

TOTAL INFLUENCE

CRYSTAL ★ RUSH

РУКОВОДСТВО

ПРЕДЫСТОРИЯ	3
ПРИСТУПАЯ К ИГРЕ	7
РЕГИСТРАЦИЯ.....	7
ОБНОВЛЕНИЯ.....	7
НАСТРОЙКИ.....	8
Видео.....	8
Звук.....	8
Битва.....	8
ПЕРВЫЙ БОЙ	9
ЛОКАЦИЯ	10
ИНТЕРФЕЙС.....	10
ЛОКАЦИИ.....	11
ЧАТЫ.....	13
АРЕНА.....	14
Типы игры.....	14
Уровневые диапазоны.....	14
Создание битвы.....	15
Бои со ставками.....	16
Вход в битву.....	17
Создание битвы со ставками.....	17
БАНК.....	18
РЫНОК НАЙМА.....	18
КЛАН.....	19
Рейтинг кланов.....	19
Опции основателя клана.....	19
Альянс.....	20
Преимущества альянсов.....	21
СЕРВИСЫ.....	21
ОТРЯД.....	22
Характеристики наемника.....	23
Инвентарь наемника.....	23
Вкладки отряда, складов и сейфа ...	24
Список наемников.....	24
Достижения / Рейтинги.....	25
Штурмовой рейтинг.....	26
МАГАЗИН.....	27
Разделы магазина.....	27
Премиум.....	28
ТОВАРЫ SPECTRA CRYSTALS.....	29
Ассортимент.....	29
Корзина.....	29
РЫНОК.....	30
АРЕНДА.....	31
АУКЦИОН.....	32
Интерфейс аукциона.....	32
Аукционный бот.....	33
ДИЛЕРЫ SC.....	34
ПОЧТА.....	34
КОТИРОВКИ.....	35
SC Пирамида.....	35
Векселя.....	35
Кристаллы.....	36
БОЙ	37

УПРАВЛЕНИЕ.....	37
МИНИ-КАРТА.....	38
СПИСОК ИГРОКОВ.....	38
ПАНЕЛЬ ПЕРСОНАЖА.....	39
ПАНЕЛЬ КОМАНД.....	39
ИНВЕНТАРЬ.....	40
ЛОГ БОЯ.....	41
НАЕМНИКИ	42
ЧЕЛОВЕК.....	42
СОБАКА.....	43
ШАХТЕР.....	43
НАВЫКИ.....	44
Ближний бой.....	44
Легкое оружие.....	44
Тяжелое оружие.....	44
Дальнобойное.....	45
Автоматическое.....	45
Метательное.....	45
ПЕРКИ.....	45
Перки человека.....	45
Перки собаки.....	46
Перки шахтера.....	48
АНТИНАКРУТ.....	49
Таблица антинакрута навыков.....	49
РЕЙТИНГ.....	50
Термины.....	50
Основные положения.....	50
Примеры.....	50
Антинакрут рейтинга.....	50
Увольнение наёмников.....	50
Как и где отслеживать свой рейтинг?	51
Несоответствие рейтинга.....	51
РАНГИ И ЗВАНИЯ.....	52
Звания наемников.....	52
Правила начисления очков званий..	53
Таблица очков звания по уровням...	53
Минимальный уровень жертвы.....	54
Понижение в звании.....	54
Ранг отряда.....	54
Правила расчета ранга отряда.....	54
ОПЫТ.....	55
ПРЕДМЕТЫ	56
ПРОЧНОСТЬ И РЕМОНТ.....	56
Примеры.....	56
ВООРУЖЕНИЕ.....	57
Автоматическое.....	57
Дальнобойное.....	59
Тяжелое.....	60
Легкое.....	62
Метательное.....	63
Ближний бой.....	64
Шахтерское.....	65
ОБМУНДИРОВАНИЕ.....	66
Легкая броня.....	67

<i>Средняя броня</i>	68	ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ	90
<i>Тяжелая броня</i>	69	БОНУС БАЗЫ.....	91
<i>Полная броня</i>	72	СОВЕТЫ ПО ШТУРМУ	91
<i>Броня для собак</i>	73	ШАХТЫ	93
<i>Броня для шахтера</i>	74	Добыча.....	93
Амуниция	75	Защита	97
Прочие	77	Рейд	97
УЛУЧШЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ	83	Мобы.....	99
ИГРОВАЯ ВАЛЮТА	84	Подсчет очков.....	99
Кредиты	84	Продажа кристаллов	100
Золото	84	Штурм блокпостов.....	100
КОНВЕРТАЦИЯ ВАЛЮТЫ	84	ГЛОССАРИЙ	101
ШТУРМЫ И БАЗЫ	85	FAQ / ПРОБЛЕМЫ	103
Заявки на участие в штурме.....	85	ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ	108
Подготовка к штурму	87		
Проведение штурм-битвы	88		

Предыстория

США, 28 октября 1943 год.

Сверхсекретный эксперимент «Филадельфия».

Официальная версия: обеспечение защиты военных кораблей от магнитных мин. Настоящая цель эксперимента – проверка подлинности гипотезы Николы Теслы о возможности телепортации.



Участвовавший в эксперименте эсминец ВМС США «Элдридж» в результате воздействия электромагнитных волн сначала исчезает, а затем мгновенно перемещается в пространстве на несколько сотен километров.

Из 181 члена экипажа выжило только 21.

27 человек в буквальном смысле срослись с конструкцией корабля, 13 умерли от ожогов и облучения, остальные пропали без вести, но возможность телепортации была доказана...

Эксперимент проводился под непосредственным руководством ученого Николы Теслы, который по официальной версии «умер» 7 января 1943 года.

В целях обеспечения безопасности, его смерть была мистификацией ФБР, а сам великий ученый возглавил сверхсекретную лабораторию по изучению телепортации.

Правительство США, потрясенное результатами эксперимента с эсминцем «Элдридж» решается на продолжение исследований и на более масштабные опыты.

Так, в декабре 1943 года на удаленном пустынном полигоне был запущен проект «Аризона».

Были сооружены мощные генераторы энергии, с виду напоминавшие огромные башни около 60 метров в высоту, с венчавшими их металлическими шарами.

Мачты равномерно расставили по периметру воображаемой окружности с диаметром около мили, в центре которой должно было нагнетаться мощное электромагнитное поле.

Так описывал ход эксперимента очевидец: «Начнем, - скомандовал Тесла. Раздалось нечто, напоминающее артиллерийскую канонаду. Лаборатория озарилась голубоватым светом, все оборудование испускало огненные иглы, ощущался запах озона... Из шара на мачте выскакивали сначала крупные голубые искры, затем они превратились в синие нити. Вот это уже не нити, а огненные стержни толщиной в руку. Наконец вспыхнула молния, грянул гром, который был слышен на расстоянии 15 миль».



В центре окружности образовалась некая туманная сфера, светившаяся зеленоватым светом, в которую вошли двое добровольцев-экспериментаторов. Отсутствовали они недолго, но то, что они повели, вернувшись назад, повергло в шок всех участников эксперимента.

Попав внутрь сферы, ученые очутились в странной и неизвестной местности. Исследователи сообщили о растительности, похожей на флору средних широт и об отсутствии каких либо признаков цивилизации. Никто не мог сказать, куда они попали: удаленный и пустынный уголок Земли, параллельный мир или другая планета.



В условиях строгой секретности, правительством было принято решение отправить внутрь сферы долговременную исследовательскую экспедицию. А для того чтобы обеспечить ее автономность, снабдили многочисленным отрядом поддержки, который должен был построить в зоне необходимую инфраструктуру, позволявшую группе не зависеть от поставок из внешнего мира.

Эксперимент продолжался несколько лет, до тех пор, пока Никола Тесла был жив. Было построено несколько поселков для исследователей, которые могли обеспечить всем необходимым обитателей зоны.



С реальной смертью Теслы над экспериментом нависли грозные тучи, так как все ключевые технические решения руководитель проекта держал только в своей голове. Возникли проблемы с инициализацией портала. Ученые столкнулись с тем, что во время одного из запланированных сеансов «вход в зону» перестал открываться.

Лишь после бесчисленных безуспешных попыток и затрат колоссальных объемов энергии, портал снова пропустил в зону людей, но лишь для того, чтобы загадать им еще одну страшную загадку.

Внутри зоны не удалось обнаружить ни единой живой души. Постройки во всех поселках были целы, вещи остались на своих местах, но все ученые и рабочие исчезли, не оставив никаких следов или сообщений...

Руководство проектом, испуганное таким массовым исчезновением людей предприняло меры, чтобы стереть любую информацию об этом и без того секретном эксперименте. Военная база, на территории которой находился портал, была законсервирована, а энергетические вышки разобрали. От эксперимента остались лишь разрозненные свидетельства очевидцев и несколько геологических образцов, доставленных из зоны, на долгие годы похороненных в сейфах министерства обороны.

2015 год.

Истек срок давности, и с архивного дела по эксперименту «Аризона» был снят гриф секретности. Артефакты, вывезенные из зоны 65 лет назад, снова попали в руки ученых.



После многочисленных опытов и анализов, эксперты пришли к выводу, что образцы, найденные в архиве, состоят из вещества, неизвестного земной науке. Как оказалось, «Синий кристалл» (такое имя дали ученые неизвестному веществу) обладает рядом

экстраординарных свойств и по своим параметрам многократно превосходит пресловутый Гелий-3, ради добычи которого в 2013 году человечество развернуло масштабную лунную программу.

Главное отличие нового супер-вещества заключается в том, что его добыча оказалась очень легкой. То в одном, то в другом месте земной коры происходят выбросы газообразной смеси. Собранный в специальные контейнеры газ, взаимодействует с инертным веществом и кристаллизуется. Образуются те самые «голубые кристаллы», которые очень легко транспортировать. Единственная проблема заключалась в том, что добыть «синий кристалл» можно лишь в «зоне»...

В воздухе запахло многомиллиардными прибылями, и для реализации проекта по добыче супер-вещества, группой инвесторов была создана корпорация «Spectra crystals».



Ею были выкуплены результаты исследований, а также земельный участок, на котором располагалась старая заброшенная военная база. Инженеры корпорации восстановили разобранные энергетические башни Теслы. Портал заработал снова.

В зону отправлялись добровольцы, инструменты и оружие. Из зоны – бесценные «кристаллы». Для реализации программы по добыче «Синего кристалла» по всему миру вербовались авантюристы и искатели приключений, которыми двигала жажда наживы и острых ощущений.

Попав с помощью сеанса телепортации внутрь зоны, практически голыми и босыми, наемники оказывались отрезанными от всех правил и условностей современной цивилизации. Для того чтобы выжить в этих условиях, им придется пройти путь от простого старателя до главаря отряда головорезов, контролирующих добычу и продажу бесценного ресурса.

В этом неизведанном мире, среди страшных тайн, в атмосфере жесточайшей конкуренции и полной безнаказанности, среди вероломства и беспощадности, правит бал только один закон: «Побеждает сильнейший!».

Приступая к игре

Перед началом игры, ознакомьтесь с полезной информацией, касающейся регистрации, входа в игру, обновлений и настроек.

Регистрация

Зарегистрируйтесь на сайте игры по адресу <http://www.tionline.ru/register/>. После этого загрузите и запустите игру.

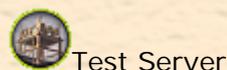
При входе в игру введите логиин и пароль, указанные вами при регистрации. Перед вами окажется окно выбора сервера.



На данный момент в Total Influence работают 2 игровых сервера:



Различий между ними никаких, кроме количества игроков. Однако для новичков рекомендуется сервер Невада, поскольку открыт он был намного позже Аризоны и еще не успел сильно заполниться высокоуровневыми игроками.



Тестовый сервер открывается для публичного теста предстоящих обновлений и чаще всего для обычных игроков закрыт.

После выбора сервера создайте персонажа (всего на одном аккаунте может быть создано до 5 персонажей). Для этого введите его ник и выберите пол. Это будет ваш главный персонаж, в команде у которого вначале будут еще 2 случайно подобранные наемника.

Обновления



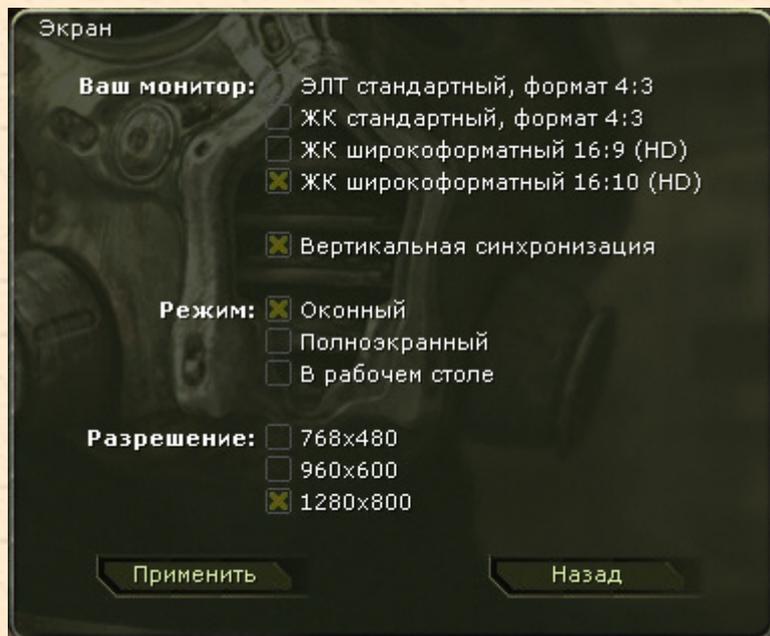
Обновления загружаются каждый раз, когда обновляется клиент игры на сервере. С ними добавляются новые возможности, предметы, локации, исправляются ошибки. Просто дождитесь окончания загрузки файлов и нажмите кнопку «Done».

Настройки

В меню Настройки вы можете изменить различные функции в игре по своему усмотрению.

Видео

Графические настройки позволяют вам выбрать тип монитора, изменить разрешение экрана, установить полноэкранный или оконный режим, вертикальную синхронизацию.



Чтобы изменить графические настройки:

1. Нажмите Меню.
2. Выберите Настройки.
3. Выберите Видео.
4. Установите тип вашего монитора.
5. Установите полноэкранный режим.
6. Установите нужное разрешение.
7. Нажмите Применить.

Звук

Звуковые настройки позволяют вам изменить общий уровень громкости и громкость окружения.

Чтобы изменить настройки звука:

1. Нажмите Меню.
2. Выберите Настройки.
3. Выберите Звук.
4. Переместите ползунок на желаемый уровень громкости напротив нужного параметра.
5. Нажмите Применить.

Битва

Настройки битвы позволяют вам настроить отображение повреждений брони и предметов в инвентаре, отображение сетки, а также событий лога боя.

Чтобы изменить настройки битвы:

1. Нажмите Меню.
2. Выберите Настройки.
3. Выберите Битва.
4. Поставьте флажок напротив нужного параметра.
5. Нажмите Применить.

Первый бой

Боевая часть игры представляет собой пошаговые бои между игроками, проходящие по определенным правилам, целью которых является выявление победившей и проигравшей команд.

После входа в игру загрузится первая миссия, в которой вам можно будет пройти короткую тренировку по основам игры. Просто следуйте подсказкам для завершения миссии.

После того, как вы закончите тренировочную миссию, вы окажетесь в Локации. Здесь можно собрать свой отряд, закупить или продать обмундирование, общаться с другими игроками и многое другое.

Локация

Стартовая локация всех новых игроков – Резервация.

Интерфейс

Игровой интерфейс представляет собой некий PDA и включает в себя базовое меню, главное окно и панель чата.



В правом верхнем углу имеется 5 иконок, которые обозначают количество кредитов , золота , кристаллов , векселей  и акций  у игрока. Левее изображены иконки жетонов, служащих для входа в тренировочный комплекс. Синий жетон  выдается 1 раз в сутки и позволяет 1 раз сходить в тир (синие жетоны не накапливаются). Желтый жетон  выдается в качестве награды за штурмы (эти жетоны могут накапливаться). Базовое меню состоит из 5 кнопок.



1. Меню.

Открывает меню, в котором можно поменять настройки, перейти на сайт или выйти из игры.

2. Локация / Глобальная карта.

Переключение между локацией и глобальной картой. А также переход на панель локации.

3. Отряд.

Переход на панель отряда.

4. Достижения / Рейтинги.

Переход на панель достижений и рейтингов.

5. Магазин.

Переход в магазин.

Локации

Вначале каждый игрок стартует в локации Reservation. Но, перейдя на глобальную карту, можно увидеть множество других мест. Перемещаться между локациями можно, кликнув в круг, обозначающий ту или иную зону, после чего нажать на кнопку Локации / Глобальной карты.

Каждая локация представляет, своего рода, город или его округ. Каждый город обладает своим неповторимым видом, разными картами и условиями игры (коэффициенты, уровень игрока, ограничения по вносу предметов, по уровню улучшения предметов). Рассмотрим их подробнее.

Reservation



Начальная локация, предназначенная для младших уровней. Именно поэтому здесь запрещен внос предметов выше +3. Однако и влияние для кланов в этом городе не получают. Карты боя в целом универсальные с набором домов, ангаров и стен, но чаще всего преобладают открытые пространства.

Диапазон уровней: 1-3
 Внос купленных вещей в битву: Да
 Максимальный апгрейд вещи: 3
 Коэффициент влияния: 0
 Коэффициент прокачки: 1
 Коэффициент прибыли: 1
 Бонуса к очкам звания нет

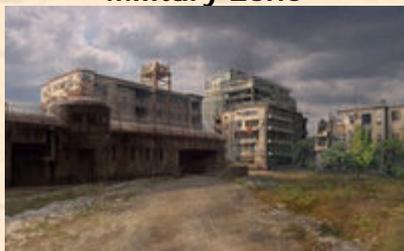
Denver



Лесная локация, в которой преобладают большие открытые пространства, усеянные деревьями и редкими домами. Идеальная зона для снайперов. Кроме того, в Денвере высокие коэффициенты влияния, прокачки и прибыли.

Диапазон уровней: 4-20
 Внос купленных вещей в битву: Да
 Максимальный апгрейд вещи: неограничен
 Коэффициент влияния (плавающий): 1
 Коэффициент прокачки (плавающий): 1
 Коэффициент прибыли (плавающий): 4
 +10 к очкам звания за убийство

Military Zone



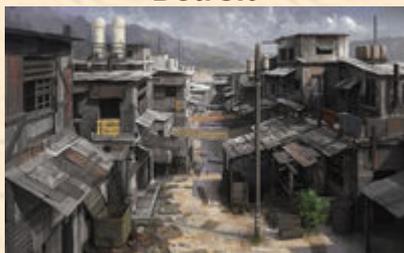
Локация с довольно тесным расположением построек, что как нехстати выгодно для любителей оружия на ближнюю и среднюю дистанцию: тяжелое, легкое, автоматическое.

Диапазон уровней: 4-20
 Внос купленных вещей в битву: Да
 Максимальный апгрейд вещи: неограничен
 Коэффициент влияния (плавающий): 1
 Коэффициент прокачки (плавающий): 1
 Коэффициент прибыли (плавающий): 4
 +10 к очкам звания за убийство

New York

Карта боя представляет собой улицу в 1 или 2 ряда построек, что позволяет вести бои, как на обширной открытой местности, так и в замкнутом пространстве.

Диапазон уровней: 4-20
 Внос купленных вещей в битву: Да
 Максимальный апгрейд вещи: неограничен
 Коэффициент влияния (плавающий): 1
 Коэффициент прокачки (плавающий): 1
 Коэффициент прибыли (плавающий): 4
 +10 к очкам звания за убийство

Detroit

Карты локации представляют собой небольшой одноэтажный городок с большим количеством ветхих домишек, что может быть полезно для ближних боев. А свободные улицы станут интересны прежде всего дальнобоям и автоматчикам.

Диапазон уровней: 4-20
 Внос купленных вещей в битву: Да
 Максимальный апгрейд вещи: неограничен
 Коэффициент влияния (плавающий): 1
 Коэффициент прокачки (плавающий): 1
 Коэффициент прибыли (плавающий): 4
 +10 к очкам звания за убийство

Military Outpost

Локация, по боевым картам аналогичная Military Zone, но отличается запретом на внос в бой любых предметов. То есть все игроки начинают бой в равных условиях без какого-либо обмундирования, и вооружаются уже тем, что отыщут в ящиках.

Однако коэффициенты здесь самые низкие среди всех городов, а также не начисляются очки звания. Поэтому город предназначен в основном для тех, кто хочет заработать некоторые средства без расходов на оружие и обмундирование.

Диапазон уровней: 4-20
 Внос купленных вещей в битву: Нет
 Коэффициент влияния: 0
 Коэффициент прокачки: 0,75
 Коэффициент прибыли: 1
 Бонуса к очкам звания нет

Miner's Town

Город уникальных товаров. Конечно, с введением магазина SC несколько убавил в этом статусе, но именно здесь все еще продаются уже улучшенные товары, а также обмундирование для шахтеров. Кроме того, только здесь на Рынке Найма можно нанимать шахтеров.

Бои в этом городе не проводятся.

Prison

Эта локация - тюрьма. Здесь находятся заключенные, наказанные за нарушение игровых правил. К таким нарушениям могут относиться: нарушение правил чата, мошенничество, мультыводство и прочие. Причем наказание игрок должен отбывать, находясь онлайн.

Бои в этом городе не проводятся.

Shooting Range

Эта локация - тир для тренировки наемников. Здесь за жетоны, кредиты или золото можно прокачать любому наемнику навык владения оружием. Подробнее о тире можно прочитать в соответствующем разделе.

Бои в этом городе не проводятся.

Base / Training Base

В окрестностях каждого "боевого" города находится база, которую можно завоевывать кланом и защищать в штурмах. Также есть тренировочные базы, разбросанные по уровневым диапазонам, с теми же правилами, за исключением того, что захватить их нельзя. Подробнее о базах и штурмах можно прочитать в [соответствующем разделе](#).

Mine Shaft Base

Блокпосты также как и базы располагаются в окрестностях каждого города. Их также можно завоевывать и защищать кланом в штурмах. Блокпосты служат опорными пунктами на входах в шахты и позволяют контролировать оборот кристаллов. Подробнее о блокпостах можно прочитать в [соответствующем разделе](#).

Mine Shaft

Шахты позволяют любому игроку добывать кристаллы - новую валюту мира Total Influence. Шахты разбиты по уровневым диапазонам аналогично базам и блокпостам. Подробнее о шахтах можно прочитать в [соответствующем разделе](#).

Чаты

Чат состоит из следующих каналов:

Локация. Общий чат, в котором общаются игроки конкретной локации.

Торговля. Чат, созданный специально для торговли. Все торговые операции разрешается проводить только здесь.

Помощь. Чат помощи новичкам, в котором вы можете задать вопрос по игре, а помощник (хелпер) или другой игрок помогут вам.

Приватный. Чат, созданный между двумя игроками тет-а-тет.

Клан. Чат, доступный только членам одного клана.

Альянс. Чат, доступный только членам кланов, состоящий в альянсе.

Вы можете изменить некоторые настройки чатов, воспользовавшись настройками «Чата».

Арена

На Арене происходят бои между игроками. Здесь игрок может создать бой или боевую группу, после чего отправится в битву с другими игроками.



Типы игры

На данный момент предусмотрено 3 типа боев:



Выживание - в этом бою каждый сам за себя. Бой рассчитан на 2-4 игрока по 1-3 бойца у каждого.



Стенка на стенку - команда из 4 игроков противостоит такой же команде (4 на 4). Каждый игрок воюет только 1 бойцом.



Командный бой - в нем участвует 2 команды по 2 игрока. У каждого игрока может быть до 3 бойцов.

Уровневые диапазоны

В игре все бои разделяются по 5 уровневых диапазонам, в каждом из которых ограничивается максимально возможный апгрейд используемых вещей:

- 1-3 уровни (до +3)
- 4-6 уровни (до +10)
- 7-10 уровни (до +15)
- 11-15 уровни (до +20)
- 16-20 уровни (без ограничения)

Таким образом, не может быть ситуации, когда в бою участвуют, например, 15 и 16 уровни одновременно, так как они в разных уровневых диапазонах.

Создание битвы



Для начала необходимо сформировать свой отряд. Делается это в казарме - выбираются наемники, готовые к бою. Нужно учитывать, что для того, чтобы два наемника могли попасть в один бой, они должны находиться в одном уровнем диапазоне. Максимальный размер отряда – 3 наемника. Уровеньный диапазон, в котором отряд будет сражаться, определяется по первому, полностью здоровому, готовому к бою наемнику. Т.е. если наемник 5 уровня, то отряд будет сражаться в диапазоне 4-6 уровней. Далее выбирается один из 3 типов боя: Выживание, Командный бой, Стенка на стенку.

Выживание

Если выбрать бой типа Выживание, то на основе сформированного им ранее отряда начинается поиск подходящих противников, т.е. просматриваются поданные ранее от других игроков заявки. Противники ищутся в том же уровнем диапазоне, что и ваш отряд.

Допустим, что были выставлены на бой 3 наемника. Тогда сначала будут искаться заявки, в которых так же выставлено 3 наемника. Если таких нет, то начинается поиск заявок с двумя наемниками. Если таких заявок нет, то ищутся заявки с одним наемником. Если же и таких заявок не нашлось, то игрок переходит в режим ожидания противника.

