию.
- **ЗВУК СТРАНЕ.** Это действие воспроизводит звуковой файл в формате OGG или WAV для игроков заданной страны. При выборе этого действия необходимо выбрать в соответствующем окне звуковой файл, который будет записан в файл миссии и указать страну.
- **АКТИВИРОВАТЬ ГРУППУ.** Это действие активирует группу юнитов с отложенным стартом (задержкой). При выборе этого действия необходимо выбрать в выпадающем списке имя группы. При установке группы необходимо вводить временную задержку на время большее длительности миссии.

При установке активируемой по триггеру группы, имеет смысл ввести задержку как минимум на день вперед, чтобы активация по триггеру произошла раньше активации по времени

- **ДЕАКТИВИРОВАТЬ ГРУППУ.** Это действие деактивирует (удаляет из игры) группу юнитов. При создании этого действия необходимо выбрать в выпадающем списке имя группы.
- **ЗАВЕРШИТЬ МИССИЮ.** Это действие принудительно выключает миссию по факту победы одной из коалиций с показом текстового сообщения. Необходимо выбрать одну из двух коалиций в выпадающем списке и ввести в поле требуемое текстовое сообщение.
- **УСТАНОВИТЬ ОТКАЗ.** Это действие устанавливает один из отказов ЛА игрока из существующего списка отказов (см. раздел «ОТКАЗЫ»). При создании этого действия необходимо в соответствующем списке выбрать отказ, выставить вероятность его возникновения в % и временной интервал возникновения в минутах.
- **ВЗРЫВ.** Это действие генерирует взрыв. При создании этого действия необходимо выбрать триггерную зону, в центре которой возникнет взрыв, в соответствующих полях ввести высоту взрыва в метрах от уровня земли и силу взрыва в условных единицах.
- **ВЗОРВАТЬ ЮНИТ.** Это действие генерирует взрыв указанного объекта (юнита). При создании этого действия необходимо выбрать объект (юнит) который должен быть взорван, а также в соответствующем поле ввести силу взрыва в килограммах взрывчатки.
- **МАРКЕРНЫЙ ДЫМ.** Это действие генерирует оранжевый маркерный дым. При создании этого действия необходимо выбрать триггерную зону, в

центре которой возникнет дым, а также в соответствующем поле ввести высоту источника дыма в метрах от уровня земли.

- **МАРКЕРНЫЙ ДЫМ ИЗ ЮНИТА.** Это действие генерирует оранжевый маркерный дым возникающий в текущем месте выбранного юнита. При создании этого действия необходимо выбрать юнит, в месте которого возникнет дым. Следует учесть, что в случае движения юнита, маркерный дым останется в месте возникновения.
- **ОСВЕТИТЕЛЬНАЯ БОМБА.** Это действие генерирует появление осветительной бомбы (осветительного элемента). При создании этого действия необходимо выбрать триггерную зону, в центре которой появится осветительная бомба, а также в соответствующем поле ввести высоту появления бомбы в метрах от уровня земли. Осветительная бомба дает свет в течение 2 минут, за это время она опускается на парашюте приблизительно на 1000 метров.
- **СИГНАЛЬНАЯ РАКЕТА.** Это действие генерирует появление сигнальной ракеты. При создании этого действия необходимо выбрать триггерную зону, в центре которой появится сигнальная ракета, в соответствующих полях ввести высоту появления ракеты в метрах от уровня земли и выбрать цвет ракеты (красный, зеленый, желтый, белый).
- **СИГНАЛЬНАЯ РАКЕТА ИЗ ЮНИТА.** Это действие генерирует появление сигнальной ракеты из выбранного юнита. При создании этого действия необходимо выбрать объект, в месте которого появится сигнальная ракета и выбрать цвет ракеты (красный, зеленый, желтый, белый).
- **ЗАПУСК МИССИИ.** Действие работает только в мультиплеерной игре. Это действие прерывает текущую миссию и запускает указанную. При создании этого действия необходимо в поле ФАЙЛ указать путь к требуемой миссии.

После настройки всех триггеров просто закройте панель триггеров, кликнув по знаку «X» в верхнем правом углу или повторно нажав на кнопку ТРИГГЕРЫ на панели инструментов.

После этого сохраните миссию.

Цели миссии



Кнопка ЦЕЛИ МИССИИ вызывает панель ЦЕЛИ МИССИИ, которая предназначена для определения условий и назначения очков при достижении целей.

Система очков нужна в первую очередь для создания кампании. Принята следующая градация результативности:

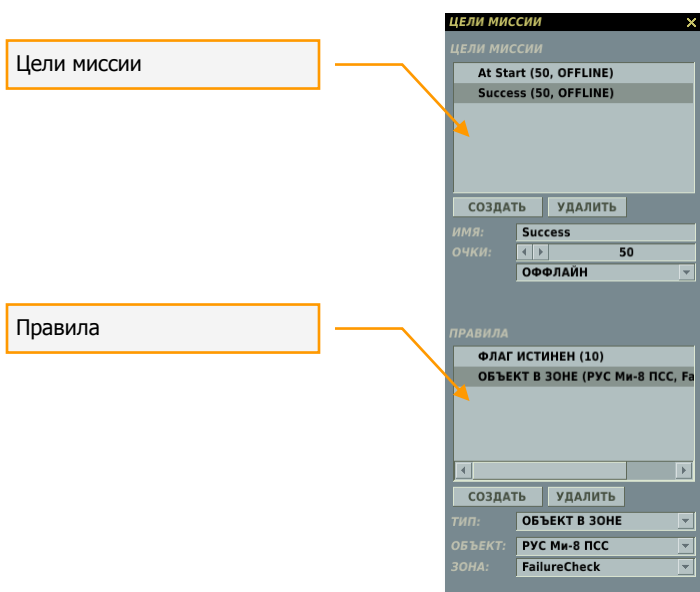
- Менее 50 очков – миссия считается проваленной. Следующая миссия в кампании будет выбрана из миссий нижестоящей стадии.
- 50 очков – ничья. Следующая миссия в кампании будет выбрана из миссий текущей стадии.

- Более 50 очков – победа. Следующая миссия в кампании будет выбрана из миссий вышестоящей стадии.

При назначении очков за цели вы должны четко представлять сценарий миссии и соблюдать баланс возможностей проигрыша и выигрыша.

При начислении очков необходимо учитывать, что максимально возможное количество очков в миссии равно 100. Следовательно, если у вас несколько целей, нужно распределять лимит в 100 очков между ними.

Установка целей миссии и правил к ним подобна работе с триггерами. В верхней части панели можно создать список целей и очков за них, а в нижней части – правила (условия выполнения) целей.



Процедура создания цели:

1. Нажать кнопку СОЗДАТЬ. При этом будет создана новая цель и в поле целей появится новая строка.
2. В поле ИМЯ требуется ввести имя цели.
3. В поле ОЧКИ требуется ввести количество очков, от 0 до 100 за выполнение цели.
4. В поле ОФФЛАЙН можно выбрать принадлежность цели коалиции. При создании миссии для одиночной игры – оставить значение ОФФЛАЙН по умолчанию. При создании миссии для мультиплеера требуется выбрать цвет коалиции, которой будет принадлежать цель: КРАСН или СИН.

Процедура создания правил цели:

1. Нажать кнопку СОЗДАТЬ. При этом будет создано новое правило и в поле правил появится новая строка.
2. В поле ТИП выбрать из выпадающего списка тип правила. Список правил аналогичен списку правил триггеров описанных выше.

3. В зависимости от типа правила ввести или выбрать дополнительные параметры.

Цель миссии считается выполненной, если все ее правила выполняются. Если хотя бы одно правило не выполняется, цель считается не выполненной.

Опции миссии



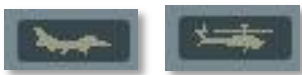
Кнопка вызывает панель ОПЦИИ МИССИИ аналогично команде ОПЦИИ МИССИИ из верхнего меню.

Вылет — Старт миссии



Кнопка вызывает окно брифинга, из которого можно запустить миссию.

Добавить самолет, вертолет



В разделе ОБКТ (объекты) сгруппированы кнопки, включающие режим установки на карту различных типов объектов. Разные объекты имеют разные наборы настраиваемых параметров.

Кнопки ДОБАВИТЬ САМОЛЕТ, ДОБАВИТЬ ВЕРТОЛЕТ включают режим установки на карту группы самолетов или вертолетов соответственно (звено до 4-х ЛА). При нажатии кнопки вызывается панель САМОЛЕТНАЯ ГРУППА или ВЕРТОЛЕТНАЯ ГРУППА. Панели имеют набор однотипных элементов управления и настройки.

Ниже приводится описание элементов панели вертолетной группы.

САМОЛЕТНАЯ ГРУППА

СТРАНА: Россия

ИМЯ: Самолетная группа

ЗАДАЧА: Завоевание превосходства

ЕДИНИЦА: 1 из 1

ТИП: ИМГ-234

ПИЛОТ: Пилот #1

УРОВЕНЬ: 10

БОРТОВОЙ: 11

ПОЗЫВНОЙ: 100

☐ СКРЫТ НА КАРТЕ

ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ: [Иконки: маршрут, масштаб, обзор, суммирование, отмена]

ППМ: 2 из 2

ИМЯ: Цель

ТИП: ППМ

ВЫСОТА: 2000 м

СКОРОСТЬ: 500 км/ч

ПРИБЫТИЕ: 0 : 4 : 54 / 0

ДОБАВИТЬ ИЗМЕНИТЬ УДАЛИТЬ

ЗАДЕРЖКА: 0 : 0 : 0 / 0

СТРАНА. В этом выпадающем списке вы можете выбрать страну ЛА из списка стран красной и синей коалиций, который настраивается при создании новой миссии.

ИМЯ. Имя группы ЛА. В этом поле вы можете ввести желаемое имя группы ЛА. По умолчанию присваивается имя САМОЛЕТНАЯ ГРУППА #XXX или ВЕРТОЛ. ГРУППА #XXX, где XXX - инкрементирующийся номер от 000.

ЗАДАЧА. В выпадающем списке ЗАДАЧА вы можете выбрать задачу группе ЛА. От выбора задачи зависит тип ЛА, манера ведения боевых действий, поиск целей, реакция на угрозы, набор подвесок вооружения и целевые зоны.

- **БЕЗ ЗАДАЧИ.** Отсутствие задачи подразумевает простой полет ЛА по маршруту. ЛА не ведет атакующих действий, но выполняет оборонительные маневры в случае необходимости. Эта задача нужна для создания небоевых вылетов.
- **АТАКА ВПП.** Задача для ударных самолетов - атака взлетно-посадочных полос. Эта задача дается при необходимости атаковать взлетно-посадочные полосы (ВПП) или вертолетные площадки противника. В панели КАТЕГОРИИ ЦЕЛЕЙ доступны два вида целей: аэродромы и вертодромы. При атаке ВПП ЛА строит заход вдоль полосы и распределяет бомбы по всей длине.
- **АТАКА НАЗЕМНЫХ ЦЕЛЕЙ.** Задача для штурмовой авиации, ударных самолетов и вертолетов. Эта задача подразумевает атаку широкого спектра наземных целей ракетным, бомбовым и пушечным вооружением. В панели КАТЕГОРИИ ЦЕЛЕЙ доступны следующие виды целей: самолеты на земле, вертолеты в воздухе и на земле, наземная техника, аэродромы, вертодромы, статические объекты, здания, точки поверхности. ЛА применяет оружие в очередности разрешенных дальностей пуска. Обычно в порядке: управляемые ракеты, управляемые бомбы, бомбы, НАР, пушка.

- **ДРЛО.** Специализированная задача для самолетов ДРЛО. При этом самолеты ДРЛО используют свою РЛС и передают информацию об обнаруженных целях на другие ЛА.
- **ДЕЖУРСТВО НА ВПП.** Задача для истребителей-перехватчиков, находящихся в режиме дежурства на аэродроме. В случае обнаружения воздушной цели на дальности перехвата, перехватчики производят взлет и с максимально возможной скоростью следуют к цели. Приоритет отдается бомбардировщикам и ударным самолетам противника. Вероятность обнаружения цели повышается в случае присутствия в коалиции самолетов или радаров ДРЛО. В панели КАТЕГОРИИ ЦЕЛЕЙ доступны два вида целей: самолеты и вертолеты.
- **ДОЗАПРАВКА.** Специализированная задача для воздушных танкеров. При этом самолеты-танкеры находятся в готовности дозаправки по требованию других самолетов.
- **ЗАВОЕВАНИЕ ПРЕВОСХОДСТВА В ВОЗДУХЕ.** Задача для самолетов-истребителей. Завоевание превосходства в воздухе требуется для обеспечения работы дружественных ЛА в рамках воздушной операции. Самолеты-истребители атакуют любой самолет противника в указанных целевых зонах. Приоритет отдается истребителям и самолетам ДРЛО противника. В панели КАТЕГОРИИ ЦЕЛЕЙ доступен один вид цели: самолеты.
- **НЕПОСРЕДСТВЕННАЯ ПОДДЕРЖКА ВОЙСК.** Задача для штурмовой авиации, ударных самолетов и вертолетов. Непосредственная поддержка требуется дружественным наземным силам в боевых столкновениях с наземными частями противника. Штурмовики, ударные самолеты и вертолеты наносят ракетно-бомбовые удары по обнаруженным наземным объектам противника в указанных зонах. В панели КАТЕГОРИИ ЦЕЛЕЙ доступны следующие виды целей: самолеты на земле, вертолеты в воздухе и на земле, наземная техника, статические объекты, здания.
- **ПАТРУЛИРОВАНИЕ.** Задача для самолетов-истребителей. Патрулирование указанной области пространства необходимо для пресечения проникновения ЛА противника. В этой задаче имеет смысл использовать закольцованный петлей маршрут. Самолеты-истребители атакуют любой ЛА противника в указанных целевых зонах. Приоритет отдается бомбардировщикам и ударным самолетам противника. В панели КАТЕГОРИИ ЦЕЛЕЙ доступны два вида целей: самолеты и вертолеты.
- **ПЕРЕХВАТ.** Задача для истребителей-перехватчиков. В случае обнаружения воздушной цели в указанной зоне, перехватчики выполняют перехват с максимальной скоростью. Приоритет отдается бомбардировщикам и ударным самолетам противника. В панели КАТЕГОРИИ ЦЕЛЕЙ доступны два вида целей: самолеты и вертолеты.
- **ПОДАВЛЕНИЕ ПВО.** Задача для ударных самолетов, специализирующихся на подавлении радиотехнических средств (РЛС) ПВО противника. Подавление ПВО, также как и завоевание превосходства в воздухе, необходимо для обеспечения работы дружественных ЛА в рамках

воздушной операции. Ударные самолеты с противорадиолокационными ракетами (ПРР) и другими средствами поражения атакуют обнаруженные сухопутные и морские РЛС ПВО, а также средства ПВО малого радиуса действия, не оборудованные РЛС. В панели КАТЕГОРИИ ЦЕЛЕЙ доступны два вида целей: корабли и наземная техника.

- **ПРОТИВОКОРАБЕЛЬНАЯ.** Задача для ударных самолетов, специализирующихся на поражении кораблей противокорабельными ракетами (ПКР). Ударные самолеты с ПКР атакуют обнаруженные корабли противника в указанных зонах. В панели КАТЕГОРИИ ЦЕЛЕЙ доступен один вид цели: корабли.
- **РАЗВЕДКА.** Задача для самолетов-разведчиков. Самолеты-разведчики следуют по указанному маршруту.
- **ТОЧЕЧНЫЙ УДАР.** Задача для ударных самолетов, несущих управляемые средства поражения класса Воздух-Земля. Ударные самолеты атакуют обнаруженные точечные цели управляемым оружием в указанных зонах. В панели КАТЕГОРИИ ЦЕЛЕЙ доступны следующие виды целей: наземная техника, аэродромы, вертодромы, статические объекты, здания, точки поверхности.
- **ТРАНСПОРТ.** Задача для транспортных самолетов и вертолетов. Транспортные ЛА следуют по указанному маршруту.
- **ЦЕЛЕУКАЗАНИЕ.** Задача для самолетов и вертолетов, имеющих возможность нести средства целеуказания: маркерные НАРы и осветительные бомбы. В светлое время суток имеет смысл загружать на самолет целеуказательные НАРы, ночью – осветительные бомбы. ЛА-целеуказатель маркирует обнаруженные группы целей в указанной зоне поочередно. После того как ЛА промаркирует все обнаруженные группы целей, он начинает повторный цикл. В панели КАТЕГОРИИ ЦЕЛЕЙ доступны следующие виды целей: корабли, наземная техника, аэродромы, вертодромы, статические объекты, здания, точки поверхности.
- **ЭСКАРТИРОВАНИЕ.** Задача для самолетов-истребителей. Маршрут истребительной группы необходимо координировать с маршрутом эскортируемой группы. Истребители будут атаковать обнаруженные цели в указанных зонах. Приоритет отдается истребителям противника. В панели КАТЕГОРИИ ЦЕЛЕЙ доступны два вида целей: самолеты и вертолеты.

ЕДИНИЦА...ИЗ.... Первое поле позволяет выбрать нужный ЛА из группы, второе поле позволяет установить количество ЛА в группе, до 4-х.

ТИП. Выпадающий список выбора типа ЛА. Состав типов ЛА в списке зависит от страны и задачи.

ПИЛОТ. Поле ввода имени пилота. По умолчанию присваивается имя Пилот №ХХ, где ХХ - инкрементирующийся номер от 00.

УРОВЕНЬ. Этот выпадающий список позволяет назначить уровень пилота для выбранного ЛА. В списке присутствуют несколько градаций ИИ пилотов по уровню подготовки, игрок и клиент.

