

Jagged Alliance 2

«Ночные Операции»

версия 1.40

Руководство пользователя

Установка

Данную версию игры рекомендуется ставить на свежееустановленную JA2 "Золотая серия" (компонент "Агония власти") издания Буки или Акеллы, или JA2 "Агония власти" v1.02 от Буки.

Для установки игры архив распаковать, запустить **install_no.exe**, следовать указаниям инсталлера. В данную версию включена возможность выбора интерфейса:

- оригинальный (коричневые панели)
- НО классик (сине-серые панели)
- рескин Мишука (темно-серые панели)
- интерфейс Метавиры (темно-зеленые панели)

При первом запуске нужно выбрать нужное разрешение игры через стартовый диалог выбора разрешения экрана игры. Параметр принудительного вызова **ja2no.exe -vsetup**

Изменения, вносимые модом

Карта Арулько и сектора

- Добавлено много новых стратегических объектов – блокпосты, морской порт, база ВМФ на острове в море, химическая лаборатория, стройка ПВО и некоторые другие.
- Запуск шахты Сан-Моны после гибели Босса.
- Качество гарнизонов изменилось в зависимости от важности объекта – если в одном месте вас встретит десяток полицейских, то в другом гарнизон из более чем полусотни солдат.
- Теперь гражданские объекты охраняет полиция (внутренние войска), армейские объекты – армия, наиболее важные объекты – гвардия, морской порт и остров – морская пехота. Ну а Королевская Стража, разумеется, охраняет королеву. Есть еще воздушные десанты, опционально.
- Схема движения патрулей по карте изменена. Кроме того, патрульный отряд может контратаковать захваченный игроком городской сектор. Аналогично поступают и пригородные гарнизоны – рано или поздно они контратакуют. (опция)
- В моде имеется 2 набора карт. Основные – ближе к оригиналу географически, и альтернативные – сильнее перерисованные. Кроме того, на альтернативных картах более активно действуют повстанцы Мигеля. А также намного больше бронетехники. Можно выбрать случайный набор карт, когда для большинства секторов выбирается одна из двух возможных карт. Тогда каждая новая игра – совершенно непредсказуемый, непохожий на предыдущую игру набор карт. (portions.ini)
- На некоторых картах возможны засады фрагов (по примеру кошачьих). (опция)
- На Лёгком уровне сложности в стартовом секторе А9 всегда основная карта с ополчением.
- Постраничная прокрутка с Alt предметов в редакторе карт.

Боевая система

Повреждения

- Увеличена потеря дыхания от попадания пули. Дробовики отправляют противника в "нокаут" с первого же выстрела (зависит от того, сколько картечин попало). Также при попадании в ноги урон стамине утраивается.
- Вероятностная (зависит от стамины) "остановка" движущейся цели при попадании пули.
- Вероятность нанесения критических повреждений изменена – теперь при попадании в голову она составляет **50%**, в туловище **10%**, в ноги **5%**. Для наемника с навыком «снайпер» вероятность крита в голову выше на **15%**. Для наемника с навыком «холодное оружие» вероятность крита в туловище ножом выше на **25%**.
- Мерки не гибнут от пуль и взрывчатки. (они становятся «умирающими»). Погибнуть можно только от потери крови и от ножа. (опция)
- Изменено воздействие пуль на броню, что выражено в различном повреждении брони в зависимости от типа боеприпаса. В зависимости от типа патрона, величина износа может возрасть в **3-4 раза**.
- Зарядка оружия патронами различной эффективности по прогрессу игры.
- Защита бронёй по сторонам. Пластины защищают только при фронтальном попадании пули.
- Защита от кинетического и фугасного воздействия – отдельно (ТТХ.txt).
- 12,7мм боеприпасы пробивают укрытия, например мешки с песком. Кроме того, они поражают бронетехнику, но без критических повреждений, а фрагов гарантированно сбивают с ног.
- Бандаж синяков (до **5 НР**).
- Рандомная область попадания в плывущую цель.
- Ослепление для всех типов пуль при попадании в лицо.