Внимание! Если не удалось подобрать заявки в текущем городе со вносом вещей, то будут искаться заявки в аналогичных городах. Это означает, что, создав битву, например, в Military Zone можно попасть в Denver или New York.

Предположим, что на каком-либо этапе нашлась заявка с тем же уровневым диапазоном, но при этом количество наемников в найденной заявке меньше, чем в отряде игрока. Игроков все равно стыкует, но в бой пойдет столько же наемников, как и в найденной заявке. При этом отбрасываются последние наемники в отряде, и игрок идет в бой с урезанным отрядом. Таким образом, когда выставляются 3 готовых к бою наемника, нужно быть готовым к тому, что можно попасть на 1, 2 или 3 наемников.

Стенка на стенку

Тут два варианта, либо создавать свою боевую группу, либо вступить в уже созданную. Для вступления в группу или подачи заявки достаточно одного полностью вылеченного, готового к бою наемника. Если же отряд состоит из большего числа наемников, то в бой попадет первый из них. Если самому создавать боевую группу, то можно "кикнуть" из нее не понравившихся игроков, нажав на крестик справа него. Для того, чтобы зайти в чужую боевую группу необходимо, чтобы уровеньный диапазон отряда совпадал с уровнемным диапазоном создателя группы. Группа собирается до тех пор, пока в ней не будет 4 готовых к бою игроков. После чего создателю группы нужно нажать кнопку "Начать", после чего начинается поиск противников. Если есть группа из того же уровневого

диапазона, то она стыкуется с данной. Если таких групп нет, то игроки переходят в режим ожидания противника.

Командный бой

Аналогично боям Стенка на стенку можно либо создать боевую группу, либо вступить в чужую. Для вступления в чужую группу нужно, чтобы совпадали уровневые диапазоны игрока и создателя группы, а так же количество наемников в отряде. Если группа собрана то ее создатель нажимает кнопку готов, и начинается поиск противника.

Противник подбирается так же, как и в боях типа Выживание: сначала ищутся заявки с 3 наемниками, потом с двумя, потом с одним, если ни одной нет, то игроки переходят в режим ожидания противника. Так же, как и в боях типа Выживание происходит урезание отряда, если в найденной заявке меньше наемников. В процессе ожидания противников можно сменить тип боя, при этом поданная заявка отзывается и игрок исключается из боевой группы.

Бои со ставками

В этих боях не качается навык, опыт, влияние, звание. В качестве приза за победу в таком бою выступает призовой фонд, сформированный из ставок, которые игроки сделают в начале боя. Здесь окно Арены представляет собой таблицу.

Тип игры	Игроки	Создатель	Уровни	Карта	Бойцов
Выживание	2/3	klm4yd0 [1]	[1-1]	2	
Выживание	3/3	dernardoPROVINCI [1]	[1-1]	2	
Парный бой	4/8	cortek [2]	[1-4]	4	
Выживание	2/2	Trynar [2]	[2-2]	2	
Стенка на стенку	7/8	NessLns [2]	[2-2]	3	
Стенка на стенку	1/8	StrannikK [2]	[2-2]	3	
Выживание	2/2	hmel [1]	[1-1]	2	
Выживание	2/2	XstealthX [1]	[1-1]	2	
Выживание	2/2	jokeer [1]	[1-1]	2	
Выживание	2/2	boldnosec [1]	[1-1]	3	
Выживание	2/2	ХВОСТУК [1]	[1-1]	2	
Выживание	2/2	denGrom [1]	[1-1]	2	
Стенка на стенку	8/8	Blackyss [1]	[1-1]	3	
Выживание	2/2	ИИИИИИИИИИ [1]	[1-1]	2	

Подсветка:
 Наиболее подходящая для Вас битва.
 Возможно, эта битва будет сложной для Вас.
 Битва не подходит по уровню.
 Битва начинается или уже началась.

SCC
 SPECTRA CRYSTALS
 Вход
 Создать
 Показывать:
 Начать битвы
 Выживание
 Командный
 Стенка на стенку
 Парный бой

Тип игры – здесь указывается один из трех типов боев: Выживание, Стенка на стенку или Командный бой

Игроки – здесь указаны две цифры. Первая – сколько игроков уже появилось в данный бой, вторая – сколько игроков всего требуется (например «3/4» означает, что требуется четыре игрока и на данный момент три уже есть).

Создатель – здесь написан ник (и уровень в квадратных скобках) создателя данной битвы.

Уровни – диапазон допустимых уровней для данной карты. Например, [2-2] означает, что в эту битву берутся игроки только второго уровня. [1-4] означает, что в данную битву допускаются игроки уровней с первого по четвертый.

Карта – размер карты. Чем больше эта цифра, тем больше карта, на которой предстоит играть.

Бойцов – означает, сколько бойцов от данного игрока требуется.

Вход в битву

Если вы хотите войти в уже созданную битву – выделите битву и нажмите кнопку «Вход». После этого не забудьте нажать кнопку «Готов» в левом нижнем углу диалогового окна. Когда все будут готовы – создатель может запускать битву.

Пиктограмма у ника игрока отображает, насколько полно экипирован боец.



- голый боец



- боец имеет только броню



- боец имеет только оружие



- боец в броне и с оружием

Но стоит учитывать, что она указывает только наличие у бойца оружия/брони, независимо от их типа и качества.

Создание битвы со ставками



Создавая битву со ставками, необходимо настроить ее параметры:

Тип игры - см. выше.

Размер карты - устанавливает размер карты, на которой будет происходить бой.

Количество игроков - сколько игроков может участвовать в битве.

Количество солдат - сколько максимум бойцов игрок может взять в битву.

Разница уровней - разница с уровнем создателя битвы. Существуют три режима: +-0, +-1 и +-2. То есть, если создатель 3-го уровня, он может создать битву либо для 3-их уровней, либо для 2-4 уровней, либо для 1-5.

Ставка - указывается ставка на победу в кредитах. Каждый участник вносит соответствующую долю в призовой фонд.

После создания боя появляется окно, в котором отображается список зашедших игроков. Создатель может выкидывать игроков из заявки, нажимая на крестик справа от ника. Если битва на несколько команд, создатель может перекидывать игроков из одной команды в другую, используя стрелочки справа от ников. Когда все игроки будут готовы (стоит зеленая галка), нужно нажать "Начать" и через пять секунд бой загрузится. Любой игрок может прервать старт битвы, отменив свое участие.

Банк



В этом разделе можно купить вторую игровую валюту - золото. Покупка происходит за реальные рубли по курсу 1 руб. = 1 зол. Указав в окне, сколько золота вы хотите купить, игра свернется и переведет вас на специализированный сайт, где вам предложат способ оплаты. Причем за некоторые формы оплаты вы будете получать бонусы в виде дополнительного количества золота за те же деньги.

С помощью кнопки "Заработай золото" можно перейти на партнерский сайт и получить игровое золото за выполнение различных условий.

Рынок найма



Здесь можно нанимать новых бойцов в отряд: людей, собак, шахтеров (только в Miner's Town). Стоимость найма людей - 500 кр., собак - 2500 кр., шахтеров - 3500 кр. Все имена и внешность генерируются случайным образом, но позже можно будет изменить их по своему желанию за дополнительную плату. Если вы не нашли интересующего бойца - попробуйте поискать в других городах.

Максимум бойцов изначально может быть 7, включая уже данных трех. Но с помощью сервисов можно расширить их количество до 15.

Клан



Клан можно создать игроку по достижению 4 уровня главного персонажа. Клан изначально создается с уровнем 0, но в последствии можно повысить уровень клана.

Уровень клана	Вместимость	Цена
Уровень 1	10 человек	20000 кр.
Уровень 2	16 человек	5000 влияния и 15000 кр.
Уровень 3	20 человек	10000 влияния и 25000 кр.

Вступить в уже существующий клан можно бесплатно (любым уровнем), но только по приглашению создателя клана (или уполномоченного приглашать). Создатель клана может установить клану клановый знак. Разрешение: 16x16 пикселей. Формат: 24-bit bmp. Размер: не больше 824 байта. Стоимость установки: 1 000 кр.

Рейтинг кланов

Рейтинг кланов отображает Топ-100, 200, 300. Чтобы попасть в Топ-100, нужно набрать влияния минимум на 1 больше чем у сотого места.

Очки влияния в копилку клана складываются в количестве 5% от полученного в битве опыта солдатами игрока, который состоит в клане, и домножается на коэффициент влияния города, в котором проходила битва. При этом заработанные очки влияния не уменьшают полученный опыт солдат.

Каждый час таблица кланового рейтинга подвергается снижению. Влияние каждого клана уменьшается на 2-3% в день. При увеличении максимального количества членов клана снижение идет быстрее (1 уровень - 1x, 2 уровень - 1,5x).

Покупки в премиум магазине за золото также повышают влияние клана, по курсу 1 зол. = +1 влияние.

Опции основателя клана

Все клан-действия (приглашение, исключение и т.д.) находятся в контекстном меню, если нажать правой кнопкой мыши на нике игрока. Также существуют клановые привилегии. Создатель клана может передать часть своих привилегий соклановцам. Для этого нужно нажать правой кнопкой на соклане и выбрать "Привилегии".

Альянс



Создать альянс может глава клана. Для создания альянса, клан должен быть 1 или выше уровня. За создание альянса с клана-основателя списываются очки влияния и кредиты. После создания альянса клан-основатель автоматически становится ведущим кланом альянса.

Главой альянса является глава ведущего клана. При изменении главы ведущего клана, автоматически изменяется и глава альянса, – им становится новый глава клана. Глава альянса может установить значок альянса, который будет отображаться рядом со значком клана у всех членов альянса.

Глава альянса может пригласить в альянс другие кланы, для этого в интерфейсе альянса предусмотрена специальная опция. Клан, вступающие в альянс, должны быть не ниже 1 уровня. При вступлении в альянс с клана списываются очки влияния и кредиты.

Альянсы бывают 1 и 2 уровня. Изначально при создании все альянсы имеют 1 уровень. Глава альянса может повысить уровень альянса, при этом с ведущего клана списываются очки влияния и кредиты.

Альянсы 1 уровня могут включать в себя не более двух кланов.
Альянсы 2 уровня включают не более трех кланов.

Кланы, входящие в альянс, за исключением ведущего клана, могут в любой момент выйти из альянса. В свою очередь глава альянса может в любой момент времени исключить клан из своего альянса. При выходе клана из альянса, вне зависимости от того вышел он сам, или был исключен, ему включается кулдаун, равный трем суткам, в течение этого времени клан не может вступить в другой альянс или основать новый. При выходе клана из альянса очки влияния и кредиты, затраченные на вступление в альянс, не возвращаются.

Расформировать альянс может лишь глава альянса, при этом всем кланам, которые входили в альянс включается кулдаун, равный трем суткам, в течение этого времени кланы не могут вступить в другой альянс или основать новый. В свою очередь глава альянса в этот промежуток времени может отменить свое решение, альянс восстановится с тем же названием и в том же составе. При расформировании альянса очки влияния и кредиты, затраченные на создание альянса и повышения его уровня, не возвращаются. В случае, если расформирование альянса отменяется, дополнительные очки влияния и кредиты не требуются.

Стоимость создания альянса для клана-основателя:

50.000 кредитов и 10.000 влияния.

Стоимость вступления в альянс для приглашенного клана:

25.000 кредитов и 5.000 влияния.

Увеличение уровня альянса с 1 до 2 (взимается с клана-основателя альянса):

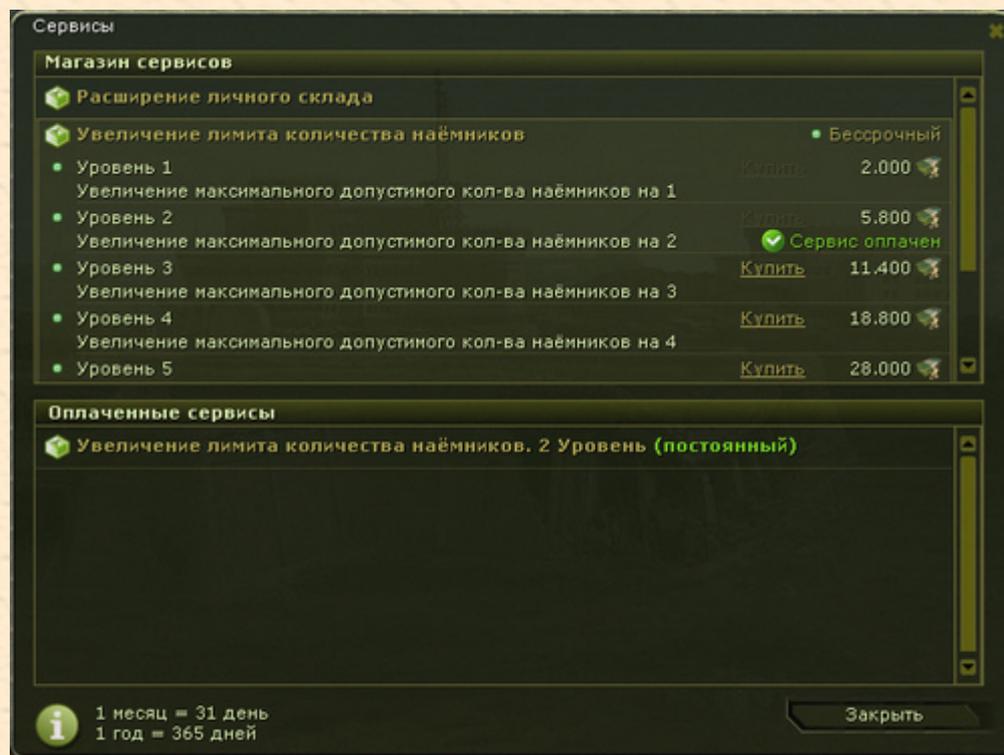
100.000 кредитов и 20.000 влияния.

Преимущества альянсов**Чат.**

Всем членам альянса в любой локации доступен общий внутренний чат альянса, по аналогии с чатом клана.

Штурмы.

При штурме баз игроки, состоящие в одном альянсе, но в разных кланах, могут формировать совместные боевые группы. При этом распределение очков между кланами по итогам боя происходит в соответствии с количеством членов каждого клана в боевой группе.

Сервисы

Сервисы в игре представляют собой разнообразные расширения игровых функций, покупаемые за кредиты. Сервисы могут быть временными и бессрочными, то есть действуют либо ограниченное время, либо постоянно. На данный момент доступны только постоянные сервисы.

Сервисы обычно имеют несколько уровней улучшения той или иной функции.

Сервис	Описание	Стоимость
Расширение личного склада	Ур. 1: 8 доп. слотов Ур. 2: 16 доп. слотов	Ур. 1: 5.000 кр Ур. 2: 15.000 кр
Увеличение лимита количества наемников	Ур. 1: до 8 наемников Ур. 2: до 9 наемников Ур. 3: до 10 наемников Ур. 4: до 11 наемников Ур. 5: до 12 наемников	Ур. 1: 2.000 кр Ур. 2: 5.800 кр Ур. 3: 11.400 кр Ур. 4: 18.800 кр Ур. 5: 28.000 кр
Расширение клан склада	Ур. 1: 8 доп. слотов Ур. 2: 16 доп. слотов	Ур. 1: 15.000 кр Ур. 2: 45.000 кр
Апгрейд клан сейфа	Ур. 1: 8 доп. слотов Ур. 2: 16 доп. слотов	Ур. 1: 15.000 кр Ур. 2: 45.000 кр

Отряд

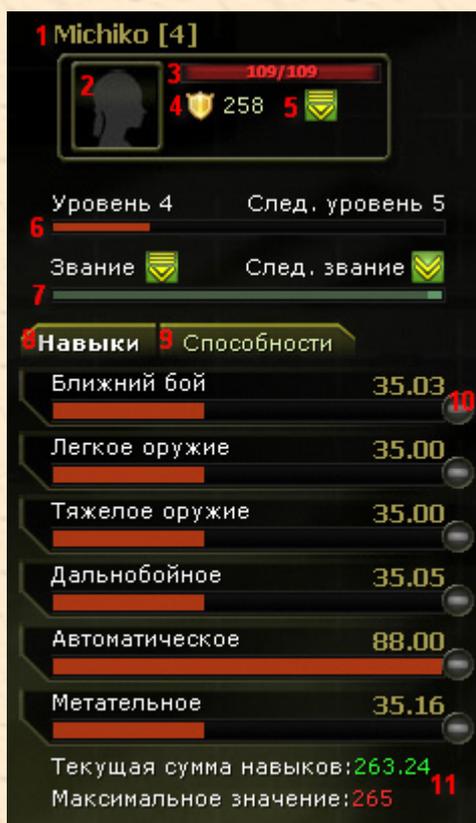
Здесь размещается отряд наемников с обмундированием, их характеристики, склады.



1. Характеристики наемника.
2. Инвентарь наемника.
3. Вкладки отряда, складов и сейфа
4. Список наемников.

Над характеристиками наемника указан ранг отряда. Подробнее о рангах и званиях в соответствующем разделе.

Характеристики наемника



1. Имя персонажа [уровень].
2. Аватар наемника.
3. Текущие ХП / Всего ХП.
4. Количество общей брони с учетом перков и надетого обмундирования.
5. Звание.
6. Полоска прогресса уровня наемника.
7. Полоска прогресса звания наемника.
8. Вкладка навыков.
9. Вкладка способностей - перков.
10. Кнопки понижения навыков на 5 единиц. (стоимость 1000 кр.)
11. Сумма навыков - текущая и максимальная.

Инвентарь наемника



1. Стрелки переключения между наемниками.
2. Слоты для главного/второстепенного оружия.
3. Слоты для брони - голова, тело, ноги.
4. Инвентарь - вещмешок наемника. Максимум имеет 18 ячеек для предметов, включая надетые в слоты брони и оружия.
5. Текущий/максимальный вес обмундирования. Стоит учитывать, что нормальный носимый вес - до 50% от максимального. Более 50% дает перегруз, который снижает ОД персонажа в зависимости от степени перегруза (от 3 до 12 ОД при максимальной загрузке).
6. Уничтожение предмета. Для этого нужно перетащить предмет на эту кнопку.
7. Продажа предмета по магазинной цене за вычетом 35% магазинной стоимости и амортизации (износа). Стоит учитывать, что апанные предметы оцениваются здесь по стоимости вещи +0 и отдельно каждого апгрейда. Для продажи нужно перетащить предмет на эту кнопку.
8. Установить метку. Метка устанавливается для того, чтобы можно было передать кому-либо предмет, не опасаясь, что ее украдут, продадут или неудачно улучшат. Однако вещь

также изнашивается, и нужно следить, чтобы ее не сломали. Для установки метки необходимо перетащить предмет на эту кнопку, указать количество дней (за каждый день требуется заплатить 100 кр) и пин-код, по которому метку может снять ее владелец. Если просто нажать на эту кнопку, то выведется список со всеми мечеными вещами и их

характеристиками. Отсюда вещь можно вернуть себе назад, даже если срок метки еще не закончился.

Вклады отряда, складов и сейфа



Вкладка отряда.



Вкладка личного склада. В каждом городе отдельный склад на 32 ячейки.



Вкладка клан склада. Доступна только когда игрок находится в клане.



Вкладка клан сейфа. Доступна только когда игрок находится в клане.



Вкладка почтового склада.

Список наемников

В этом списке наемники сортируются по степени готовности к бою. Всегда нужно выставлять готовыми к бою столько наемников, сколько требуется для будущего боя, а остальных убирать в резерв. Это делается двойным кликом.

Если наемник после боя еще не вылечился, его ник подсвечивается красным.

Справа на ячейке наемника в списке есть стрелка, которая открывает контекстное меню. В нем доступны, как правило, следующие команды:

Готов к бою / убрать в резерв - действует аналогично двойному клику по ячейке наемника.

Лечение - можно мгновенно вылечить наемника/-ов, не дожидаясь авто-лечения, но за это придется заплатить. Оптовые скидки прилагаются.

Прическа - изменить прическу наемника и волосы лица, а также их цвет.

Сменить аватар - за кредиты можно поставить 2 типа аватаров: обычные (примерно по 1.500 кр.) и премиум (цветные - примерно по 15.000 кр.). Премиум аватары пока доступны не для всех типов наемников.

Переименовать - сменить ник наемника. Для основного это стоит 30 зол., а для остальных - по 3.000 кр.

Уволить - наемник будет уволен через 2 дня, причем никаких компенсаций выплачено не будет.

Достижения / Рейтинги

На этом экране располагаются таблицы достижений и рейтингов.

Достижения		Рейтинг кланов	Рейтинг альянсов	Рейтинг игроков	Штурмовой рейтинг		
Рейтинг игроков	Ник	Ранг	Победы	Нанес урона	Убийств	Опыт	Рейтинг
1	ТАНКИСТ [17]	2317	3689	1381603	5488	1489971	3023
Клан: Pirates [7]		Поражения: 1150					
Получил урона: 589157		Был убит: 1278					
2	DESH [17]	2480	3k	1066k	4k	1255k	2779
3	Raidon [15]	1492	4k	1153k	5k	1403k	2601
4	EvseevKS [16]	2511	3k	1051k	4k	1231k	2454
5	MuJegu [13]	4409	2k	632k	3k	899k	2311
6	DAGIK [16]	1087	1k	691k	3k	907k	2282
7	Wadimtracer [16]	1974	2k	880k	4k	985k	2223
8	babaTONIA [15]	1147	2k	749k	3k	984k	2198
9	Oruc [17]	464	3k	972k	5k	983k	2174
10	Amilien [17]	1525	2k	887k	3k	1068k	2172
11	Oktyabr [16]	1252	3k	1142k	5k	1241k	2098
12	xxStreetFlashxx [16]	1529	1k	565k	3k	735k	2067
13	MissisSmitt [14]	1676	2k	752k	3k	884k	2053
14	TheTarget [12]	0	2k	636k	3k	620k	2038
15	Armada [15]	1176	2k	745k	3k	817k	2023
16	xxMOHCTPxx [15]	1729	2k	685k	3k	825k	1982
17	KANDITER [16]	1826	1k	621k	2k	838k	1867
18	Vivax [18]	2381	1k	747k	3k	912k	1860
19	LEYTOO [17]	2413	3k	927k	4k	1004k	1852
20	xxBOGINYAxx [14]	1182	2k	622k	3k	716k	1831
21	SURGAD [16]	774	1k	668k	3k	754k	1791

Достижения - это своего рода задания, по выполнению которых игрок получает определенные бонусы. За выполнение одних достижений даются материальные награды, а других - всевозможные бонусы, например, к рейтингу или коэффициенту влияния.

	Достижение	Требование	Награда
	Клан-захватчик	Захватить штурмом базу (необходимо быть в составе клана-победителя)	Бонус к рейтингу: 75
	Клан-защитник	Защитить базу от штурма (необходимо быть в составе клана-собственника базы)	Бонус к рейтингу: 50
	Штурмовик	Войти в топ-3 игроков по очкам, в процессе штурма, независимо от результата штурма	Коэффициент влияния 1.1 (то есть на 10% больше получаемого влияния)
	Первая кровь	Накопить 10 убийств противника	3 Frag Grenade 2 Small Medkit
	Последний герой	Выиграть 30 битв в "Выживание"	Heavy Military Helmet +1 Heavy Military Armor +1 Heavy Military Longies +1 P90 +1 4 Repair Kit
	Командный дух	Выиграть 30 битв в "Командный"	Heavy Military Helmet +1 Heavy Military Armor +1 Heavy Military Longies +1 Shotgun +1 2 Repair Kit Upgrade Kit

	Спина к спине	Победить в 30 матчах "Стенка на стенку"	Heavy Military Helmet +1 Heavy Military Armor +1 Heavy Military Longies +1 AWP +1 4 Repair Kit
	Спартанец	Набрать 300 побед в любом режиме игры	Suicide Jacket +20
	Серьезная закалка	Сыграть 1000 битв	Бонус к рейтингу: 75
	Мясоруб	Убить 6 врагов за 1 битву	5 Champagne
	Полезный соклан	Принести клану 7500 влияния	Коэффициент влияния 1.05
	Взрывотехник	Убить 2 врагов одним выстрелом	Frag Grenade +3
	Шахид	Убить 3 врагов одним выстрелом	Suicide Jacket +3
	А кто это у нас там?	Убить врага, находящегося вне зоны видимости	Champagne
	Град свинца	Убить 10 врагов из автоматического оружия	AK 47 +1
	Издалека	Убить 10 врагов из дальнобойного оружия	SKS Carbine +1
	Тяжелый аргумент	Убить 10 врагов из тяжелого оружия	Spas +1
	Меткие броски	Убить 10 врагов метательным оружием	3 Flash Grenade Frag Grenade +1 Sub Grenade +1
	Я просто даю фору	Промахнуться 3 раза подряд	Repair Kit
	Взломщик	Открыть 500 ящиков на поле боя	Wrench +1
	Опытный взломщик	Открыть 1000 ящиков на поле боя	Light Trainer
	Мастер Кунг-Фу	Убить 10 врагов кулаком	Suicide Jacket +1

Рейтинги представляют собой списки лучших кланов, альянсов и игроков. Клань разбиты на Топ-100, Топ-200 и Топ-300 кланов.