Уровень подготовки пилота ИИ. От уровня подготовки пилота зависит множество факторов, влияющих на успешное боевое применение ЛА. В игре введено 4 градации уровня подготовки и случайный выбор уровня:

- Средний – пилот ИИ со средней подготовкой.
- Хороший – пилот ИИ с хорошей подготовкой.
- Высокий – пилот ИИ с высокой подготовкой.
- Отличный – пилот ИИ с отличной подготовкой.
- Случайный – случайный выбор уровня подготовки пилота ИИ при каждом старте миссии.
- Клиент – назначение клиентского ЛА в случае подготовки миссии для многопользовательской игры. Опция доступна только для ЛА, предназначенных для управления игроком.
- Игрок – назначение игрока. Опция доступна только для ЛА, предназначенных для управления игроком.

От уровня подготовки пилота ИИ зависит множество аспектов его поведения: возможность развивать перегрузки, оборонительное маневрирование, время и дальность поиска целей, время на принятие решения, точность прицеливания и некоторые другие малозаметные особенности. Пилот с отличным уровнем быстрее и дальше находит объекты, точнее поражает цели, более четко и энергично маневрирует.

БОРТОВОЙ. В этом поле можно задать желаемый бортовой номер ЛА. ЛА состоящие на вооружении России, Украины и Грузии имеют двухзначный бортовой номер, западные ЛА - трехзначный.

ПОЗЫВНОЙ. В этом поле можно задать желаемый позывной ЛА. В российских и украинских ВВС используется трехзначный цифровой позывной (например 251), в других странах используется позывной в виде слова с двумя цифрами, первая цифра обозначает номер звена, вторая номер самолета в звене (например Enfield 1-2, второй самолет в звене Enfield 1).

СКРЫТ НА КАРТЕ. Эта опция скрывает ЛА на карте редактора миссий и на виде F10 в игре. Опция может быть полезной, в случае если нужно скрыть объект для игрока.

КНОПКИ РЕЖИМОВ. В середине панели находятся кнопки режимов, которые вызывают специализированные панели МАРШРУТ, ЦЕЛИ, ПОДВЕСКИ, РЕЗЮМЕ, ОТКАЗЫ (только для ЛА игрока).



Маршрут



При установке нового ЛА на карту по умолчанию включается режим МАРШРУТ. Каждый ЛА обозначается на карте соответствующим тактическим знаком, в зависимости от ваших настроек. Ниже приведена таблица тактических знаков для России и НАТО. Цвет знаков зависит от цвета коалиции.

Таблица тактических знаков ЛА применяемых в игре

Россия	НАТО	Описание
		Вертолет
		Боевой вертолет
		Разведывательный вертолет
		Противолодочный вертолет
		Самолет истребитель
		Самолет штурмовик
		Самолет разведчик
		Самолет бомбардировщик
		Транспортный самолет
		Самолет ДРЛО
		Противолодочный самолет
		Самолет заправщик
		Беспилотный ЛА

Режим МАРШРУТ позволяет добавлять точки маршрута и настраивать их параметры.

ППМ...ИЗ... Номер выбранного ППМ из общего количества. Требуемый ППМ можно выбрать в первом поле. Во втором поле показывается общее количество введенных ППМ.

ИМЯ. Имя точки маршрута. В этом поле вы можете задать желаемое имя точки.

ТИП. Тип точки. В игре существует несколько типов точек, которые определяют параметры полета ЛА.

- **ППМ.** Промежуточный пункт маршрута. Стандартный тип точки на маршруте. ЛА следует по маршруту от одной точки до другой, но разворот на очередной этап маршрута выполняет заранее, чтобы плавно вписаться в поворот, не пролетая над ППМ.
- **ПРОЛЕТ ТОЧКИ.** Точка маршрута с обязательным пролетом точки. ЛА следует по маршруту от одной точки до другой, но разворот на очередной этап маршрута выполняет только после пролета поворотной точки маршрута.
- **ВЫСОТА ФИКС. ВКЛ.** Включатель режима фиксированной высоты полета. Далее по маршруту полета ЛА будет стараться выдерживать указанную высоту полета как геометрическую (высоту над рельефом).
- **ВЫСОТА ФИКС. ОТКЛ.** Выключатель режима фиксированной высоты полета. Далее по маршруту полета ЛА будет выдерживать указанную высоту полета как барометрическую (высоту над уровнем моря).
- **НАЧАЛО ПЕТЛИ.** Точка, обозначающая начало петли маршрута. Служит для организации петли (замкнутого маршрута) для ЛА. Используется для организации замкнутого маршрута для самолетов ДРЛО, заправщиков или патрульных истребителей. После выработки основного запаса топлива самолеты сходят с замкнутого маршрута и производят посадку.
- **КОНЕЦ ПЕТЛИ.** Точка, обозначающая конец петли маршрута. После пролета точки КОНЕЦ ПЕТЛИ, ЛА с организованным замкнутым маршрутом проследует в точку начала петли и далее по петле.
- **ПОСАДКА.** Точка посадки ЛА. При назначении точки маршрута как ПОСАДКА, точка автоматически устанавливается на ближайшем аэродроме или площадке.

- **ДОЗАПРАВКА.** Точка, обозначающая этап дозаправки. При назначении точки маршрута как ДОЗАПРАВКА самолет ИИ, имеющий возможность дозаправки, проследует к ближайшему самолету-топливозаправщику для дозаправки. После окончания дозаправки самолет ИИ возвращается на свой маршрут.

ВЫСОТА. В этом поле требуется ввести барометрическую высоту полета ЛА.

СКОРОСТЬ. В этом поле требуется ввести скорость полета ЛА.

ПРИБЫТИЕ. В этом поле индицируется расчетное время прибытия в точку маршрута, рассчитанное по расстоянию и указанной скорости.

КНОПКИ РЕЖИМОВ РЕДАКТИРОВАНИЯ. Эти три кнопки позволяют создавать и редактировать маршруты.

ДОБАВИТЬ ИЗМЕНИТЬ УДАЛИТЬ

- **ДОБАВИТЬ.** Режим добавления точек маршрута. Включен по умолчанию. При каждом клике левой кнопки мыши по карте создается новая точка маршрута.
- **ИЗМЕНИТЬ.** Режим редактирования маршрута и объектов. В этом режиме возможно выделять объекты или точки маршрута для последующей настройки.
- **УДАЛИТЬ.** Удалить выделенную точку маршрута.

ЗАДЕРЖКА. Поле ввода времени для задержки старта объекта относительно старта миссии. Формат часы : минуты : секунды / сутки. Например, для того чтобы задержать (отложить) момент старта объекта на полтора часа с момента старта миссии - нужно ввести 01 : 30 : 00 / 0. Задержка старта необходима в случае применения триггеров активации группы по событию. В этом случае нужно установить задержку старта гарантированно больше времени возможного события, например, на сутки (00 : 00 : 00 / 01).

Цели



В этой панели настраиваются целевые зоны для поиска и поражения указанных категорий целей. Целевая зона - это окружность с регулируемым радиусом. Список категорий целей позволяет назначить определенные виды целей для поражения.

Каждый ЛА обладает своим набором сенсоров, который определяет возможности по обнаружению целей.

Факторы, влияющие на вероятность обнаружения цели.

Сенсоры ЛА:

- Радар Воздух-Воздух.
- Радар Воздух-Земля.
- Многофункциональный радар.
- Система предупреждения об облучении.
- Дневная оптика.
- Ночная оптика.
- Визуальное обнаружение.

Параметры ЛА:

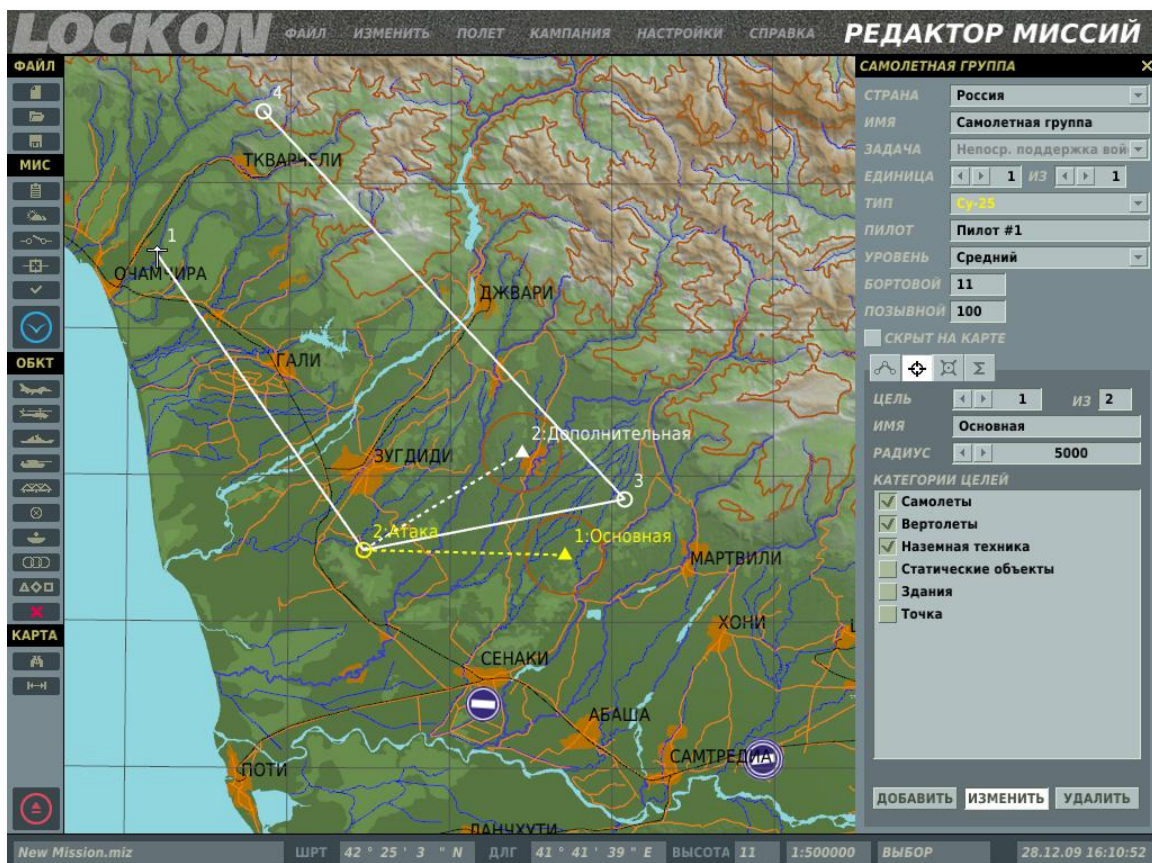
- Уровень подготовки.
- Скорость.
- Ограничение поля зрения из кабины.

Параметры окружающей среды и цели:

- Освещенность.
- Подстилающая поверхность (лес, поле, дорога, море).
- Атмосферные осадки.
- Облачность.
- Размер цели.
- Размер группы целей.
- Движение цели.
- Вспышки выстрелов и трассеры.

При создании миссии и целевых зон следует учитывать все вышеперечисленные факторы. Например, если дневной штурмовик отправить на задание ночью или в туман, он просто не найдет целей.

Также стоит учитывать удаленность целевой зоны от маршрута. ЛА всегда летит по маршруту и, если поставить целевую зону далеко в стороне, то цели не будут обнаружены.



Ниже приводится список элементов панели ЦЕЛИ.

ЦЕЛЬ... ИЗ... Номер выбранной целевой зоны из общего количества. Требуемую цель можно выбрать в первом поле. Во втором поле «ИЗ» показывается общее количество введенных целевых зон.

ИМЯ. Поле для ввода имени цели.

РАДИУС. Поле для настройки радиуса целевой зоны. По умолчанию 1000 метров. Необходимо настроить радиус зоны таким образом, чтобы все цели, требующие поражения, попадали в окружность целевой зоны.

КАТЕГОРИИ ЦЕЛЕЙ. Список категорий целей для выбранной задачи ЛА. ЛА ИИ будет атаковать только указанную категорию целей в данной целевой зоне. Выбор категорий производится путем выделения требуемых чекбоксов.

КНОПКИ РЕЖИМОВ РЕДАКТИРОВАНИЯ. Эти три кнопки позволяют создавать и редактировать целевые зоны.

ДОБАВИТЬ ИЗМЕНИТЬ УДАЛИТЬ

- **ДОБАВИТЬ.** Режим добавления целевых зон. Включен по умолчанию. При каждом клике левой кнопки мыши по карте создается новая целевая зона.
- **ИЗМЕНИТЬ.** Режим редактирования целевой зоны. В этом режиме возможно выделять объекты или целевые зоны для последующей настройки.

- **УДАЛИТЬ.** Удалить выделенную целевую зону.

Для установки целевых зон необходимо выбрать точку маршрута ЛА, для которой будут назначены цели, затем нажать на кнопку ЦЕЛИ, при этом будет вызвана соответствующая панель и активирован режим ДОБАВИТЬ. Левым кликом мыши по карте установить целевую зону.

Далее требуется настроить положение и радиус целевой зоны таким образом, чтобы все подлежащие поражению цели находились внутри нее.

В списке категории целей выбрать необходимые категории:

- Самолеты.
- Вертолеты.
- Наземная техника.
- Аэродромы.
- Вертодромы.
- Статические объекты – любые статические объекты, поставленные пользователем.
- Здания – здания и сооружения, существующие на карте.
- Точка – точка поверхности земли.
- Корабли.

На приведенном выше рисунке для самолета Су-25 во второй точке маршрута назначены две целевые зоны: «основная» и «дополнительная». Выделена первая целевая зона с категориями целей: самолеты, вертолеты, наземная техника. В этой зоне вертолет будет производить поиск и поражение самолетов, вертолетов и наземной техники на земле.

Внутри целевых зон поражение обнаруженных целей ведется по приоритету: ЗРК и ЗУ, бронированная вооруженная техника и вертолеты в воздухе, невооруженная техника и ЛА на земле.

Целевая зона ТОЧКА атакуется любыми ЛА независимо от условий и наличия сенсоров.

Использование целевых зон

Использование целевых зон имеет ряд особенностей. Ниже будут описаны наиболее важные.

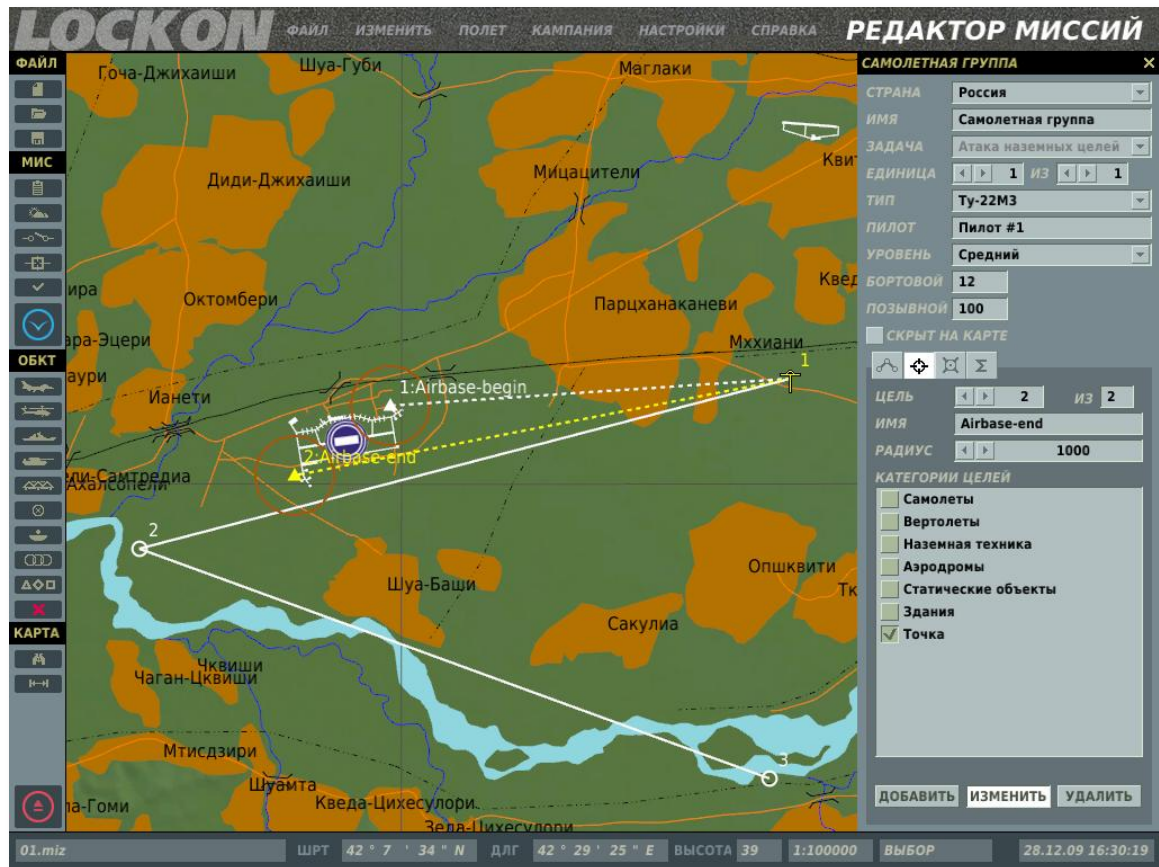
Ковровое бомбометание

Если необходимо организовать ковровое бомбометание с самолетов-бомбардировщиков, это можно сделать следующим образом:

1. Для определенной точки маршрута установите первую целевую зону тип ТОЧКА с центром в желаемой точке начала коврового бомбометания. Присвойте имя точке по шаблону: «имя_точки»-begin. Например, Airbase-begin.

2. Для этой же точки маршрута установите вторую целевую зону тип ТОЧКА для окончания бомбометания. Присвойте имя точке по шаблону: «имя_точки»-end. Например, Airbase-end (как на рисунке ниже).