Прицеливание

- Штраф при стрельбе по "движущейся" цели. Зависит от текущих физических возможностей цели. Максимальное теоретическое значение штрафа - **80%** (абсолютно живой прокачанный на полную "терминатор", бегущий перпендикулярно линии прицеливания), под углом - **72%**. На практике он получается значительно меньше.
- При стрельбе лёжа штраф к очереди для пулемётов снижен вдвое. То же для техники (танкетки, танки).
- Использовать все возможности снайперской винтовки могут только наёмники с перком "снайпер". Если стрелок не "снайпер", снижение эффективности в зависимости от меткости.
- Прицельный бонус для оптики индивидуален для каждого ствола. (RangeBonus в ТТХ.txt).
- Настройка последовательности расхода ОД на первое (5 чисел) и последующие (5 чисел) прицеливания через оптику в noptions.ini («ScoreAP»=5 1 1 1 1 0 1 1 1 1).
- Коллиматорный прицел уменьшает число AP на выстрел (аналогично "ускорителю"), убирает "штраф" к первому выстрелу по новой цели.
- ЛЦУ повышает точность на **20%**.
- Планка для установки прицелов на оружие. Ставится на оружие, не имеющее штатных приспособлений для установки прицелов.
- Выбор прицелов на оружии кнопкой «A» и колесом мыши в режиме одиночной стрельбы. Отображается буквой в верхем левом углу слота правой руки: ничего – открытый прицел, L - ЛЦУ, C - коллиматор, O - ОП и НП.
- Переменный штраф на выстрел в голову, зависящий от расстояния до цели.
- При стрельбе сидя учитывается наличие упора в виде оконного проёма, мешка с песком, камня. При этом стрельба сидя приравнивается к стрельбе лёжа.
- Прицельная очередь для открытого прицела. Для всех 2 первые пули в очереди, для "автоматчика" 3 пули, для "автоматчика-эксперта" 4 пули.
- Адреналин от пролетевших рядом пуль, влияющий через снижение меткости и ловкости на точность применения оружия. (опция)

Видимость

- Наёмники (и фраги) теперь не видят «спиной». Со спины можно подкрадываться незамеченным (мертвая зона 45 градусов). Но спиной можно перехватить – тот, кто более опытен. Кроме того при обстреле бота или если бот вас видит – его мертвая зона пропадает.
- Улучшен камуфляж для лежащих (сокращение зрительной дистанции обнаружения на **50%**, было **30%** причём общее и для лежащего, и для сидящего).
- Секторное зрение (в боевом режиме). Дальность зрения с крыши (**+5** днём, **+3** ночью).
- Любые наёмники при вскидывании оружия с ночным прицелом видят на **4** тайла дальше (ночью).
- Вместо камуфляжа введён предмет «маскхалат», который крепится к броне. изнашивается от ползания, ремонтируем «переливанием».
- Круглосуточный бинокль.

Оружие

- "Нематериальные" интегрированные аттачи. Наличие выводится в тултипе предмета (без процентов состояния). Перепроверка аттачей на оружии, розданном на картах.
- Переработан механизм расчета баллистики пули. Теперь оружие использует в расчетах максимальную дальность и дальность прямого выстрела.
- Для стрельбы из крупнокалиберного оружия стоя нужно иметь тип тела "качок", из сидячего положения - силу не менее 90. Или позади наемника иметь опору в виде стены, забора, др. наемника.
- Введёны комплекты для модификации оружия. В игре присутствуют тактические комплекты для кастомизации АК и СКС, комплекты для переделывания Colt M4 под патроны 6.5x39 Grendel, 12.7x42 Beowulf, 5.8x28 мм. Работа с ними требует знания механики.
- Перегрев оружия. Заклинивание оружия в зависимости от износа и нагрева. Введены сменные стволы для пулемётов.
- Экспериментальное оружие проекта «OICW». Переключение между гранатометом и стрелковым комплексом по «Y».
- Одноручные ПП обзавелись раскладываемым прикладом, переключение "Y".
- Все ножи имеют боевую и метательную ипостась, переключение "Y".

- Добавлено станковое оружие – пулеметы и АГС. Раскладываются при нахождении в руках по кнопке вскидывания «j». Перезарядка разложенного станкового оружия возможна и вторым номером расчёта. АГС имеет режимы навесной и прямой стрельбы. Переключается по «Y».
- Выбор длины очереди (до 12 выстрелов) колесом мыши.
- Разница в АР между одиночным выстрелом и очередью теперь не фиксированная величина в 4 АР, как в оригинале, а изменяется в зависимости от скорострельности каждого конкретного ствола.
- Введен ресурс оружия. Например, винтовка имеет ресурс 10 000 выстрелов. После отстрела 1000 выстрелов ее можно будет отремонтировать максимум до 90%. (опция)
- Досылка патрона перед выстрелом для несамозарядного оружия (дополнительным щелчком мыши аналогично полной перезарядке). Расходятся ОД от перезарядки.
- Добавлен набор для чистки оружия, мгновенно восстанавливает состояние при изначальном состоянии оружия > 50%.
- Добавлена пасхалка - плазменное оружие (на специальной карте). Игнорирует любую броню.