Клань и альянсы располагаются в рейтингах по количеству влияния. А в рейтинге игроков можно задать параметры сортировки по рангу, рейтингу, числу побед, нанесенному урону или опыту. Рейтинг игроков также как и кланов показывает Топ-100 игроков.

Штурмовой рейтинг

Штурмовой рейтинг показывает активность кланов в штурмах. Штурмовые очки, которые клан набирает на каждом из штурмов в течение недели, складываются. По итогам недели определяются 20 лучших кланов. Члены всех кланов, занявших призовые места, получают награду - штурмовой значок. Значки увеличивают количество очков звания, которое наемники игрока зарабатывают в боях. Значки действуют в течение недели с момента получения до момента подведения итогов новой недели.

Влияние значков:



Штурмовой Значок за 1 место – количество очков звания, за каждого убитого противника увеличено на 5.



Штурмовые Значки за 2-5 места – количество очков звания, за каждого убитого противника увеличено на 4.



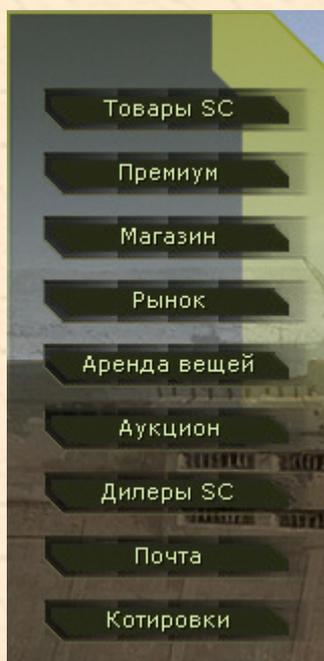
Штурмовые Значки за 6-10 места – количество очков звания, за каждого убитого противника увеличено на 3.



Штурмовые Значки за 11-20 места – количество очков звания, за каждого убитого противника увеличено на 2.

Значки действуют в течение недели на всех членов клана, вне зависимости от того, когда игрок вступил в клан (может быть после подведения итогов рейтинга), но если игрок покидает клан, значок на него действовать перестает.

Магазин



В игровом магазине покупается большинство игровых предметов. Магазин для удобства имеет несколько разделов. В каждом разделе находится ассортимент соответствующих товаров. В некоторых разделах ассортимент бесконечный, какие-то обновляются каждую неделю, а в других ассортимент обновляется, когда количество товара становится ниже определенного значения.

Кроме того, здесь же располагаются различные экономические механизмы, например, аренда, аукцион, котировки.

Разделы магазина

Вооружение

Здесь продаются предметы из раздела руководства Оружие, включая гранаты.

Обмундирование

Здесь продаются предметы из раздела руководства Обмундирование - броня для персонажей. Но только обычная.

Амуниция

Здесь продаются различные расходные игровые предметы - патроны, аптеки, ремкомплекты, апгрейды.

Премиум



Здесь все предметы продаются только за золото. В Премиум магазине есть любое оружие, лучшая броня (в том числе Special Edition - неразрушимая), и большая часть амуниции. Также здесь можно обменять золото на кредиты по курсу 1 зол. = 100 кр. (проще говоря – купить кредиты за золото).

В окне магазина можно примерить выбранный предмет и сравнить с характеристиками уже надетого. Также, в любом магазине стрелочками над персонажем можно выбрать, в инвентарь какого наемника будут покупаться предметы.

Для удобства поиска, весь товар в магазине можно сортировать по различным критериям.

Товары Spectra Crystals



Специализированный магазин уже улучшенных предметов. Здесь можно сортировать предметы по уровню апгрейда, по типу - оружие или броня, по частям брони или классам оружия. Покупать в магазине Spectra Crystals можно только за золото.

Ассортимент

В ассортименте присутствует неограниченное количество товаров четырех уровней апа: +10, +15, +20, +25.

Корзина

Для удобства покупки больших партий товара, а также для того, чтобы примерить понравившиеся вещи в интерфейсе магазина предусмотрена «Корзина покупок».

Для того чтобы поместить интересующий предмет в корзину, достаточно кликнуть левой кнопкой мыши по значку корзины напротив выбранного товара. Клик левой кнопкой мыши (ЛКМ) увеличивает количество экземпляров выбранного товара в корзине на один. Клик правой кнопкой мыши (ПКМ) уменьшает количество экземпляров в корзине на один.

РЫНОК

На рынке происходит торговля игровыми предметами между игроками. Любой игрок может создать на рынке виртуальный магазин и продавать или покупать любые доступные в свободной продаже вещи.



Слева окна отображается список торговцев. Справа в верхнем поле отображаются предметы выбранного торговца, которые он продает или покупает. В нижнем поле отображаются ваши предметы. В центральное поле перетаскиваются предметы от игрока, у которого вы хотите что-либо купить, или ваши предметы, если вы хотите что-нибудь продать покупающему игроку. В правом верхнем углу стоит обращать внимание на общую стоимость товаров на продаже, или выбранных товаров. Также следует обращать внимание на цвет подложки предметов в магазинах игроков. Если подложка зеленая, то цена на товар в пределах нормы. Но если подложка красная, это означает, что цена на продаваемый товар слишком завышена, а на покупаемый - слишком занижена. Особое внимание стоит обращать на патроны, ведь на них ставится цена на 1 патрон, а не на всю пачку. В любом случае будет выдано предупреждение при попытке покупки/продажи товара по завышенной/заниженной цене.

Под списком торговцев есть кнопки управления:



Начать продажу. Чтобы начать продажу нужно выложить один или несколько предметов и указать цену на каждый. У таких вещей, как патронов, цена указывается за один патрон, но при продаже они лежат в одной стопке. В магазине можно ставить такой параметр, как "продажа пакетом", в результате чего предметы можно будет купить только сразу все, но не по отдельности.



Начать покупку. Аналогично продаже, только можно выбрать любой предмет из списка, который хотелось бы купить, указать цену и, если требуется, уровень апгрейда.



Написать подпись к магазину.



Поиск товаров. Можно из списка выбрать любой предмет, задав тем самым фильтр поиска, и в списке торговцев будут отображены только те торговцы, которые продают или покупают этот товар. Чтобы сбросить фильтр, нужно нажать соответствующую кнопку внизу.

Кнопка  справа от ника торговца позволяет написать ему приватное сообщение. Чтобы сменить подпись своего магазина используйте кнопку  справа от своего ника в списке торговцев.

Аренда



Аренда вещей - сервис, позволяющий взять в аренду вещь на непродолжительный срок. Аренда оплачивается при взятии вещи игровыми кредитами или золотом. Один игрок может взять в аренду неограниченное количество вещей.

При использовании арендованных вещей взимается дополнительная плата с дохода за бой - налог на аренду. За наличие одной арендованной вещи у наемника налог составит 22,5%, двух - 45%, трех - 67,5%, четырех - 90%. Стоит учитывать, что броня, занимающая в инвентаре 3 слота (Tank Armor и Female Exo Armor), расценивается как 3 предмета. Таким образом, взяв в аренду оружие и полную броню, доход за бой будет составлять 10% от номинального.

Среди вещей, которые можно взять в аренду, нет расходных предметов (медикаментов, патронов, гранат и т.п.) - лишь оружие и броня. Взять в аренду можно лишь вещи +10, +15 и +20 уровня улучшения.

Для каждой вещи доступен один из четырех сроков аренды: 3 часа, 4 часа, 8 часов и 24 часа. Чем больше срок аренды, тем меньше стоимость аренды в минуту, т.е. если брать вещь на 24 часа, то это будет дешевле, чем брать в аренду эту же вещь 3 раза подряд на 8 часов.

Арендovanную вещь нельзя сломать, улучшить или передать другому игроку. По окончании срока аренды вещь пропадет, если этот момент произойдет во время боя, то вещь пропадет после боя.

Аукцион



Аукционы - специальные торги, проводящиеся по системе "Скандинавского аукциона". Здесь каждый игрок может поучаствовать в торгах за различные предметы, как расходные, так и высокоопаннные.

Особенностью системы "Скандинавского аукциона" является то, что стартовая цена любой вещи, продающейся на аукционе, всегда минимальна – либо 1 зол., либо 100 кр. (если вещь продается за кредиты). Игроки поочередно делают ставки на лот, и выигрывает тот, чья ставка окажется последней ко времени окончания аукциона. С каждой ставкой цена лота постепенно повышается, а также увеличивается время проведения аукциона. Каждая ставка списывает со счета игрока небольшую сумму кредитов или золота. Выигранный лот присылается по игровой почте.

Интерфейс аукциона

В окне аукциона есть несколько вкладок:

Фановые лоты - недорогие лоты различных бонусных или расходных предметов.

Дорогие лоты - лоты с высокоопаннными предметами (оружием и броней).

Завершившиеся аукционы - показывают историю всех прошедших аукционов со всей статистикой.

Мой кабинет - показывает все ваши лоты, здесь же они и выкупаются.

В левом нижнем углу аукциона отображается активность аукционов, ведутся ли в данный момент торги или нет.

В правом верхнем углу лота показывается тип лота:



Автоматический лот, позволяющий как делать ставки вручную, так и использовать аукционного бота.



Ручной лот, при котором ставки можно делать только вручную.

В нижней части каждого лота есть следующие кнопки:



Автоставка. Позволяет использовать аукционного бота для автоматического ведения аукциона.



Сделать ставку.



Просмотреть историю торгов, показывающую, как долго лот участвует в торгах, время до завершения торгов, количество сделанных ставок и ники сделавших их.

Аукционный бот

Аукционный бот - это система автоматического ведения торгов, позволяющая не только освободиться от необходимости постоянно делать ставки вручную, но и задать определенные параметры ставок.

Автоставка ✖

В этом окне вы можете настроить своего аукционного бота. Он будет следить за ходом торгов и делать ставки в зависимости от заданных вами параметров.

От: цена лота, начиная с которой, бот начнет делать ставки.

До: цена лота, после достижения которой бот перестает делать ставки.

Ставки: количество ставок доступных боту во время торгов.

Уже сделано ставок: 0

Бот автоматически делает ставки независимо от того, находитесь ли вы в бою или оффлайн.

Чтобы настроить аукционного бота, нужно ввести три параметра:

От - в это поле вписывается цена лота, при достижении которой бот начинает делать ставки. Если поставить 0, то бот сразу начнет мониторить ситуацию.

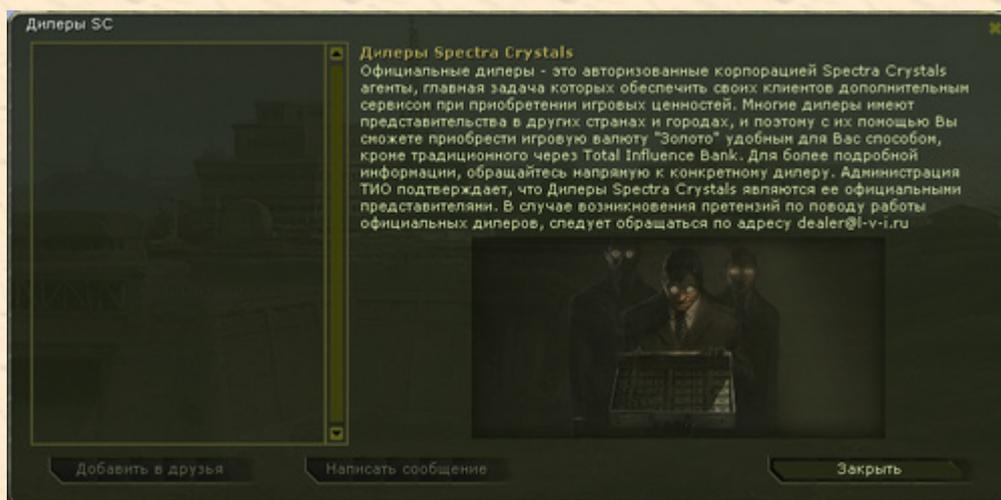
До - в этом поле указывается цена лота, после достижения которой бот перестает делать ставки. Если указать 0, то бот будет делать ставки до самого конца, либо пока не закончатся ставки.

Ставки - здесь указывается количество ставок, выделяемое боту на время торгов.

После того, как будет введено количество ставок, произойдет перерасчет и с игрового счета будет снято требуемое на ставки количество золота или кредитов; они не пропадают, а временно резервируются у бота. В любой момент можно вернуть их, нажав кнопку "Удалить" в окне настройки бота.

Во время ведения торгов бот будет стараться сэкономить деньги и поставит лот только в последнюю секунду и лишь в том случае, если его не опередят другие боты. Если торги за лот ведут сразу несколько ботов, то система случайным образом выбирает одного из них. Именно он и делает ставку. Остальные боты в этом случае ставок не делают, а ждут своей очереди, тем самым экономя ставки.

Дилеры SC



Официальные дилеры - это авторизованные администрацией игры агенты, которые обеспечивают игроков дополнительным сервисом при приобретении игровых ценностей. Через них можно приобрести игровую валюту "Золото" любым удобным способом помимо традиционного через Банк. За более подробной информацией нужно обращаться напрямую к конкретному дилеру.

Почта

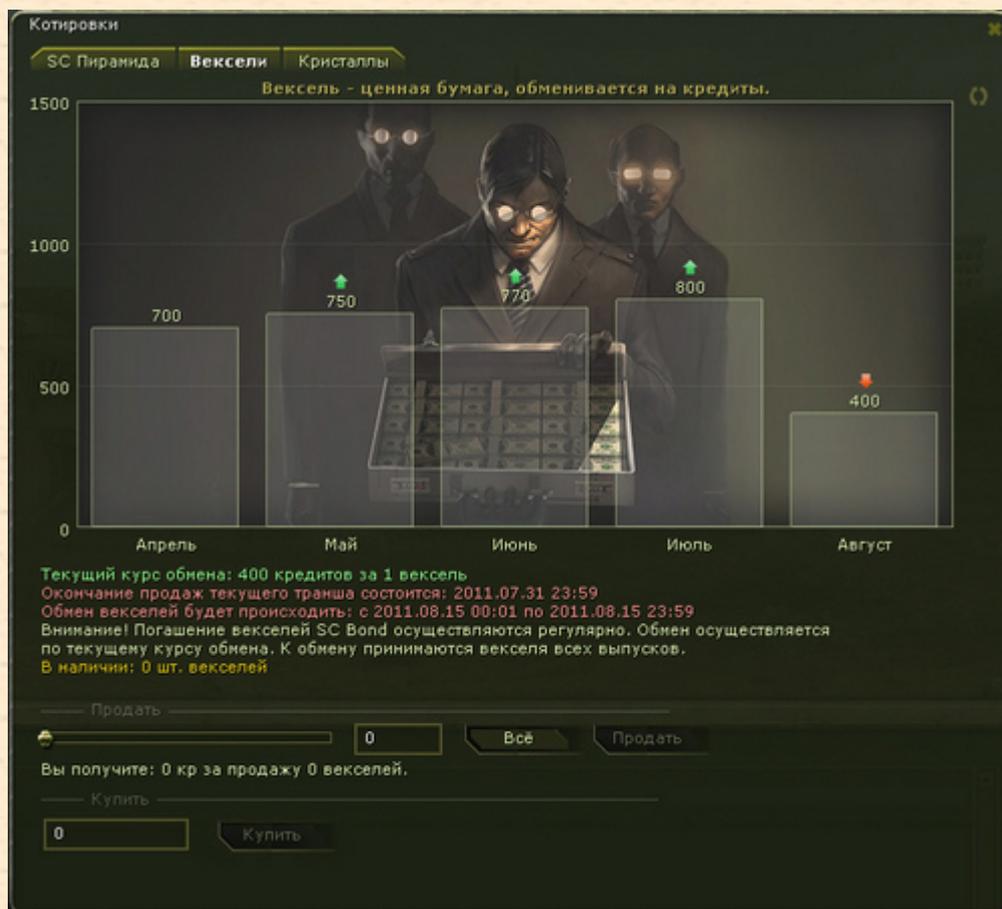


С помощью игровой почты можно отправить любому игроку сообщение или посылку с вложенными предметами вне зависимости от того, в игре этот игрок или оффлайн. Для отправки посылки необходимо ввести ник адресата или выбрать его из списка друзей, заполнить по желанию тему письма и текст сообщения. Чтобы отправить кредиты выбранному игроку, просто введите нужную сумму в поле "Отправить кредиты". Для вложения в письмо предметов, перетащите их в соответствующее поле.

Почта - платный сервис. Отправка обычного сообщения обойдется в 100 кр., за пересылку денег или вещей потребуется доплатить отдельно. Перед отправкой письма обновляйте стоимость отправки, так как она автоматически не изменяется.

Внимание! Срок действия посылок - 10 дней. Если по истечении этого срока посылка не была получена, она удаляется со всеми вложениями. Поэтому следите за отправляемыми посылками.

Котировки



В разделе котировок отображаются три сводных графика по пирамиде SC, векселям и курсу кристаллов.

SC Пирамида

SC Пирамида представляет собой финансовый механизм - пирамиду. Игроки могут приобретать акции у системы и в дальнейшем продавать их по более выгодному курсу.

Векселя

Векселя - это ценные бумаги корпорации. Эти бумаги можно приобретать в течение определенного периода времени, после чего, в указанный день погасить их по выгодному курсу (золота к кредитам). Если в указанный день владелец векселей не успеет их погасить, то они остаются до следующего для погашения. График показывает ежемесячное изменение курса обмена векселей на кредиты. Также здесь можно посмотреть всю важную информацию: когда заканчивается период продажи и когда можно будет обменять векселя.

Кристаллы

В этой вкладке отображается график курса продажи кристаллов. Здесь же можно и продать их.

Бой

Интерфейс битвы или боевой экран представляет собой классический интерфейс пошаговых или ролевых игр, включающий в себя: мини-карту, панель персонажа, панель команд, инвентарь, лог боя и пр. Все кнопки интуитивно понятны, к тому же при наведении показываются всплывающие подсказки.



1. Меню и мини-карта.
2. Список игроков.
3. Панель персонажа.
4. Панель команд.
5. Кнопка выхода.

Игровой чат располагается между мини-картой и панелью персонажа.

Управление

Практически все команды во время боя можно делать мышью, за исключением чата. Общий чат вызывается клавишей **"Enter"**, тогда все игроки будут видеть ваши сообщения. Чтобы писать только команде, нужно использовать сочетание клавиш **"Shift + Enter"**. Также общий чат открывается, если кликнуть правой кнопкой по врагу, а командный - кликом по союзнику.

Игроки во время боя ходят по очереди. Каждому игроку дается по 40 секунд на ход (если у игрока 2 или 3 наемника, то дается 60 и 120 секунд, соответственно). У персонажа есть очки действия (ОД), которые тратятся на все действия во время хода. Например, шаг забирает 1 ОД, также как и открытие двери, открытие ящика - 4 ОД и т.д. Если время, данное на ход, закончилось или закончились очки действия, то ход передается автоматически. Передать ход можно досрочно, нажав на кнопку "Завершить ход" на панели команд.

На местности разбросаны ящики, которые можно открывать и забирать их содержимое. Обычно это броня или оружие, иногда аптечки. Чтобы одеть на себя найденную броню и взять в руки оружие нужно открыть инвентарь и перетащить на соответствующие слоты предметы (или двойным кликом). После боя все, что было найдено в ящиках, пропадет, но если вещи куплены в магазине, то в бою её никто украсть не сможет, и даже если вы проиграете, они останутся с вами. Разумеется, скидывать личные вещи на землю или в ящики не нужно, ведь их не только может забрать другой игрок, но и они просто потеряют половину текущей прочности.

Если в поле зрения попал противник, то, наведя на него мышью, можно во всплывающем окне увидеть краткую справку о нике, состоянии здоровья и потенциальных повреждениях от выстрела. Чтобы произвести выстрел, нужно просто кликнуть по врагу. Если ваш персонаж находится слишком далеко от врага, то вокруг него (персонажа) будет показан радиус стрельбы, чтобы можно было оценить, насколько близко нужно еще подойти для выстрела.

Зажатием клавиши "**Left Ctrl**" можно показать на поле боя сетку и радиус стрельбы выбранного персонажа. Клавишей "**F2**" переключается режим отображения сетки. В командной игре бывает полезно использовать метки для указания действий или цели союзникам. Для этого необходимо зажать клавишу "**Left Shift**" и кликнуть правой кнопкой мыши на нужной клетке. Метка снимается щелчком правой кнопки мышки по ней.

Мини-карта



Светло-зеленым цветом на мини-карте показана схема препятствий: построек, ящиков, бочек, деревьев и т.п. Светло-серым цветом выделена площадь обзора бойца или бойцов всей команды. Цветными точками изображены видимые бойцы в соответствии с цветами игроков или команды. Серым прямоугольником выделена область, видимая на данный момент на игровом экране. Зажатой левой кнопкой мыши можно передвигать эту область, а также выбирать нужную зону щелчком кнопки.

Список игроков



На данном примере показан бой СНС 4x4, то есть 2 команды по 4 игрока.

Каждой команде или игроку случайным образом присваивается определенный цвет.

Слева от ников некоторых игроков видны изображения - это эмблемы кланов.

Еще левее показывается обратный отсчет времени на текущий ход игрока.

Если игрок отсоединился из битвы, слева его ника пишется надпись "offline". Когда игрок находится в оффлайне, его время на ход уменьшается вдвое, чтобы не затягивать игру. Если игрок возвращается во время своего хода, то к оставшемуся времени прибавляется ранее "урезанная" половина.

Щелчок по значку  справа от ника позволяет игнорировать сообщения этого игрока в чате.

Панель персонажа



1. Аватар персонажа.
2. Имя персонажа.
3. Оставшиеся ХП / Всего ХП.
4. Оставшиеся ОД / Всего ОД.
5. Оружие в 1-м слоте.
6. Количество патронов.
7. Смена оружия. Требуется 1 ОД.
8. Количество общей брони с учетом перков и надетого обмундирования.
9. Обзор персонажа в клетках. За убийство 1 врага обзор увеличивается на 1 до конца боя. Обзор на время может уменьшаться при ослеплении световой гранатой.

Панель команд



В данной панели изображаются различные кнопки, которые могут появляться или исчезать в зависимости от текущих условий. Однако всегда присутствуют стандартные три: инвентарь, обмен, завершение хода.



Открыть инвентарь. Клавиша "I".

Кнопка работает только когда идет Ваш ход. Но во время хода другого игрока можно воспользоваться горячей клавишей.



Обмен между персонажами.

Если у игрока в битве несколько наемников, можно подвести одного бойца вплотную к другому и, воспользовавшись этой кнопкой, передать предметы. Операция требует 1 ОД у того бойца, кто был активен на момент передачи.



Завершить ход. Клавиша "E".

Если не хватает очков действия, и на этом ходу Вы не планируете других действий, то используйте кнопку завершения хода.



Бросить гранату. Активно, когда граната экипирована в 1-й слот.

Чтобы бросить гранату во врага, достаточно кликнуть на нем, так же как при выстреле. Но, если требуется кинуть гранату за радиус обзора (10 кл) или точно указать место броска, то нужно воспользоваться этой кнопкой. Стоит также учитывать радиус разброса, то есть граната может отклониться от цели на несколько клеток.



Стрельба из РПГ. Активно, когда РПГ экипирован в 1-й слот.

Работает аналогично броску гранаты, за исключением того, что радиус стрельбы у РПГ в 2 раза больше..



Стрельба по местности. Активно, когда Миниган или М60 экипированы в 1-й слот.

У тяжелых пулеметов есть небольшой разброс при стрельбе. Поэтому иногда требуется точно указать зону поражения, например между двух врагов.



Активировать жилет самоубийцы. Активно, когда одет Suicide Jacket.

Жилет самоубийцы можно активировать либо подойдя вплотную к врагу и кликнув на нем, либо воспользовавшись этой кнопкой, когда нет возможности подойти вплотную.



Использовать бинокль.

Если в инвентаре есть бинокль, то можно воспользоваться им, либо дважды кликнув по нему в инвентаре, либо нажав эту кнопку. Затем следует указать зону для разведки.



Стрельба подствольной гранатой. Активно, когда Гроза экипирована в 1-й слот.

Чтобы выстрелить из подствольного гранатомета Грозы, необходимо иметь в инвентаре хотя бы 1 суб-гранату и, после нажатия этой кнопки, указать зону поражения, как и с обычными гранатами. Просто кликать по врагу нельзя, иначе из Грозы будет произведен обычный выстрел.



Использовать снайперский прицел. Активно, когда AWP, SVD или НК G3SG/1 экипированы в 1-й слот.

После нажатия кнопки укажите зону для осмотра, аналогично биноклю. Если в этой зоне оказался враг, можно произвести выстрел из снайперской винтовки.

Использование прицела требует 3 ОД.



Вызов защиты. Активна только в шахте.

Добытчик может вызвать себе подкрепление из числа владельцев шахты, если таковые будут на момент вызова. После боя защитнику полагается половина добытых ресурсов. Рейдер может также позвать на помощь другого рейдера.



Использовать прибор ночного видения.

Прибор ночного видения позволяет увеличить радиус обзора на 2 клетки в темноте (шахтах). Для этого он должен быть в инвентаре. Применение требует 3 ОД на каждый ход.



Бросить осветительную гранату. Активно, когда Flare экипирован в 1-й слот.