При этом радиусы целевых зон ни на что не влияют. Самолет будет производить бомбометание от центра первой зоны до центра второй.



Планирование целевых зон

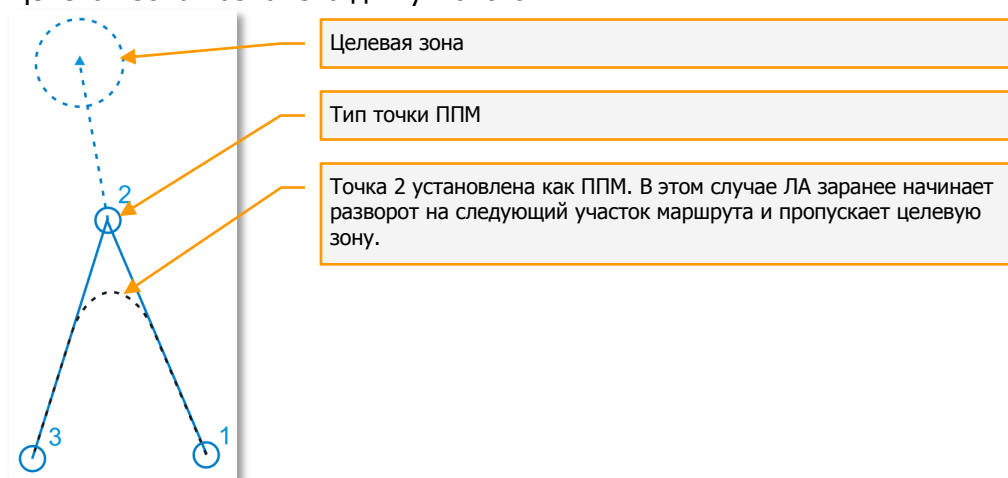
При установке целевых зон необходимо учитывать особенности пролета точек маршрута летательными аппаратами. Не во всех случаях ЛА могут обнаруживать цели в указанных целевых зонах.

Одной из распространенных причин отказа ЛА атаковать цели является излишне удаленная установка целевой зоны относительно маршрута ЛА. Особенно это касается ЛА, имеющих только оптические сенсоры (большинство вертолетов и штурмовики), которые подвержены наибольшему количеству ограничений в сложных метеоусловиях или при низкой освещенности. При расстановке целевых зон следует учитывать освещенность, погоду, закрытие объектами и рельефом.

Также нужно учитывать тип пролета точки. В игре существует возможность выбрать два типа пролета точки: стандартный ППМ с линейным упреждением разворота и ПРОЛЕТ ТОЧКИ с обязательным пролетом точки маршрута.

Ниже рассматривается проблема обнаружения целей и способы ее решения.

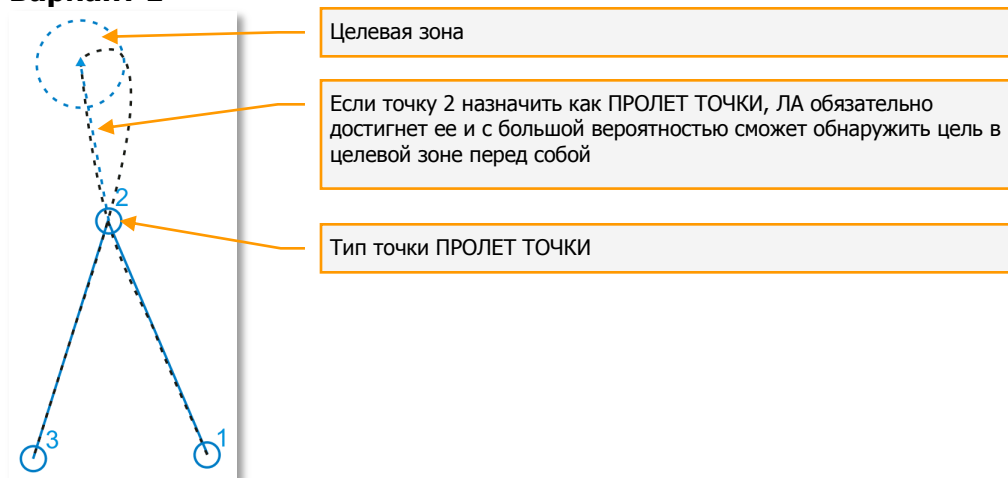
Целевая зона назначена для углового ППМ.



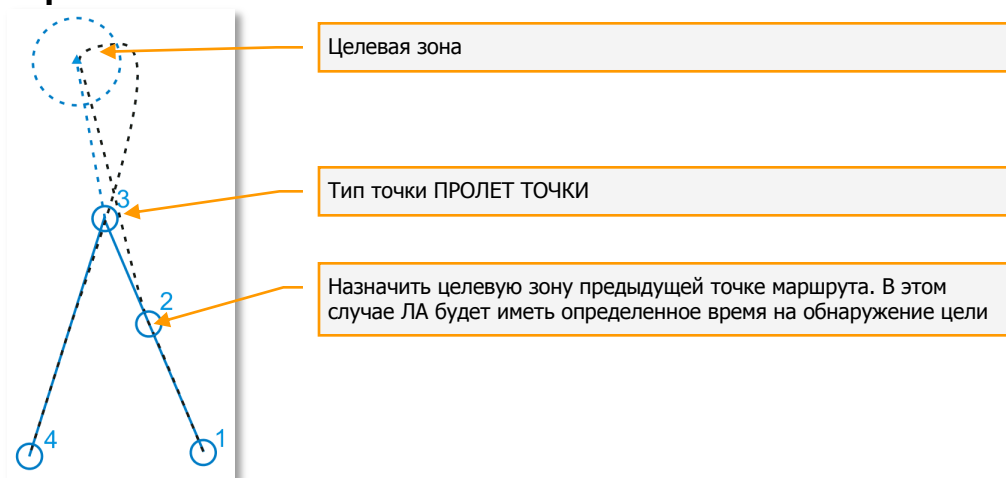
ЛА движется по черной пунктирной линии и к моменту достижения участка маршрута, которому принадлежит целевая зона, поворачивается к этой зоне «спиной» и не способен обнаруживать цели.

Для решения этой проблемы можно использовать один из приведенных вариантов:

Вариант 1



В случае если тип точки атаки назначить как ПРОЛЕТ ТОЧКИ, то ЛА гарантированно достигнет ее и с большой вероятностью сможет обнаружить цели впереди себя, если целевая зона установлена не слишком далеко.

Вариант 2

В случае назначения целевой зоны предыдущей точке маршрута, как на рисунке, ЛА будет иметь время на обнаружение цели, пока будет следовать от точки 2 к точке 3.

Факторы, влияющие на обнаружение целей ЛА ИИ

Как уже отмечалось выше, дальность и вероятность обнаружения целей в первую очередь зависит от сенсоров установленных на ЛА. Наибольшими возможностями обладают ЛА с многофункциональными радаром (F-16, F-18, Су-34), наименьшими - самолеты с визуальным обнаружением целей (А-10А, Су-25, F-5).

При расчете возможности визуального обнаружения принимается во внимание геометрия остекления кабины. Например, фонарь А-10 позволяет производить обзор большего объема пространства, чем фонарь Су-25.

Большое значение имеет освещенность цели. Самолеты-штурмовики А-10 и Су-25, а также вертолеты Ми-24 и Ка-50, не могут обнаруживать цели ночью. Для применения дневных ЛА ночью следует спланировать вылет самолетов-осветителей с осветительными бомбами.

Ночные вертолеты, такие как АН-1W, АН-64, Ми-28Н, могут обнаруживать цели ночью, т.к. обладают ночными обзорно-прицельными станциями.

В условиях сплошной облачности и густого тумана цели могут обнаруживать только ЛА с РЛС.

Наземные объекты производящие выстрелы демаскируют себя и ЛА могут обнаруживать их с большей дальности. Группы наземной техники обнаруживаются быстрее, чем одиночные машины. Перемещающаяся по полю техника с пыльным следом также обнаруживается быстрее.

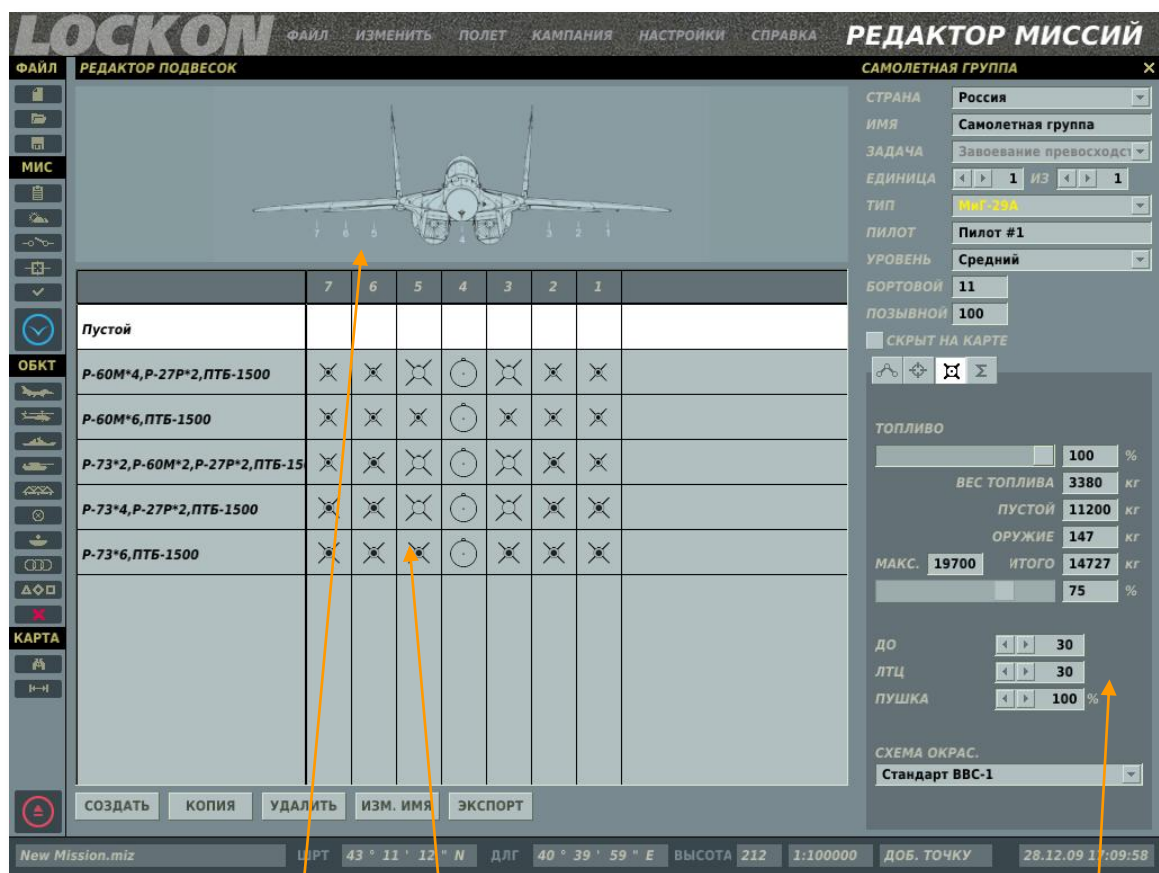
Дальность обнаружения целей зависит от уровня подготовки ЛА ИИ. Чем выше уровень подготовки, тем выше дальность обнаружения целей при прочих равных условиях.

ПЗРК и пехота обнаруживается ЛА только по факту пуска ракеты или стрельбы из ручного оружия.

Подвески



Редактор подвесок, вызываемый по нажатию кнопки ПОДВЕСКИ, позволяет выбирать или создавать подвеску оружия, выбирать цветовую схему ЛА, объем заправляемого топлива, количество ловушек (ДО и ЛТЦ) и боезапас встроенной пушки.



Номера точек подвески

Варианты подвески

Панель внутренних грузов

В верхней части РЕДАКТОРА ПОДВЕСОК расположена картинка ЛА во фронтальной проекции с номерами точек подвески.

Ниже расположена таблица готовых подвесок с названием и фронтальными проекциями используемых типов оружия. Для выбора подвески достаточно выделить ее левым кликом мыши.

Ниже расположена группа кнопок: СОЗДАТЬ, КОПИЯ, УДАЛИТЬ, ИЗМ. ИМЯ, ЭКСПОРТ.

- **СОЗДАТЬ.** Создание новой подвески в текущей задаче. При нажатии кнопки СОЗДАТЬ появляется окно, в которое нужно ввести имя новой подвески. После этого появляется пустой слот подвески. Далее, нажатием

правой кнопки мыши на полях точек подвески, из выпадающего списка нужно выбрать требуемый тип оружия для каждой точки подвески.

- **КОПИЯ.** Копирование под новым именем существующей подвески в текущую задачу. При нажатии кнопки появляется окно, в которое нужно ввести имя копируемой подвески, затем нажать ОК.
- **УДАЛИТЬ.** Удаление существующей подвески в текущей задаче.
- **ИЗМ. ИМЯ.** Изменение имени существующей подвески в текущей задаче.
- **ЭКСПОРТ.** Экспорт существующей подвески в другую задачу. При нажатии кнопки ЭКСПОРТ, появляется панель доступных задач ЛА, в которой нужно выбрать задачу для экспорта подвески.

В правой части окна расположена панель внутренних грузов. Здесь можно выбрать объем топлива, количество ловушек (ДО и ЛТЦ), боезапас встроенной пушки и цветовую схему окраски.

ТОПЛИВО

100 %

ВЕС ТОПЛИВА 3380 кг

ПУСТОЙ 11200 кг

ОРУЖИЕ 147 кг

МАКС. 19700 ИТОГО 14727 кг

75 %

ДО 30

ЛТЦ 30

ПУШКА 100 %

СХЕМА ОКРАС.

Стандарт ВВС-1

ТОПЛИВО. Регулятор объема топлива в процентах. С помощью этого регулятора вы можете установить количество топлива во внутренних баках ЛА.

ВЕС ТОПЛИВА. Вес топлива в кг.

ПУСТОЙ. Вес пустого ЛА в кг.

ОРУЖИЕ. Вес оружия в кг.

МАКС. Максимальный взлетный вес в кг.

ИТОГО. Текущий взлетный вес в кг.

Ниже расположен индикатор, показывающий отношение текущего взлетного веса к максимальному в %.

ДО. Количество дипольных отражателей (ДО). Дипольные отражатели служат для создания искусственных помех радарам и ракетам с радиолокационным наведением. Количество ДО устанавливается нажатием на кнопки "<" - ">".

ЛТЦ. Количество ложных тепловых целей (ЛТЦ). Ложные тепловые цели создают искусственные помехи для ракет с тепловой системой наведения. Количество ЛТЦ устанавливается нажатием на кнопки "<" - ">".

Количество ДО и ЛТЦ в сумме ограничено количеством пусковых устройств системы отстрела ловушек. Поэтому при увеличении количества одного вида ловушек количество другого вида пропорционально уменьшается.

ПУШКА. Количество боезапаса пушки в процентах. В этом поле вы можете установить боезапас пушки.

СХЕМА ОКРАС. Выпадающее меню схем окраски ЛА.

Резюме



Кнопка РЕЗЮМЕ вызывает информационную панель с данными о маршруте ЛА игрока.

НАЧАЛЬНОЕ ВРЕМЯ	12:0:0/1
ВРЕМЯ В ПУТИ	0:44:18/1
ДЛИНА МАРШРУТА	369219 м
СРЕДНЯЯ СКОРОСТЬ	500 км/ч
ДАЛЬНОСТЬ	292302 м

НАЧАЛЬНОЕ ВРЕМЯ. Время взлета.

ВРЕМЯ В ПУТИ. Рассчитанное время прохождения маршрута при выдерживании заданной скорости.

ДЛИНА МАРШРУТА. Общая протяженность маршрута.

СРЕДНЯЯ СКОРОСТЬ. Средняя скорость на маршруте.

ДАЛЬНОСТЬ. Расстояние между первой точкой и самой удаленной точкой маршрута.

Отказы



Для задачи имитации тренировок летного состава в аварийных и нештатных ситуациях служит панель отказов. В этой панели вы можете указать желаемые отказы для ЛА игрока, временной диапазон и вероятность.

Список отказов для каждого ЛА несколько отличается в зависимости от наличия тех или иных систем.

УСТРОЙСТВО	После(чч:мм)	В теч.(мин)	Вероятн.(%)
<input type="checkbox"/> САУ	0 : 0	1	100
<input type="checkbox"/> АВТОПИЛОТ	0 : 0	1	100
<input type="checkbox"/> ГИДРО ОСН.	0 : 0	1	100
<input type="checkbox"/> ЛЕВ. ДВИГ.	0 : 15	30	100
<input type="checkbox"/> ПРАВ. ДВИГ.	0 : 0	1	100
<input type="checkbox"/> РЛС	0 : 0	1	100
<input type="checkbox"/> ОЛС	0 : 0	1	100
<input type="checkbox"/> ШЛЕМ	0 : 0	1	100
<input type="checkbox"/> СПО	0 : 0	1	100
<input type="checkbox"/> РЭБ	0 : 0	1	100
<input type="checkbox"/> ИЛС	0 : 0	1	100
<input type="checkbox"/> МФД	0 : 0	1	100

СЛУЧ ОЧИСТИТЬ

Ниже приводится список систем, для которых доступны запрограммированные отказы на примере самолета Су-27:

- **САУ.** Отказ системы управления.
- **АВТОПИЛОТ.** Отказ автопилота.
- **ГИДРО ОСН.** Отказ основной гидросистемы.
- **ЛЕВ. ДВИГ.** Отказ левого двигателя.
- **ПРАВ. ДВИГ.** Отказ правого двигателя.
- **РЛС.** Отказ бортовой радиолокационной станции.
- **ОЛС.** Отказ оптико-локационной станции.
- **ШЛЕМ.** Отказ нашлемной системы целеуказания.
- **СПО.** Отказ системы предупреждения об облучении.
- **РЭБ.** Отказ системы радиоэлектронной борьбы - станции активных помех.
- **ИЛС.** Отказ индикатора не лобовом стекле.
- **МФД.** Отказ многофункционального или телевизионного дисплея.