Броня

- Разделение защитных свойств брони от пулевого урона и ВВ. В свойствах брони по ПКМ выводятся значения защиты.
- По бокам бронежилета защита хуже вдвое или её нет с вероятностью 50%.
- Вывод параметров брони в окно свойств предмета.
- Возможность ремонта бронежилета/каска/поножей теперь можно посмотреть, при наведении мыши на вещь в хинт выводится кроме % состояния еще и % до перехода вещи в неремонтопригодное состояние.

Движение

- Дополнительные затраты ОД на поворот с оружием в помещении.
- Принудительный вход в пошаговый режим на тактическом экране по клавише 'D', если в секторе есть противник. Постоянный пошаговый режим по <Alt + D>. Включается/выключается только в состоянии пошагового режима.
- Перекат лёжа вбок с <Alt>, бросок гранаты сидя и выстрел из РПГ сидя.
- Связывание оппонента верёвкой. Для веревки добавлен курсор "наручники". При завершении боя связанные наёмники АИМ на вражеской стороне конвертируются в простых солдат. Отсроченный перевод связанных противников в готовое ополчение в Омерте. Время перевода зависит от расстояния - по 2 часа на сектор.
- Увеличение расхода стамины на движение при нагрузке более 75%.
- Добавлена «полужелезная воля» - запись в бою только в реалтайме. (опция)
- Введен параметр «адреналин» для применения реальной тактики «один прикрывает-другой перебегает». Перед началом движения произведите несколько очередей **в сторону врага** («веером»).
- «Рентгеновский определитель» переделан в детектор движения, работает только по направлению взгляда в 3 сектора из 8. Показывает лишь тех, кто передвигался в свой ход. Увеличены ОД на применение до 10.

Гранаты и гранатометы

- Гранаты с разлетающимися осколками. В ТТХ.txt в параметрах взрывчатки добавились два новых столбца: Shrapnel - число осколков, ShrapnelImpact - урон от осколка, ShrapnelRadius - радиус разлёта осколков (максимальное значение 10). Это позволило наделять этим свойством только конкретные образцы.
- Добавлен новый тип ВВ – термобарический. Для него устанавливается параметр ShrapnelRadius, внутри которого противник сразу «сгорает».
- Добавлен новый тип субстанции – огонь. Коктейль молотова, ручная терограната, фосфорная минометная мина...
- Бросание гранат из окон зданий, находясь вплотную к окну.
- Зависимость дальности броска гранаты от её веса.

- Добавлены связки некоторых ручных гранат, нужен скотч в инвентаре.
- Уменьшение дальности броска гранаты на 25% из положения сидя.
- Срабатывание газовых гранат, запущенных в наёмников, в начале хода игрока, если граната упала в клетку с наёмником.
- Вместо «вакуумных» введён новый тип гранат – «светошумовые». Обладают бонусом в виде эффекта ослепления на 3 хода, на технику не действует.
- Солнечные очки частично спасают от светошумовых гранат.
- Введена возможность бросать любые гранаты с задержкой. Граната "взводится" «Y». Взвод снимается повторным нажатием «Y». Впрочем, "взведённая" граната в инвентаре не опасна. Упавшая граната с задержкой или брошенная из инвентаря, как предмет, при падении издаёт "звук камня", привлекающий солдат ИИ.
- Введен новый тип гранат – фитильные. К ним относится самодельная фитильная граната и коктейль Молотова. Кидать можно при наличии в инвентаре зажигалки, время срабатывания зависит от опыта наемника.
- 40mm четырёхзарядный гранатомёт ГМ-94, однозарядный М79. Шестизарядный 40-мм гранатомёт РГ-6 и 12-зарядный ММ-1.
- Сильно расширен ассортимент противотанкового вооружения. Добавлено много одноразовых и перезаряжаемых РПГ. И даже 4-зарядный М202 FLASH. Кроме того есть кумулятивная мина для миномета.
- Контузия от применения РПГ в помещении и пещерах. Выражено в виде воздействия на стамину. Зависит от вида РПГ – «Панцерфауст» теперь более востребован.
- Станковый гранатомет СПГ-9. Установка 'j' при наличии СПГ в главной руке. Сворачивание с помощью руки-курсора, как при отбирании предметов. Стрельба возможна, если оператор находится в одной из соседних клеток. Перезарядка - передачей гранаты. СПГ при установке перенимает часть характеристик оператора для расчёта вероятности попадания. Стрелять может только установивший его оператор, перезаряжать кто угодно.