Бросок осветительной гранаты аналогичен броску обычной, но, в отличие от нее, не наносит повреждений, а подсвечивает участок местности радиусом 3 клетки на 3 хода.

Инвентарь

Инвентарь

Jenny [3]

106/106
177
15/15

Уровень 3 След. уровень 4
Звание След. звание

Навыки | **Способности**

Ближний бой	35.22
Легкое оружие	35.00
Тяжелое оружие	78.00
Дальнобойное	35.00
Автоматическое	35.00
Метательное	35.00

Текущая сумма навыков: 253.22
Максимальное значение: 255

Вес: 392/1260

OK

Инвентарь персонажа во время битвы представляет собой аналогичный из меню отряда. Здесь также помимо собственно инвентаря представлена панель персонажа, опыта, вкладки с навыками и способностями.

Открыть инвентарь можно в любой момент боя, нажав клавишу "I", однако использовать предметы можно лишь в свой ход. Надевать предметы можно так же, как и в меню отряда, только во время боя надевание или снятие брони или оружия требует 2 ОД. Причем не важно, сколько раз и сколько предметов было надето или снято, ОД потратятся только один раз, пока не будет нажата кнопка ОК.

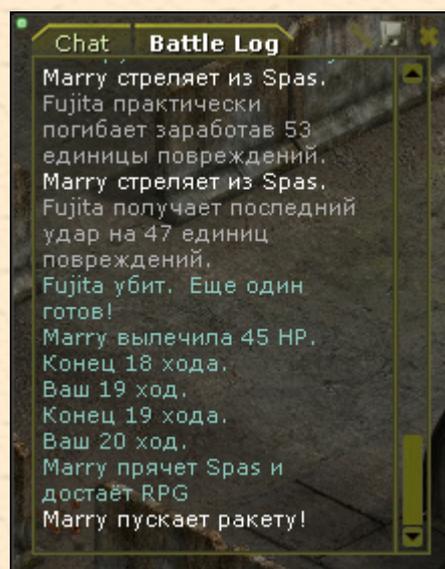
Есть ряд предметов, которые можно использовать только из инвентаря, например, аптечки.

Во время боя также существует форма инвентаря, предназначенная для перемещения предметов. Это окно открывается при открытии ящика, при выкидывании на землю предметов из инвентаря, при поднятии мешка или при обмене между наемниками.



В отделении слева отображаются предметы текущего наемника, а в правом - предметы в ящике, мешке, у другого наемника. Соответственно, предметы можно переносить, просто перетаскивая их либо выделяя предмет и используя кнопки со стрелками. Кнопка с двойной стрелкой позволяет забрать все предметы из правого отделения. Причем переносить туда и обратно предметы можно сколь угодно раз, ОД за действие спишутся только при нажатии кнопки ОК или истечении времени хода.

Лог боя



Активировать лог боя можно либо через настройки битвы в Меню, либо сочетанием клавиш **"Ctrl+Space"**.

Лог боя представляет собой обычное окно, которое можно перемещать, растягивать под нужный размер. Здесь есть 2 вкладки:

Chat - тут показываются все сообщения, написанные в общий или командный чат битвы.

Battle Log - различные системные сообщения, отображение которых можно также указать в настройках битвы.

В левом верхнем углу окна есть 3 кнопки:

-  - настройки лога боя.
-  - сохранить лог боя (в папку ...\\TIOOnline\\logs).
-  - закрыть лог боя.

Наемники

Как только вы начали игру у вас есть 3 солдата. Каждый из них имеет первый уровень, 85 единиц здоровья, 1000 единиц грузоподъемности и все навыки находятся на начальном уровне в 35. В дальнейшем можно будет нанять в команду еще несколько персонажей на специальных Рынках найма.

Участвуя в битвах, боец накапливает опыт и со временем достигает следующего уровня. С каждым уровнем увеличивается количество здоровья на 5 единиц и грузоподъемность на 50 единиц.

Всего в игре существует 3 типа персонажей.

Человек



	Здоровье: 85
	Обзор: 9
	Очки Действия: 15
	Грузоподъемность: 1000
	Стоимость найма: 500 кр.

Человек - наиболее распространенный персонаж в мире Total Influence. Умеет пользоваться всеми доступными для него типами вооружения и обмундирования.

Перед тем, как начать воевать персонажем, желательно выбрать, какой класс или классы оружия ему развивать. Гораздо эффективнее развивать один или два определенных навыка, так как они будут развиваться быстрее и мощность используемого оружия будет выше, чем если иметь все навыки, прокаченные понемногу.

По характеристикам женщина ничем не отличается от мужчины, кроме внешнего вида. Однако для женских персонажей существует специальный вид брони - Female Exo Armor. Другие персонажи использовать данный вид брони не могут по этическим соображениям :).

Собака



	Здоровье: 85
	Обзор: 10
	Очки Действия: 17
	Грузоподъемность: 150
	Стоимость найма: 2500 кр.

В команду можно нанять собак трех пород: овчарка, хаски и доберман. Различия между ними лишь визуальные, по параметрам они абсолютно идентичны.

У собаки зрение острее, чем у человека, и бегают она шустрее, но какое либо оружие использовать не может. Единственное, что доступно - это собственные зубы, которые можно и нужно пускать в ход при любом удобном случае. А для того, чтобы шкурку не слишком сильно потрепали, на собаку можно надеть специальную броню, коих имеется 2 вида. Простая броня доступна со 2го уровня, полная - с 5го.

Собака имеет несколько специфических умений, которые помогают ей выжить в суровом мире: зализывание ран и собачий нюх (подробнее - в разделе "[Навыки / Перки](#)").

Из-за своего тонкого нюха и острого зрения собак часто используют в качестве юнита поддержки для снайперов. Но и как обособленные бойцы они также могут составить конкуренцию другим персонажам, хоть это и довольно сложно.

Шахтер



	Здоровье: 98
	Обзор: 8
	Очки Действия: 14
	Грузоподъемность: 1000
	Стоимость найма: 3500 кр.

Шахтеры - существа, долгое время проводившие в добывающих шахтах. Из-за этого у них ослаблено зрение и они довольно медлительны. Зато развитая физическая сила и крепкое здоровье позволяет им не уступать по своим боевым параметрам человеку. А иногда и превосходить его.

Шахтер является персонажем ближнего боя, использует только тяжелое оружие - Гвоздомет, и ближнее - Молот и руки. Он имеет собственный тип брони, может пользоваться специальным щитом, а недостаток зрения можно компенсировать шлемом, доступным с 5го уровня и дающим +1 к обзору. Изучение умений позволяет значительно увеличивать шахтерам здоровье, повышать защиту и грузоподъемность.

Нанимать шахтеров можно только в локации Miner's Town, там же продается и обмундирование для них.

Навыки

Навыки развиваются автоматически в процессе использования оружия определенного класса. Чем выше навык, тем большие повреждения персонаж наносит оружием этого класса.

Изначально у каждого персонажа все навыки развиты на 35 единиц, что позволяет ему наносить 85% повреждений от стандартного урона оружия (см. раздел Оружие). За каждый выстрел/удар навык повышается (даже если был промах), и, соответственно, процентно увеличивается урон, наносимый этим типом оружия. Максимальное значение навыка равно 200 единицам.

Таким образом, развивая у персонажа определенный навык, достигается специализация на определенном типе оружия.

Всего существует 6 навыков, соответствующих 6 классам вооружения.

Ближний бой

Оружие ближнего боя можно использовать, только находясь вплотную к врагу. Оно наносит не слишком большой, но стабильный урон. Прокачивать этот навык в качестве основного крайне сложно, однако, после 5 уровня появится возможность надеть Tank Armor, прибавляющий сразу 25 единиц к данному навыку.

Легкое оружие

Все легкое оружие в игре - это всевозможные пистолеты. Они также не отличаются большим уроном, имеют среднюю дальность, но при должном развитии навыка пистолетчики вполне могут конкурировать с более тяжелыми собратьями.

Тяжелое оружие

Тяжелое оружие - это, прежде всего, дробовики, использовать которые нужно преимущественно на близком расстоянии. В упор урон от такого оружия самый высокий, поэтому тактика использования его вполне понятна - как можно ближе подкрадываться к врагу и наносить ощутимые повреждения.

Дальнобойное

Навык владения дальнобойным оружием определяет в бою снайпера. Именно он может стрелять на расстояния, превышающие его зону видимости, нанося тем большие повреждения, чем дальше от него находится цель. Снайперу рекомендуется также параллельно использовать оружие для защиты на близких дистанциях, например, ближнего боя или тяжелое.

Автоматическое

Автоматическое оружие - самое распространенное в игре, поскольку предоставляет широкий диапазон тактики для ведения боя как на ближних дистанциях, так и на границе зоны видимости. Поэтому, боец с развитым навыком автоматического может считаться, фактически, универсальным бойцом для любого города.

Метательное

Данный навык крайне редко используется в качестве основного для бойцов, поскольку его развитие требует огромных затрат денежных средств на покупку соответствующего вооружения, прежде всего гранат. Поэтому заострять на нем внимание следует после получения хороших результатов в игре, опыта ведения боев и, разумеется, приличной денежной суммы.

Перки

Перки же изучаются за отдельную плату и предоставляют какой-либо бонус персонажу или активную способность.

Перки человека

Все перки у человека пассивные, то есть работающие автоматически и дающие какой-либо положительный эффект. Некоторые перки имеют несколько уровней развития, распределенных по уровням персонажа. То есть, для изучения 1 уровня определенного перка персонаж должен быть 1 уровня, а для изучения 2 уровня этого перка, персонаж должен изучить 1й уровень и сам развиваться до 2.

Каждый следующий уровень не суммирует эффект с предыдущими. Например, на 1 уровне Живучесть дает +5 к здоровью, на 2 уровне +10, на 3 +15. Хотя можно и говорить, что на каждом уровне дается +5 к предыдущему. Но, чтобы не было путаницы, можно считать, что эффект предыдущего уровня "аннулируется".

Каждый последующий уровень перка ненамного увеличивает стоимость всех остальных перков. Каждый следующий уровень перка стоит значительно дороже. Ненужные перки можно "забывать" за деньги, хотя такая возможность требуется крайне редко.

Разумеется, развитие всех общих перков полезно, но стоит учитывать, что это стоит очень больших сумм денег, поэтому чаще всего приходится выбирать между ними, какой изучить, а какой не обязательно. Некоторые специфические перки необходимы только для бойцов конкретных специализаций, как то для пистолетчиков и ближнего оружия они повышают точность оружия.

Живучесть

Уровень	Эффект
1 (1 ур.)	+5 к здоровью
2 (2 ур.)	+10 к здоровью
3 (3 ур.)	+15 к здоровью
4 (4 ур.)	+20 к здоровью

Каждый уровень данной способности увеличивает максимальное количество единиц здоровья на 5.

Тяжеловоз

Уровень	Эффект
1 (1 ур.)	+40 к грузоподъемности
2 (2 ур.)	+80 к грузоподъемности
3 (3 ур.)	+160 к грузоподъемности
4 (4 ур.)	+320 к грузоподъемности

Каждый уровень данной способности позволяет поднимать дополнительные 80 единиц веса.

Лучшие критические

Уровень	Эффект
1 (1 ур.)	+1% к шансу критического удара
2 (2 ур.)	+2% к шансу критического удара
3 (4 ур.)	+3% к шансу критического удара
4 (7 ур.)	+4% к шансу критического удара

Повышается шанс критического урона.

Крепыш

Уровень	Эффект
1 (1 ур.)	+15 к броне
2 (2 ур.)	+28 к броне
3 (3 ур.)	+39 к броне
4 (4 ур.)	+48 к броне

Крепкое тело приносит Вам дополнительный бонус к количеству брони.

Мастер ближнего боя

Уровень	Эффект
1 (3 ур.)	+5% к точности
2 (5 ур.)	+10% к точности

Удары в ближнем бою более точные.

Мастер пистолетов

Уровень	Эффект
1 (1 ур.)	+5% к точности
2 (2 ур.)	+10% к точности
3 (3 ур.)	+15% к точности

Ваши атаки из легкого оружия более точные.

Перки собаки

У собаки практически все перки специфические. Кроме того, у нее довольно много активных перков, что позволяет ей применять различные ухищрения в процессе боя. Также как и у человека, некоторые перки сильно разбросаны по уровням, а изучать новые можно вплоть до 8 уровня.

Живучесть

Уровень	Эффект
1 (1 ур.)	+5 к здоровью
2 (2 ур.)	+10 к здоровью
3 (4 ур.)	+15 к здоровью
4 (6 ур.)	+20 к здоровью

Способность увеличивает максимальное количество единиц здоровья.

Лучшие критические

Уровень	Эффект
1 (1 ур.)	+1% к шансу критического удара
2 (2 ур.)	+2% к шансу критического удара
3 (4 ур.)	+3% к шансу критического удара
4 (7 ур.)	+4% к шансу критического удара

Повышается шанс критического урона.

Точные укусы

Уровень	Эффект
1 (1 ур.)	+2% к точности
2 (3 ур.)	+5% к точности
3 (5 ур.)	+7% к точности
4 (7 ур.)	+10% к точности

Повышенная точность укуса.

Крепкое тело

Уровень	Эффект
1 (2 ур.)	+52 к броне
2 (4 ур.)	+67 к броне
3 (5 ур.)	+83 к броне
4 (8 ур.)	+99 к броне

Крепкое тело приносит дополнительный бонус к количеству брони.

Открытие дверей

Уровень	Эффект
1 (2 ур.)	Открытие дверей

Собака натренирована открывать двери.

Закрытие дверей

Уровень	Эффект
1 (4 ур.)	Закрытие дверей

Собака натренирована закрывать двери.

Чутье

Уровень	Эффект: Активный
1 (3 ур.)	Обнаружение в радиусе 4 клеток
2 (4 ур.)	Обнаружение в радиусе 5 клеток
3 (6 ур.)	Обнаружение в радиусе 6 клеток
4 (8 ур.)	Обнаружение в радиусе 7 клеток

Способность учуять противника по запаху, даже если тот за стеной. Подает сигнал лаем.

Лечение

Уровень Эффект: Активный
 1 (2 ур.) Лечит 12 единиц здоровья
 2 (3 ур.) Лечит 20 единиц здоровья
 3 (5 ур.) Лечит 27 единиц здоровья
 4 (6 ур.) Лечит 35 единиц здоровья

Зализывает раны и лечит себя.

Смертельный укус

Уровень Эффект: Активный
 1 (1 ур.) Наносит 80 повреждений
 2 (3 ур.) Наносит 100 повреждений
 3 (5 ур.) Наносит 120 повреждений
 4 (7 ур.) Наносит 140 повреждений

Собака сильно кусает противника.

Перки шахтера

У шахтера, помимо пассивных перков, также есть один активный - Хаммер Слэш. При изучении перков шахтеру, нужно сначала определиться, кем он будет по владению оружием, и в каких городах воевать. Это связано с тем, что, например, если шахтер не будет воевать в МО, то перк Базовой защиты ему совершенно не нужен. Также как, если шахтер не будет пользоваться молотом, ему бесполезен перк Слэша. Однако Живучесть и Тяжеловоза качать строго рекомендуется.

Живучесть

Уровень Эффект
 1 (1 ур.) +20 к здоровью
 2 (1 ур.) +28 к здоровью
 3 (1 ур.) +36 к здоровью
 4 (1 ур.) +44 к здоровью

Способность увеличивает максимальное количество единиц здоровья.

Тяжеловоз

Уровень Эффект
 1 (1 ур.) +60 к грузоподъемности
 2 (1 ур.) +110 к грузоподъемности
 3 (1 ур.) +160 к грузоподъемности
 4 (1 ур.) +210 к грузоподъемности

Способность позволяет поднимать больший вес.

Слэш

Уровень Эффект: Активный
 1 (1 ур.) Наносит 125% повреждений по кругу
 2 (1 ур.) Наносит 145% повреждений по кругу
 3 (1 ур.) Наносит 160% повреждений по кругу
 4 (1 ур.) Наносит 170% повреждений по кругу

Удар по кругу молотом.

Базовая защита**Уровень Эффект**

- 1 (2 ур.) +52 к защите при отсутствии брони
- 2 (3 ур.) +67 к защите при отсутствии брони
- 3 (4 ур.) +83 к защите при отсутствии брони
- 4 (5 ур.) +99 к защите при отсутствии брони

Добавляет защиту при отсутствии брони.

Антинакрут

На каждом уровне развития персонажа имеется ограничение по развитию навыка. Такая система называется системой антинакрута, предназначенная для того, чтобы персонаж определенного уровня не мог получить значительного преимущества в проценте наносимых повреждений перед игроками такого же уровня, развив навык до максимума. Также система антинакрута ограничивает сумму всех навыков, чтобы не было возможности развить все навыки до максимума, тем самым, сделав совершенного бойца.

Достигая максимального значения навыка (суммы навыков) на определенном уровне, дальнейшее развитие этого навыка (всех навыков) замораживается. Продолжится прокачка только после перехода на следующий уровень. Можно также искусственно понизить определенные навыки (актуально в случае достижения максимальной суммы навыков), уменьшив общую их сумму, и давая возможность развиваться главному навыку дальше.

Таблица антинакрута навыков

Уровень	Макс. сумма	Макс. навык
1	270	59
2	280	69
3	290	78
4	300	88
5	315	97
6	330	106
7	355	116
8	375	125
9	400	134
10	425	144
11	450	153
12	470	163
13	490	172
14	510	181
15	530	191
16	550	200
17	570	200
18	590	200
19	610	200
20	630	200

Рейтинг

Термины

Наёмник – боевая единица (человек, собака, шахтёр) состоящая в Вашем отряде.

Отряд – при старте игры в наличии имеется 3 наёмника, максимальное количество наёмников – 12. Все они составляют отряд.

Рейтинг наёмника – индивидуальный рейтинг одной боевой единицы из вашего отряда.

Общий игровой рейтинг – складывается из суммы рейтинга всех имеющихся наёмников у Вас в отряде.

Убийство – ликвидация одной вражеской боевой единицы (наёмника).

Смерть – ликвидация Вашей боевой единицы (наёмника) противником.

Победа – полная ликвидация всех боевых единиц (наёмников) противника.

Проигрыш – полная ликвидация всех боевых единиц (наёмников) с Вашей стороны.

Очко рейтинга (ОР) – единица измерения рейтинга.

Основные положения

Расчёты рейтинга очень простые. За каждое убийство, именно убийство, а не победу, наёмнику начисляется 1 очко рейтинга. За смерть в бою, с рейтинга данного наёмника снимается 1 очко рейтинга. Победы и проигрыши никаким образом не влияют ни на Общий игровой рейтинг, ни на Рейтинг наёмника.

Примеры

1. Бой: СНС. Количество игроков: 8. Количество солдат: 1.

Вы совершили три убийства и сами погибли в бою: $1+1+1-1 = +2$ ОР. (в рейтинг данного наёмника)

2. Бой: СНС. Количество игроков: 8. Количество солдат: 1.

Вы совершили два убийства и сами не погибли в бою: $1+1 = +2$ ОР. (в рейтинг данного наёмника)

3. Бой: Выживание. Количество игроков: 2. Количество солдат: 2.

Назовем наёмников «Солдат_1» и «Солдат_2».

«Солдат_1» совершил одно убийство и был убит противником. Рейтинг для «Солдат_1» остался неизменным: $+1-1=0$ ОР.

«Солдат_2» был убит противником, соответственно -1 к рейтингу «Солдат_2».

Итоговый Общий игровой рейтинг за бой = рейтинг наёмника «Солдат_1» + рейтинг наёмника «Солдат_2» = $0 + (-1) = -1$ ОР.

4. Бой: Выживание. Количество игроков: 2. Количество солдат: 3.

Назовем наёмников «Солдат_1», «Солдат_2», «Солдат_3».

«Солдат_1» не был убит, и не совершил не одного убийства: 0 ОР.

«Солдат_2» был убит противником: -1 ОР.

«Солдат_3» совершил три убийства: $1+1+1 = +3$ ОР

Итоговый Общий игровой рейтинг за бой = рейтинг наёмника «Солдат_1» + рейтинг наёмника «Солдат_2» + рейтинг наёмника «Солдат_3» = $0 + (-1) + 3 = +2$ ОР.

Антинакрут рейтинга

За слишком частые бои с одними и теми же противниками рейтинг за убийства не начисляется, а вот снятие рейтинга за смерть остаётся постоянным.

Увольнение наёмников

При увольнении наёмника, весь его рейтинг автоматически вычитается из Общего игрового рейтинга.

Пример увольнения наёмника с положительным рейтингом.

У вас в наличии три наёмника.

Рейтинг «Наёмник _1»: 100 ОР

Рейтинг «Наёмник _2»: 200 ОР

Рейтинг «Наёмник _3»: 150 ОР

Общий игровой рейтинг: 450 ОР

Увольняем «Наёмник _2». Итог: $450 - 200 = 250$ ОР

Пример увольнения наёмника с отрицательным рейтингом.

У вас в наличии три наёмника.

Рейтинг «Наёмник _1»: 100 ОР

Рейтинг «Наёмник _2»: - 200 ОР

Рейтинг «Наёмник _3»: 150 ОР

Общий игровой рейтинг: 50 ОР

Увольняем «Наёмник _2». Итог: $50 - (- 200) = 250$ ОР

Как и где отслеживать свой рейтинг?

Есть три возможности отследить свой рейтинг:

1. Рейтинг-таблица в игровом клиенте.

Ник	Ранг	Победы	Нанёс урона	Убийств	Опыт	Рейтинг
1   ТАНКІІСТ [17]	2317	3689	1381603	5488	1489971	3023
Клан: Pirates[?]		Поражения: 1150				
Получил урона: 589157		Был убит: 1278				

Здесь показывается исключительно Общий игровой рейтинг, нет развёрнутого рейтинга индивидуально по каждому наёмнику в отряде. Если Вы не входите в ТОП 100 по одному из параметров рейтинг-таблицы, то такой способ отслеживания рейтинга Вам не подходит. Кроме того, здесь рейтинг не обновляется сразу после выхода из битвы.

2. Информацию об игроке в игровом клиенте.

Здесь рейтинг обновляется сразу после выхода из битвы. Однако также показывается исключительно Общий игровой рейтинг и нет развёрнутого рейтинга индивидуально по каждому наёмнику в отряде.

3. Статистик на сайте игры. <http://tionline.ru/?action=stats>

Для этого нужно выбрать свой игровой сервер и найти свой ник в списке (для этого нужно быть онлайн в игре). Здесь максимально развернутая статистика по всем имеющимся наёмникам в отряде. Но рейтинг на сайте обновляется не сразу после выхода из битвы.

Примечание: если Вы хотите посмотреть статистику другого персонажа, и на данный момент он находится в оффлайне, сделать это очень просто. Достаточно в адресной строке браузера просто поменять или дописать имя персонажа в URL.

Для сервера Arizona:

http://tionline.ru/?action=stats&server=1&char_name=ник_персонажа

Например: http://tionline.ru/?action=stats&server=1&char_name=ТомHawk

Для сервера Nevada:

http://tionline.ru/?action=stats&server=2&char_name=ник_персонажа

Например: http://tionline.ru/?action=stats&server=2&char_name=ТомHawk

Несоответствие рейтинга

Для тех, кто сталкивался с несоответствием рейтинга вычислениям от убийства/смертей: после того как система вычислит рейтинг по описанной выше схеме, данное число умножается на коэффициенты городов и затем округляется до целых (в меньшую сторону).

Ранги и звания

Наемники игрока, убивая противников, получают специальные очки званий. Очки званий накапливаются аналогично игровому опыту. По достижении определенного значения, наемник получает следующее воинское звание.

Ранг отряда характеризует весь отряд игрока в целом и влияет на количество кредитов, которые игрок зарабатывает во время боя. Чем выше ранг, тем больше кредитов, чем ниже – тем меньше кредитов. Расчет ранга производится на основе очков звания всех наемников в отряде, чем выше звания, тем выше ранг отряда.

Во время участия в штурмовых боях, игрок сможет получить больше очков званий, нежели в боях на арене. Кроме того, лучшие участники штурмов получают специальные штурмовые значки, которые добавляют дополнительные очки звания. Также ускоренный рост званий можно обеспечить использованием бустеров.