Поля задачи отказов:

- **ПОСЛЕ.** Время с начала миссии, после которого возможен отказ. Формат – часы : минуты.
- **В ТЕЧ.** Время, в течение которого возможен отказ. Формат – минуты.
- **ВЕРОЯТН.** Вероятность отказа. Формат – проценты.

Процедура задачи отказа:

1. Выделить чекбокс требуемого устройства.
2. Установить время, после которого возможен отказ в формате – часы : минуты.
3. Выставить время, в течение которого возможен отказ – минуты.
4. Выставить вероятность отказа в процентах. При вероятности отказа 100% отказ произойдет гарантированно.

Например, требуется задать отказ РЛС через час полета в течение 15 минут с вероятностью 50%. Для этого необходимо выделить чекбокс РЛС, в поле ПОСЛЕ ввести 01 час 00 минут, в поле В ТЕЧ ввести 15 минут, в поле ВЕРОЯТН ввести 50%. Этот пример показан на картинке выше.

В этом случае система отказов будет работать следующим образом: через час после начала миссии в течение 15 минут будет рассчитываться возможность отказа правого двигателя, исходя из вероятности (50%). То есть, вероятность отказа будет равна вероятности нормальной работы.

Внизу панели располагаются четыре кнопки:

СЛУЧ. При нажатии кнопки СЛУЧ происходит случайное распределение отказов, времени и вероятностей.

ОЧИСТИТЬ. Кнопка очистить служит для очистки всех полей. Приводит панель в состояние по умолчанию (без отказов).

ОК. Подтверждение отказов и сохранение в миссии.

ОТМЕНА. Выход из панели без сохранения.

Добавить корабль



Кнопка ДОБАВИТЬ КОРАБЛЬ включает режим установки на карту группы кораблей. При нажатии кнопки вызывается панель МОРСКАЯ ГРУППА.

Ниже приводится описание элементов панели морской группы.

СТРАНА. В этом выпадающем списке вы можете выбрать страну из списка стран красной или синей коалиций, который настраивается при создании новой миссии.

ИМЯ. Имя группы кораблей. В этом поле вы можете ввести желаемое имя группы. По умолчанию присваивается имя КОРАБ. ГРУППА #XXX, где XXX - инкрементирующийся номер от 000. Имя группы используется в триггерах ГРУППА ЖИВА, ГРУППА РАЗБИТА.

ЕДИНИЦА...ИЗ.... Первое поле позволяет выбрать нужный корабль из группы, второе поле позволяет установить количество кораблей в группе.

ТИП. Выпадающий список выбора типа корабля. Состав типов кораблей в списке зависит от страны.

НАИМЕНОВ. Поле ввода имени корабля. По умолчанию присваивается имя Юнит №X, где X - инкрементирующийся номер от 0.

УРОВЕНЬ. Этот выпадающий список позволяет назначить уровень подготовки экипажа корабля. В списке присутствуют несколько градаций ИИ по уровню подготовки.

Уровень подготовки экипажа. От уровня подготовки экипажа зависит множество факторов, влияющих на успешное боевое применение. В игре введено 4 градации уровня подготовки и случайный выбор уровня:

- Средний – экипаж со средней подготовкой.
- Хороший – экипаж с хорошей подготовкой.
- Высокий – экипаж с высокой подготовкой.
- Отличный – экипаж с отличной подготовкой.
- Случайный – случайный выбор уровня подготовки экипажа при каждом старте миссии.

От уровня подготовки зависит время поиска цели, дальность поиска, точность стрельбы.

КУРС. Задатчик курса корабля -используется в случае если корабль не имеет маршрута.

СКРЫТ НА КАРТЕ. Эта опция скрывает группу кораблей на карте редактора миссий и на виде F10 в игре.

КНОПКИ РЕЖИМОВ. В середине панели находятся кнопки режимов, которые вызывают специализированные панели МАРШРУТ, ЦЕЛИ, РЕЗЮМЕ.











Маршрут



При установке нового корабля на карту по умолчанию включается режим МАРШРУТ. Каждый корабль обозначается на карте соответствующим тактическим знаком, в зависимости от ваших настроек. Ниже приведена таблица тактических знаков для России и НАТО. Цвет знаков зависит от цвета коалиции.

Таблица тактических знаков кораблей

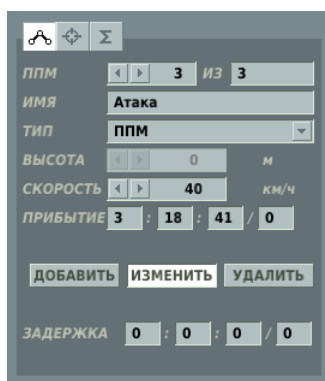
Россия	НАТО	Описание
		Подводная лодка
		Фрегат
		Авианосец

		Тяжелый крейсер
		Крейсер
		Средний корабль
		Коммерческое судно

На крупных масштабах карты от 1:1000 до 1:25 000 отображаются все значки кораблей в группе. На меньших масштабах от 1:50 000 и выше отображается только знак лидера группы.

Перетаскивание по карте всей группы осуществляется путем перетаскивания лидера (1-го корабля), перетаскивание всех других кораблей происходит индивидуально.

Режим МАРШРУТ позволяет добавлять точки маршрута и настраивать их параметры.



The screenshot shows a control panel for editing a mission route. At the top are three icons: a path, a square, and a summation symbol. Below them are several input fields and buttons:

- ППМ**: A field with left and right arrows, containing the number '3', followed by 'из 3'.
- ИМЯ**: A text field containing 'Атака'.
- ТИП**: A dropdown menu showing 'ППМ'.
- ВЫСОТА**: A field with left and right arrows, containing '0', followed by the unit 'м'.
- СКОРОСТЬ**: A field with left and right arrows, containing '40', followed by the unit 'км/ч'.
- ПРИБЫТИЕ**: A field containing '3 : 18 : 41 / 0'.
- Three buttons: **ДОБАВИТЬ**, **ИЗМЕНИТЬ**, and **УДАЛИТЬ**.
- ЗАДЕРЖКА**: A field containing '0 : 0 : 0 / 0'.

ППМ...ИЗ... Номер выбранного ППМ из общего количества. Требуемый ППМ можно выбрать в первом поле. Во втором поле показывается общее количество введенных ППМ.

ИМЯ. Имя точки маршрута. В этом поле вы можете задать желаемое имя точки.

ТИП. Тип точки. Для кораблей только ППМ.

ВЫСОТА. Для кораблей поле неактивно.

СКОРОСТЬ. В этом поле требуется ввести скорость корабля.

ПРИБЫТИЕ. В этом поле индицируется расчетное время прибытия в точку маршрута, рассчитанное по расстоянию и указанной скорости.

КНОПКИ РЕЖИМОВ РЕДАКТИРОВАНИЯ. Эти три кнопки позволяют создавать и редактировать маршруты.

ДОБАВИТЬ **ИЗМЕНИТЬ** **УДАЛИТЬ**

- **ДОБАВИТЬ.** Режим добавления точек маршрута. Включен по умолчанию. При каждом клике левой кнопки мыши по карте создается новая точка маршрута.
- **ИЗМЕНИТЬ.** Режим редактирования маршрута и объектов. В этом режиме возможно выделять объекты или точки маршрута для последующей настройки.
- **УДАЛИТЬ.** Удалить выделенную точку маршрута.

ЗАДЕРЖКА. Поле ввода времени для задержки старта объекта относительно старта миссии. Формат часы : минуты : секунды / сутки. Например, для того чтобы задержать (отложить) момент старта объекта на полтора часа с момента старта миссии - нужно ввести 01 : 30 : 00 / 0. Задержка старта необходима в случае применения триггеров активации группы по событию. В этом случае нужно установить задержку старта гарантированно больше времени возможного события, например, на сутки (00 : 00 : 00 / 01).

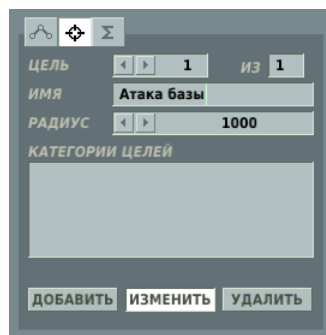
Цели



Корабли обнаруживают цели и начинают их обстрел самостоятельно, не зависимо от целевых зон.

Целевые зоны нужны только для организации обстрела точки поверхности. При установке радиуса целевой зоны менее 50 метров корабль будет атаковать точку поверхности, при установке радиуса более 50 метров корабль будет стрелять по площади.

Установка и редактирование целевых зон происходит точно так же, как в панели самолетов или вертолетов.



РАДИУС. Поле для настройки радиуса целевой зоны. По умолчанию 1000 метров.

КНОПКИ РЕЖИМОВ РЕДАКТИРОВАНИЯ. Эти три кнопки позволяют создавать и редактировать целевые зоны.

ДОБАВИТЬ **ИЗМЕНИТЬ** **УДАЛИТЬ**

- **ДОБАВИТЬ.** Режим добавления целевых зон. Включен по умолчанию. При каждом клике левой кнопки мыши по карте создается новая целевая зона.
- **ИЗМЕНИТЬ.** Режим редактирования целевой зоны. В этом режиме возможно выделять объекты или целевые зоны для последующей настройки.
- **УДАЛИТЬ.** Удалить выделенную целевую зону.

На каждом участке маршрута корабль обстреливает только одну целевую зону.

Резюме



Кнопка РЕЗЮМЕ вызывает информационную панель с данными о маршруте корабельной группы.

НАЧАЛЬНОЕ ВРЕМЯ	12:00/1
ВРЕМЯ В ПУТИ	1:4:18/1
ДЛИНА МАРШРУТА	21432 м
СРЕДНЯЯ СКОРОСТЬ	20 км/ч
ДАЛЬНОСТЬ	18179 м

НАЧАЛЬНОЕ ВРЕМЯ. Время старта.

ВРЕМЯ В ПУТИ. Рассчитанное время прохождения маршрута при выдерживании заданной скорости.

ДЛИНА МАРШРУТА. Общая протяженность маршрута.

СРЕДНЯЯ СКОРОСТЬ. Средняя скорость на маршруте.

ДАЛЬНОСТЬ. Расстояние между первой точкой и самой удаленной точкой маршрута по прямой.

Добавить наземную технику



Кнопка ДОБАВИТЬ НАЗЕМНУЮ ТЕХНИКУ включает режим установки на карту группы наземной техники. При нажатии кнопки вызывается панель ГРУППА ТЕХНИКИ.

Ниже приводится описание элементов панели группы техники.

СТРАНА. В этом выпадающем списке вы можете выбрать страну из списка стран красной или синей коалиций, который настраивается при создании новой миссии.

ИМЯ. Имя группы техники. В этом поле вы можете ввести желаемое имя группы. По умолчанию присваивается имя НАЗЕМНАЯ ГРУППА #XXX, где XXX - инкрементирующийся номер от 000. Имя группы используется в триггерах ГРУППА ЖИВА, ГРУППА РАЗБИТА.

ЕДИНИЦА...ИЗ.... Первое поле позволяет выбрать нужный юнит из группы, второе поле позволяет установить количество юнитов в группе.

ТИП. Выпадающий список выбора типа юнита. Состав типов юнитов в списке зависит от страны.

НАИМЕНОВ. Поле ввода имени юнита. По умолчанию присваивается имя Юнит №X, где X - инкрементирующийся номер от 0.

УРОВЕНЬ. Этот выпадающий список позволяет назначить уровень подготовки экипажа. В списке присутствуют несколько градаций ИИ по уровню подготовки.

Уровень подготовки экипажа. От уровня подготовки экипажа зависит множество факторов, влияющих на успешное боевое применение. В игре введено 4 градации уровня подготовки и случайный выбор уровня:

- Средний – экипаж со средней подготовкой.
- Хороший – экипаж с хорошей подготовкой.
- Высокий – экипаж с высокой подготовкой.
- Отличный – экипаж с отличной подготовкой.
- Случайный – случайный выбор уровня подготовки экипажа при каждом старте миссии.

От уровня подготовки зависит время поиска цели, дальность поиска, точность стрельбы.

КУРС. Задатчик курса юнита в случае если юнит не имеет маршрута.

СКРЫТ НА КАРТЕ. Эта опция скрывает группу техники на карте редактора миссий и на виде F10 в игре.

ВИДИМ ДО СТАРТА. Опция включает видимость юнитов до их старта при отложенном старте. Например, в случае если юниту назначен отложенный старт через час после старта миссии и опция включена, он будет виден в игре с самого начала; если опция выключена - юнит появится только в момент собственного старта.

КНОПКИ РЕЖИМОВ. В середине панели находятся кнопки режимов, которые вызывают специализированные панели МАРШРУТ, ЦЕЛИ, РЕЗЮМЕ.



Маршрут



При установке нового юнита на карту по умолчанию включается режим МАРШРУТ. Каждый юнит обозначается на карте соответствующим тактическим знаком, в зависимости от ваших настроек. Ниже приведена таблица тактических знаков для России и НАТО. Цвет знаков зависит от цвета коалиции.

Таблица тактических знаков наземной техники

Россия	НАТО	Описание
		Танк
		БМП
		БРДМ
		БТР

		Транспорт
		Гражданские машины
		Инженерные машины
		САУ
		РСЗО
		РСЗО среднего калибра
		РСЗО тяжелого калибра
		ПТРК на гусеницах
		ПТРК на колесах
		Машина передового авианаводчика
		Пехота
		ПЗРК
		ПЗРК Стингер
		Зенитная артиллерия
		ЗСУ
		ЗСУ с РЛС
		ЗУ на колесной базе
		Пушечно-ракетная зенитная установка на гусеницах
		ЗРК ближней зоны на колесной базе
		ЗРК малого радиуса на гусеницах
		ЗРК малого радиуса с РЛС на колесной базе
		ЗРК малого радиуса с РЛС на гусеницах

		ЗРК среднего радиуса на гусеницах
		ЗРК среднего радиуса на колесной базе
		ЗРК среднего радиуса с РЛС на гусеницах
		ЗРК большого радиуса с РЛС на гусеницах
		ЗРК большого радиуса на колесах
		ЗРК Avenger
		ЗРК M6 Linebacker
		ЗРК Chaparral
		ЗСУ M-163 Vulcan
		РЛС подвижная
		Радионавигационный пункт
		РЛС стационарная
		ПУ авиацией
		Пункт наведения и целеуказания
		Группа боевого управления
		Передовой авиационный наводчик (ПАН)
		Командный центр
		ДОТ
		Блок-пост
		Склад вещевой
		Склад ГСМ
		Строение (сооружение)

На крупных масштабах карты от 1:1000 до 1:25 000 отображаются все значки юнитов в группе. На меньших масштабах от 1:50 000 и выше отображается только знак лидера группы.

Перетаскивание по карте всей группы осуществляется путем перетаскивания лидера (1-го юнита), перетаскивание всех других юнитов происходит индивидуально.

Режим МАРШРУТ позволяет добавлять точки маршрута и настраивать их параметры.

ППМ...ИЗ... Номер выбранного ППМ из общего количества. Требуемый ППМ можно выбрать в первом поле. Во втором поле показывается общее количество введенных ППМ.

ИМЯ. Имя точки маршрута. В этом поле вы можете задать желаемое имя точки.

ТИП. Тип точки.

- **ВНЕ ДОРОГИ.** Юниты следуют по маршруту колонной от точки к точке по прямой, независимо от дорожной сети.
- **ПО ДОРОГЕ.** Точка маршрута автоматически притягивается к ближайшей дороге. Маршрут автоматически прокладывается по дорожной сети. Юниты следуют от точки к точке колонной по дороге.
- **ФРОНТ.** Юниты выстраиваются в боевой порядок фронт и следуют по маршруту, независимо от дорожной сети.
- **КЛИН.** Юниты выстраиваются в боевой порядок клин и следуют по маршруту, независимо от дорожной сети.

ВЫСОТА. Для юнитов поле неактивно. Индицируется высота рельефа в точке маршрута

СКОРОСТЬ. В этом поле требуется ввести скорость группы юнитов.

ПРИБЫТИЕ. В этом поле индицируется расчетное время прибытия в точку маршрута рассчитанное по расстоянию и указанной скорости.

КНОПКИ РЕЖИМОВ РЕДАКТИРОВАНИЯ. Эти три кнопки позволяют создавать и редактировать маршруты.

ДОБАВИТЬ

ИЗМЕНИТЬ

УДАЛИТЬ

- **ДОБАВИТЬ.** Режим добавления точек маршрута. Включен по умолчанию. При каждом клике левой кнопки мыши по карте создается новая точка маршрута.
- **ИЗМЕНИТЬ.** Режим редактирования маршрута и объектов. В этом режиме возможно выделять объекты или точки маршрута для последующей настройки.
- **УДАЛИТЬ.** Удалить выделенную точку маршрута.

ЗАДЕРЖКА. Поле ввода времени для задержки старта объекта относительно старта миссии. Формат часы : минуты : секунды / сутки. Например, для того чтобы задержать (отложить) момент старта объекта на полтора часа с момента старта миссии - нужно ввести 01 : 30 : 00 / 0. Задержка старта необходима в случае применения триггеров активации группы по событию. В этом случае нужно установить задержку старта гарантированно больше времени возможного события, например, на сутки (00 : 00 : 00 / 01).

Точность стрельбы юнитов уменьшается с увеличением скорости движения. Для планирования маршрута можно использовать разные типы точек, например, движение по дорогам совмещать с передвижением вне дорог. При планировании атаки имеет смысл использовать боевые построения ФРОНТ и КЛИН.