Инвентарь

- Карманы в одежде и броне (жилеты, поножи) без затрат ОД.
- Уменьшен расход воды при использовании фляжек. Бойцы сами следят за пополнением фляжек в инвентаре (4 раза в сутки).
- Работа отмычек из карманов одежды. Миноискатель работает только из рук.
- Любой нож при ползании с ним в руках даёт +2 уровня обнаружения мин.
- Добавлена опция, вводящая работу НП, ПНВ и усилителя звуков от батареек (величину потребления энергии можно настраивать в ТТХ.txt в колонке SoundType). Расходятся батареи только в бою. При присоединении ПНВ (и т.п.) к каске батареи автоматически вынимаются и кладутся в инвентарь (если есть место). При надевании ПНВ (и т.п.) на голову батареи автоматически вставляются из инвентаря. Оттачатся к оружию (нужно оставлять пустой слот). Батарейки к приборам при найме из АИМ раздаются автоматически.
- Не начисление зрительного бонуса от навыка НО при надетых ПНВ.
- Работа ПНВ из каски.
- Платный инвентарь. Затрачивается ЗАР для вложения предметов в руки, 5АР - в головные слоты, 10АР - в слоты тела и ног.
- Спарка магазинов путём присоединения одного к другому при наличии в инвентаре скотча.
- Выпадение предметов в соответствии с прогрессом их появления (noptions.ini, «ProgressDropItems»=0/1/2). Игроку в процессе игры в качестве трофеев будут доступны только те предметы, прогресс появления которых соответствует текущему прогрессу игры. На NPC не распространяется. Опция также влияет на отбор стволов («2» - для не зависящего от прогресса отбора предметов).
- Разрешён и изменен инвентарь машин. Доступ пассажиров к инвентарю машины в бою со стратегического экрана.
- Показ описания предмета из инвентаря сектора. Должен быть открыт инвентарь наёмника из этого сектора.
- Фильтр и группировка инвентаря сектора. Кнопка в верхнем правом углу инвентаря.
- Сброс содержимого карманов инвентаря в инвентарь сектора на стратегической карте по 'D'.

Ополчение

- Скрипты (поведение ментов) можно менять по ходу битвы. Наводите курсор на мента - появляется изображение рации - нажимаете ПКМ и удерживаете, возникает табличка выбора скриптов. Выбираете по вкусу.
 - Stationary - будет стоять на месте, пока не увидит противника или не окажется под огнём. В этом случае может маневрировать в пределах 5 тайлов. Не слезает с крыши, кроме случая тяжелого ранения (> половины здоровья).
 - On Guard - будет передвигаться в пределах 5 тайлов от того места, где ему был назначен скрипт. Как только станет известно о противнике, увеличит радиус перемещения до 15 тайлов.
 - Close Patrol - будет патрулировать в пределах 15 тайлов от места, где ему был назначен скрипт. Как только станет известно о противнике, увеличит дальность патрулирования до 25 тайлов.
 - Far Patrol - будет патрулировать в пределах 25 тайлов от места, где ему был назначен скрипт. Как только станет известно о противнике, увеличит дальность патрулирования до 50 тайлов.
 - On Call - патрулирует в радиусе 10 тайлов. Как только станет известно о противнике, увеличит радиус патрулирования на всю карту и придет на помощь своим, если они его позовут (вызовут по рации).
 - Seek Enemy - патрулирует всю карту. Как только станет известно о противнике, сразу же помчится к нему.
 - Point Patrol - патрулирование по определенному маршруту (сам маршрут можно задать только в редакторе). Не слезает с крыши, кроме случая тяжелого ранения (> половины здоровья).
 - Rnd Point Patrol - патрулирование по случайному маршруту (сам маршрут можно задать только в редакторе).

Если зажать правой кнопкой мыши + <Alt> на ополченце, выскочит меню:

- Defensive - осторожен, ищет укрытия, предпочитает стрелять очередями, если может.
- Brave Solo - действует достаточно смело поодиночке, много двигается. Умеет ходить в обход.