Звания наемников

Звание	Количество очков
 Recruit (Рекрут)	0 и ниже
 Private (Рядовой)	20
 Private First Class (Рядовой Первого класса)	50
 Specialist (Специалист)	80
 Lance Corporal (Младший Капрал)	120
 Corporal (Капрал)	180
 Sturm-Corporal (Штурм-Капрал)	250
 Lance Sergeant (Младший Сержант)	320
 Sergeant (Сержант)	450
 Sturm-Sergeant (Штурм-Сержант)	600
 Master Sergeant (Мастер Сержант)	750
 Lance Unterofficer (Младший Унтер-офицер)	1050
 Unterofficer (Унтер-офицер)	1400
 Second Lieutenant (Младший Лейтенант)	1800
 Lieutenant (Лейтенант)	2400
 Sturm-Lieutenant (Штурм-Лейтенант)	3300
 Senior Lieutenant (Старший Лейтенант)	4300
 Captain (Капитан)	5400
 Kriegs-Captain (Кригс-Капитан)	7000
 Major (Майор)	8600
 Kriegs-Major (Кригс-Майор)	10200
 Sub-Colonel (Подполковник)	12000
 Colonel (Полковник)	14000
 Commander (Командор)	16500
 Kriegs-Commander (Кригс-Командор)	19000
 Brigadier General (Бригадный Генерал)	22000
 Major General (Генерал-Майор)	26000
 Lieutenant General (Генерал-Лейтенант)	30000
 General (Генерал)	35000

Правила начисления очков званий

- Звания наемников игрока не могут быть выше звания командира отряда (аватара игрока).
- Очки начисляются каждому наемнику, участвовавшему в бою.
- Чем выше звание убитого противника, по сравнению со званием наемника игрока, тем больше очков наемник получит в конце боя. Верно и обратное утверждение, чем ниже звание убитого, тем меньше очков наемник получит после боя.
- Для того чтобы наемник получил очки звания его жертва должна не сильно отличаться от него по уровню. Таким образом, невозможно получить очки звания, убивая слабых противников.
- Если игрок побеждает в бою, то его наемники получают дополнительные очки к тем, которые они заработали за время боя. Если игрок проигрывает бой, то наемники не получают дополнительные очки званий.
- Если наемник игрока погибает во время боя, то он получает штраф к заработанным очкам звания.
- Если наемник сбегает из боя, то убийства за время боя ему не засчитываются, а из имеющихся очков звания вычитаются штрафные очки.
- Если игрок часто воюет с другим игроком, то он получает меньше очков звания, чем, если бы он находился в боях все время с разными противниками.
- Номинальное количество очков звания за убийство одного равного по званию наемника равно 10.
- Если звание жертвы выше звания убийцы на 500, то номинальное количество очков звания за убитого увеличивается на 1, если на 1000, то на 2 и т.д., но номинальное количество очков не может превышать 20.
- Если же звание жертвы ниже звания убийцы, то за каждые 500 очков разницы, происходит понижение на 1 очко, но не ниже, чем 1.
- Очки званий, заработанные за каждого убитого, в конце боя складываются.
- За победу в бою, суммарное количество заработанных очков удваивается.
- Штраф за смерть наемника в бою составляет 5 очков.
- Штраф за побег из боя равен 20 очкам.

Таблица очков звания по уровням

От уровня наемника зависит то, какое максимальное количество очков звания он может иметь. Каждый раз, при начислении очков звания необходимо проверять, не превысит ли новое значение допустимый предел, если превысит, то вместо всего количества начисляется урезанное, так, чтобы количество очков звания не превышало допустимые пределы.

Уровень	Макс. очков звания
1	120
2	320
3-4	1050
5-6	2400
7-9	5400
10-13	12000
14-17	22000
18-20	35000

Минимальный уровень жертвы

Для каждого уровня наемников, существует нижняя граница получения очков званий. И если уровень жертвы ниже этой границы, то наемник не получает очков звания за убийство, вне зависимости от того какие бонусы в данный момент работают и какое звание у жертвы.

Уровень убийцы	Мин. уровень жертвы	Уровень убийцы	Мин. уровень жертвы
1	1	11	9
2	1	12	10
3	1	13	11
4	2	14	12
5	3	15	13
6	4	16	13
7	5	17	14
8	6	18	15
9	14	19	15
10	15	20	15

Понижение в звании

Если игрок в течение суток не провел ни одного боя, то очки званий всех наемников в отряде понижаются на 1% от текущего количества (но не больше 50 очков и не ниже нуля для каждого наемника). Позднее игрок может вернуть отнятые очки за половину их стоимости, т.е. чтобы вернуть 50 очков, нужно набрать 25.

Ранг отряда

 2500 и меньше	 12501-15000	 25001-27500
 2501-5000	 15001-17500	 27501-30000
 5001-7500	 17501-20000	 30001-32500
 7501-10000	 20001-22500	 32501-35000
 10001-12500	 22501-25000	 35000 и выше

Правила расчета ранга отряда

Для расчета ранга отряда суммируются очки званий всех наемников в отряде с разными коэффициентами для разных наемников:

- 3 самых старших по уровню наемника – коэффициент равен 1/3
- Все наемники с отрицательным количеством очков званий – коэффициент равен 1/3
- Все остальные наемники – коэффициент равен 1/15

Увеличение дохода за бои, в зависимости от ранга отряда.

- За каждые +250 очков ранга игрок получает дополнительно 1% к заработанным кредитам.
- За каждые -500 очков ранга игрок недополучает 1% от заработанных кредитов (штраф не превышает 90%).

Опыт

Опыт наемников зарабатывается в боях и позволяет им развиваться, повышая свой уровень. С каждым новым уровнем увеличивается количество жизней и грузоподъемность, а также открывается доступ к изучению новых перков и использованию новых видов вооружения и обмундирования. Кроме этого открывается доступ к новым локациям и режимам игры.

Количество получаемого опыта может уменьшаться и увеличиваться в зависимости от условий боя и используемых бустеров. Также количество опыта зависит от уровня, ранга и обмундирования противника: чем сильнее противник, тем больше опыта получит наемник. Бустеры позволяют увеличивать количество получаемого опыта на определенный промежуток времени. Снижение получаемого опыта зависит от штрафов, возникающих при игре с более слабым противником или с одним и тем же игроком. Количество получаемого опыта также зависит от нанесенного и полученного урона. Чем больше повреждений было нанесено и/или получено, тем больше опыта получит наемник.

Предметы

Прочность и ремонт

Текущая прочность (**ТП**) уменьшается при использовании и увеличивается при ремонте или апгрейде. С каждым выстрелом **ТП** оружия уменьшается на число, равное количеству **ОД**, потраченного на выстрел, независимо от результата выстрела (попадание, промах, крит) и состояния оружия.

С каждым попаданием в одетую броню её **ТП** уменьшается на величину, вычисляемую по формуле:

trunc(НУ/2.5)

где **НУ** - нанесенный вам урон, а функция **trunc** отбрасывает дробную часть числа.

Уменьшение **ТП** зависит только от величины нанесенного урона (т.е. если у бойца осталось 2НР, а противник последним выстрелом нанес урон в 100, то **ТП** брони уменьшится на 40). В комплекте брони - части ломаются одинаково от каждого выстрела.

Внесенные в битву вещи, при перемещении на землю или в ящик в локации, **теряют 50% текущей прочности**. А если их не забрать, то они пропадают (остаются в бою).

При достижении текущей прочности 0 вещь пропадает (разрушается). Это может произойти во время боя. Броня, обозначенная как SE (неразрушимая) тоже уменьшает максимальную прочность при ремонте, но при достижении 0 не пропадает, а становится непригодной к использованию и снимается с персонажа в его рюкзак. Её все равно можно отремонтировать или апгрейдить (в случае достижения состояния 0/0).

Максимальная прочность уменьшается при ремонте **Repair Kit**-ами и увеличивается при удачном апгрейде **Upgrade Kit**-ами. Ремонт вещей можно производить с помощью **Repair Kit**, **Advanced Repair Kit** и **Super Repair Kit** которые имеют ограниченный ресурс. Ресурса хватает на 600/1200/3600 единиц ремонта соответственно. Каждый ремонт уменьшает максимальное значение прочности на 3% потраченного ресурса **Repair Kit**-а. **Upgrade Kit** позволяет увеличить запас прочности на +65 единиц к максимуму после предыдущего апгрейда, но только в случае успешного апгрейда.

Примеры

1. Имея броню с запасом прочности 350 и текущей прочностью 50, т.е состояние вещи составляет 50/350, Вы можете произвести ремонт с помощью нового Repair Kit-а с ресурсом 600 и получить броню с прочностью 341 и Repair Kit с остатком ресурса 309.

2. Новый Танк 500/500 износился после ремонтов, и прочность стала 50/100, но после апгрейда прочность станет 565\565 и 221 броня. 3. Какую прочность имеет заточенный до +5 Styer Aug у игрока с навыком 116, сломанный в бою на 100 единиц прочности, а затем отремонтированный?

Решение:

$$300 + 5 * 65 = 625$$

$$625 - (100 * 3\%) = 622$$

$$\text{Прочность } 622/622$$

Вооружение

В этом разделе представлено описание оружия Total Influence, которое вы можете находить в бою в специальных ящиках или же покупать в магазине и у других игроков.

У любого оружия (кроме одноразового) при стрельбе снижается прочность, равная затрачиваемым на выстрел Очкам Действия. Поэтому необходимо постоянно следить за текущей прочностью оружия и вовремя чинить его. Для этого в игре служит специальный предмет - Repair Kit (Чинилка).

Каждое оружие относится к определенному классу, соответствующему определенному умению персонажа (автоматическое, тяжелое, дальнобойное и т.д.). Для шахтеров предусмотрено собственное оружие.

Автоматическое

Все оружие этого класса стреляет очередями, расходуя за выстрел по несколько патронов. Главная его особенность - это то, что точность такого оружия (и любого другого с количеством пуль за выстрел больше одного) рассчитывается для каждой выпущенной пули отдельно.

AK 47



Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 8-63
Вдаль (9 кл.): 6-47
Пуль за выстрел: 5
Точность: 65%
Цена применения: 5 ар
Амуниция: 7.62 x 39 mm
 Вес: 150
 Стоимость: 900 кр., 6 зол.

Низкая точность Автомата Калашникова компенсируется вблизи огромной мощностью, сопоставимой даже с некоторыми видами тяжелого оружия. Однако, с увеличением дальности стрельбы убойная сила довольно ощутимо снижается. Но и в этом случае с АК в умелых руках можно изрядно подпортить вражескую броню.

Colt M4



Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 8-46
Вдаль (9 кл.): 8-46
Пуль за выстрел: 4
Точность: 81%
Цена применения: 5 ар
Амуниция: 5,56 x 45 mm
 Вес: 150
 Стоимость: 750 кр., 5 зол.

Универсальная автоматическая винтовка, позволяющая наносить стабильный урон независимо от дистанции. Отличается более высокой точностью по сравнению с АК, а также меньшим расходом патронов. Идеален для штурмовых операций в любом городе.

Val



Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 7-55
Вдаль (9 кл.): 6-49
Пуль за выстрел: 5
Точность: 72%
Цена применения: 5 ар
Амуниция: 9 x 39 S
Требуемый уровень: 4
 Вес: 150
 Стоимость: 1500 кр., 10 зол.

Val - это, можно сказать, смесь АК и М4. Показатель точности как раз между их значениями, разница в уроне вдаль и вблизи есть, но она минимальна. В целом, довольно неплохой конкурент уже стандартным АК и М4, использующий принципиально другой тип патрона - 9 x 39 S - специально для "тихих" пушек. Однако использовать Вал бойцы могут только с 4 уровня.

Groza

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 5-32
Вдаль (8 кл.): 7-50
Пуль за выстрел: 5
Точность: 81%
Цена применения: 6 ар
Амуниция: 9 x 39 S
 Вес: 150
 Стоимость: 1350 кр., 9 зол.

Не слишком мощный автомат, особенно на ближних дистанциях. Однако этот недостаток отчасти компенсирует наличие подствольного гранатомета, выстреливающего специальными гранатами, хоть и несколько уступающими по урону ручным гранатам. Но все-таки, более низкая дальность и большие затраты ОД по сравнению с М4 и АК делает Грозу менее конкурентоспособным оружием среди автоматического.

Famas

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 5-51
Вдаль (7 кл.): 5-45
Пуль за выстрел: 5
Точность: 70%
Цена применения: 5 ар
Амуниция: 5,56 x 45 mm
 Вес: 80
 Стоимость: 600 кр., 4 зол.

Полную отдачу от этого оружия можно получить лишь в довольно тесном пространстве, так как на открытой территории низкая дальность стрельбы Фамаса является главным его недостатком. Однако несомненным плюсом является более меньший (почти в 2 раза) вес, чем у АК и М4, что позволяет эффективно использовать Фамас в качестве оружия поддержки для снайперов.

P90

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 6-51
Вдаль (6 кл.): 6-51
Пуль за выстрел: 5
Точность: 80%
Цена применения: 4 ар
Амуниция: 5.7 x 28 mm
 Вес: 80
 Стоимость: 750 кр., 5 зол.

По характеристикам П90 представляет собой М4 с урезанной дальностью стрельбы, что компенсируется меньшими затратами ОД на выстрел, что делает автоматчика более маневренным. Поэтому на плотно застроенных картах предпочтительней. Также имеет смысл использовать в качестве второстепенного оружия.

НК МР5

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 4-34
Вдаль (8 кл.): 4-34
Пуль за выстрел: 5
Точность: 70%
Цена применения: 4 ар
Амуниция: 9 mm
 Вес: 100
 Стоимость: 450 кр., 3 зол.

Этот автоматический пистолет-пулемет лишен каких-либо изысков. Низкая точность и малая убойная сила патрона компенсируются разве что небольшими затратами ОД на выстрел и невысоким весом. Однако конкурировать с полноценными автоматами МП5 не под силу.

UZI

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 5-38
Вдаль (6 кл.): 3-22
Пуль за выстрел: 5
Точность: 70%
Цена применения: 3 ар
Амуниция: 9 mm
 Вес: 75
 Стоимость: 300 кр., 2 зол.

Уникальное в своем роде оружие, вся уникальность которого заключается в том, что за 1 ход вы можете произвести целых 5 выстрелов. Но это оказывается полезным лишь в незначительном количестве случаев, поскольку невысокая дальность, слабый урон вдаль и низкая точность не позволяет полноценно использовать Узи как основное оружие. А вот в качестве оружия поддержки этот пистолет-пулемет может сослужить вам добрую службу.

Дальнобойное

Главная особенность оружия этого класса является, как не трудно догадаться, высокая дальность стрельбы, - выше, чем стандартный обзор персонажа, использующего его. Отсюда очевидна тактика боя с этим оружием: если кто-либо из своих персонажей или членов своей команды видит врага ("светит" его), то снайпер сможет выстрелить по нему, если враг находится на дистанции стрельбы его снайперской винтовки. Кроме того, снайпер и сам может "посветить", используя снайперский прицел на некоторых винтовках.

Steyr Aug

Повреждение:
Вблизи (4 кл.): 7-55
Вдаль (14 кл.): 7-55
Пуль за выстрел: 5
Точность: 80%
Цена применения: 6 ар
Амуниция: 5,56 x 45 mm
 Вес: 150
 Стоимость: 1050 кр., 7 зол.

Эта штурмовая винтовка с оптическим прицелом обеспечивает стабильный урон, как на дистанции, так и в поле зрения снайпера. Невысокие затраты ОД на выстрел и автоматическая система стрельбы позволяет бить без промаха, что делает Ауг одной из лучших снайперских винтовок в Total Influence.

Vintorez

Повреждение:
Вблизи (3 кл.): 9-55
Вдаль (12 кл.): 11-69
Пуль за выстрел: 4
Точность: 85%
Цена применения: 7 ар
Амуниция: 9 x 39 S
 Вес: 150
 Стоимость: 1500 кр., 10 зол.

Специальная снайперская винтовка Винторез обладает чуть меньшей дистанцией стрельбы, чем Ауг, однако показатели точности, и повреждений, а также меньший расход патронов позволяют ей на равных конкурировать с Аугом. Однако за все это придется заплатить и побольше кредитов.

AWP

Повреждение:
Вблизи (7 кл.): 42-63
Вдаль (18 кл.): 51-76
Пуль за выстрел: 1
Точность: 85%
Цена применения: 9 ар
Амуниция: 7,62 x 51 mm
 Вес: 200
 Стоимость: 1200 кр., 8 зол.

Самая дальнобойная винтовка, позволяющая стрелять на дистанцию вдвое больше радиуса обзора снайпера, причем с дистанцией урон только увеличивается. Но за это придется расплачиваться совершенной непригодностью для стрельбы вблизи. Поэтому снайперу всегда нужно иметь при себе какой-нибудь сюрприз для ближнего боя. Доступен снайперский прицел.

SVD

Повреждение:
Вблизи (7 кл.): 46-63
Вдаль (15 кл.): 66-76
Пуль за выстрел: 1
Точность: 90%
Цена применения: 9 ар
Амуниция: 7,62 x 51 mm
Требуемый уровень: 5
 Вес: 200
 Стоимость: 1650 кр., 11 зол.

Практически аналогичная AWP винтовка для любителей отечественного производителя, отличающаяся только "урезанной дальностью", большей точностью и меньшим разбросом урона. И это несмотря на ограничение в использовании до 5 уровня бойца. В остальном все минусы и плюсы абсолютно те же. Доступен снайперский прицел.

HK G3SG/1

Повреждение:
Вблизи (7 кл.): 17-72
Вдаль (16 кл.): 17-72
Пуль за выстрел: 3
Точность: 90%
Цена применения: 10 ар
Амуниция: 7,62 x 51 mm
 Вес: 200
 Стоимость: 1200 кр., 8 зол.

По части характеристик является аналогичной AWP винтовкой, отличающейся тем, что стреляет очередью из трех пуль, что практически исключает вероятность промаха. Однако повреждения на дистанции не так высоки, как у AWP, да и сама дальность выстрела слегка занижена. К сожалению, для того, чтобы хорошо прицелится, снайперу нужно затратить очень большое количество ОД. Доступен снайперский прицел.

SKS Carbine

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 25-42
Вдаль (10 кл.): 35-59
Пуль за выстрел: 1
Точность: 85%
Цена применения: 7 ар
Амуниция: 7.62 x 39 mm
 Вес: 100
 Стоимость: 750 кр., 5 зол.

Удивительный раритет, не отличающийся ни высокой дальностью, ни хорошей точностью и отдающий душком не одного десятка лет. Однако за свой малый вес, способность стрелять в упор по принципу "дулом в нос" и довольно таки хороший урон карабин пользуется уважением в узких кругах любителей пострелять издалека.

Тяжелое

Оружие этого класса при своих размерах тяжелое не только на вес, но и на урон. Оно является полной противоположностью дальнобойному, поэтому, чем ближе расположен враг, тем более болезненны для него последствия выстрела. Не все оружие этого класса можно приобрести в личное пользование, - некоторые виды можно найти только в ящиках на поле боя или приобрести для штурма.

Shotgun

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 21-63
Вдаль (5 кл.): 4-12
Пуль за выстрел: 2
Точность: 90%
Цена применения: 5 ар
Амуниция: Shells
 Вес: 100
 Стоимость: 600 кр., 4 зол.

Двуствольное короткое ружье, полезное исключительно при стрельбе в упор. Конечно, можно стрелять и вдаль на 5 клеток, но тогда не удивляйтесь ехидным смешкам соперника, вызванных смешным уроном. Зато затраты ОД на выстрел позволяют произвести 3 выстрела за ход, правда такая возможность появляется нечасто.

SPAS

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 29-80
Вдаль (7 кл.): 11-32
Пуль за выстрел: 2
Точность: 85%
Цена применения: 6 ар
Амуниция: Shells
 Вес: 150
 Стоимость: 750 кр., 5 зол.

Идеальный дробовик для любителей тяжелого оружия. Сочетает в себе низкие затраты ОД на выстрел и отличную убойную силу вблизи, да и на дальних дистанциях урон падает не так ощутимо, как у Шотгана. Настоящая гроза всех снайперов, особенно если у оных нет в загашнике чего-либо похожего.

Pancor Jackhammer

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 12-85
Вдаль (7 кл.): 10-68
Пуль за выстрел: 4
Точность: 70%
Цена применения: 7 ар
Амуниция: Shells
 Вес: 125
 Стоимость: 750 кр., 5 зол.

Этот полуавтоматический дробовик обладает весьма неплохим уроном, однако количество патронов за выстрел делает результат довольно непредсказуемым. Неплохо смотрится на максимальной дистанции, но вблизи все же проигрывает Спасу.

ТОЗ-34

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 25-42
Вдаль (9 кл.): 22-38
Пуль за выстрел: 1
Точность: 85%
Цена применения: 7 ар
Амуниция: Shells
Требуемый уровень: 4
 Вес: 80
 Стоимость: 900 кр., 6 зол.

Дальнобойное охотничье ружье для любителей тяжелого оружия. Правда, это не относится к его весу, скорее к тактике игры с ним. По большинству характеристик ТОЗ-34 - это аналог СКС: те же 9 кл., те же 7 ОД, те же 85% точности и даже тот же вес. разве что патрон другой да навык. В общем, если требуется достать врага на дистанции - ТОЗ-34 тягу в этом поможет.

M60

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 4-114
Вдаль (13 кл.): 3-91
Пуль за выстрел: 20
Точность: 80%
Цена применения: 9 ар
Амуниция: Vindicator Ammo
 Вес: 200
 Стоимость: 1800 кр., 12 зол.

Тяжелый пулемет во всех смыслах этого слова. Тяжело не только стрелку таскать его с собой, но и врагу – от последствий очереди. Стреляя как вблизи, так и вдаль, при удачном стечении обстоятельств одна очередь может оказаться фатальной. Причем повреждения могут быть нанесены всем, находящимся на линии стрельбы. Но не стоит заблуждаться, так как при неудачном стечении обстоятельств можно лишь зазря опустошить треть крайне недешевой обоймы.

Minigun



Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 3-153
Вдаль (12 кл.): 2-99
Пуль за выстрел: 30
Точность: 80%
Цена применения: 10 ар
Амуниция: Vindicator Ammo
 Вес: 250
 Стоимость: 2250 кр., 15 зол.

Рекомендуется к использованию всем, желающим почувствовать себя истинным Рембо. Опустошая за 2 секунды пол обоймы, Миниган может обеспечить победу за 1 ход, однако отрицательные качества ровно такие же, как и у М60.

Легкое

Название класса заведомо определяет невысокие повреждения у оружия. Однако и несомненные плюсы в виде стабильного урона от 1 пули, малого веса и низких затрат ОД на выстрел дают такому оружию право на жизнь в мире Total Influence. Кроме того, для легкого оружия имеется специальный перк для повышения точности его стрельбы.

USP Match



Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 17-29
Вдаль (7 кл.): 17-29
Пуль за выстрел: 1
Точность: 85%
Цена применения: 4 ар
Амуниция: 9 x 19 mm Parabellum
 Вес: 50
 Стоимость: 150 кр., 1 зол.

Пистолет, с оптимальными характеристиками для легкого оружия. Высокая дальность стрельбы, неплохой урон, высокая точность затраты ОД на выстрел, позволяющие сделать 3 выстрела и успеть укрыться, - все это делает его универсальным пистолетом для ведения боев на закрытых и не очень территориях. К сожалению, без промахов не обойтись, однако перки "Владения легким оружием" заметно снизят их вероятность.

Beretta



Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 13-20
Вдаль (5 кл.): 13-20
Пуль за выстрел: 1
Точность: 70%
Цена применения: 3 ар
Амуниция: 9 mm
 Вес: 50
 Стоимость: 150 кр., 1 зол.

Беретту можно считать аналогом Узи из класса автоматического оружия. Те же 3 ОД за выстрел, невысокие повреждения и низкая точность. Но, учитывая то, что пистолет выстреливает по 1 патрону, промахнуться из него очень просто. Даже с изученными перками "Владения легким оружием" не удастся избежать большого количества промахов, хотя, в какой-то мере, это компенсируется частотой стрельбы.

Magnum



Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 25-42
Вдаль (6 кл.): 25-42
Пуль за выстрел: 1
Точность: 80%
Цена применения: 5 ар
Амуниция: Magnum Rounds
 Вес: 50
 Стоимость: 300 кр., 2 зол.

Мощный пистолет, обладающий средними затратами ОД и высокой стоимостью боеприпасов. По совокупности характеристик Магнум можно расположить рядом с УСП. Но здесь уже придется выбирать между мощностью, затратами ОД и дальностью.

Desert Eagle

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 34-51
Вдаль (7 кл.): 34-51
Пуль за выстрел: 1
Точность: 80%
Цена применения: 6 ар
Амуниция: Magnum Rounds
Требуемый уровень: 5
 Вес: 80
 Стоимость: 450 кр., 3 зол.

Самый мощный пистолет, и этим все сказано. Даже высокие затраты ОД, высокая стоимость боеприпасов не портят репутацию Пустынного Орла. А по сумме характеристик Desert Eagle все же несколько обходит Магнум. Только вот ложка дегтя в виде ограничения на 5 уровень заметно портит впечатление. Но ради этого ведь стоит качаться!

Метательное

Как ни странно, оружие этого класса можно не только метать, но и выстреливать. Причем на значительные расстояния. Основная особенность - это действие эффекта от оружия в определенной зоне поражения, то есть наносятся повреждения всем, оказавшимся поблизости от взрыва.

Frag Grenade

Повреждение: 84
Радиус поражения: 3 кл.
Дистанция: 4-10 кл.
Разброс: 2 кл.
Цена применения: 7 ар
 Вес: 40
 Стоимость: 300 кр., 2 зол.

Осколочная граната, взрывающаяся при контакте с поверхностью. Наносит повреждения всем в радиусе 3 клеток. Однако при броске следует учитывать и радиус разброса в 2 клетки, то есть граната может незначительно отклониться от цели. И, разумеется, стоит учитывать возможные препятствия для ее полета, чтобы ненароком не покалечить себя самого. Используется однократно.

Flash Grenade

Радиус поражения: 3 кл.
Дистанция: 4-10 кл.
Разброс: 2 кл.
Цена применения: 6 ар
 Вес: 30
 Стоимость: 150 кр., 1 зол.