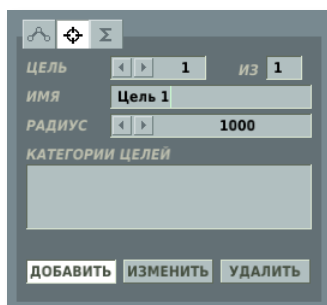
Цели



Наземные юниты обнаруживают цели и начинают их обстрел самостоятельно, независимо от целевых зон.

Целевые зоны нужны для организации обстрела точки поверхности. При установке радиуса целевой зоны менее 50 метров юнит будет атаковать центр целевой зоны. При установке радиуса от 50 до 2000 метров юнит будет стрелять по площади, при каждом выстреле прицельная точка будет переноситься случайным образом в пределах окружности целевой зоны. При установке радиуса целевой зоны более 2000 метров стрельба будет производиться по площади круга с радиусом 2000 метров, не зависимо от установленного радиуса.

Установка и редактирование целевых зон происходит точно так же, как в панели самолетов или вертолетов.



РАДИУС. Поле для настройки радиуса целевой зоны. По умолчанию 1000 метров.

КНОПКИ РЕЖИМОВ РЕДАКТИРОВАНИЯ. Эти три кнопки позволяют создавать и редактировать целевые зоны.



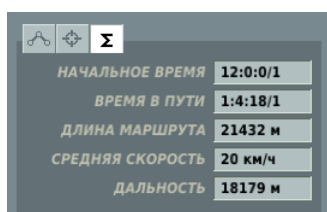
- **ДОБАВИТЬ.** Режим добавления целевых зон. Включен по умолчанию. При каждом клике левой кнопки мыши по карте создается новая целевая зона.
- **ИЗМЕНИТЬ.** Режим редактирования целевой зоны. В этом режиме возможно выделять объекты или целевые зоны для последующей настройки.
- **УДАЛИТЬ.** Удалить выделенную целевую зону.

На каждом участке маршрута юнит обстреливает только одну целевую зону.

Резюме



Кнопка РЕЗЮМЕ вызывает информационную панель с данными о маршруте группы.



НАЧАЛЬНОЕ ВРЕМЯ. Время старта.

ВРЕМЯ В ПУТИ. Рассчитанное время прохождения маршрута при выдерживании заданной скорости.

ДЛИНА МАРШРУТА. Общая протяженность маршрута.

СРЕДНЯЯ СКОРОСТЬ. Средняя скорость на маршруте.

ДАЛЬНОСТЬ. Расстояние между первой точкой и самой удаленной точкой маршрута по прямой.

Сервис и техническое обслуживание на аэродромах

На аэродромах для самолетов своей коалиции доступны следующие сервисы:

1. Ремонт самолета в течение 3-х минут после остановки двигателей.
2. Дозаправка самолета через радиоменю, с запросом наземного обслуживающего персонала (НОП).
3. Перевооружение самолета через радиоменю, с запросом наземного обслуживающего персонала (НОП).

Описание меню радиопереговоров смотрите в "Руководстве пилота".

Добавить статический объект



В дополнение к активным объектам карты (самолетам, вертолетам, кораблям и технике) в редакторе можно поставить статические объекты (статика).

Статические объекты включают в себя модели всех активных объектов (самолетов, вертолетов, кораблей и техники), но без активности. К примеру, статический танк не может передвигаться или стрелять, у него нет ярлыка.

Дополнительно в статические объекты включен набор зданий и сооружений, а также вертолетные площадки.

При нажатии кнопки ДОБАВИТЬ СТАТИЧЕСКИЙ ОБЪЕКТ появляется панель СТАТИЧЕСКИЙ ОБЪЕКТ.

ИМЯ. Имя статического объекта. В этом поле вы можете ввести желаемое имя статического объекта. По умолчанию присваивается имя СТАТ. ОБЪЕКТ #XXX, где XXX - инкрементирующийся номер от 000.

СТРАНА. В этом поле можно выбрать принадлежность статика какой-либо из стран красной или синей коалиций. Набор статической техники и летательных аппаратов зависит от страны.

КАТЕГОРИЯ. В этом выпадающем списке вы можете выбрать категорию статического объекта.

- **ВЕРТОДРОМЫ.** Включает объект ППБ - передовая площадка базирования вертолетов или просто вертолетная площадка на 4 вертолета.
- **ВЕРТОЛЕТЫ.** Включает все вертолеты выбранной страны.
- **КОРАБЛИ.** Включает все корабли выбранной страны.
- **НАЗЕМНАЯ ТЕХНИКА.** Включает всю наземную технику выбранной страны.
- **САМОЛЕТЫ.** Включает все самолеты выбранной страны.
- **СООРУЖЕНИЯ.** Включает набор зданий и сооружений, а также элементы вертолетной площадки с префиксом «Верт. площадка».

ТИП. Выпадающий список выбора типа объекта.

КУРС. Поворот объекта по курсу.

СКРЫТ. Скрыть объект на карте.

УНИЧТОЖЕН. В игре появляется модель разрушенного объекта.

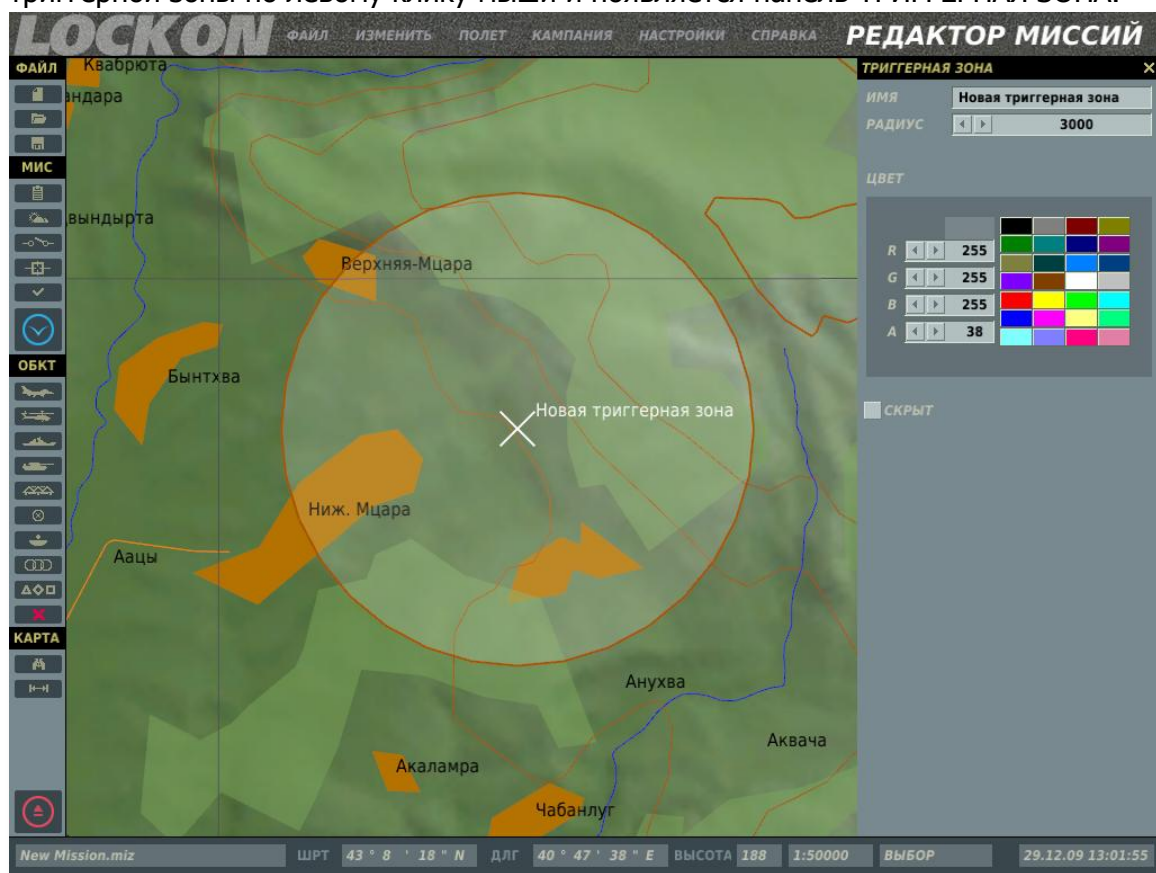
Добавить триггерную зону



Триггерные зоны служат для срабатывания триггеров по условиям пересечения границы зоны различными объектами в игре и представляют собой окружности с определенным радиусом.

Триггерные зоны используются при задании условий в раздела ПРАВИЛА панели ТРИГГЕРЫ.

При нажатии кнопки ДОБАВИТЬ ТРИГГЕРНУЮ ЗОНУ включается режим вставки триггерной зоны по левому клику мыши и появляется панель ТРИГГЕРНАЯ ЗОНА.



На панели ТРИГГЕРНАЯ ЗОНА присутствуют следующие элементы:

ИМЯ. Имя триггерной зоны. В этом поле вы можете ввести желаемое имя триггерной зоны.

РАДИУС. Радиус триггерной зоны. В этом поле вы можете ввести требуемый радиус триггерной зоны.

ЦВЕТ. Панель для выбора цвета триггерной зоны. Цвет триггерной зоны можно регулировать для удобства работы в редакторе. В поле пресетов можно выбрать

один из 28-и предустановленных цветов, либо настроить цвет самостоятельно в формате RGB и канал прозрачности A.

СКРЫТ. Скрыть триггерную зону на карте.

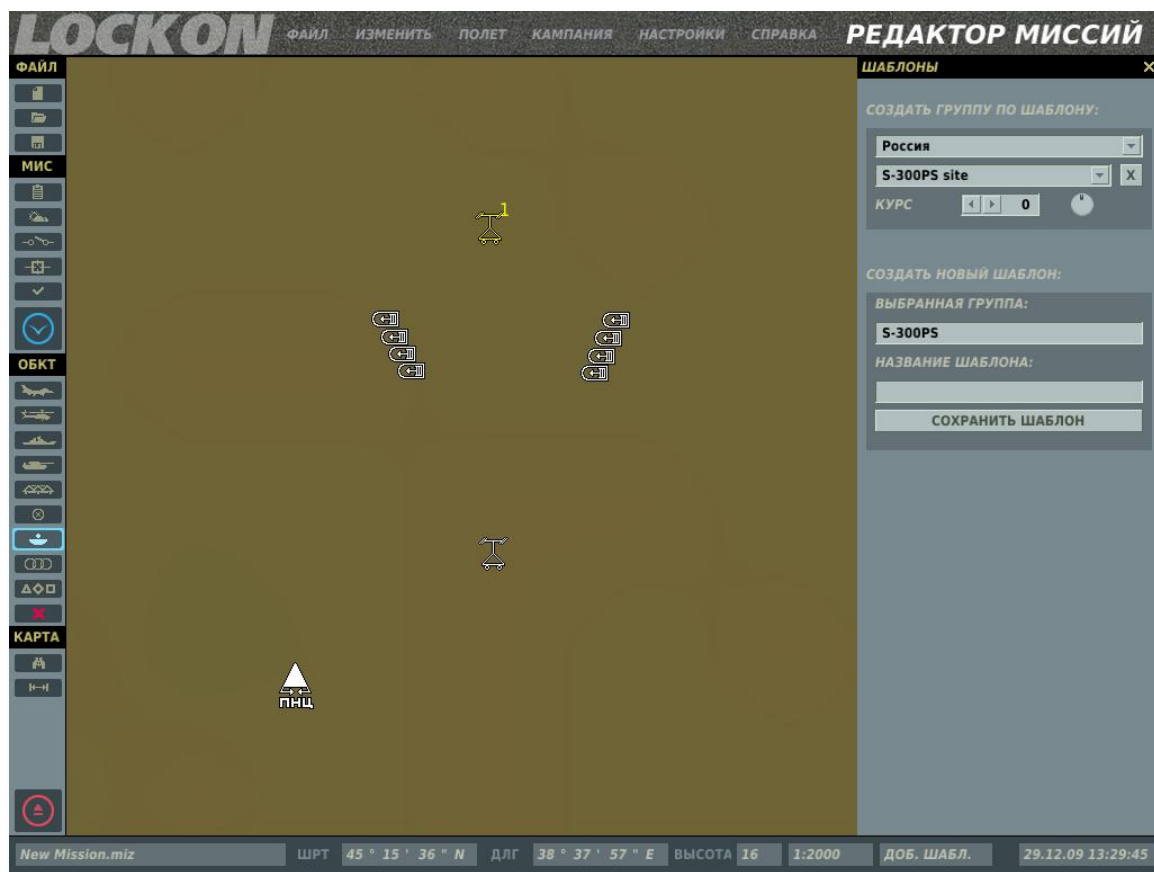
Шаблоны



Чтобы облегчить создателям миссий задачу расстановки стандартных групп наземных юнитов, например, сложных ЗРК, в редакторе миссий предусмотрена возможность создания шаблонов групп.

Шаблон группы - это группа наземных юнитов, размещенных на карте в определенном порядке со своими координатами и направлениями.

Для использования шаблонов групп в миссиях необходимо первоначально создать необходимые шаблоны.



Ниже приведена процедура создания шаблона батареи ЗРК С-300ПС:

1. Создать группу ЗРК С-300ПС с необходимым количеством техники. 4 ПУ 5П85Д, 4 ПУ 5П85С, РПН, НВО, РЛО и КП. Всего 12 машин.
2. Расположить на карте всю технику путем перемещения юнитов мышью, задать необходимый курс для каждого юнита. На рисунке приведен один из

вариантов позиции батареи С-300ПС. Следует учитывать, что перемещение первого юнита в группе вызывает синхронное перемещение всех юнитов в группе.

3. Выделить созданную батарею левым кликом мыши по любому юниту.
4. Открыть панель ШАБЛОНЫ, нажав на кнопку ШАБЛОНЫ. Поля в верхней части панели, название страны, имя и курс никак не влияют на сохранение шаблона, поэтому при сохранении на них не стоит обращать внимание.
5. В поле ВЫБРАННАЯ ГРУППА проконтролировать выбор нужной группы.
6. В поле НАЗВАНИЕ ШАБЛОНА ввести название шаблона группы.
7. Нажать кнопку СОХРАНИТЬ ШАБЛОН.
8. Закрыть панель ШАБЛОНЫ нажав кнопку ШАБЛОНЫ повторно или «X» в правом верхнем углу панели.

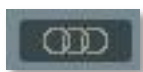
Таким образом можно создать неограниченное количество шаблонов групп разной техники для любой из стран.

Ниже приведена процедура установки шаблона группы техники из панели ШАБЛОНЫ:

1. Открыть панель ШАБЛОНЫ нажав на кнопку ШАБЛОНЫ.
2. В первом выпадающем списке выбрать страну.
3. Во втором выпадающем списке выбрать шаблон группы техники.
4. Установить шаблон на карту с помощью левого клика мыши.
5. Задать желаемый курс (направление) установки шаблона через задатчик КУРС.

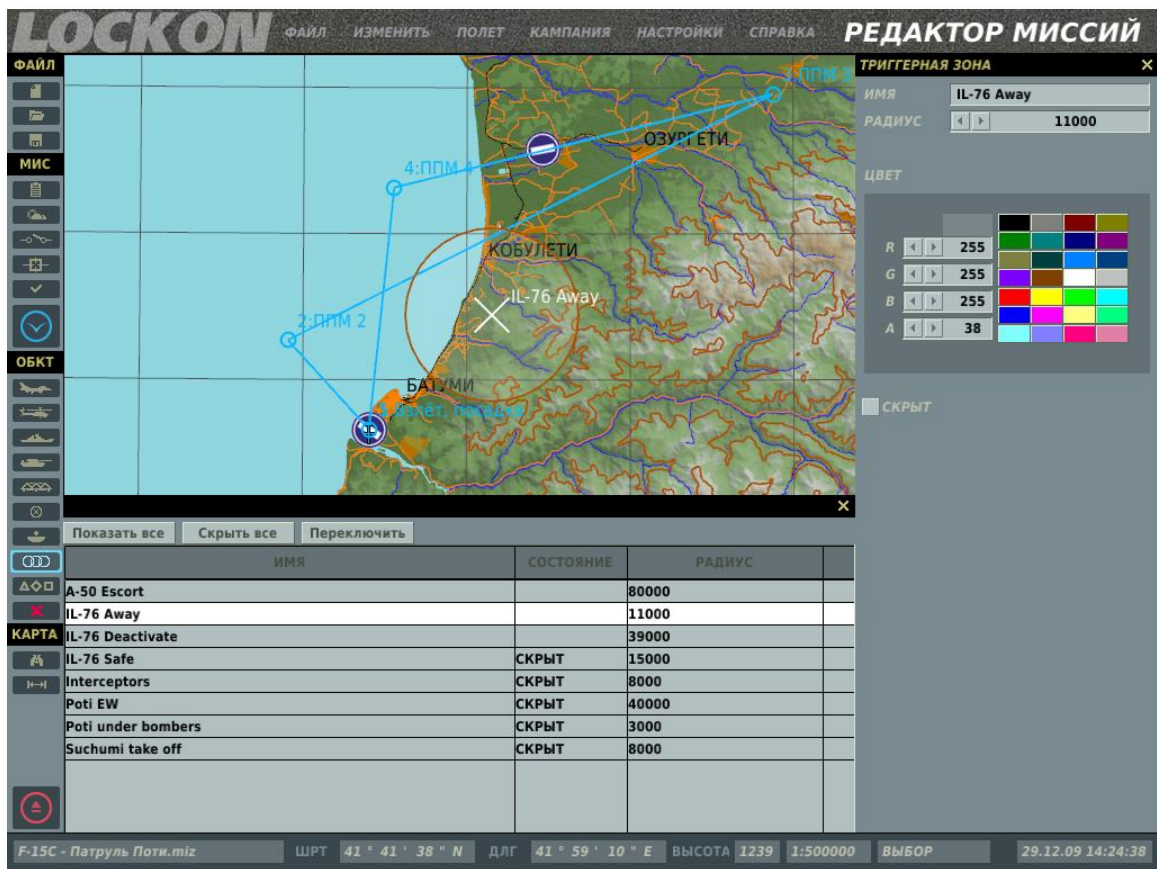
В случае, если нет необходимости устанавливая другие шаблоны, закрыть панель, нажав кнопку ШАБЛОНЫ повторно, или «X» в правом верхнем углу панели.