- Brave Aid - действует достаточно смело, атакует в лоб, вызывает подмогу в случае опасности. Умеет собираться группой на границе видимости игрока.
 - Cunning Solo - в случае опасности ищет укрытия, наступать почти не умеет.
 - Cunning Aid - в случае опасности ищет укрытия, зовёт подмогу. Умеет собираться группой на границе видимости игрока и ходить в обход.
 - Aggressive - активен, стремится убить любой ценой, предпочитает стрелять очередями, если может. Оставшиеся ОД тратит на движение к цели.
-
- Активное или пассивное поведение ополчения (опция). «Активной» милиции с самого начала боя назначается скрипт SeekEnemy (искать врага). И менты кидаются очертя голову вперед. «Пассивная» милиция имеет скрипт Stationary.
 - Начальное ополчение набирается мгновенно и бесплатно, если позволяет лояльность (для конечного бесплатного).
 - При тренировке до регулярного ополчения тренируется сразу все 30 ополченцев. Но тренировать можно только в секторе присутствия, а не и в соседних.
 - Ополчение стало мобильным. Оно способно по команде перемещаться между городами и прочими объектами - теперь почти везде можно держать гарнизон.
 - 10 регулярных или 5 ветеранов можно взять с собой на штурм сектора в качестве подкрепления. В бою они появятся через несколько ходов после одновременного входа их группы в сектор вместе с отрядом наёмников.
 - Для "конечного" ополчения появилась возможность нанять ополчение кое-где вне городов.
 - Сохранение позиций расстановки ополчения в секторах. Расставляешь ополченцев по сектору. Нажимаешь кнопку 'i'. В специальный массив в памяти разом для каждого сохраняется инфо о координате, высоте, направлении взгляда, приказе и поведении. Также сохраняется содержимое левой руки без состояния и аттачей.
 - Разрешение ополчению передавать друг-другу предметы.
 - Манипуляции с имеющимся ополчением по 10 штук за раз с Alt.
 - Ополчения теперь 30 на сектор. При встрече с врагами "в поле" будет автобой. Максимум - 30 ополченцев, "лишние" разбегутся.

- При "конечном" ополчении можно отправлять ботов в любой сектор (кроме гарнизонов врага - это сектора с запрещенным автобоем, типа городских).
- Разрешено тренировать ополчение в любом городе, если там стоят пригодные для тренировки ополченцы.
- Групповое изменение вертикального положения для управляемого ополчения Alt + '=' затем S, C или P.

Разное

- Встроена новая бронетехника чуть менее тупая и более разнообразная - к пулеметному "Спартану" добавились пушечная танкетка "Скорпион", малый пулеметный катер, средний пушечный катер и стационарная турель.
- Дистанционный подрыв взрывчатки выстрелом по ней. Сложность попадания сопоставима со стрельбой в голову.
- Ловушки на дверях и замках нельзя снять, предварительно не обнаружив их.
- Скорость лечения и ремонта в поле снижена в 2 раза.
- Постепенное восстановление характеристик, утраченных в результате критических ранений, при многократном лечении в госпитале.
- Дефекация от страха у противника (опция). Фраги и ополченцы с перепугу могут наделать под себя, оставляя кучи дерьма, большие и маленькие. На дерьме можно подскользнуться и упасть.
- Сенсорное управление из Метавиры.
- Каждый тип патронов задан своим цветом.
- Доставка зарядов из "патронных" обойм "Y" для главной руки. Пополнение "патронных" обойм гранатами. Зарядка оружия гранатами, как обоймами.

Игровой процесс

- Постановка в тактике мешков с песком. Мешки производятся в секторах с ополчением с 7 до 19 часов. Для низких мешков используются кнопки '[' и ']', для высоких их комбинация с <Alt>. Удаляются мешки повторной установкой.
- Производство наёмниками мешков с песком в любых секторах при тренировке силы, ловкости или подвижности. Но это не означает, что в любых секторах их удастся поставить.
- На некоторых картах металлические проволочные заборы теперь «под током», как на электростанция в «Цене Свободы». Без последствий сетку могут резать "электронщики". Отключается захватом электростанции.
- Влияние гибели ополченцев на лояльность в городах (опция). Повышение величины увеличения лояльности города от тренинга ополчения.
- Введена зависимость дальности полёта вертолётa от загрузки пассажирами.
- Разрешена высадка с вертолётa в сектор с врагом. Возможность выбора вертолётa над сектором во время боя.
- Ограничение радиуса действия вертолётa топливом. Возможность переназначения пути вертолётa, возвращающегося на заправку.
- Воздушный десант для городских секторов не прикрытых ПВО и ПВО (параметр «Paratroopers» = 0/1/2 в noptions.ini). 0 - десант отключён, 1 - десант только для городов неприкрытых ПВО, 2 - десант для неприкрытых городов и ПВО. Морской десант (прибрежные сектора).
- Мигрирующая точка генерации отрядов противника. Кроме Медуны ещё Альма, Камбрия и Грамм.
- Зависимость производительности шахт от контроля над ГЭС. Без ГЭС -20% дохода.
- Загрузка ранее посещённых секторов без присутствия в них наёмников.
- Люди Босса могут присутствовать только в секторах неконтролируемых милицией (меньше 5 в секторе).
- Зависимость цены тренировки ополчения от прогресса игры и уже присутствующего в секторе ополчения.
- Введена зависимость работы сайта БР и доставки в Камбрию от контроля над ЦПВО. Вообще Бобби Рей доступен с начала игры, но на момент прихода товара надо владеть аэропортом.