Ослепляющая граната, не наносящая никаких повреждений, но на 1 ход снижающая радиус обзора всех, попавших в зону поражения, до 4 клеток. Эффективна, прежде всего, против снайперов, крупных скоплений врагов и при ситуации, когда необходима передышка для лечения или смены позиции. Используется однократно.

Sub Grenade

Повреждение: 76
Радиус поражения: 3 кл.
Дистанция: 4-10 кл.
Разброс: 1 кл.
Цена применения: 6 ар
 Вес: 40
 Стоимость: 300 кр., 2 зол.

Подствольная граната для Грозы. По повреждениям слабее, чем осколочная, зато более точная. Для использования гранату необходимо положить персонажу в инвентарь, после чего станет доступно действие выстрела подствольной гранаты. Продается в вооружении, хотя и является амуницией. Без Грозы не используется.

Flare

Длительность эффекта: 3 хода
Радиус: 3 кл.
Дистанция: 4-10 кл.
Разброс: 2 кл.
Цена применения: 5 ар
 Вес: 20
 Стоимость: 1 зол.

Осветительная граната, также как и ослепляющая, не наносит повреждений. Она подсвечивает небольшой участок местности радиусом 3 клетки на 3 хода. Это необходимо в условиях ограниченной видимости в шахтах. Наемники смогут видеть в подсвеченном участке, но не дальше своего стандартного обзора.

RPG

Повреждение: 114-127
Радиус поражения: 4 кл.
Дистанция: 4-20 кл.
Разброс: 3 кл.
Цена применения: 12 ар
Амуниция: Missile
 Вес: 150
 Стоимость: 3000 кр., 20 зол.

Ракетная установка с огромными повреждениями и гигантским радиусом действия. При желании можно запустить ракету чуть ли не через пол карты. Но высокие затраты ОД практически не оставляют стрелку маневра после выстрела. Правда стоимость ракет заставляет задуматься о частом использовании РПГ.

Suicide Jacket

Повреждение:
Вблизи (0 кл.): 114-136
Вдаль (2 кл.): 68-81
Броня: 70
Цена применения: 4 ар
 Вес: 90
 Стоимость: 1800 кр., 12 зол.

Жилет самоубийцы не относится, по сути, к классу метательного оружия, но и не является броней, хотя и обеспечивает защиту. Это единственное в своем роде оружие. Одевается на тело в качестве брони, но использование параллельно какого-либо оружия запрещено. После этого есть возможность подорвать себя и всех, кто окажется в радиусе 4 клеток.

Ближний бой

Оружие этого класса можно применять, только находясь вплотную к врагу. Имеет смысл использовать в крайних ситуациях, когда нет ничего подходящего под рукой. Хотя и простой хук или пинок тоже никто не мешает отвесить. Также, как и у легкого оружия, для ближнего существует специальный перк, позволяющий повисить точность ударов.

Melee Combat

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 8-17
Точность: 90%
Цена применения: 4 ар

Пинок и хук - вот, пожалуй, и все, на что способны brave безоружные наемники. Но не стоит отчаиваться, ведь даже вручную при должном умении можно запинать врага до смерти. Теоретически. А кто говорил, что будет легко?

Dog Claws

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 42-51
Точность: 85%
Цена применения: 5 ар

Собачьи клыки - это не только средство пережевывания пищи, но и единственное, чем она может постоять за себя. Откусить врагу одну-другую лишнюю торчащую конечность - вот и вся тактика. Главное - всегда помнить о рецептах корейской кухни!

Knife

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 17-34
Точность: 85%
Цена применения: 4 ар
 Вес: 5
 Стоимость: 4 зол. (Miner's Town)

Простой армейский нож, остро заточенное лезвие которого позволяет нарезать не только батон хлеба, но и врагов без особых усилий. В крайних случаях, разумеется. Продается только в Miner's Town и за золото, или может попасться в ящиках на карте.

Machete

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 34-42
Точность: 85%
Цена применения: 5 ар
 Вес: 6
 Стоимость: 150 кр., 1 зол.

По соотношению урона, точности и цены применения является, пожалуй, лучшим оружием ближнего боя. Смело рассекая воздух, вы можете даже попутно оставить несколько царапин на вражеской броне, чем, скорее всего, сильно разозлите его. Но, если это и являлось целью, то лучшего оружия вам и не найти.

Wrench

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 42-51
Точность: 80%
Цена применения: 6 ар
 Вес: 15
 Стоимость: 150 кр., 1 зол.

Разводной ключ призван служить не только основным инструментом механиков и сантехников, но и вполне пригоден для вскрытия вражеских голов и порчи чужого имущества в виде брони. Правда, нужно еще умудриться подобраться к врагу на подходящее расстояние, да еще и нанести больше двух ударов за ход не получится.

Steel Pipe

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 25-34
Точность: 85%
Цена применения: 5 ар
 Вес: 8
 Стоимость: не продается

Труба, судя по всему водопроводная, оторванная в ближайшем общественном туалете. Зато стальная. Именно поэтому наемники предпочитают использовать ее не по прямому назначению. Характеризуется невысокими повреждениями и невозможностью купить в магазине, - умные люди заблаговременно заныкали пару штук в ящиках на карте.

Шахтерское

Оружие этого класса может использовать только шахтер. Он умет владеть тяжелым оружием или оружием ближнего боя. Поэтому шахтеру приходится воевать исключительно на ближних дистанциях. Все вещи обладают удвоенной прочностью.

Freak Melee

Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 34-46
Точность: 90%
Цена применения: 5 ар
Навык: Ближнее

Шахтер не так искусен в ближнем бою, как человек, но его один суровый удар пудовым кулаком может выбить дурь из самого зазнавшегося противника. Нередко может помочь в безвыходной ситуации.

Freak Nailgun

(Только для шахтеров)
Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 29-41
Вдаль (5 кл.): 29-41
Пуль за выстрел: 1
Точность: 95%
Цена применения: 4 ар
Амуниция: Freak Ammo Nails
Навык: Тяжелое
 Вес: 150
 Стоимость: 1050 кр., 7 зол.

В шахтах практически нет патронов, да и откуда им там взяться. Зато полным-полно гвоздей. Шахтеры, не будь дураками, соорудили себе пистолет с легкодоступными патронами. И, что удивительно, гвозди проникают сквозь броню не хуже обычных пуль, нанося приличный урон врагам. К сожалению, дальность полета гвоздей не столь велика, как хотелось бы, но на среднюю дистанцию таки долетают.

Freak Hammer

(Только для шахтеров)
Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 63-89
Точность: 95%
Цена применения: 5 ар
Навык: Ближний бой
 Вес: 200
 Стоимость: 1350 кр., 9 зол.

Тяжелый молот, которым можно было бы разрушать стены и портить вражеский транспорт. Что уж говорить про жалких противников. Конечно, чтобы взмахнуть им, нужно еще подобраться к врагу, да и ударить больше одного раза вряд ли получится. Зато за мощь такого удара можно пожертвовать многим. Может использоваться с перком Hammer Slash, нанося повреждения по кругу всем, очутившимся вокруг шахтера.

Freak Shield

(Только для шахтеров)
Повреждение:
Вблизи (1 кл.): 29-46
Точность: 95%
Цена применения: 4 ар
Навык: Ближний бой
Эффект: +85 к броне
 Вес: 300
 Стоимость: 1200 кр., 8 зол.

Щит шахтера, служащий для повышения его защиты. Чаще всего используется в паре с другим оружием, попеременно меняя их в зависимости от ситуации. Но и держа в левой руке щит, шахтер может неслабо ударить правой.

Обмундирование

В этом разделе представлено описание обмундирования - всевозможных видов брони, которые также можно находить в ящиках в бою или покупать в магазине и у других игроков. Некоторая броня имеет ограничения по уровню персонажа, на которого может быть надета.

Броня также как и оружие имеет прочность, которая уменьшается при получении урона, и ее также нужно своевременно чинить, используя Repair Kit.

Всего на персонажа (не собаку) можно одновременно надеть до 3 единиц брони: на голову, тело и ноги. Поэтому в игре почти вся броня разделена на комплекты - сеты по 3 штуки. Каждая часть имеет разное количество единиц защиты - чем больше, тем, соответственно, меньше повреждений будет получать персонаж. Причем не обязательно надевать весь комплект, можно комплектовать части как угодно. Броня для собак, а также экзо-броня для людей (Tank Armor и Female Exo Armor) занимает сразу все 3 слота и является монолитной. Зато она добавляет какой-нибудь полезный эффект своему хозяину.

Особенно крепкая броня имеет специальную версию - Special Edition, которая отличается тем, что при неудачном улучшении (апгрейде) не исчезает безвозвратно, а лишь возвращается к своему изначальному состоянию (+0). Однако чинить эту броню нужно также как и обычную, - она хоть и не сломается окончательно, но надеть ее будет невозможно. Стоит такая броня на порядок дороже и продается только за золото в Премиум магазине. Но ее можно перекупить у игроков и за кредиты.

Легкая броня

Не всегда легкая броня является легкой на вес. Легкая она, прежде всего, на свою защиту, обладая минимальными показателями. В связи с этим не имеет популярности в магазине, однако, если бои происходят без вноса собственной брони, то и легкая броня имеет смысл - хотя бы прикрыться.

Military

	20 Military Helmet Броня: 20 Вес: 25 Стоимость: 320 кр.
	50 Military Armor Броня: 50 Вес: 50 Стоимость: 700 кр.
	28 Military Longies Броня: 28 Вес: 20 Стоимость: 700 кр.
Весь сет:	Броня: 98 Вес: 95 Стоимость: 1720 кр.

Простые легкие штаны, куртка и каска, ничем особым не отличающиеся, кроме своего милитаристского вида и урбанистического камуфляжа. Есть смысл использовать только при игре в МО или Резервации.

Combat

	24 Combat Helmet Броня: 24 Вес: 20 Стоимость: 400 кр.
	60 Combat Armor Броня: 60 Вес: 40 Стоимость: 800 кр.
	30 Combat Longies Броня: 30 Вес: 25 Стоимость: 750 кр.
Весь сет:	Броня: 114 Вес: 85 Стоимость: 1950 кр.

Более легкий комплект, по сравнению с Military, однако обеспечивающий и более высокую защиту. Но особо рассчитывать на нее все же не стоит.

Light Battle

	12 Light Battle Helmet Броня: 12 Вес: 30 Стоимость: 250 кр.
	30 Light Battle Armor Броня: 30 Вес: 80 Стоимость: 500 кр.
	36 Light Battle Longies Броня: 36 Вес: 60 Стоимость: 850 кр.
Весь сет:	Броня: 78 Вес: 170 Стоимость: 1600 кр.

Самый бесполезный вид брони, обеспечивающий наименьшую защиту, но, тем не менее, весящий вполне прилично. Шлем и тело вообще вне конкуренции - по сравнению с другой легкой броней обеспечивают вдвое меньшую защиту, да и выглядит не слишком цивильно.

Средняя броня

Более усовершенствованный вид легкой брони. За счет добавления некоторых защитных элементов повышены оборонительные свойства солдат, но, как и легкая броня, средняя не пользуется популярностью среди бойцов. Зато найденный в битве комплект может уже на треть снижать получаемые повреждения.

Adv Military

	24 Adv Military Helmet Броня: 24 Вес: 30 Стоимость: 450 кр.
	60 Adv Military Armor Броня: 60 Вес: 60 Стоимость: 800 кр.
	33 Adv Military Longies Броня: 33 Вес: 26 Стоимость: 800 кр.
Весь сет:	Броня: 117 Вес: 116 Стоимость: 2050 кр.

За счет добавления к Military дополнительных элементов защиты общая броня увеличена на 19 единиц, однако и вес также повысился. И все же средняя броня также предназначена только для игры в МО или Резервации.

Adv Combat

 28	Adv Combat Helmet Броня: 28 Вес: 25 Стоимость: 450 кр.
 70	Adv Combat Armor Броня: 70 Вес: 45 Стоимость: 930 кр.
 36	Adv Combat Longies Броня: 36 Вес: 30 Стоимость: 850 кр.
Весь сет:	Броня: 134 Вес: 90 Стоимость: 2230 кр.

Лицевая защита каски, более толстая броня нагрудника и металлических щитков штанов повысила защитные способности комплекта Combat на 20 единиц. При этом, за счет использования специальных материалов вес комплекта увеличился не значительно, и среди средней брони она остается самой легкой.

Medium Battle

 22	Medium Battle Helmet Броня: 22 Вес: 50 Стоимость: 360 кр.
 55	Medium Battle Armor Броня: 55 Вес: 100 Стоимость: 750 кр.
 42	Medium Battle Longies Броня: 42 Вес: 80 Стоимость: 1070 кр.
Весь сет:	Броня: 119 Вес: 230 Стоимость: 2180 кр.

Как и легкая версия Battle брони, средняя обладает теми же недостатками - это малая защита шлема и тела, и очень большой вес. Рекомендуется использовать только тогда, когда надеть ну уж совсем нечего. При этом штаны сами по себе довольно неплохи.

Тяжелая броня

Тяжелая броня обеспечивает наиболее эффективную защиту во время боя, но за это приходится расплачиваться большим весом, по сравнению со средней броней. Неудивительно, что такая броня пользуется наибольшим спросом, особенно комплект Battle, с наибольшими параметрами защиты среди всех сетов, несмотря на самый большой вес. Ведь вес частично можно компенсировать перками и повышением уровня.

Heavy Military

	28 Heavy Military Helmet Броня: 28 Вес: 36 Стоимость: 450 кр.
	69 Heavy Military Armor Броня: 69 Вес: 72 Стоимость: 900 кр.
	38 Heavy Military Longies Броня: 38 Вес: 32 Стоимость: 900 кр.
Весь сет:	Броня: 135 Вес: 140 Стоимость: 2250 кр.

Улучшенная и утяжеленная версия Military комплекта. По уровню защиты практически идентична Adv Combat, однако на 50 единиц тяжелее. Более ничем особым не выделяется.

Heavy Combat

	32 Heavy Combat Helmet Броня: 32 Вес: 30 Стоимость: 600 кр., 4 зол.
	80 Heavy Combat Armor Броня: 80 Вес: 54 Стоимость: 1650 кр., 11 зол.
	41 Heavy Combat Longies Броня: 41 Вес: 36 Стоимость: 1050 кр., 7 зол.
Весь сет:	Броня: 153 Вес: 120 Стоимость: 3300 кр., 22 зол.

Лучший сет, после Heavy Battle. Шлем, конечно, не так хорош, зато тело и штаны довольно неплохи, особенно в соотношении вес/броня. Многие используют из этого комплекта только тело, как замену более тяжелому телу Heavy Battle, что имеет несомненные плюсы - можно взять пару аптек или освободить место для второстепенного оружия, особенно актуального снайперам. Тело не очень сложно купить в магазине или у торговцев, и наценка обычно минимальная.

Heavy Combat Special Edition

	32 Heavy Combat Helmet SE (SE. Неразрушим) Броня: 32 Вес: 30 Стоимость: 25 зол.
	80 Heavy Combat Armor SE (SE. Неразрушим) Броня: 80 Вес: 54 Стоимость: 55 зол.
	41 Heavy Combat Longies SE (SE. Неразрушим) Броня: 41 Вес: 36 Стоимость: 45 зол.
Весь сет:	Броня: 153 Вес: 120

Стоимость: 125 зол.

Специальная версия имеет светло-серый цвет. Его легко узнать среди любой другой брони. Необходим лишь в том случае, если планируются улучшения (апгрейды). Тело также намного популярнее других частей, и также очень пригодится начинающим снайперам для облегчения ноши.

Heavy Battle

	63 Heavy Battle Helmet Броня: 63 Требуемый уровень: 4 Вес: 60 Стоимость: 1350 кр., 9 зол.
	85 Heavy Battle Armor Броня: 85 Требуемый уровень: 4 Вес: 120 Стоимость: 1800 кр., 12 зол.
	48 Heavy Battle Longies Броня: 48 Требуемый уровень: 4 Вес: 96 Стоимость: 1200 кр., 8 зол.
Весь сет: Броня: 196 Требуемый уровень: 4 Вес: 276 Стоимость: 5350 кр., 29 зол.	

Пожалуй, лучший сет из всех, что есть в игре. Прежде всего, благодаря шлему, обеспечивающему в 2 раза больше защиты, чем самый лучший конкурент, и 196 единицам общей защиты. Вес, конечно, приличный, но ведь поглощать больше повреждений - главная задача брони. Правда и доступно такое счастье становится только с 4-го уровня.

Heavy Battle Special Edition

	63 Heavy Battle Helmet SE (SE. Неразрушим) Броня: 63 Требуемый уровень: 4 Вес: 60 Стоимость: 90 зол.
	85 Heavy Battle Armor SE (SE. Неразрушим) Броня: 85 Требуемый уровень: 4 Вес: 120 Стоимость: 126 зол.
	48 Heavy Battle Longies SE (SE. Неразрушим) Броня: 48 Требуемый уровень: 4 Вес: 96 Стоимость: 66 зол.
Весь сет: Броня: 196 Требуемый уровень: 4 Вес: 276 Стоимость: 282 зол.	

Специальная черная версия Heavy Battle сета. Выглядит чертовски стильно, но не стоит зазнаваться, бить вас будут также как и в обычном сете. Продается только за золото, или можно попробовать купить у торговцев, однако тогда придется выложить кругленькую сумму. Но если нужно улучшить броню - лучшего ничего не найти. При улучшении каждой части, к какому-то моменту Heavy Battle сет сможет обогнать даже Tank Armor с аналогичным уровнем апгрейда.

Полная броня

Как уже сказано выше, полная броня монолитна и занимает сразу все 3 слота. Весит такая броня очень много, но и защиту обеспечивает немалую. По ценам же она сопоставима с лучшими комплектами тяжелой брони, а SE версии выходят даже дешевле. Но и без ложки дегтя не обойтись. Если в комплекте брони улучшению поддается каждая отдельная часть, то в полной броне улучшается только она целиком. Поэтому потенциальное количество единиц защиты у сета все-таки больше.

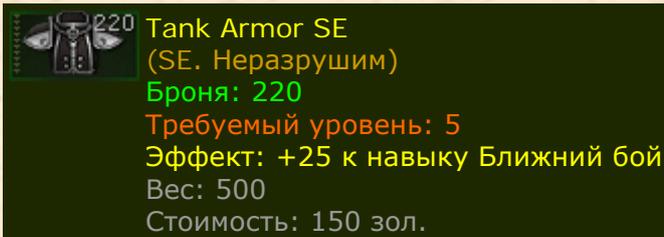
Tank Armor



Эта броня, по сути, экзоскелет. Дьявольски тяжелая, - даже на 5 уровне, чтобы носить с обычным оружием, нужно изучить пару уровней перка "Тяжеловоз". Поэтому полноценно ее можно использовать уровню к 7-8. Зато Tank Armor обладает наибольшей защитой

среди всей брони - 220. К тому же моторизированные локтевые и плечевые суставы увеличивают мощность оружия ближнего боя. Стоит Танковая броня ни много, ни мало 7500 кр., и является самой дорогой среди обычной брони.

Tank Armor Special Edition



Та же Танковая броня, только специальная версия, у которой, судя по всему, снесло башню (защита головы, почему-то отсутствует). Однако это никак не влияет на защитные свойства. Купить можно только в Премиум магазине за золото, или в Торговле у других игроков.

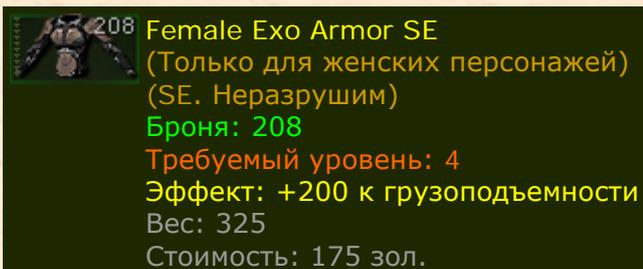
Female Exo Armor



Специальная броня для женщин - последний писк моды со встроенным бронелифчиком и бронебикини. На мужчинах не сходится в талии, поэтому они ее использовать не могут. Голова открыта, но это и понятно: повредить прическу, даже на войне - кошмар для наемницы.

Обеспечивает чуть меньшую, чем Tank Armor, защиту, зато весит не так много, и носить ее можно с 4-го уровня. А при даваемом эффекте +200 к грузоподъемности вес брони составляет всего 225 единиц. Стоимость - средняя между Tank Armor и Heavy Battle.

Female Exo Armor Special Edition



Специальная версия Экзо-брони, более стильная, но и только. Также необходима только в случае, если требуется улучшить броню. В ином случае - пустая трата денег, тем более что стоит она даже дороже Tank Armor SE.

Броня для собак

Собакам очень трудно выживать в этом суровом мире. Поэтому хороший хозяин не выгонит их на улицу без добротной брони. Броня для собак представлена в двух видах и становится доступна по достижении 2го уровня. До этого счастливого момента собака вынуждена защищать свою шкуру собственной смекалкой и ловкостью.

Dog Armor

Простой кевларовый жилет для собаки, который можно надеть со 2-го уровня. Обеспечивает невысокую защиту, но это все же лучше, чем бегать вовсе голышом. Конечно, это в том случае, если нет цели играть в МО, так как там никакой брони для собак вообще не доступно.

Dog Solid Armor

Пластинчатая броня обеспечивает неплохую защиту для братьев наших меньших. Становится доступна после 5-го уровня. Если вы собираетесь играть собакой в городах с вносом предметов - без этой брони там делать нечего. Конечно, это все равно меньше, чем у людей, но в умелых руках собака сможет перекусить не один Танк.

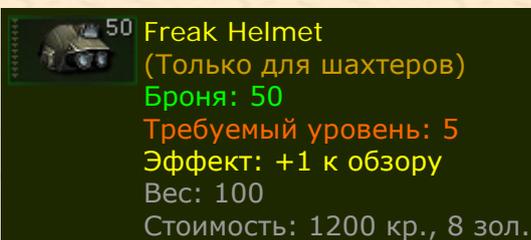
Dog Solid Armor Special Edition

Все та же специальная версия, которую можно улучшать, не боясь потерять предмет безвозвратно. А улучшать придется, особенно на высоких уровнях, так как враги не будут ждать, пока собака почешет за ухом и подбежит к нему.

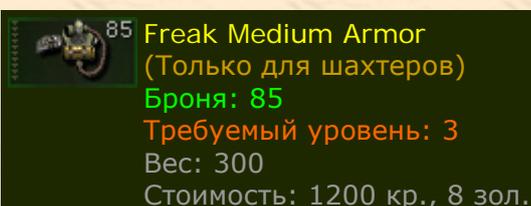
Броня для шахтера

Шахтеры отличаются очень крепкой броней, способной обеспечить им защиту не хуже человеческой. Кроме того, она обладает удвоенной прочностью. К сожалению, каждая часть брони становится доступна только после определенного уровня развития, поэтому сначала придется довольствоваться малым.

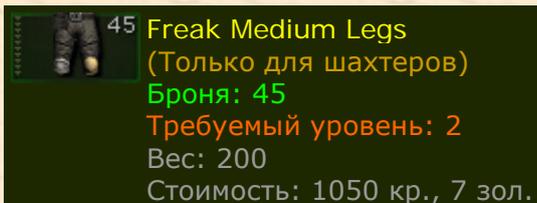
Обмундирование шахтера разделено на среднее и тяжелое. Продается только в магазине в Miner's Town.

Freak Helmet

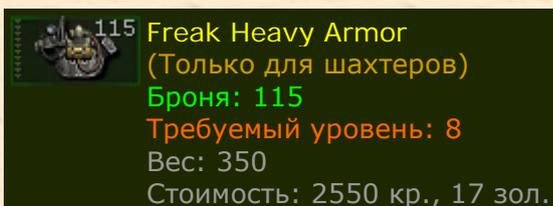
Шлем - краеугольное обмундирование у шахтера, так как он уравнивает его с человеком по остроте зрения, повышая обзор до 9. Правда, до этого счастливого момента (до 5-го уровня) нужно еще дожить. А будет это довольно непросто.

Freak Medium Armor

Средняя броня становится доступна довольно рано, но по уровню защиты тело сопоставимо с Heavy Battle Armor. Кроме того, наверняка придется выбирать варианты соотношения разного оружия, щита и частями брони. Иначе придется бегать с перегрузом, да еще без аптек.

Freak Medium Legs

Эта первая броня, которую можно надеть на шахтера, станет доступна уже на 2 уровне. Защита, конечно, невелика, но поначалу придется довольствоваться малым. При первой возможности рекомендуется поменять на тяжелый вариант.

Freak Heavy Armor

До того момента, как шахтер сможет надеть тяжелое тело, может измениться положение галактик и материков. Зато прибавка к общей броне будет сразу в 30 единиц. Стоит броня (как и любая для шахтера) довольно дорого, но иных вариантов нет.

Freak Heavy Legs

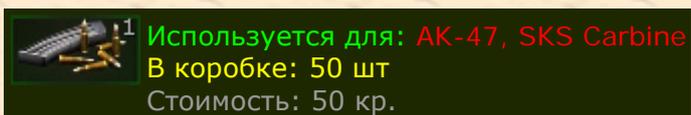
Тяжелые штаны станут доступны на 6 уровне. Весят они на 35 единиц больше, чем Medium Legs, зато защита повысится на 25 единиц. И опять же цена кусается. Кроме того, броню для шахтеров очень сложно улучшить, так как специальных версий не предусмотрено, а в магазине Spectra Crystals она не продается.

