

Army vs. Crime

Mobile game



© Polar Tigers Entertainment, 2005
Версия документа: v1.01.005J16.RU

Введение

Вы – командир элитного подразделения по борьбе с мировой преступностью и глобальным терроризмом. Чтобы сделать наш мир безопаснее, вашим бойцам придётся немало повоевать и выполнить огромное число сверхсложных миссий. Раз от раза задания становятся сложнее, игровое пространство – всё больше, оружие – всё мощнее, а враг - всё коварнее. Операции проводятся по всему земному шару – от лесов Сибири до городов Америки. Успехов!

Меню

Main Menu (главное меню):



После старта игры появится главное меню. В заголовке этого меню будет показано количество набранных вами очков (Your Score).

Используйте кнопки “Up” и “Down” (или “2” и “8”), чтобы выбрать нужный пункт меню.

✓ Чтобы выбрать пункт меню, нажмите “Left Soft Key” (или “5”, или “Phone On”, или “Fire”).

✗ Чтобы отменить выбор или вернуться к предыдущему меню, нажмите “Right Soft Key”.

Примечание: вместо “Left Soft Key” и “Right Soft Key” можно использовать кнопки “1” и “3”.

Play (играть):



При первом выборе пункта “Play” вы сразу начинаете игру с первой миссии. В дальнейшем здесь будет появляться такое подменю:

Load Game

Загрузить и продолжить игру с сохранённого места.

Start Mission

В случае неудачи можно начать выполнение последней миссии с самого начала.

Game History

Можно ещё раз сыграть любую миссию из ранее выполненных миссий. Для этого вам пришлют других новобранцев. Результат её выполнения будет влиять на общий счёт игры (можете постараться его улучшить).

Army vs. Crime

Mobile game

New Game

Начать игру с самого начала (с 1-ой миссии). Все предыдущие результаты стираются.

Settings (настройки телефона):

Sound (звук): ON/OFF

Vibration (вибратор): ON/OFF

Instructions (инструкции):

В инструкции к игре приводится краткое изложение этого документа.

Чтобы листать текст, нажмите “Up” и “Down” (или “2” и “8”). Чтобы выйти, нажмите “Right Soft Key”.

Игра

Миссии:



Каждая миссия имеет своё собственное задание (Objective), состоящее из нескольких подзадач. Текст задания показывается перед началом каждой миссии. Вы всегда можете перечитать задание в процессе игры, при этом знаками (+) и (-) будут отмечены выполненные и невыполненные подзадачи.

Ознакомьтесь с заданием миссии и постарайтесь выполнить его с наименьшими потерями.

Equipment menu (вооружить вашу команду):



Перед началом любой миссии вы должны вооружить вашу команду. Для этого переместите курсор на иконку оружия и выберите его с помощью кнопки “Fire” или “5”. Повторное нажатие на эту иконку отменит выбор оружия.

Когда курсор находится поверх иконки оружия, рядом отображаются его основные параметр: сила удара при попадании (Force), время, требуемое на выстрел (Time), количество боеприпасов (Ammo), точность попадания (Accuracy) и вес (Weight).

Каждый солдат может нести четыре вида оружия. При этом суммарный вес оружия не должен превышать тот вес (Total), который может нести солдат.

◀ ▶ Нажмите эти кнопки, чтобы перейти к другому солдату.

🔦 Нажмите эту кнопку, чтобы начать выполнение миссии.

Игровое пространство:



Игра содержит большое количество различных ландшафтов. С их помощью каждый уровень генерируется случайным образом. Некоторые уровни являются многоэтажными. От миссии к миссии размер игрового поля растёт, а количество этажей увеличивается.

В начале игры всё игровое поле – чёрное. При перемещении ваши солдаты осматривают местность. При этом игровое поле постепенно открывается.

Действия:

Переместите курсор в нужную позицию, нажмите “Fire” или “5”. Внизу откроется кнопочное меню выбора действия.



Выберите нужное действие с помощью кнопок “Left” или “Right”, нажмите “Fire” или “5” снова.

Примечание: любое действие может быть не выполнено или не завершено, если не хватает времени. В нижней части экрана пишется причина отказа.

Show enemies (показать врагов)

Показать видимых врагов (если они есть). Если таких врагов несколько, надо нажимать “Вправо” и “Влево”, чтобы посмотреть их всех (←→). Потом нажать “Fire” или “5” и курсор будет нацелен на выбранного врага.

Center (поставить в центр)

Текущий солдат ставится в центр экрана.

Look (посмотреть в направлении курсора)

Солдат поворачивается в направлении курсора, попутно осматривая местность.

Move (идти в направлении курсора)

Солдат идёт в направлении курсора, попутно осматривая местность. При этом карта постепенно открывается. Если он видит новых врагов или встаёт на чёрное поле, он останавливается. Действие не выполняется, если точка прибытия находится слишком далеко или на другом этаже.

Fire (стрелять в направлении курсора)

Если вы экипировали своих солдат перед выполнением миссии, на экране появится меню выбора оружия. В скобках будет указано количество боеприпасов. Знак “+” или “-” перед названием сигнализирует, что для применения оружия достаточно или недостаточно времени. После выбора оружия будет произведён выстрел в направлении курсора.







Map (показать карту местности)

Схематично показывается карта местности (того этажа, на котором стоит выбранный сейчас солдат).

Army vs. Crime

Mobile game

Используемые цвета:

-  Чёрный – скрытые области или область за пределами игрового поля.
-  Зелёный – ваши солдаты.
-  Красный – враги.
-  Розовый – специальные предметы или пленники.
-  Голубой – освобождённые пленники.
-  Белый – трупы.

 **Up/Down** (переместиться вверх / вниз)

Если солдат стоит перед лестницей или в лифте, выполнив это действие, он окажется на другом этаже.