- . Боевые навыки случайным образом раздаются элите,
- Изменено вычисление прогресса, он теперь менее зависит от количества боев/убитых врагов.
- Теперь любители «жадной красной лапы» могут отбирать не только то, что находится в руках - случайный выбор слота для отбирания при пустой главной руке.
- Нагревающийся глушитель. При порозовевшем индикаторе шумность примерно 20 клеток для 100% глушителя и параметре громкости ствола в 70 клеток.
- Нагрев и остывание (полностью в начале каждого хода) глушителя при стрельбе (без опции перегрева).
- Глушитель не полностью бесшумный. Базовая составляющая шума Громкость/10.
- Платные ИМР-персонажи, кроме первого. Стоимость ИМРов прогрессивная, зависит от порядкового номера и уровня опыта.
- Для добычи шкур кошек их тушки надо "шкурить" ножом. состояние шкуры зависит от наличия навыка "ножи" и в меньшей степени от опыта. Наемник 10 лвл с навыком получит состояние 100% всегда.
- Оператор робота теперь получает опыт за действия робота.
- Зависимость штрафа на очередь от эффективной силы.
- Спираль Бруно можно резать кусачками.
- Из остова робота можно банкой набрать масло для крафтинга.
- Показ видимости противником наёмника в скрытном режиме пиктограммой глаза на портрете.
- Взгляд с улицы в помещение урезан на 1/3, как от маскировки сидя.
- Закрывание открытых ящиков с предметами Ctrl + Alt + клик.
- Удвоение влияния уровня опыта на доступные ОД на ход (до +3 ОД).
- Утонувшие предметы на мелкой воде ложатся невидимыми на дно. Ищутся рукой.
- В штрафе по движущейся цели учитывается носимый вес при нагрузке более 50%.
- «Прикапывание» трупов ножиком в бою с целью сокрытия.
- Бонусы к слуху по положению головы относительно источника звука: сбоку +2 клетки, прямо +1 клетка.

Прокачка

- Выбор навыков IMP как в JA2:UB. Расширение границ параметров IMP (15-90). Уровень персонажа в IMP – 3. Добавлен навык «быстрая реакция» (позволяет перехватывать более опытных противников).
- Прокачка медицины отрезанием голов. Ограничена мудростью.
- Тренировка нулевых навыков методом учитель-ученик.
- Прокачка здоровья (при перегрузе) и подвижности бегом.
- Прокачка здоровья и подвижности прыжками.
- Прокачка подвижности, здоровья и силы подтягиванием.
- Прокачка меткости на мишенях, например, в секторах H13, J15. Только для стрелкового оружия. Минимальная дальность для тренировки 10 клеток для наёмников с любыми характеристиками. Стрелять в мишень или за мишень. Чем дальше мишень, тем эффективнее тренировка.
- Прокачка мудрости при обнаружении дверных ловушек. Прокачка взрывчатки или механики и ловкости при разряжении дверных ловушек. Прибавка мудрости при обезвреживании вражеской взрывчатки.
- Коэффициент скорости тренировки (не прокачки!), «TrainCoefficient»=1..10 в portions.ini. Для ленивых манчкинов.
- Опыт качается только в бою.

Искусственный интеллект

- Смена модели поведения для снайперов, гранатомётчиков и миномётчиков на менее активную.
- Повышена вероятность осматриваться кругом.
- Работа механизма оценки опасности от игрока в реалтайме.
- Механизм оценки ИИ опасности от игрока в пошаговке. Учитываются возможности оружия и наличие ОД для его применения.
- Уделяет больше внимания окружающим звукам. Слышимый оппонентами выстрел из лаунчеров и броски гранат.
- Возможность слезать и залезать на крышу.