Амуниция

В этом разделе находится перечень всех доступных видов амуниции для оружия. Патроны постоянно заканчиваются, и требуется закупать целые склады всевозможных калибров.

Патроны продаются в магазине или у других игроков, а также находятся в ящиках на поле боя. Но только к тем видам оружия, которые тоже можно купить. Они сгруппированы по определенному количеству, и в магазине продаются по определенной цене за коробку. У себя в инвентаре или в торговле вы вольны делить их как вам угодно вплоть до 1 патрона.

Покупая в магазине какое-либо оружие, в комплекте сразу дается коробка патронов. Также оружие располагается и в бою в ящиках вместе с патронами. Причем один тип патронов может использоваться для оружия разного вида и класса.

7.62 X 39 mm

Довольно популярный тип патронов, в основном благодаря широкой распространенности АК-47. Однако, эти патроны не сложно купить в магазине, а

у других игроков их зачастую можно купить и вовсе дешевле магазинной цены.

7.62 X 51 mm

Дорогой и непопулярный тип патронов, поскольку предназначен для дальнобойных снайперских винтовок, которые не сильно

распространены в игре. Поэтому их легко всегда найти в магазине.

9 X 39 S



¹ **Используется для:** Vintorez, Groza, Val
В коробке: 40 шт
Стоимость: 40 кр.

Один из основных типов патронов, поскольку предназначен для одного из самых распространенных вооружений - Винтореза. Однако, купить их не так уж

сложно - в магазине практически всегда в наличии, а в торговле не трудно найти несколько сотен ниже ГОС цены.

9 mm



¹ **Используется для:** Beretta, НК MP5, UZI
В коробке: 50 шт
Стоимость: 50 кр.

Обычные 9 мм патроны для пистолетов и пистолетов-пулеметов. Из-за непопулярности подобного типа вооружений практически не

пользуются спросом в магазине.

5.56 X 45 mm



¹ **Используется для:** Colt M4, Steyr Aug, Famas
В коробке: 40 шт
Стоимость: 40 кр.

Один из основных типов патронов, поскольку предназначен для одной из самых популярных снайперских

винтовок и не менее популярного автомата. Зачастую купить эти патроны в магазине бывает очень проблематично, а в торговле одни могут продаваться на 10-50% дороже.

5.7 X 28 mm



¹ **Используется для:** P90
В коробке: 30 шт
Стоимость: 60 кр.

Крайне невыгодные патроны, поскольку предназначены для совершенно непопулярного P90. Стоят вдвое дороже подобных и продаются всего по 30 штук в коробке.

Shells



¹ **Используется для:** Shotgun, SPAS, Pancor Jackhammer, TOZ-34
В коробке: 18 шт
Стоимость: 54 кр.

Универсальный тип патронов для тяжелого оружия. Стоимость 1 шт. довольно высока, но, учитывая то, что дробовики расходуют 2 патрона за выстрел, обоймы хватит на много выстрелов. Однако, при использовании Pancor Jackhammer затраты значительно увеличиваются.

9 X 19 mm Parabellum



¹ **Используется для:** USP
В коробке: 15 шт
Стоимость: 15 кр.

Эти 9 мм патроны с увеличенной мощностью предназначены исключительно для USP и продаются малыми партиями, поэтому дефицита в них, как правило, не наблюдается.

Magnum Rounds



1 Используется для: **Magnum, Desert Eagle**
В коробке: 6 шт
 Стоимость: 48 кр.

Очень дорогие патроны, используемые для мощных магнумов. Но, если вы предпочитаете крупные калибры, других вариантов нет -

придется раскошелиться на дорогую амуницию.

Freak Ammo Nails



1 Используется для: **Freak Nailgun**
В коробке: 30 шт
 Стоимость: 60 кр. (Miner's Town)

Несмотря на то, что это всего лишь гвозди для шахтерского гвоздомета, стоят они неплохо. Правда и расходуются не очень быстро, поэтому общие затраты все равно будут ниже,

чем, например, у автоматчиков.

Vindicator Ammo



60 Используется для: **M60, Minigun**
В коробке: 60 шт
 Стоимость: 480 кр.

Пулеметная лента, которой хватает на 2-3 очереди, в зависимости от оружия. Зато, если в цель попадут почти все выпущенные патроны - врагу не поздоровится. Правда

стоимость одной очереди выходит 160-240 кр.

Missile



Используется для: **RPG**
В коробке: 1 шт
 Стоимость: 600 кр.

Очень дорогая амуниция, однако, если учесть, что это ракета для РПГ - все встает на свои места. Но и весит ракета тоже немало.

Прочие

В этом разделе перечислены различные предметы: аптеки, чинилки, апгрейд и т.д.

Некоторые предметы можно получить, только выполнив достижение или найдя на карте. Другие - только в магазине уникальных товаров в Miner's Town. Остальные покупаются в магазине в разделе Амуниция или Премиум.

Аптечки различаются по количеству залечиваемых ХП и, соответственно, по весу, стоимости и цене применения. Причем вес и цена применения линейно зависимы - на каждые 10 излечиваемых ХП приходится 10 веса и 1 ОД для использования (кроме Health Injection и бонусных аптек).

Чинилки необходимы для починки оружия и брони. Когда текущая прочность предмета снижается до низкой отметки, необходимо починить его, иначе предмет попросту сломается и исчезнет в следующем бою (SE просто невозможно будет использовать). Но стоит учитывать, что при каждом ремонте максимальная прочность предмета снижается в отношении: за каждые 50 ед. починки - 1 ед. максимальной прочности.

Bandage

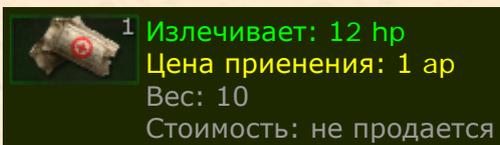


Излечивает: **10 hp**
 Цена приенения: **1 ap**
 Вес: 10
 Стоимость: 55 кр., 1 зол./3 шт

Бинт довольно популярен среди бойцов, поскольку в моменты, когда нет возможности использовать более крупные аптечки, позволяет залечить несколько десятков ХП. А это, порой, может кардинально изменить ход боя. Поэтому

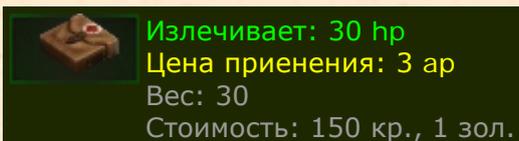
при себе желательно всегда иметь пару-тройку бинтов, даже жертвуя местом для более крупных аптек. Правда бинты в магазине всегда нарасхват, а стоимость в торговле может превышать магазинную в 2-2,5 раза.

Bandages Plus



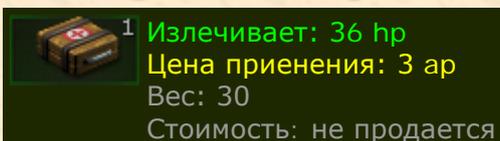
Улучшенные бинты, позволяющие излечивать за то же время на 20% больше жизней. Невозможно купить в магазине, попадается в бонусных контейнерах или на рынке.

Small Medkit



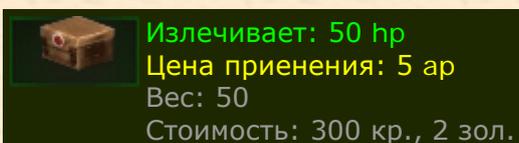
Также популярная аптека, со всеми вытекающими. В общем, чем меньше "емкость" аптеки - тем более она востребована на рынке, и тем сложнее ее достать. Но для победы в бою приходится выходить на поле "во всеоружии".

Small Medkit Plus



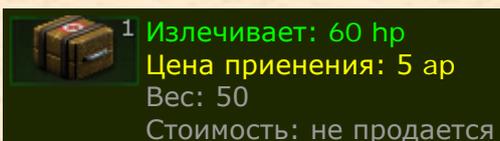
Более продвинутая аптечка, аналогично бинтам излечивающая на 20% больше жизней, чем обычная. Невозможно купить в магазине, попадается в бонусных контейнерах или на рынке.

Big Medkit



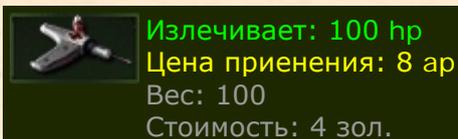
Большую аптечку не так сложно купить, как маленькую или бинты, но и возможности ее использования в пылу схватки более ограничены. Но и восстанавливает она почти половину здоровья.

Big Medkit Plus



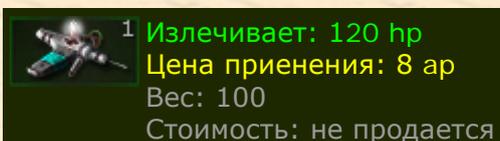
Усовершенствованный вариант большой аптечки. Невозможно купить в магазине, попадается в бонусных контейнерах или на рынке.

Health Injection



Самый большой объем среди аптечек именно у инъекции. Она может излечить практически все жизни целиком. Но это есть смысл делать в каком-нибудь укромном месте, так как после использования боец далеко уже не уйдет.

Health Injection Plus



Излечивает за ход на 20 единиц больше, чем обычная инъекция, притом что также требует 8 ОД. Но, как и остальные улучшенные аптечки ее нельзя купить в магазине, либо на рынке, либо найти бонусном контейнере.

Repair Kit

Единиц починки: 600
 Вес: 20
 Стоимость: 450 кр.

Крайне необходимый комплект для ремонта. Ведь все оружие и обмундирование нужно держать в состоянии полной боевой готовности. Этот комплект рассчитан на 600 единиц починки.

Advanced Repair Kit

Единиц починки: 1200
 Вес: 35
 Стоимость: 5 зол.

Тот же Repair Kit, только с удвоенной емкостью. Правда продается только за золото в Премиум магазине или у других игроков. Хорошо использовать на предметах с большой прочностью, когда одного простого комплекта

не хватает до полной починки.

Super Repair Kit

Единиц починки: 3600
 Вес: 50
 Стоимость: 10 зол.

Ремонтный комплект с огромной емкостью - в три раза больше чем у Advanced Repair Kit. И это притом, что стоит он всего в 2 раза дешевле последнего. Экономия, как говорится, налицо.

Upgrade Kit

Вес: 50
 Стоимость: 1050 кр., 7 зол.

Апгрейд позволяет улучшать вещи и чинить их. Подробно об этом написано в разделе [«Улучшение предметов»](#).

Binoculars

Показывает удаленную часть карты
Цена приенения: 5 ар
 Прочность: 900/900
 Вес: 35
 Стоимость: 10 зол.

Бинокль позволяет временно убрать туман войны с небольшого участка карты, радиусом 5 кл. Хорошая вещь для разведки предполагаемого местоположения врага. Стоит он не так дорого, а прочности достаточно, чтобы

"взглянуть" в бинокль 180 раз. Но и изнашивается бинокль не меньше оружия, и за ним нужен соответствующий уход.

Night Vision Goggles

Броня: 20
Требуемый уровень: 4
 Прочность: 300/300
 Вес: 50
 Стоимость: 10 зол.

Прибор ночного видения позволяет увеличивать радиус обзора в темноте на 2 клетки, очень полезен в шахтах. Требуется 3 ОД на каждом ходу.

Dog Meat

Излечивает: 15 hp
Цена приенения: 1 ар
 Вес: 15
 Стоимость: не продается

Собачье мясо по корейскому рецепту. Если вдруг приспичит уволить нанятую когда-то собаку - в подарок в качестве утешения выдадут вот такой поджаренный деликатес. Им можно подкрепиться в бою, тем самым, залечив 15 ХП. Зато затраты ОД

сопоставимы с бинтом.

Champagne

Излечивает: 24 hp
Цена приенения: 2 ap
 Вес: 15
 Стоимость: не продается

Это игристое вино неизвестного завода-производителя можно получить, выполнив достижение, или же найти под елкой, то бишь в ящиках, на Новый Год. При таком же весе, как у Dog Meat, излечивает 24 ХП. Правда и затратить придется

вдвое больше ОД на применение.

Candies

Излечивает: 13 hp
Цена приенения: 1 ap
 Вес: 5
 Стоимость: не продается

Конфеты - закуска к шампанскому, которую также выдают за достижение и находят под праздники на карте боя. Если использовать в бою, то за счет маленького веса конфеты превосходят по характеристикам бинты. Правда вот много конфет, как ни странно, не бывает. И вообще, сладкое вредно в больших количествах.

Santa Hat

Броня: 20
 Вес: 10
 Стоимость: не продается

Шапка Санты Клауса, пронесенная кем-то через портал. Попадается под Новый Год в ящиках. Одеваясь вместо шлема, обеспечивает, конечно, мизерную броню, но ведь плох тот солдат, который не

хочет стать Сантой.

Mask Neko

Броня: 20
 Вес: 10
 Стоимость: не продается

Кошачьи ушки, аналогичные шапке Санты. Кому понадобилось пронести подобные вещи через портал неизвестно, однако косплей-фестивалей в "зоне" еще не наблюдалось. Возможно, и к лучшему.

Mask Rabbit

Броня: 20
 Вес: 10
 Стоимость: не продается

Кроличьи ушки. Длинные, белые и розовые - гламур, одним словом. Стразы в комплект не входят.

Mask Tiger

Броня: 20
 Вес: 10
 Стоимость: не продается

Решили провести год Тигра в полной гармонии с природой? Нет ничего проще - Тигриные ушки помогут в адаптации к этому странному миру.

Light Trainer

Эффект: количество получаемого опыта увеличено на 30%
Время действия: 1 час.
 Вес: 1
 Стоимость: 5 зол.

Бустеры позволяют ускорить получение тех или иных характеристик, в данном случае опыта и очков звания. Их нельзя продавать и передавать, а купить можно только за

золото в Премиум-магазине. Этот бустер увеличивает количество получаемого опыта в боях на 30%. Действует в течение 1 часа.

Improved Trainer



Эффект: количество получаемого опыта увеличено на 50%

Время действия: 1 час.

Вес: 1

Стоимость: 8 зол.

Более продвинутый бустер, увеличивающий количество получаемого опыта в боях на 50%. Действует в течение 1 часа.

Ultra Trainer



Эффект: количество получаемого опыта увеличено на 100%

Время действия: 1 час.

Вес: 1

Стоимость: 16 зол.

Самый мощный бустер, позволяющий удвоить количество получаемого опыта в боях. Также действует в течение 1 часа.

Light Tactic Advisor



Требуемый уровень: 6

Эффект: количество получаемых очков звания увеличено на 5

Время действия: 1 час.

Вес: 1

Стоимость: 8 зол.

Этот бустер увеличивает количество получаемых очков звания наемниками в боях на 5 единиц. Правда, такие бустеры имеют ограничения на уровень. Они также действуют в течение 1 часа.

Improved Tactic Advisor



Требуемый уровень: 11

Эффект: количество получаемых очков звания увеличено на 10

Время действия: 1 час.

Вес: 1

Стоимость: 15 зол.

Продвинутый бустер очков звания, увеличивающий количество получаемых очков звания наемниками уже на 10 единиц. Действует в течение 1 часа.

Ultra Tactic Advisor



Требуемый уровень: 16

Эффект: количество получаемых очков звания увеличено на 20

Время действия: 1 час.

Вес: 1

Стоимость: 30 зол.

Бустер, позволяющий увеличить количество получаемых очков звания наемниками в боях на целых 20 единиц. Правда и стоит он немало. Также действует в течение 1 часа.

Light Blocking Exp



1 Требуемый уровень: 4
 Эффект: количество получаемого опыта -100%
 Время действия: 1 час.
 Вес: 1
 Стоимость: 3 зол.

Этот бустер блокирует получение опыта наемника и предназначен, прежде всего, для игроков, которым необходимо сохранить наемнику определенный уровень, например, защитнику в шахте. Обычный бустер действует в течение 1 часа.

Improved Blocking Exp



1 Требуемый уровень: 4
 Эффект: количество получаемого опыта -100%
 Время действия: 2 час.
 Вес: 1
 Стоимость: 5 зол.

Усовершенствованный блокировщик опыта, действующий уже в течение 2 часов.

Ultra Blocking Exp



1 Требуемый уровень: 4
 Эффект: количество получаемого опыта -100%
 Время действия: 8 час.
 Вес: 1
 Стоимость: 8 зол.

Самый мощный из бустеров на блокировку опыта, действуют в течение 8 часов.

Injection HP



Увеличивает максимальное здоровье на 10%
 Цена применения: 8 ар
 Действует 10 ходов
 Восстанавливается 15 ходов
 Вес: 1
 Стоимость: 100 зол.

Инъекция, позволяющая повысить максимальное количество жизней на 10%. Хотя и немало стоит, но обеспечивает повышенную живучесть в сложных боях.

Injection Vision



Увеличивает дальность обзора на 1
 Цена применения: 10 ар
 Действует 10 ходов
 Восстанавливается 15 ходов
 Вес: 1
 Стоимость: 150 зол.

Инъекция, увеличивающая дальность обзора на 1 клетку в течение 10 ходов. Стоит немало, но и преимущество над врагом заметно возрастает.

Улучшение предметов

Апгрейд (**АП**) производится с помощью Upgrade Kit-а, который действует только один раз. **Upgrade Kit** позволяет увеличить запас прочности на +65 единиц к максимуму после предыдущего апгрейда, но только в случае успешного апгрейда. Шанс апгрейда до +2 включительно равен 100%. Для последующих апгрейдов шанс удачного апа составляет 63%. В случае неудачного апа предмет разрушается и пропадает. При неудачном апгрейде SE вещи, предмет не разрушается, а переходит в состояние +0 с начальной прочностью.

В случае удачного апгрейда показатели вещи увеличатся на Единицу Заточки (**ЕЗ**). У брони на **ЕЗ** увеличится показатель Броня. У оружия на **ЕЗ** увеличится показатель Повреждение.

Урон оружия вычисляется сначала с учетом навыка, затем прибавляется **ЕЗ** оружия. Увеличиваются одинаково и минимальное и максимальное повреждения для всех дистанций.

Примерная формула указываемого урона оружия:

Урон = БазовыйУронОружия * (НавыкВидаОружия * 0,8333 + 55,835)/100+окр(УровеньОружия*1,3-0,2)

БазовыйУронОружия для каждой дистанции можно посмотреть в выборке магазина SC, здесь показывается урон с учётом Вашего текущего навыка.

Пример:

Какой урон имеет заточенный до +5 Styer Aug у игрока с навыком 116?

Решение:

$$45*(100* 0,8333 + 55,835)/100+окр(5*1,3-0,2)=75$$

$$65*(100* 0,8333 + 55,835)/100+окр(5*1,3-0,2)=105$$

Урон 75-105

Игровая валюта

Валюта в игре представлена кредитами и золотом. С информацией о состоянии вашего игрового счета можно ознакомиться в правом верхнем углу экрана.

Кредиты

Кредиты — это основная игровая валюта, которую вы зарабатываете в боях, получаете за продажу предметов или вымениваете за золото. Кредиты могут быть потрачены на покупку предметов, перков и прочие игровые нужды.

Кредиты начисляются по результатам боя по следующим правилам:

- За участие в бою
- За победу в бою (учитывается уровень, ранг и снаряжение противника)
- За нанесённые противнику повреждения
- За полученные повреждения

Золото

Золото— это валюта, которая используется для покупки в Премиум-магазине или в магазине Spectra Crystals. Вы также можете восполнять недостаток игровой валюты, покупая её за золото.

Золото может быть конвертировано в кредиты.

Купить золото вы можете, зайдя в Банк и нажав кнопку Купить золото. Откроется страница сайта пополнения счета, где вы сможете приобрести золото.

Конвертация валюты

При необходимости вы можете восполнить недостаток игровой валюты, купив её за золото. Золото может конвертироваться в кредиты. Кредиты не могут конвертироваться в золото. Золото не может быть выведено из игры и конвертировано в другие виртуальные или реальные внеигровые валюты.

Конвертировать золото в кредиты можно в Премиум-магазине по курсу 1 зол. = 100 кр. Для этого на первых позициях выберите 100, 1000 или 10000 кр., после чего нажмите «Купить». Также можно приобретать векселя и обменивать золото по курсу, гораздо более выгодному, чем в Премиум-магазине.

Штурмы и базы

В этом разделе описаны штурмы баз. Штурмы представляют собой игровой режим, в котором за владение базой соревнуются 2 противоборствующие стороны - атака и защита. На стороне каждой из сторон выступают кланы и альянсы. Атакующая сторона пытается захватить базу, а защитникам предстоит помочь клану, владеющему базой, защитить ее. Штурмы проходят по "олимпийской" системе, то есть, на выбывание. Как только одна из сторон оказывается без выставленной, готовой Боевой группы (в течение 10 минут), штурм считается законченным, а другая сторона объявляется победителем штурма.

В целом, режим штурмов довольно прост: клан или альянс создают боевую группу из 4 человек от 1 до 3 солдат у каждого игрока и попадают на карту штурма. На этой карте располагаются 5 флагов. Соответственно, атакующей стороне нужно за время захватить большинство флагов, а защитникам - не позволить атаке это сделать. Проще говоря, бои в штурмах - это стенка на стенку с захватом флага.

Все базы разделены по уровневым диапазонам и ограничены на внос апаных вещей.

New York Base – 4-6 уровни (максимальный апгрейд вещи +10)

Detroit Base – 7-10 уровни (максимальный апгрейд вещи +15)

Denver Base – 11-15 уровни (максимальный апгрейд вещи +20)

Military Zone Base – 16-20 уровни (максимальный апгрейд вещи +25)

Military Outpost – в отличие от остальных баз, на этой базе уровневые диапазоны будут чередоваться каждую неделю (максимальный апгрейд вещи +3).

Заявки на участие в штурме

Заявки на участие клана

1. За час до объявленного времени штурма базы, начинается прием заявок на участие в мероприятии. Зайдя на локацию базы, лидер клана или другой член клана, которому дано такое право, нажимает кнопку «Принять участие». Представитель клана осуществляет выбор стороны, за которую предстоит сражаться его клану.
2. После этого, название клана помещается в соответствующий список таблицы, разделенной на две части, где один список состоит из кланов участвующих в нападении, другой список – из кланов, участвующих в обороне. До самого начала штурма, у представителя клана есть возможность поменять выбор стороны.
3. Не беспокойтесь, что все начнут записываться либо в атаку, либо в оборону. Система построена таким образом, чтобы не допустить сколько-нибудь значительного перевеса той или иной стороны. Как только начнет образовываться дисбаланс, запись в преобладающий список будет прекращаться до выравнивания сторон.
4. Штурмовой таймер. Штурмовой таймер у всех игроков включается сразу же после начала штурма. Игроки альянса должны сформировать Боевые Группы в течение 5 минут. После того, как создатель Боевой Группы нажмет кнопку "Готов", ход таймера для участников БГ приостанавливается. Как только БГ уходит в бой - таймер обнуляется. Если у альянса есть воюющие или готовые боевые группы, а кроме них еще остаются игроки в количестве менее 4 человек, то для них таймер также ставится на паузу. Они считаются резервом и могут дожидаться своих вышедших из боя соальянсеров. В том же случае, когда у альянса остается меньше 4 игроков с живыми наемниками соответствующего диапазона, то для них всех штурм заканчивается автоматически.

Заявка на участие от рядового члена клана

1. Как только ваш клан появится в списке обороняющихся или атакующих базу кланов, то появляется возможность подать заявку на штурм от игроков, состоящих в записавшихся кланах.
2. Для этого каждому игроку требуется нажать кнопку «Боевые группы», которая находится в левом верхнем углу интерфейса. После этого сокланы попадают в окно формирования Боевых групп, для формирования отрядов, которые будут участвовать в штурме.

Особые моменты

1. Установка призового фонда от владельца базы . Владелец базы может повлиять на формирование списка защитников базы двумя способами: удалением неугодного ему клана из списка защитников (но не более 5 кланов, которые не смогут больше появиться в этом штурме в защите), а также установлением призового фонда, который получат лучшие из помогающих ему кланов. Призовой фонд формируется из денег, которые могут внести все желающие (не только лидер клана-владельца), аналогично интерфейсу выкупа заключенного в тюрьме. Правило, по которым будет распределяться этот призовой фонд являются следующими: призовой фонд делиться между кланами обороны, занявшими 1,2,3 места в соотношении 50-30-20, независимо от общего исхода сражения.
2. Владелец базы может удалять не понравившиеся ему кланы только тогда, когда соотношение сторон меньше определенного процента. Как только превышение атакующей стороны достигнет указанной отметки, возможность кика клана обороны из списка обороняющихся у него отключается. Как только соотношение сторон начнет укладываться в указанный диапазон, эта функция снова будет подключаться.
3. Ограничения на прием/увольнение членов клана. После подачи заявки на участие в штурме базы, до окончания штурма, отключается возможность приема новых членов клана, а также увольнения соклановцев теми кланами, которые записались на участие в штурме. Это требуется для того, чтобы пресечь возможность злоупотреблений, когда клан, понесший потери при первых боях штурма, не смог бы обновить свой состав за счет увольнения убитых и приема случайных людей для подкрепления.
4. Списки TOP-игроков обороны и штурма. Кроме кланов-участников здесь отображаются и списки отдельных игроков, той и другой стороны, которые наберут максимальное количество очков по личному рейтингу. 1, 2, 3 места с каждой стороны получают медали "За штурм" и "За оборону". Эти медали будут отображаться у солдат в разделе "информация об игроке", а также будут являться модификаторами кланового влияния. В дальнейшем, во время боев на аренах, при новых штурмах баз, все клановое влияние этих игроков будет умножаться на соответствующий модификатор.
5. Досрочное завершение штурма. Если игрок или альянс не может или не желает далее участвовать в штурме, то он может покинуть штурм, получив награду за заработанные очки. Повторное участие в этом же штурме для него с этого момента становится невозможным.