Список триггерных зон



Для упрощения и упорядочивания работы с триггерными зонами в редакторе существует список всех триггерных зон, вызываемый по нажатию кнопки СПИСОК ТРИГГЕРНЫХ ЗОН.

В этом списке вы можете просматривать все существующие в миссии триггерные зоны, независимо от их статуса (скрыт – не скрыт).



Для выделения триггерной зоны нужно выделить соответствующую строку. Для того чтобы скрыть или открыть на карте триггерную зону необходимо соответствующим образом изменить состояние чекбокса СКРЫТ на панели ТРИГГЕРНАЯ ЗОНА.

Ниже описываются элементы списка триггерных зон:

ПОКАЗАТЬ ВСЕ. Открыть на карте все триггерные зоны.

СКРЫТЬ ВСЕ. Скрыть на карте все триггерные зоны.

ПЕРЕКЛЮЧИТЬ. Переключить (инвертировать) состояние триггерных зон. Зоны, которые были открытыми, станут скрытыми и наоборот.

Список триггерных зон имеет следующие столбцы:

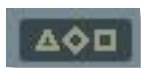
ИМЯ. Имя триггерной зоны.

СОСТОЯНИЕ. Состояние триггерной зоны, скрыта – не скрыта.

РАДИУС. Радиус триггерной зоны в метрах.

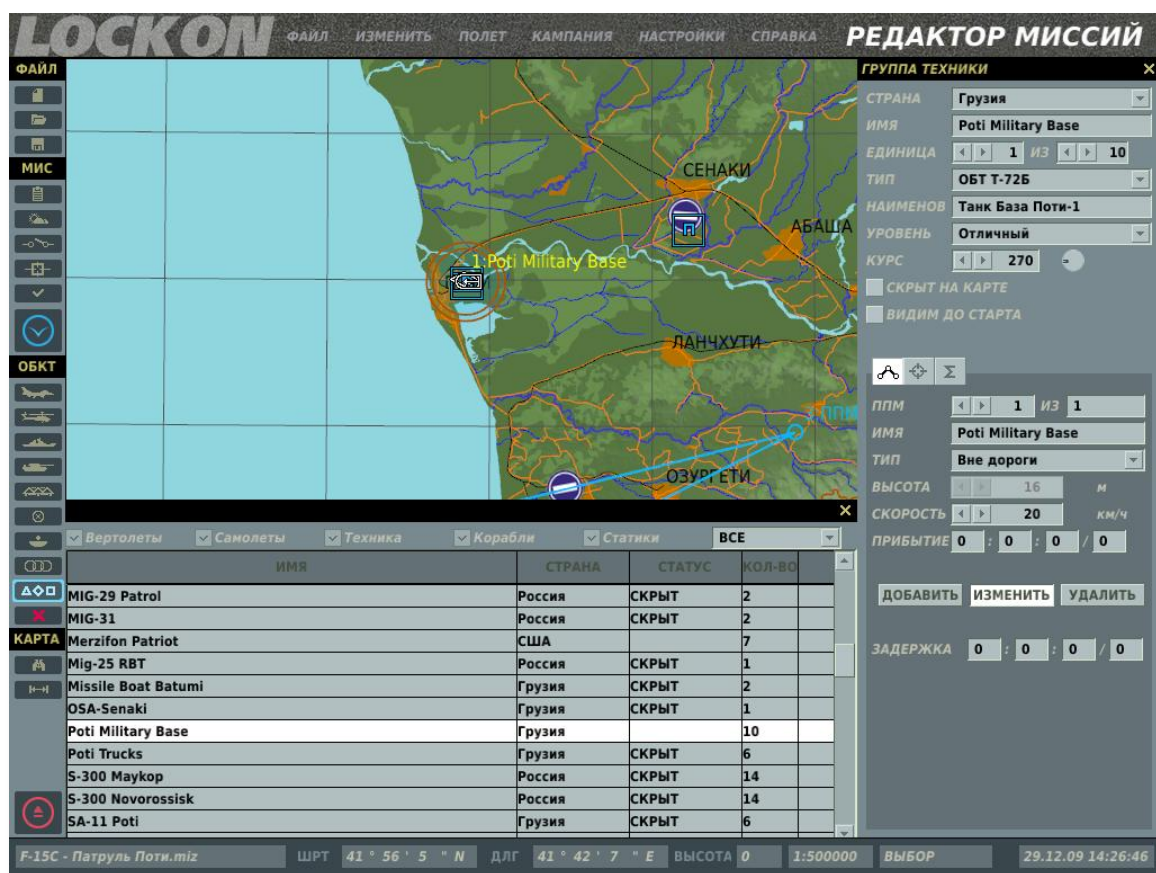
Заккрыть список можно, нажав кнопку СПИСОК ТРИГГЕРНЫХ ЗОН повторно или «X» в правом верхнем углу списка.

Список групп



Для упрощения и упорядочивания работы с объектами в редакторе существует список всех групп объектов, вызываемый по нажатию кнопки СПИСОК ГРУПП.

В этом списке вы можете просматривать все существующие в миссии группы объектов, независимо от их статуса (скрыт – не скрыт).



Для выделения группы нужно выделить соответствующую строку. Для того чтобы скрыть или открыть на карте группу необходимо соответствующим образом изменить состояние чекбокса СКРЫТ НА КАРТЕ на панели справа.

Сверху списка находятся чекбоксы фильтров объектов (Вертолеты, Самолеты, Техника, Корабли, Статйки). По умолчанию все они включены. Если вы хотите ограничить список требуемым видом объектов, отключите чекбоксы ненужных.

В правой верхней части списка находится выпадающий список фильтров по коалициям и странам.

Список групп имеет следующие столбцы:

ИМЯ. Имя группы.

СТРАНА. Страна группы.

СТАТУС. Статус, группа скрыта – группа не скрыта.

КОЛ-ВО. Количество объектов в группе.

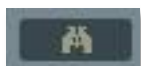
Заккрыть список можно, нажав кнопку СПИСОК ГРУПП повторно или «X» в правом верхнем углу списка.

Удалить группу/объект



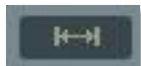
Для удаления выделенной группы или объекта с карты нажмите кнопку УДАЛИТЬ ГРУППУ/ОБЪЕКТ [\[DELETE\]](#).

Настройки карты



Функция кнопки аналогична команде НАСТРОЙКИ КАРТЫ из меню НАСТРОЙКИ. При нажатии кнопки вызывается панель НАСТРОЙКИ КАРТЫ.

Линейка



При нажатии кнопки ЛИНЕЙКА включается инструмент измерения дальности и азимута. Для измерения необходимо нажать левую кнопку мыши на начальной точке и протянуть мышь до конечной точки. При этом будет индицироваться отрезок с цифровой информацией о дальности и азимуте.

Выйти из редактора



Для выхода из редактора нажмите кнопку ВЫЙТИ ИЗ РЕДАКТОРА.

LOCKON

Горячие Скалы 2



LOCKON

КАМПАНИЯ

Описание кампании

The fall of the Berlin Wall November 9, 1989 should have marked the beginning of a new era of peace. It brought the world on the brink of disaster.

In the night of the fall of the Berlin Wall, the armies of the Group of Soviet Forces in Germany left their garrisons.

ВЫБОР КАМПАНИИ

Имя кампании	Статус
A-10A: The Valley	Неактивна
Cold War Warrior	Неактивна

Детали кампании

Крайняя миссия	
Состояние кампании	Неактивна
Отдельные миссии	0
Смерти в кампании	0
Уровень успешности	0
Победы Воздух-Земля	0
Победы Воздух-Воздух	0

← НАЗАД

ПЕРЕЙТИ К ИГРЕ

ДАЛЕЕ →

КАМПАНИИ

КАМПАНИЯ

Окно КАМПАНИЯ вызывается кнопкой КАМПАНИЯ из главного окна игры.



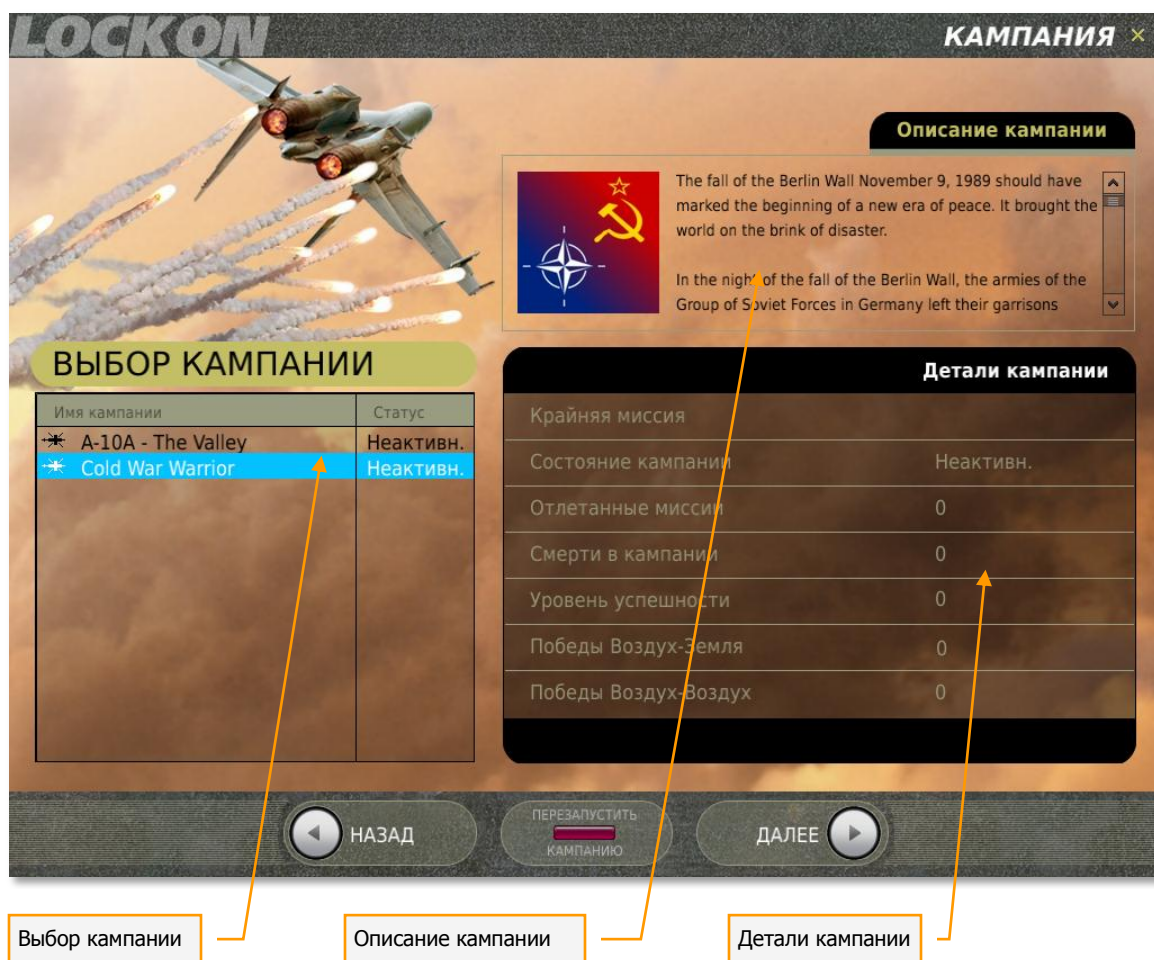
Окно КАМПАНИЯ имеет три логических раздела: выбор кампании, описание кампании и детали кампании.

ВЫБОР КАМПАНИИ. В этом разделе помещаются все пользовательские кампании, как новые, так и в стадии прохождения. В столбце ИМЯ КАМПАНИИ показывается название кампании, в столбце статус кампании показывается статус: АКТИВНАЯ – в процессе прохождения и НЕАКТИВНАЯ – до прохождения. Выбор кампании осуществляется левым кликом мыши.

ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ. Для выделенной кампании показывается описание кампании.

ДЕТАЛИ КАМПАНИИ. Для выделенной кампании показываются детали:

- **КРАЙНЯЯ МИССИЯ.** Крайняя отлетанная миссия.
- **СОСТОЯНИЕ КАМПАНИИ.** Активная или неактивная.
- **ОТЛЕТАННЫЕ МИССИИ.** Количество отлетанных миссий.
- **СМЕРТИ В КАМПАНИИ.** Количество смертей игрока в кампании.
- **УРОВЕНЬ УСПЕШНОСТИ.** Среднее количество очков, получаемых за прохождение миссий в кампании.
- **ПОБЕДЫ ВОЗДУХ-ВОЗДУХ.** Количество побед на ЛА противника.
- **ПОБЕДЫ ВОЗДУХ-ЗЕМЛЯ.** Количество уничтоженной наземной техники и живой силы противника.

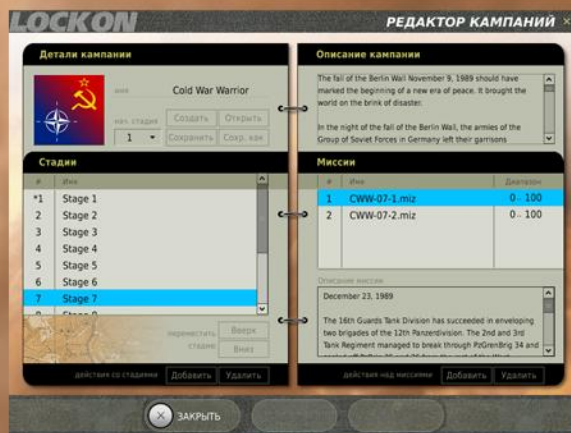


В нижней части окна находятся три кнопки:

НАЗАД. Выход из окна кампаний в главное окно.

ПЕРЕЗАПУСТИТЬ КАМПАНИЮ. При нажатии на кнопку будет очищена вся история прохождения кампании. Использовать эту функцию следует в случае если вы хотите начать прохождение кампании с начала, с первой миссии.

ДАЛЕЕ. Играть текущую миссию кампании.



РЕДАКТОР КАМПАНИЙ

Редактор кампаний предназначен для составления кампаний из отдельных миссий, которые заранее создаются в редакторе миссий.

Редактор кампаний вызывается кнопкой РЕДАКТОР КАМПАНИЙ из главного окна игры.

Редактор кампаний



Принцип работы механизма кампаний основан на поэтапном прохождении миссий. Но, в отличие от линейной кампании, в которой фиксированные миссии идут одна за другой, в текущей реализации возможен откат на стадию назад и использование нескольких миссий в одной стадии.

Очки в миссии игрок получает по условиям, заданным в целях миссии.

Существующая система очков подразумевает следующие правила прохождения кампании:

1. 0...49 очков. Проигрыш текущей стадии и откат на стадию назад.
2. 50 очков. Нейтральная ситуация (ничья). Продолжение игры на текущей стадии.
3. 51...100 очков. Выигрыш текущей стадии и переход на стадию выше.

Внутри каждой стадии может располагаться неограниченное количество миссий со своим диапазоном очков от 0 до 100. Следующая миссия игрока будет выбираться из миссий последующей или предыдущей стадий, в зависимости от набранных игроком очков. Если диапазон очков нескольких миссий соответствует набранным очкам игрока, миссия выбирается случайным образом.

Пример 1.

Стадия содержит три миссии:

1. Миссия 1, 0...49.
2. Миссия 2, 50...75.
3. Миссия 3, 76...100.

Игрок получил в предыдущей стадии 80 очков (выигрыш). В результате он получит миссию 3 из текущей стадии.

Игрок получил в последующей стадии 40 очков (проигрыш). В результате он откатится на текущую стадию и получит миссию 1.

Игрок получил в текущей стадии 50 очков (ничья). В результате он получит миссию 2 из текущей стадии.

Пример 2.

Стадия содержит четыре миссии:

1. Миссия 1, 0...25.
2. Миссия 2, 26...50.
3. Миссия 3, 51...100.
4. Миссия 4, 51...100.

Игрок получил в предыдущей стадии 60 очков (выигрыш). В результате будет случайным образом выбрана одна из миссий 3 или 4 текущей стадии.

Игрок получил в последующей стадии 30 очков (проигрыш). В результате он откатится на текущую стадию и получит миссию 2.

Игрок получил в последующей стадии 10 очков (сильный проигрыш). В результате он откатится на текущую стадию и получит миссию 1.

Игрок получил в текущей стадии 50 очков (ничья). В результате он получит миссию 2 из текущей стадии.

Диапазоны очков в стадии должны быть четко согласованы с количеством очков, которое может получить игрок в миссии. Это необходимо учитывать на этапе создания миссии.

Одну и ту же миссию можно добавлять в стадию несколько раз с разным диапазоном очков.

Пример 3.

Стадия содержит четыре миссии:

1. Миссия 1, 0...25.
2. Миссия 2, 26...49.
3. Миссия 1, 50...75.
4. Миссия 2, 76...100.