- Фраги и ополченцы теперь примерно втрое чаще стреляют очередями, чем в оригинале. Из пулемётов – только очередями, одиночным – только если не хватит АР на очередь.
- Солдаты теперь бегут к тревожной кнопке только пока не видят противника. Как увидят, начинают стрелять.
- Добавлено падение морали при заградительном огне. Стойкость зависит от уровня оппонента. Повышена моральная стойкость противника с атакующими скриптами.
- Не боится непростреливаемых освещённых участков пространства.
- Отключен бесцельный подъём более крутых предметов.
- Быстрая самостоятельная перевязка ран ИИ.
- Сначала использует гранаты со взрывчаткой, если они есть, а только потом газовые. Дымовые применяются себе под ноги, для постановки дымовой завесы.
- Переделано выбегание из газа. Бот при выбегании выбирает место, в котором до газового облака одна запасная клетка.
- Игнорирует цели без сознания.
- Повышение вероятности не столь эффективного применения гранат.
- Стрельба по наводке из стрелкового оружия. Боты и наемники-снайперы со снайперскими винтовками не имеют штрафа при стрельбе по невидимой цели.
- Стрельба на слух оставлена только элите и "снайперам" на крышах. Для защиты от неё достаточно сместиться перед передачей хода. Величина смещения зависит от уровня сложности и положения (лежа/сидя/стоя).
- Применение гранат на звук друзьями атакуемого оппонента (если они могут их добросить).
- Изменено условие предложения АИ игроку сдачи в плен. Зависит от числа и здоровья наёмников.
- Малошумное перемещение ботов в зданиях и ночью в режимах YellowAlert (кто-то слышал противника) и RedAlert (кто-то видел противника).
- ИИ активно применяет РПГ и прочие гранатометы.
- ИИ подрывает стены зданий, где засел противник.
- ИИ: подъём тревоги при обнаружении трупов.
- Боты ИИ используют флажки и адреналиновые бустеры.

NPC, квесты

- Дорин, которая может дать сдачи при попытке её убить.
- Ускорено появление Игги (сектора C6, B13, C13, D13, F8, G9, H1, C5).
- Рандомный Конрад (сектора F3, G3, G6) и Всадник (сектора B15, E14, D12, C16, C15, E10, G16).
- Квест Эпидемия. Нужно добраться до лаборатории M14, найти там вакцину и принести её доктору в госпиталь Камбрии, наступает при достижении прогресса 50.
- Новый нанимаемый персонаж Громов. Искать в аэропорту, не раньше чем через 2 дня после письма. Аэропорт и ЦПВО должны быть под контролем. При утрате контроля до его найма и новом захвате Громов опять появится. Теоретически, возможно появится и после увольнения - если сдать и захватить заново.
- Новый нанимаемый персонаж Мануэль из JA2UB.
- Новый нанимаемый персонаж – Эскимо, знакомый некоторым по моду «Рубикон».
- Квест «Заложник» (noptions.ini). Финансовый конфликт с Боссом в Сан-Моне приводит к захвату заложника из числа наёмников. Искать южнее Сан-Моны.
- Всегда полная расстановка террористов по городам.
- Два новых NPC - всем известные флуженики ja2.su Tailor (Тэйлор) и Cha (Ча). В моде они тоже «заклятые друзья» и большие флудеры.
- Освобождённую Марию можно сдать гуляющему Энжелу в любом месте сектора, а не только в магазине.
- Добавлено 5 «болтунов» (Драссен, Камбрия, Альма, Балайм и рыбацкий поселок). При определенных условиях могут поделиться полезной информацией.
- Микки теперь торгует оружием, преимущественно советским и РФ. Так же он теперь скупает все оружие/патроны, + увеличен его суточный запас денег.
- Механизм периодического отъезда Мики, аналогичный Тони. Тони и Микки уезжают к Сэму.
- Сэм теперь торговец эксклюзивным оружием, имеет свой штат охраны во главе с НПС и собственного НПС-пилота.

- Майка можно перевербовать.
- Добавлена возможность просмотра данных спутниковой разведки. Услуга платная, у Тейлора.
- Вывод большой радарной карты на стратегическом экране при ПКМ на малой. Выход - клик или ESC. При наличии ноутбука по квесту Ча.
- Зависимость конвертации голов террористов от факта наличия информации от Кармена.