 **Info** (показать информацию)

Информация о текущем солдате: имя, звание, место дислокации, боевые характеристики.

Дополнительно можно увидеть характеристики оружия, которым он владеет.

 **Cancel** (отмена действия)

Отмена любых действий и возврат в игру.

Дополнительные действия

Выполняются при нажатии на “Left Soft Key” или “Right Soft Key”:





-  Выбрать следующего солдата из вашей команды (если они есть) и поместить его в центр экрана.
-  Переключение между этажами (появляется, если этажей больше одного)
-  Передача хода противнику. Внизу появится надпись “**Enemies move**”. На экране будут видны действия врагов, если они попадают в поле зрения ваших солдат.
-  Перейти в меню паузы. Там можно сохранить игру (Save Game), посмотреть задание (Objective) или прекратить выполнение миссии (Abort Mission).



Таблица временных затрат:

Look:

1 - на каждый поворот;

Move:

- 5** - на перемещение по прямой;
- 7** - на перемещение по диагонали;
- 8** - на открывание двери;

Move up/down:





10 - для подъёма или спуска на один этаж;

Fire:

время зависит от типа оружия.

 **Курсор:**

Курсор имеет форму зелёного 3D бокса. Поверх него могут быть нарисованы иконки:

-  - курсор находится на линии огня;
-  - курсор находится на линии огня, но слишком далеко для гранат;
-  - между стрелком и курсором находится непробиваемое препятствие;
-  - бегущая стрелка (вверх или вниз). Курсор находится на площадке лифта или перед лестницей.

Когда курсор указывает на солдата, врага или на специальный объект, он мигает. При этом внизу появляется строка с названием объекта.

Army vs. Crime

Mobile game

Двери:

Двери открываются, когда кто-нибудь проходит через них. К началу следующего хода все открытые двери закрываются.

Лестницы и лифты:

С помощью лифтов и лестниц можно перемещаться с этажа на этаж. Чтобы воспользоваться ими, надо встать на площадку лифта или перед лестницей и выбрать действие "Up/Down".

Иногда вы не можете воспользоваться лифтом или лестницей. Это значит, что на другом этаже кто-то стоит либо недостаточно времени.

Специальные предметы:

При наведении курсора на специальный предмет его название пишется в нижней части экрана. Чтобы воспользоваться специальным предметом, надо просто встать рядом с ним.

Пленники:

Чтобы освободить пленника, надо просто встать рядом с ним. Будьте осторожны! Освобождённый пленник становится мишенью для врага.

Оружие и оборудование:

Оружие характеризуется следующими параметрами: время на выстрел, убойная сила, точность, боезапас, вес. Имеющееся у солдата оружие показано под игровым полем в четырёх слотах. Под каждым слотом подписано число боеприпасов (если оно ограничено).

Некоторые виды оружия и оборудования являются контактными (например, нож). Чтобы применить их, надо встать вплотную к цели. Гранаты имеют ограниченный радиус полёта.

Взрывные заряды способны поражать объекты и живую силу в некотором радиусе от центра попадания. С ростом расстояния от места попадания сила удара снижается.

Некоторые объекты врываются при попадании в них и обычными пулями.

При успешном выполнении некоторых миссий вам будут выдавать новые типы оружия или оборудования.

Ваши солдаты:

Это самые храбрые люди на Земле. С помощью своего оружия они несут мир и добро.

Сначала в вашей команде всего два рядовых. После успешного выполнения миссий вам могут прислать новых рекрутов или дать вашим солдатам новое звание (Rank). Чем выше звание, тем сильнее и выносливее этот воин, тем точнее он стреляет.

Вместо погибших солдат вам так же присылают новых рекрутов.


Чтобы принять рекрута, надо выбрать "Assert", чтобы отказаться, нажать "Next". Тогда вам пришлют другого новобранца.

Основные параметры:

 - здоровье.

 - оставшееся время (восстанавливается с началом каждого хода).

 - этаж.

 - слот оружия.

 - выбранное оружие.

 - оружие, использование которого невозможно на данном ходе (не хватает времени).

Дополнительно над вашими солдатами (и над врагами) показываются: красная полоска – здоровье, зелёная – оставшееся время, белая – уровень парализации. Когда уровень парализации превышает здоровье, солдат (или враг) будет обездвижен, до тех пор, пока его не вылечат.

Враги:

При выполнении разных миссий вам будут встречаться разные типы врагов. Они различаются по силе и меткости, внешнему виду, поведению. Враг не дремлет! От миссии к миссии он становится всё сильнее.

Примечание: не всегда, чтобы выполнить миссию, надо уничтожить всех врагов. Внимательно читайте задание.

Окончание миссии и подсчёт очков:

Если хотя бы одна часть задания непоправимо провалена, миссия заканчивается неудачей. В этом случае можно либо переиграть её заново, либо с момента последнего сохранения.

Когда задание будет выполнено целиком, на экране появятся ваши результаты, очки за выполнение миссии и общее счёт. Очки начисляются по следующим правилам:

+1000	За прохождение каждого уровня
+50 x Mission No.	Бонус за сложность (растёт на +50 с ростом номера уровня)
+100	За каждую обезвреженную бомбу
+50	За каждого освобождённого заложника
+125	За каждого парализованного врага
+100	За каждого убитого врага
-100	За каждого оставшегося в живых врага
-200	За гибель вашего солдата
-300	За каждого убитого заложника
-10	За каждую передачу хода

После этого вы сможете перейти к следующему уровню или выйти в главное меню.

Страны:

Названия стран сокращены до трёх букв (например, HUN – Венгрия, FIN – Финляндия, TUR – Турция). Таблица кодов приведена в документах стандарта ISO 3166.