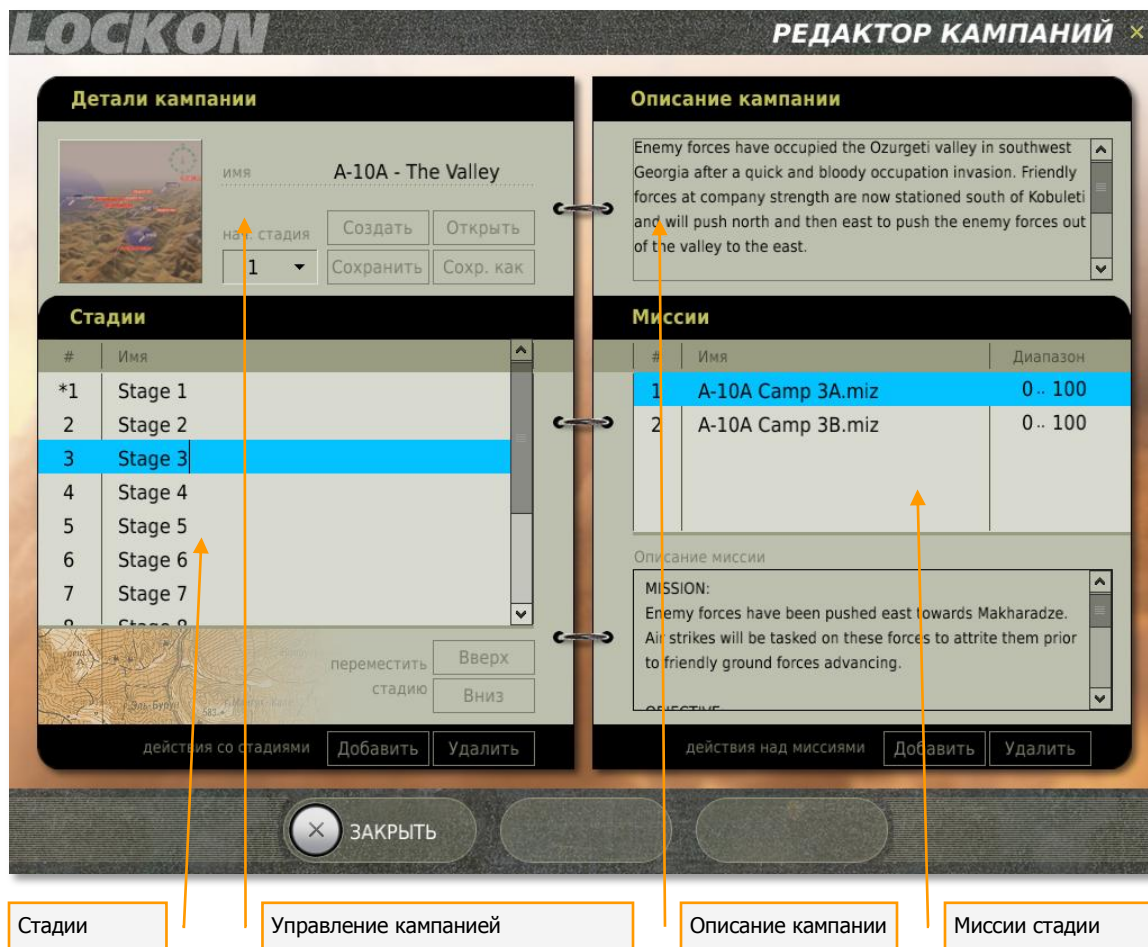
Игрок получит одну и ту же миссию 1, если в предыдущей стадии получит 60 очков или в последующей стадии откатится назад с 10-ю очками.

Сложность и тип миссий может быть совершенно разным, в зависимости от стратегии кампании. Например, если кампания предназначена для опытных игроков, то проигрыш стадии может означать ухудшение обстановки на фронте и, как следствие, получение более тяжелой миссии при откате назад. С другой

стороны, для не слишком опытных пользователей можно облегчить задачу и в случае проигрыша давать более легкую миссию.

В редакторе есть возможность указать начальную стадию кампании. Это нужно для того, чтобы дать возможность игроку проиграть несколько первых стадий с возможностью отыгаться.

Например, кампания содержит 30 стадий, начальная стадия №5. В этом случае игрок может проиграть пять первых стадий, откатываясь последовательно назад, прежде чем проиграет кампанию.



Окно редактора кампаний имеет четыре логических раздела.

УПРАВЛЕНИЕ КАМПАНИЕЙ. В этом разделе содержатся следующие элементы:

- **СОЗДАТЬ.** Кнопка создать новую кампанию.
- **ОТКРЫТЬ.** Кнопка открыть существующую кампанию.
- **СОХРАНИТЬ.** Кнопка сохранить изменения в кампании.
- **СОХР. КАК.** Кнопка сохранить кампанию под новым именем.
- **ИМЯ.** Поле, где необходимо задать имя кампании.

- **НАЧ. СТАДИЯ.** Выпадающий список для указания начальной стадии кампании.
- **КАРТИНКА.** При щелчке мышью по картинке вызывается стандартное окно выбора файла, в котором вы можете выбрать картинку для кампании в формате JPG, PNG, GIF, размером 126x126 пикселей.

СТАДИИ. Список стадий кампании. В этом разделе содержатся 4 кнопки для управления стадиями:

- **ВВЕРХ.** Перемещение стадии вверх по списку.
- **ВНИЗ.** Перемещение стадии вниз по списку.
- **ДОБАВИТЬ.** Добавить новую стадию.
- **УДАЛИТЬ.** Удалить выделенную стадию.

ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ. Поле, в которое необходимо ввести краткое описание кампании.

МИССИИ СТАДИИ. Список миссии выделенной стадии:

- **ИМЯ.** Имя миссии.
- **ДИАПАЗОН.** В этом поле необходимо выставить диапазон очков, по которому миссии будут назначаться игроку, в зависимости от его предыдущего результата.
- **ОПИСАНИЕ МИССИИ.** Описание выделенной миссии.
- **ДОБАВИТЬ.** Кнопка добавить миссию в стадию.
- **УДАЛИТЬ.** Кнопка удалить миссию из стадии.

Несколько замечаний по созданию кампаний:

- Чем больше миссий в стадии, тем меньше вероятность, что при откате назад игроку попадется уже пройденная миссия.
- Для экономии времени при создании нескольких миссий для одной стадии имеет смысл сделать общий шаблон, а потом на его основе сделать несколько разных миссий.
- Используйте случайный уровень подготовки юнитов ИИ, а также триггеры по случайному условию, чтобы сделать миссии разнообразными.

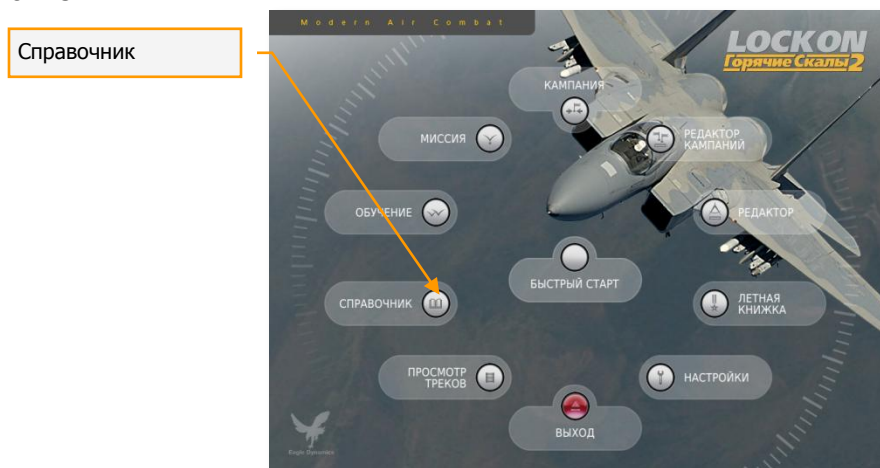
В нижней части окна расположена кнопка ЗАКРЫТЬ [ESC] для выхода в главное окно.



СПРАВОЧНИК

СПРАВОЧНИК содержит информацию по используемым в игре летательным аппаратам, технике, кораблям и сооружениям.

Вызов окна справочника производится нажатием кнопки СПРАВОЧНИК в главном окне.

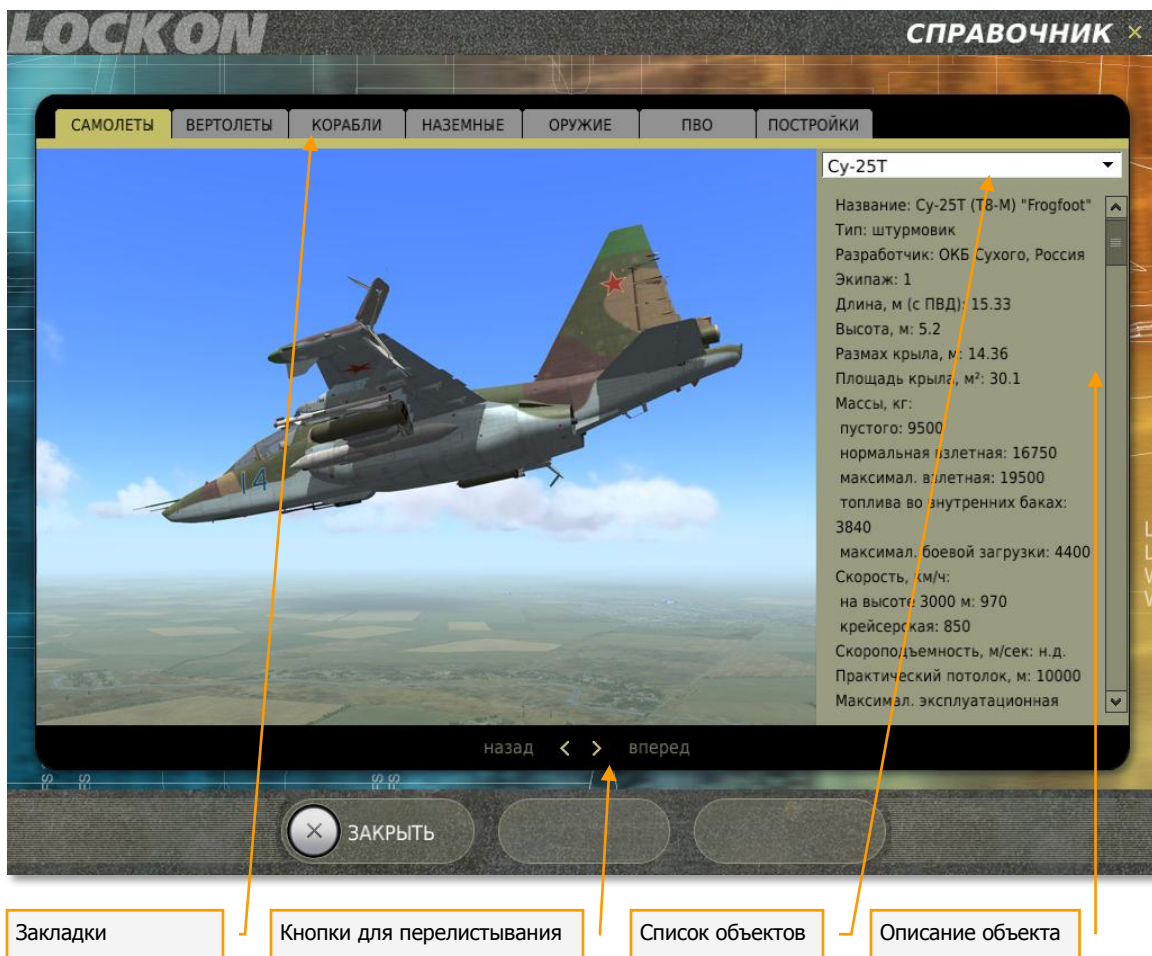


Энциклопедия имеет семь закладок для разных категорий объектов:

1. **САМОЛЕТЫ.** Все самолеты, используемые в игре.
2. **ВЕРТОЛЕТЫ.** Все вертолеты, используемые в игре.
3. **КОРАБЛИ.** Все корабли, используемые в игре.
4. **НАЗЕМНЫЕ.** Все виды наземной техники, используемые в игре.
5. **ОРУЖИЕ.** Авиационное вооружение и ракеты разных классов, используемые в игре.
6. **ПВО.** Средства ПВО, используемые в игре.
7. **ПОСТРОЙКИ.** Здания и сооружения, доступные пользователю в редакторе миссий как статические объекты.

Каждая статья справочника содержит описание объекта и картинку из игры.

Навигация осуществляется путем выбора закладки с требуемой категорией объектов. Выбор желаемого объекта можно выполнить в выпадающем списке над текстовым описанием. Последовательное перелистывание объектов выполняется кнопками **ВПЕРЕД [Right]** и **НАЗАД [Left]** под картинкой объекта.

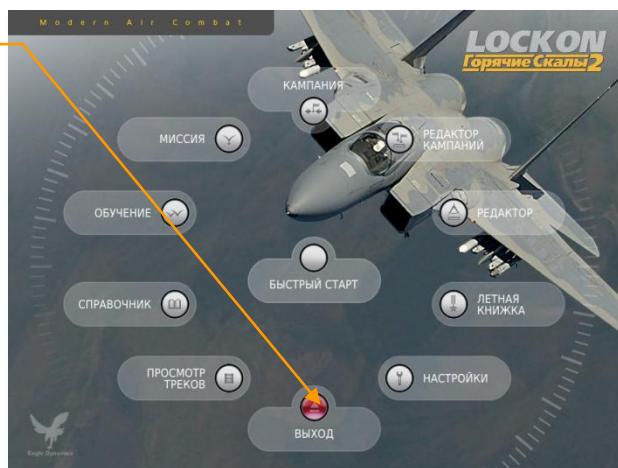


В нижней части окна расположена кнопка ЗАКРЫТЬ [ESC] для выхода в главное окно.

Выход

Для выхода из игры нажмите кнопку ВЫХОД в главном окне.

Выход



LOCKON

Горячие Скалы 2



СЕТЕВАЯ ИГРА

СЕТЕВАЯ ИГРА - МУЛЬТИПЛЕЕР

Режим сетевой игры запускается отдельным ярлыком и имеет собственный пользовательский интерфейс.



Главное окно сетевой игры имеет четыре кнопки:

- **НАСТРОЙКИ.** Кнопка вызывает окно НАСТРОЙКИ, в котором вы можете указать имя игрока и скорость соединения.
- **СЕРВЕР.** Кнопка вызывает окно настройки сервера для сетевой игры.
- **КЛИЕНТ.** Кнопка вызывает окно КЛИЕНТ для выбора сервера сетевой игры.
- **ВЫХОД.** Выход из режима сетевой игры.

Настройки

Окно настроек это первое, что вы должны открыть перед сеансом сетевой игры. В этом окне вы должны ввести имя игрока и выбрать скорость соединения.



Окно содержит следующие элементы:

ИМЯ ИГРОКА. В этом поле вы должны ввести желаемое имя игрока, которое будет видно всем участникам сетевой игры.

СКОРОСТЬ СОЕДИНЕНИЯ. В этом выпадающем списке вы должны выбрать наиболее близкое значение к скорости вашего соединения:

- **Modem 56.** Для модемов 56 Kb/s.
- **ADSL 128/64.** Для DSL и кабельных модемов на нормальной скорости. 128 Kb на вход, 64 Kb на выход.
- **ADSL 256/128.** Для DSL и кабельных модемов на высокой скорости. 256 Kb на вход, 128 Kb на выход.
- **LAN 1.** Для игры по локальной сети со скоростью 1 Mb/s.
- **LAN 10.** Для игры по локальной сети со скоростью 10 Mb/s.

В нижней части окна расположены две кнопки:

- **ОК.** Применение настроек и выход в главное окно.
- **ОТМЕНА.** Выход в главное окно без применения настроек.

Сервер

Окно настроек сервера вызывается по нажатию кнопки СЕРВЕР в главном окне. Ниже показано окно настроек сервера игры с описанием элементов.



Окно сервера имеет три логических раздела:

- **ОПЦИИ СЕРВЕРА.** Настройки сервера для сетевой игры.
- **ВЫБОР МИССИИ.** Выбор миссии для сетевой игры.
- **ОПИСАНИЕ МИССИИ.** Описание выбранной миссии.

Опции сервера

Ниже перечислены опции и настройки сервера:

ИМЯ СЕРВЕРА. Поле для ввода имени сервера. Имя сервера отображается в списке серверов окна КЛИЕНТ.

ТИП СЕРВЕРА. Локальный или интернет сервер. В случае выбора интернет сервера он будет публиковаться в списке интернет серверов.

ИНТЕРФЕЙС. IP сетевой карты, через которую будет осуществляться игра (IP сервера).

ВНИМАНИЕ! При использовании файрвола, IP сервера для внешних клиентов будет отличаться

ПОРТ. Порт сервера. По умолчанию 10308.

ЧИСЛО ИГРОКОВ. Ограничение на число игроков. Технический максимум 255 игроков. По умолчанию 32 игрока. Количество игроков имеет смысл ограничивать, в зависимости от мощности сервера.

ПАРОЛЬ. Ввод пароля для клиентов. Следует учитывать регистр знаков.

Выбор и описание миссии

В правой части окна располагается браузер для выбора сетевой миссии. В верхней части браузера расположен выпадающий список дисков компьютера. По умолчанию выбрана папка Missions\Multiplayer.

В браузере следует указать путь к миссии.

При выборе миссии в браузере описание миссии отображается в соответствующем окне.

В нижней части окна располагаются кнопки СТАРТ и НАЗАД:

СТАРТ. Старт сервера с выбранной миссией.

НАЗАД. Выход в главное окно сетевой игры.

Выбор ЛА (Сервер)

Следующим этапом после создания сервера является выбор коалиции и ЛА.

Окно ВЫБОР ЛА вызывается нажатием на кнопку СТАРТ.



СПИСОК ЗРИТЕЛЕЙ. После создания сервера игрок по умолчанию попадает в список зрителей. Зритель имеет возможность войти в игру без ЛА и использовать любые незапрещенные сервером камеры (виды) для наблюдения за игрой.