Управление

- Вскидка оружия <J>. Вскидка оружия с поворотом и зацеливанием точки, куда указывает курсор –<Alt+J>.
- Вскидка оружия с помощью мыши. Щелчком ПКМ получаем курсор-прицел. Затем удерживаем ПКМ до появления квадратного меню 3x3. Выбираем атаку. Происходит вскидка оружия. Или два раза вызываем меню 3x3, каждый раз выбирая атаку. Первый вызов этого меню только меняет курсор на прицел.
- Регулировка угла броска гранаты колесом мыши. Может пригодиться при забрасывании в окно.
- Показ вероятности попадания с зажатой кнопкой Alt или триггерно (вкл./выкл.) по 'Y'.
- Добавлены "горячие" кнопки <Alt+1> ... <Alt+5>, помещающие "привязанный" предмет в руку, если он есть в инвентаре. Список "горячих" предметов редактируется через ТТХ.txt в секции «HotItem».
- Приостановка движения наёмника в пошаговке по клавише Backspace.
- Расстановка наёмников в изолированных областях края карты с зажатой Alt.
- Удаление предмета в инвентаре сектора с зажатой ALT.
- Очистка клавишей Del активной страницы инвентаря сектора.
- Возможность вызова экрана загрузки сохранённой игры на чужом ходе. <Ctrl+L>.
- Аварийное завершение программы по Ctrl+Break. Опция CtrlBrk=1 в options.ini.
- Очистка сектора от трупов. <Alt+C>.

- Работа регулировок колесом мыши в обоих направлениях. Дублирование кнопками ',' и '.' функций мышиного колеса.
- Автоперевязка <Alt+A>.
- Сброс «часов» по <Ctrl + Enter>.
- Разрешена комбинация <Alt + Enter> для прерывания зависания хода AI.

Графика

- Настройка разрешения экрана игры в noptions.ini
- Изменён ряд цветов формы врагов и милиции. В Арулько теперь горздо больше родов войск – армия, гвардия, Королевская Стража, внутренние войска и морская пехота.
- Показ источника шума локатором при наличии Усилителя звуков.
- Отключение теней предметов в инвентарях (опция).
- Цветная одежда. Жилетам и поножам можно назначать цвета, влияющие на внешний вид персонажей.
- Вывод процентных состояний в тултипе предмета.
- Максимум AP на прицеливание отображается красным шрифтом.
- Ускоренная анимация передвижений ИИ (noptions.ini)
- Максимально ускорена анимация болтовни по рации.
- Увеличена вероятность срабатывания «критической анимации».
- Остов подбитой техники ночью подсвечивается - "догорает".

Редактирование игры

- 1) **_editor.bat** – редактор карт от Sir-Tech;
- 2) **TTX.txt** – основные параметры. Редактируется с помощью Microsoft Excel, или специальным редактором «NightOps Editor». Описание параметров – в файле **TTX_description.txt**.
- 3) **noptions.ini** – параметры игры (боевая система и т.д.).
- 4) **\Data\MapSettings\EnemyComposition.txt** - расстановка вражеских войск.
- 5) **\Data\MapSettings\StrategicMap.txt** – параметры наземных уровней.
- 6) **\Data\MapSettings\underground.txt** - параметры дополнительных секторов подземных уровней.
- 7) **\Data\binarydata\ja2bin.txt** – анимационные скрипты.
- 8) **\Data\binarydata\PROEDIT2.EXE** – параметры наемников.
- 9) **\Data\IMP.dat** – параметры создаваемого Альтер-эго. Можно редактировать редактором IMPEdit.exe (входит в дистрибутив).
- 10) **\Data\LangRes** – локализация текста из игры.

ВАЖНО!

большинство новых опций добавлено в меню игры "**Настройки**".
Оставшееся находится в файле **noptions.ini**.

Ключи командной строки

«-CHEATS» - для разрешения работы отладочных кодов GABBI.

Настройка произвольных разрешений экрана игры в noptions.ini

Screen=OTHER XXXX XXXX X X

(Пример: «Screen=OTHER 1680 1050 0 5», «Screen=640» - 640-480, «Screen=800» - 800x600, «Screen=1024» - 1280x768, «Screen=WXGA» - 1280x800, «Screen=1280» - 1280x1024).

Техподдержка

Осуществляется на сайте «A.I.M.»

<http://forum.ja2.su/cgi-bin/yabb/YaBB.pl?board=no>.