ВОЗВРАТ К ЗРИТЕЛЯМ. Кнопка ВОЗВРАТ К ЗРИТЕЛЯМ позволяет игроку освободить выбранный ЛА и вернуться в список зрителей.

СПИСОК ЛА. Большое поле список ЛА делится на две части, в которых расположены доступные для управления в миссии ЛА КРАСНОЙ и СИНЕЙ коалиций. Для выбора ЛА достаточно выделить строку в списке, при этом игрок занимает выбранный ЛА.

ЧАТ. Кнопка открытия панели чата [~]. Полупрозрачная панель чата появляется в верхней части окна.



В левой части окна расположен чекбокс ВСЕМ. По умолчанию он выделен и все сообщения передаются всем игрокам. Если снять выделение, сообщения будут передаваться только игрокам своей коалиции.

СПИСОК ИГРОКОВ. Кнопка открытия панели списка игроков ['] (русская Э). Полупрозрачная панель появляется в нижней части окна.

Список Игроков								
Позывной	Пинг	ЛА	Счет	ЛА	Юниты	Корабли	Потери	
Pilot	0	МиГ-29А	92	0	0	0	0	0
<div>Исключить</div> <div>Заккрыть</div>								

В таблице панели игроков отображаются следующие данные:

- **ПОЗЫВНОЙ.** Позывной (имя) игрока.
- **ПИНГ.** Пинг игрока до сервера.
- **ЛА.** Тип ЛА игрока.
- **№.** Бортовой номер ЛА игрока.
- **СЧЕТ.** Количество очков, полученное игроком в миссии.
- **ЛА.** Количество сбитых ЛА.
- **ЮНИТЫ.** Количество уничтоженных наземных юнитов.
- **КОРАБЛИ.** Количество уничтоженных кораблей.
- **ПОТЕРИ.** Количество потерянных ЛА.

В нижней части панели располагаются кнопки:

- **ИСКЛЮЧИТЬ.** Исключить игрока из игры – отключить от сервера. Этой возможностью владеет только сервер игры (хост).
- **ЗАКРЫТЬ.** Заккрыть панель СПИСОК ИГРОКОВ ['] (русская Э).

ПАУЗА. Индикатор паузы в игре.

ВЫХОД. Кнопка закрытия сервера и выхода из игры.

ОТКЛЮЧИТЬ. Кнопка закрытия сервера.

ВЫБОР МИССИИ. Кнопка вызова окна ВЫБОР МИССИИ.

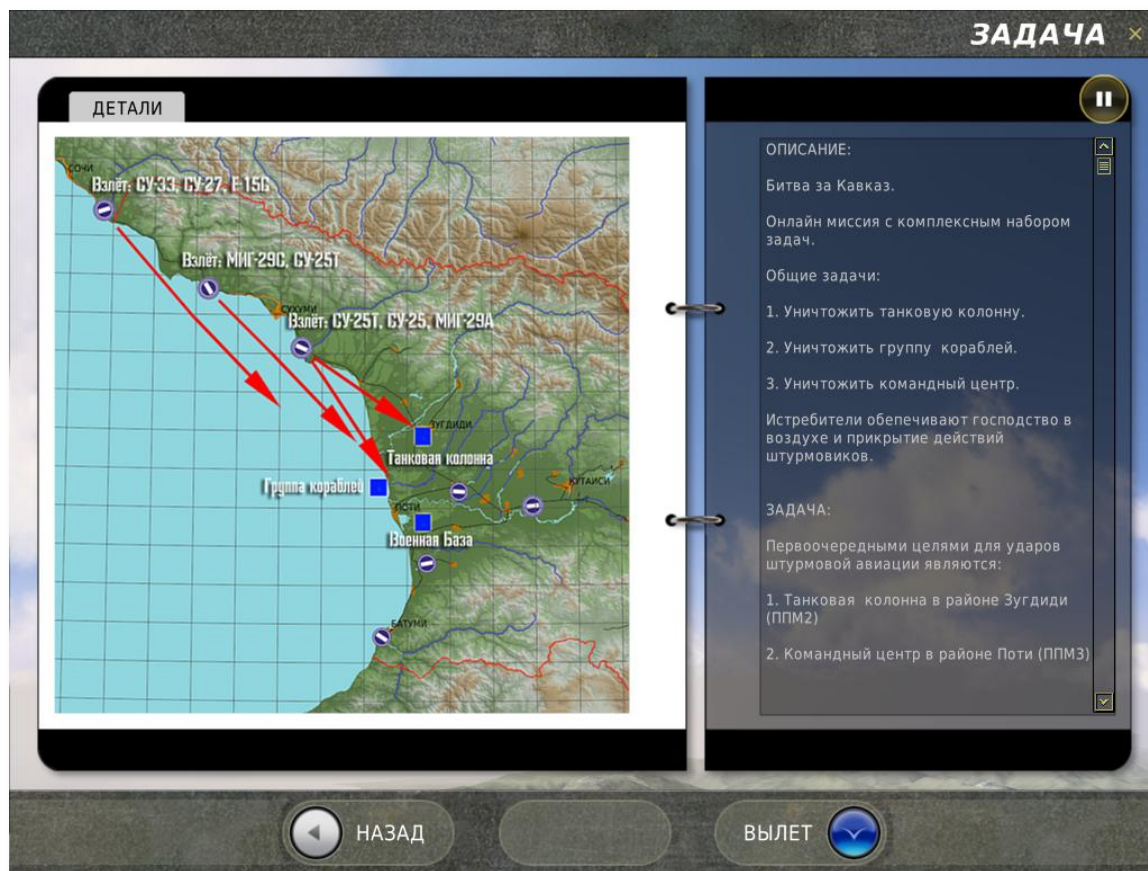


- **ВЫБОР МИССИИ.** В правой части окна находится браузер, в котором необходимо выбрать миссию для игры.
- **ОПИСАНИЕ МИССИИ.** В левой части окна отображается описание выбранной миссии.

В нижней части окна располагаются две кнопки:

- **ОТМЕНА.** Кнопка выхода из окна ВЫБОР МИССИИ.
- **ОТКР.** Кнопка открытия выбранной миссии для сетевой игры.

ЗАДАЧА. Вызов окна ЗАДАЧА.



- **ОПИСАНИЕ.** В левой части окна задача отображается описание миссии и задача.
- **ДЕТАЛИ.** В правой части окна отображается картинка с деталями миссии для выбранной коалиции. В режиме «зритель» картинка миссии не показывается.

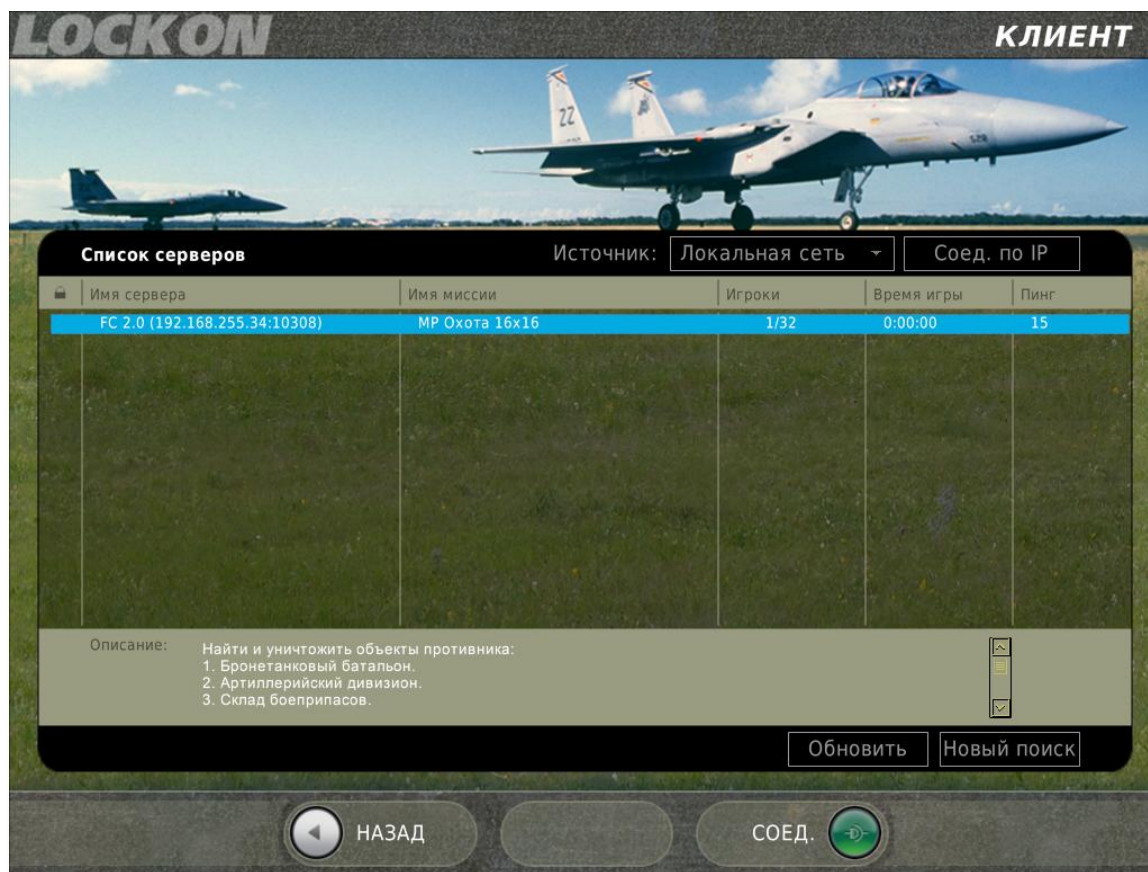
В нижней части окна расположены две кнопки:

- **НАЗАД.** Возврат в окно ВЫБОР ЛА.
- **ВЫЛЕТ.** Кнопка старта миссии.

Клиент

Окно КЛИЕНТ предназначено для присоединения к существующим серверам клиентов в сетевой игре. Выбор и соединение с сервером - это первый этап в процедуре сетевой игры.

Окно КЛИЕНТ вызывается нажатием кнопки КЛИЕНТ в главном окне сетевой игры. Ниже приведен внешний вид окна с пояснениями.



СПИСОК СЕРВЕРОВ. В списке серверов отображаются все найденные сервера игры:

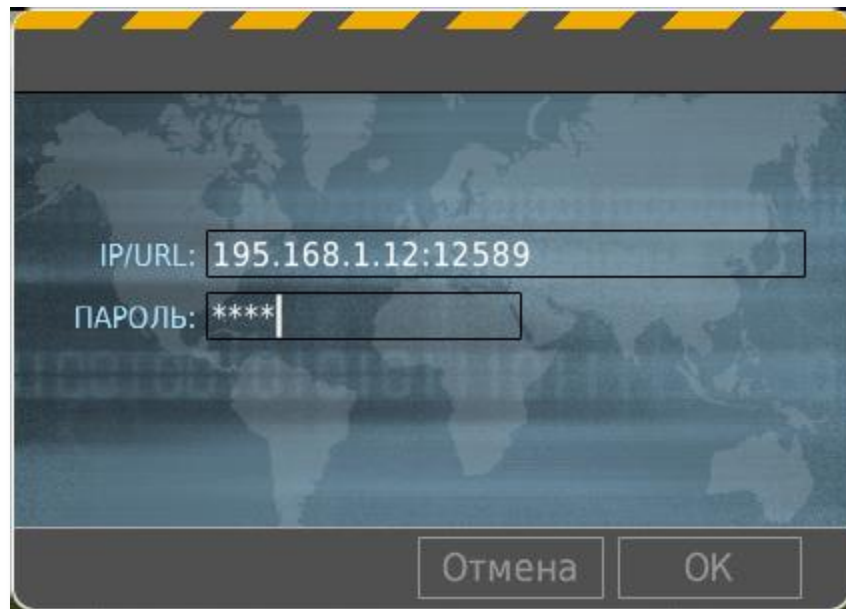
- В первой колонке отображается пиктограмма «замок», в случае если сервер установил пароль на подключение.
- **ИМЯ СЕРВЕРА.** Имя сервера.
- **ИГРОКИ.** Количество подключенных игроков и разрешенное количество игроков всего.
- **ВРЕМЯ ИГРЫ.** Время, прошедшее со старта миссии.
- **ПИНГ.** Пинг до сервера.

ОПИСАНИЕ. Описание текущей миссии сетевой игры.

ИСТОЧНИК. Выпадающий список выбора источника адреса сервера:

- **ИНТЕРНЕТ.** Отображение серверов, работающих в интернете.
- **ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ.** Отображение серверов, работающих в локальной сети.
- **ИСТОРИЯ.** Отображение серверов, занесенных в список ИСТОРИЯ. В список автоматически вносятся серверы, с которыми ранее осуществлялось успешное соединение. Список содержит 16 записей. Более новые серверы вытесняют более старые.

СОЕДИНЕНИЕ ПО IP. Кнопка, вызывающая окно прямого соединения с сервером по известному IP или URL.



В строке IP/URL необходимо ввести известный IP или URL сервера. Пример на рисунке: IP 195.168.1.12 и, через двоеточие, порт 12589, если он отличается от указанного по умолчанию.

В строке ПАРОЛЬ требуется ввести пароль, если сервер его установил.

ОБНОВИТЬ. Кнопка обновить информацию отображаемых в списке серверов.

НОВЫЙ ПОИСК. Произвести новый поиск серверов.

В нижней части окна КЛИЕНТ располагаются две кнопки:

НАЗАД. Выход в главное окно сетевой игры.

СОЕД. Соединение с выбранным сервером.

Выбор ЛА (Клиент)

Следующим этапом после подключения к серверу является выбор коалиции, выбор ЛА и ознакомление с заданием.

Окно ВЫБОР ЛА на стороне клиента подобно окну ВЫБОР ЛА сервера, но имеет меньше функций. В окне ВЫБОР ЛА клиента отсутствует кнопка ВЫБОР МИССИИ, в панели СПИСОК ИГРОКОВ отсутствует кнопка ИСКЛЮЧИТЬ.



Процедура создания сервера игры (Сервер)

Ниже приводится пошаговая процедура создания сервера для сетевой игры:

1. Запустить сетевую игру соответствующим ярлыком.
2. Войти в окно НАСТРОЙКИ, ввести имя игрока и указать скорость соединения.
3. Войти в окно СЕРВЕР.
4. В разделе ОПЦИИ СРЕВЕРА ввести имя сервера, выбрать тип игры, указать максимальное число игроков. При необходимости - выбрать сетевой интерфейс (если на компьютере установлено несколько сетевых карт) и порт.
5. В разделе ВЫБОР МИССИИ, выбрать желаемую миссию для игры.
6. Нажать кнопку СТАРТ.
7. В окне ВЫБОР ЛА выбрать ЛА для игры или оставить игрока в списке зрителей.
8. Нажать кнопку ЗАДАЧА.
9. В окне ЗАДАЧА ознакомиться с задачей миссии.
10. Нажать кнопку ВЫЛЕТ.
11. После того, как все игроки будут готовы к старту – снять игру с паузы [\[Pause\]](#).

Процедура подключения к серверу (Клиент)

Ниже приводится пошаговая процедура подключения клиента к существующему серверу игры:

1. Запустить сетевую игру соответствующим ярлыком.
2. Войти в окно НАСТРОЙКИ, ввести имя игрока и указать скорость соединения.
3. Войти в окно КЛИЕНТ.
4. В поле ИСТОЧНИК выбрать источник списка серверов (интернет, локальная сеть, история).
5. В списке серверов выбрать желаемый сервер. В случае необходимости нажать кнопку НОВЫЙ ПОИСК или подключиться к серверу путем прямого ввода IP.
6. Нажать кнопку СОЕД.

7. В окне ВЫБОР ЛА выбрать ЛА для игры или оставить игрока в списке зрителей.
8. Нажать кнопку ЗАДАЧА.
9. В окне ЗАДАЧА ознакомиться с задачей миссии.
10. Нажать кнопку ВЫЛЕТ.

Завершение сетевой игры

1. Нажать кнопку [Esc].
2. В окне ВЫБОР ЛА нажать кнопку ОТКЛЮЧИТЬ.
3. В главном окне нажать кнопку ВЫХОД.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ СПРАВОЧНИКА

www.arms-expo.ru
www.snariad.ru
www.warships.ru
www.ship.bsu.by
www.militarism.fatal.ru
www.military-informer.narod.ru
www.rbase.new-factoria.ru
www.gortransport.kharkov.ua
www.denisovets.narod.ru
www.mi-helicopter.ru
www.airwar.ru
www.aviastar.org
www.worldweapon.ru
www.army.lv
www.aviaport.ru
www.sukhoi.org
www.migavia.ru
www.milrus.com
www.warplane.ru
www.legion.wplus.net
www.pvo.guns.ru
www.rusarmy.com
www.museum.radioscanner.ru
www.armor.kiev.ua
www.russarms.com
www.btyt.narod.ru
www.wikipedia.org
www.otvaga2004.narod.ru
www.army-guide.com
www.walkarounds.airforce.ru
www.ruspodvig.ru
www.belostokskaya.ru
www.otvaga.vif2.ru
www.topgun.rin.ru
www.worldweaponry.by.ru

Данное руководство является документацией по пользовательскому интерфейсу компьютерной игры - авиасимулятора LOCKON Горячие Скалы 2. В руководстве описаны функции пользовательского интерфейса, редактора миссий, окна настроек, других окон и панелей. Описание самолетов смотрите в отдельном руководстве.

Компьютерная игра – авиасимулятор LOCKON Горячие Скалы 2. является продолжением первой части игры LOCKON Горячие Скалы.

Для общения пользователей функционирует форум <http://forums.eagle.ru/>, на котором можно почерпнуть дополнительную информацию об игре, игровом процессе, а также задать интересующий вопрос.

©2010 ЗАО «EAGLE DYNAMICS». Все права защищены.

WWW сайт: <http://www.lockon.ru>