Подготовка к штурму

1. Процесс подготовки к штурму и формирования Боевых групп (БГ) клана может начаться сразу же после того, как представитель клана осуществил выбор стороны в процессе записи на штурм. Название и значок клана появляется в одном из списков (атака/оборона), а для всех членов записавшегося клана становится активной кнопка «Боевые группы». Игроку становится доступен интерфейс формирования Боевых групп клана. После того, как Боевая группа будет сформирована и подтверждена готовность всеми ее участниками, и, соответственно, после наступления назначенного времени, начинается непосредственно штурм. Обратите внимание, что создатель БГ должен нажать кнопку "НАЧАТЬ" только после того, как будет полностью уверен, что все уже полностью готовы и закупили все необходимые вещи в магазине штурма.

2. Снаряжение наемников. Снаряжение наемников перед штурмом осуществляется игроком так же как и перед обычным боем с вносом шмота. Для штурма игрок может выставить от одного до 3 бойцов соответствующего уровня, которые будут вводиться в бой последовательно. Все они должны быть полностью здоровы, экипированы на усмотрение игрока и быть в состоянии «Готов к бою». Обратите внимание! Очередность ввода в бой снаряженных наемников будет зависеть от той последовательности, с которой вы будете щелкать по иконкам своих солдат.

3. Присоединение к БГ. В окне формирования уже могут отображаться уже созданные Боевые группы вашего клана. Для штурма формируется отряд, как для боя СНС, с той лишь разницей, что после убийства одного бойца существует возможность «респаунить» еще двух других, если они заранее подготовлены. При наличии соответствующего его уровню отряда, игрок нажимает кнопку «ВХОД».

4. Создание БГ. Игрок имеет возможность самому создать Боевую группу. При нажатии кнопки «СОЗДАТЬ», создается новый отряд, создателем которого выступает игрок. Так же как и при создании стандартного боя типа «СНС» создающий игрок имеет возможность кинуть неподходящего бойца.

5. Покупка тяжелого вооружения и спецснаряжения. Во время создания боевых групп игроки имеют возможность купить для одного боя тяжелое вооружение и спецснаряжение. Покупки осуществляются за кредиты и генерятся в ящике на краю карты, в местах появления бойцов. По завершению боя, данные вещи уничтожаются.

6. Подтверждение готовности БГ. После того как все участники БГ подтвердят свою готовность нажатием кнопки «Готов», создатель данной боевой группы нажимает кнопку «Начать» и сформированный готовый отряд переходит в режим подбора пары, который осуществляется в автоматическом режиме. До того момента пока не начнется штурмовой бой игроки могут совершать следующие действия: а) смотреть общий ход штурма, перейдя в окно локации базы, б) переписываться в чате локации и клановом чате.

7. Отмена готовности игроком, БГ. До того как начнет загружаться бой, игроки могут отменить свою готовность, выйти из боевой группы, ликвидировать созданную боевую группу. При этом весь купленный конкретным игроком шмот для штурма удаляется, а затраченные на него средства возвращаются на счета игрока без дисконта.

Особые моменты

1. Особенности экипировки на локации «База». Особенностью экипировки бойцов на этапе формирования БГ для штурма является то, что игрок, нажавший кнопку «БОЕВЫЕ ГРУППЫ», уже не может покинуть локацию «База» до окончания штурма. Соответственно, если он забыл какую-нибудь вещь на каком-нибудь своем складе в городах, то он уже не сможет ее забрать и использовать при штурме. Все вещи, которые игроки собираются использовать при штурме должны находиться в рюкзаках, никаких складов на локации «База» нет – как-никак – война! Исключением является клан-владелец базы, у которого есть свой собственный склад.

2. Возможность переключения между режимом экипировки и просмотром общего хода штурма. В отличие, от режима формирования Битвы на Арене в городах, в режиме формирования Боевой группы при штурме у игрока есть возможность переключаться между окном БГ и локацией "База" для просмотра общего хода штурма. Для перехода в окно с индикатором Штурма, игрок нажимает иконку "Карта", для обратного перехода в окно БГ нажимает кнопку "Боевые группы". Это очень важный момент, так как для всех участников штурма будет важно наблюдать за изменением счета. Во время начала загрузки уровня штурма, перед всеми участниками принудительно появляется загрузочное окно.

3. Правила и параметры магазина тяжелого вооружения и спецснаряжения. Магазин тяжелого вооружения и спецснаряжения становится доступным только при создании и во время формирования Боевой группы. На группу выделяется некоторый стандартный набор тяжелого вооружения и спецснаряжения. Все купленное снаряжение для штурма генерится в ящике, который находится в месте респауна бойцов группы. Ящик имеет ограниченную вместимость, и поэтому требуется осмотрительно подходить к выбору оружия. Покупки могут осуществлять все члены БГ. В случае если игрок выходит из БГ до начала штурма, на его счет возвращаются потраченные кредиты без дисконта, а купленная им вещь удаляется из общего пула снаряжения для штурма. Все купленные вещи для штурма перемещаются в соответствующее окно для всеобщего обозрения группы.

4. Отображение сформированных БГ противника. Уже полностью готовые к бою Боевые группы противника отображаются без какой-либо детализации в виде простого диапазона уровней и служат ориентиром при формировании БГ клана. Игрок не может повлиять на выбор противника напрямую (система подбирает пары автоматически), но косвенно создатель БГ может подобрать состав своей команды таким образом, чтобы его отряду по уровню подходило как можно больше боевых групп противника.

Проведение штурм-битвы

1. После того, как Боевая группа клана будет сформирована и подтверждена готовность всеми ее участниками, начинается непосредственно штурм. Штурм-менеджер подбирает наиболее подходящие по уровням бойцов боевые группы из двух противоборствующих сторон и загружает боевую карту. На карте штурмового боя находятся 5 ключевых точек (checkpoints) за обладание которыми и предстоит сразаться двум отрядам. В начале битвы все точки принадлежат обороняющемуся клану. На проведение боя выделяется ограниченное количество ходов (по 15 ходов каждым игроком). Лимит хода каждого игрока – 40 секунд. Предполагаемая длительность штурмового боя (с учетом, что лимит не будут использовать полностью) – 15-30 минут.

2. Штурм-менеджер. Стыковка подходящих боевых групп. Соперники для полностью снаряженных Боевых Групп в статусе «Готов», подбираются системой автоматически.

3. Начало боя. Появление бойцов на карте. В начале боя противоборствующие отряды появляются на противоположных сторонах вытянутой прямоугольной карты по правилам боя СНС – с каждой стороны по 4 бойца, по одному на игрока. Рядом с местами респауна солдат находится ящик с купленным во время подготовки тяжелым вооружением и снаряжением. После гибели одного наемника у игрока есть возможность ввести в бой из резерва, следующего по списку солдата.

4. Задачи атакующей стороны. Целью атакующей боевой группы является захват максимально возможного количества чекпойнтов. Сверхзадача - захват всех ключевых точек на карте. При достижении этой цели – атакующая боевая группа получает дополнительный бонус по очкам (умножаются на 2).

5. Задачи обороняющейся стороны. Целью обороняющейся боевой группы является удержание максимально возможного количества чекпойнтов. Сверхзадача – удержание

всех ключевых точек на карте. При достижении этой цели – обороняющаяся боевая группа получает дополнительный бонус по очкам (умножаются на 2).

6. Условия окончания штурм-битвы. Штурм завершается при следующих условиях: а) использован лимит ходов (по 15 ходов) обеими сторонами; б) захват всех точек атакующей стороной; в) все 5 точек оказываются в руках обороняющейся стороны. В двух последних вариантах, если лимит ходов еще не исчерпан, а на карте остались солдаты противника, то битва будет продолжаться до тех пор, пока их не убьют, либо они выйдут из боя в точке выхода, либо все же будет окончательно исчерпан лимит ходов.

7. Формулировки итогов штурм-битвы. Итоги могут быть следующими: а) «полная победа» (при захвате всех чекпойнтов, при убийстве всех врагов или их бегстве, что также приводит к автоматическому захвату всех чекпойнтов) очки чекпойнтов умножаются на коэффициент 2; б) «победа» – захвачено больше половины чекпойнтов; в) «полное поражение» - зеркальное отражение пункта «а»; г) «поражение» - под контролем противника оставлено более половины точек. Эти формулировки пишутся на всплывающем окне по завершению битвы. Там также отображаются очки, заработанные кланом, и очки, заработанные наемниками игрока.

Особые моменты

1. Начало боя. Первый ход. По умолчанию, в штурмовой битве всегда первой ходит атакующая сторона.

2. Респаун. Ввод в бой резервных наемников. В штурме у игрока есть возможность вводить в бой резервных наемников, которых он заранее подготовил к битве и установил статус «Готов к бою». Очередность появления солдат будет зависеть от того, в какой последовательности игрок устанавливал готовность бойцов.

3. «Окружение». Захват точки респауна противника. При захвате ключевой точки, которая находится в точке респауна противника, считается, что противник «окружен» и ввод его резервных бойцов в бой становится невозможным. Оставшиеся на карте бойцы противника могут попытаться отбить этот ключевой пункт, и тогда резерв снова становится доступным.

4. Выход противника из боя. Любая из сторон, любой из игроков, может в любой момент боя выйти из боя. Для этого имеются точки выхода на той стороне карты, где произошел респаун отряда.

5. Принудительная замена солдата из резерва. У игрока есть возможность принудительно произвести замену своих солдат. Для этого он должен подвести заменяемого бойца из боя в точку респауна. При нажатии кнопки «Меню» перед игроком открывается диалоговое окно, где игроку предлагается следующий выбор: а) ввести в бой следующего по списку бойца, нажав кнопку «Сменить»; б) покинуть текущий бой окончательно, и не вводить больше резервных солдат, а перегруппироваться и принять участие в другом штурмовом бое (нажать кнопку «Выход»).

6. Подсчет очков боевой группы по завершению штурмового боя. По завершению штурм-битвы, для каждой из сторон подсчитываются заработанные очки, которые идут в штурмовую копилку кланов и отображаются в штурмовом рейтинге рядом со схемой общего хода штурма базы.

Очки считаются по следующей формуле: очки чекпойнтов + очки личного рейтинга игроков клана, заработанные в данной штурм битве. Очки чекпойнтов (за захват/удержание ключевых точек) считаются простым суммированием стоимости захваченных/удержанных чекпойнтов. При этом следует учитывать различие в цене каждой точки. Так, например, чекпойнт в месте респауна атакующих (для атакующих) стоит 100 очков, а чекпойнт в месте респауна обороняющихся – 500 очков.

Соответственно все 5 точек стоят так – 100, 200, 300, 400, 500 очков. В случае если будут захвачены все точки полностью, то сумма их очков умножается на коэффициент 2. Для

обороняющихся порядок цифр будет прямо противоположным: удержание точки респауна обороняющихся будет стоить 100 очков, а захват точки респауна атакующих – 500 очков. В случае захвата всех точек, сумма их очков также умножается на коэффициент 2. Баланс создается тем, что, несмотря на небольшую цену «родной» точки респауна, без удержания ее, невозможно обеспечить себя резервами.

7. Очки личного рейтинга игроков при штурме. На протяжении всех боев по захвату базы, кроме кланового рейтинга подсчитывается и личный рейтинг игроков атакующей и обороняющейся стороны. Рейтинг игрока считается от количества убитых им солдат противника (это важный фактор, так как убитым наемникам уже не удастся принять участие в этом штурме). При этом также учитывается уровень убитого (если уровень убитого выше добавляется повышающий коэффициент, если ниже – понижающий). Сюда следует добавить и поправку на собственные потери.

Формула выглядит следующим образом:

$$R_i = (\text{ПовН} - \text{ПовП}) + (V_u - C_u) * 100 + C_z(\text{СУММ})$$

где R_i - рейтинг игрока

ПовН - кол-во снятого НР противника солдатами игрока

ПовП - снятое противником НР у солдат игрока в бою (если разница меньше 0, то считать 0)

V_u - количество убитых солдат противника

C_u - количество убитых солдат игрока (если разница меньше 0, то считать 0)

$C_z(\text{СУММ})$ - сумма очков за захваченные игроком и удержанные отрядом по окончании боя чекпойнтов

8. Подготовка к следующему бою. По окончании битвы игроками повторяется цикл формирования боевых групп. Особенность штурмов заключается в том, что если боец убит, то он уже не восстанавливается до полного завершения всех мероприятий по штурму. Раненные бойцы могут лечиться в госпитале или восстанавливаться как после обычных боев. Шмот с убитых можно снимать и передавать другим наемникам игрока.

9. Схема общего хода штурма базы. Схема общего хода штурма базы иллюстрирует динамику изменения суммы заработанных очков противоборствующими сторонами. Территория базы условно разделена на три кольца обороны: а) внешнее, б) сама база, в) центральный укрепленный район. В зависимости от успеха атакующей стороны схема базы начинает окрашиваться в цвет нападения или обороняющейся стороны. Кроме этого могут загружаться три различных набора карт, каждый из которых соответствует той или иной полосе обороны.

10. Отображение динамики хода штурма с помощью стрелок. Для отображения динамики хода штурма на схеме базы рисуются стрелки, окрашенные в цвета атакующих (красные) или обороняющихся (синие). Каждые 5 минут сравниваются суммы очков сторон, и в зависимости от динамики результата, рисуются те или иные варианты.

11. Отображение лучшего игрока штурма/обороны. Кроме кланов принимающих участие в штурме с той или иной стороны, по обе стороны от схемы штурма, также отображаются и личные рейтинги игроков, принимающих участие в сражении. Рядом с ником игроков высвечивается рейтинг, который они заработали при штурме.

Определение результатов

1. По завершению штурма (максимум 3 часа) определяется победившая в штурме сторона и выявляется новый владелец базы. Победитель определяется по очкам. Атака побеждает если она превысила очки обороны на 10%. Если же у атаки меньше очков, то побеждает оборона. Кроме этого выявляются победители (1, 2, 3 места) в личном рейтинге игроков, принявших участие в штурме, со стороны нападения и обороны, а также награды для Топ-20 игроков каждой стороны. Кроме очков влияния и кредитов игроки, вошедшие в топ-20 получают золотые жетоны в тир и бустеры.

2. Определение нового владельца базы. Если побеждает сторона атаки, то база переходит под контроль клана, оставшегося в штурме и набравшего наибольшее количество очков. В случае победы обороняющейся стороны, владельцем базы остается ее прежний владелец.

3. Распределение призового фонда обороны. По окончании штурма, независимо от того, какая сторона победит, фонд обороны распределяется между тремя лучшими кланами обороны, заработавшими наибольшее количество очков.

4. Медали за Штурм и Оборону. 3 лучших игрока обороны и 3 лучших игрока атаки, набравшие наибольшее количество очков в личном рейтинге, получают медали «За Штурм» и «За Оборону». Эти медали будут отображаться в информации об игроке, и будут служить модификатором кланового влияния во всех последующих боях, проведенных обладателем данного знака отличия.

Особые моменты

1. Прогрессирующий коэффициент штурмовых очков. Количество штурмовых очков, которые зарабатываются во время штурма, зависят во многом от того, на каком этапе штурма они были заработаны.

1 час штурма - коэффициент 1, очки зарабатываются как обычно.

2 час штурма - коэффициент 2, очки умножаются на 2.

3 час штурма - коэффициент 3, очки умножаются на 3.

2. Игрок получает награду за штурм сразу после окончания штурма. Т.е. в момент окончания штурма игроку начисляются кредиты и влияние вне зависимости от того остался игрок в штурме или же ему пришлось уйти со штурма до его окончания.

3. Клан получает награду за штурм сразу после окончания штурма. Т.е. в момент окончания штурма клану начисляются кредиты, влияние, штурмовой рейтинг вне зависимости от того остался клан до конца штурма или же покинул базу.

Бонус базы

1. Установка налога с продаж. Клану, ставшему владельцем базы, становится доступным возможность установки процентной ставки налога. Налог взимается со всех продаж, которые осуществляются на территории контролируемого базой города за исключением магазинов «премиум». Максимальная ставка налога – 10%. Налог собирается автоматически и поступает на счет кланового сейфа.

2. Выбор удобного времени для следующего штурма. Владелец базы также имеет и некоторое преимущество при выборе времени следующего штурма базы. Лидер клана может выбрать наиболее удобное для него время из нескольких предложенных вариантов. Если он не определится сам, система назначит время автоматически. Здесь следует иметь в виду, что можно изменить только время штурма. День недели проведения штурма закреплен за каждой базой свой.

3. Единовременный бонус кланового влияния. Клан, ставший новым владельцем базы, получает единовременный бонус к своему рейтингу, который составляет 10000 кланового влияния.

Советы по штурму

Экипировка и ход штурма

Выдержка из правил:

1. Обмен во время штурма между игроками не возможен.

2. Склад на базе не доступен.

3. Обмен между солдатами игрока возможен (и нужен).

4. На базе есть магазин и покупка в нем доступна.

В связи с вышеуказанными правилами:

1. Перед штурмом все не нужное из ВСЕХ солдат выложить на склады в городах.
2. Одеть ВСЕХ солдат для боя и запомнить экипировку.
3. В инвентарь не участвующих в первом бою солдат загрузить дополнительные аптеки и патроны. Рекомендуется взять дополнительно к экипированным аптекам и патронам не меньше: 10 аптек на 50, 10 аптек на 30, 10 бинтов, по 500 патронов всех используемых видов, 4 чинилки по 600ед.
4. Экипировать солдат в порядке их входа в бой, т.е. первый должен иметь максимально возможную броню и пушки.
5. В случае гибели первого наемника необходимо его броню и возможно пушки переодеть на второго, который и станет новым парвым (также со 2-го на 3-го перекинуть).

За 15 минут до начала штурма

1. Внимательно читать клан чат!
2. Выполнить все гигиенические процедуры, дабы не отвлекаться на них во время штурма.
3. Запастись, если необходимо, едой и водой на 2 часа, чтоб не пропустить ход пока наливали чай.
4. Обеспечить режим «не беспокоить». Конечно реальная жизнь важнее, но зачем портить удовольствие от игры вашим сокланам? Ведь не сложно распланировать личную жизнь так, чтобы ваши друзья и родственники не отвлекали вас во время штурма.
5. Перезагрузить компьютер, если надо. Это полезно сделать именно за 15-20 минут, главное, чтобы вы успели вернуться в ТИО не меньше, чем за 10 минут до начала штурма. И после перегрузки не запускать лишних программ, это положительно скажется на стабильности работы как компьютера, так и ТИО.
6. Закрывать все лишние программы, если пункт 5 делать лень или опасно.
7. Желательно перезапустить клиент ТИО, если не сделан пункт 5.

Непосредственно перед входом в БГ (лучше каждый раз)

1. Деактивировать всех солдат.
2. Активировать 3-х в правильном порядке (пункт 1 и 2 немного излишни, если не было потерь в предыдущих боях).
3. Перепроверить экипировку, загрузка должна быть максимальная, но с учетом того что вы будете брать уже в БГ.

Зайдя в БГ

1. Проверить по аватарам порядок солдат (именно тут они очень помогают, если у вас их нет, купите хотя бы для 1-го бойца).
2. Закупить что надо (по идее только дополнительную амуницию и аптеки).
3. Нажать готов как можно быстрее.

Между боями

1. Читать клан чат!
2. ВРЕМЯ! ВРЕМЯ! ВРЕМЯ! Делать все быстро, но внимательно.
3. Проверить наличие и дополнить по необходимости патроны, аптеки.
4. Проверить состояние оружия, брони и при прочности меньше 300 лучше чинить.
4. Сразу же после пунктов 3-4 создать или зайти в БГ.

Также рекомендуется расписывать всех своих сокланов по Боевым группам, с учетом уровней, умелок, и наличия апаного оружия и шмота. Для этих целей замечательно подходят экселевские таблицы.

Шахты

В этом разделе описан новый игровой режим - шахты. В шахтах можно добывать третью игровую валюту Total Influence - кристаллы . Кристаллы покупаются корпорацией Spectra Crystals по плавающему курсу и обмениваются на кредиты.

Шахты также как базы и города разделены на 4 уровневых диапазона: 4-6, 7-10, 11-15, 16-20 уровни. У каждой шахты есть блокпост - своего рода база, захватывая которую клан может установить контроль над шахтой и получать с нее доход.

Игровой процесс в шахтах разделен на 3 режима: добыча, защита и рейд. В каждом из режимов игрок может использовать до трех наемников. Игровой процесс в шахтах разделен на 3 режима: добыча, защита и рейд. В каждом из режимов игрок может использовать до трех наемников. Эти группы составляют 2 противоборствующие стороны: добытчики и защитники против рейдеров. Противостояние между ними происходит по раундам, в каждом из которых осуществляется подсчет очков и выявляется победившая сторона. Это влияет на то, каким будет величина налога владельца шахты и, соответственно, доход. Поэтому каждая сторона стремится склонить чашу весов в свою сторону.

Стоит учитывать, что шахты - опасное место, кишящее злобными мутантами. Обзор у персонажей в темных шахтах намного меньше, чем на свету. У человека - 5 кл., у собак - 6 кл., а у шахтеров - 6 кл. Разумеется, дополнительный бонус к обзору шахтера от его шлема в шахтах также действует. Поэтому шахтер, благодаря его грузоподъемности и зрению, является приоритетным наемником в шахтах.

Добыча



Задача добытчика - добыть в шахте как можно больше кристаллов. Для этого ему потребуется специальное снаряжение - бур.

Добытчик всегда начинает у верхнего лифта. Он служит как для входа, так и для выхода из шахты.



Сразу же осмотрите ящик рядом со входом - в нем лежит вышеупомянутый бур.



Защитника - игрока, состоящего в клане или альянсе владельца блокпоста, - можно вызвать в любой момент. Но в таком случае, по окончании миссии с ним придется делиться добытыми кристаллами.

Повсюду на карте будут встречаться злобные мобы-мутанты - управляемые компьютером персонажи. Они атакуют всех, попавших в их поле зрения. Среднее их количество на карте - 10.



Вашей задачей является найти месторождение ресурсов, отмеченное зеленым кругом. Всего на карте может быть 2-3 таких месторождения в случайных местах.



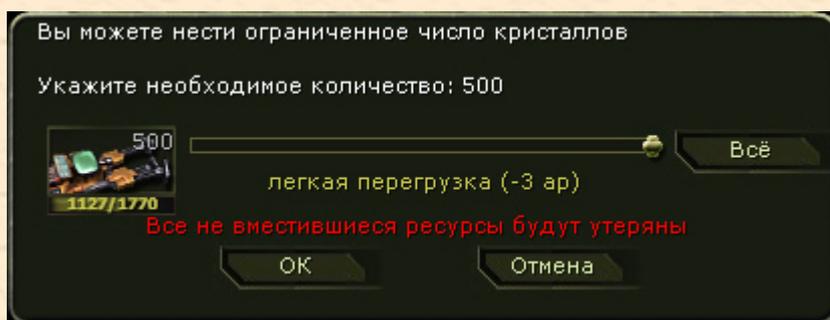
Емкость каждого из месторождений зависит от их количества на карте. А общее количество ресурсов на карте определяется уровнем диапозона шахты - чем выше уровень диапозон, тем больше ресурсов.

Уровневый диапазон	Количество ресурсов
4-6	1000
7-10	1500
11-15	2000
16-20	3000

После того, как найдено месторождение, подведите к нему снаряженного наемника и установите бур. Наводя мышью на бур, можно отслеживать, сколько всего ресурсов находится в месторождении и сколько уже добыто. Внимание, через некоторое количество ходов, на карте может появиться рейдер. При этом выход из шахты блокируется на 5 ходов.



За 1 ход добывается определенное количество ресурсов, равное 1/10 от общего их количества на карте. Когда наберется достаточное количество, можно снять бур. Для этого выберите наемника с наивысшей грузоподъемностью, предпочтительно шахтера. Стоит заметить, что бур можно снять в любой момент и не обязательно добывать все ресурсы из месторождения.



В этом окне показывается количество добытых ресурсов, преобразованных в кристаллы, загруженность и максимальная грузоподъемность текущего наемника. Передвигая ползунок, можно выбрать необходимое количество кристаллов, остальные будут безвозвратно уничтожены. Внимательно следите за грузоподъемностью и уровнем перегруза наемника. Иногда лучше унести меньшее количество кристаллов, но при этом, не сильно жертвуя маневренностью наемника. Также следует помнить, что после того, как взят бур с определенным количеством ресурсов, удалить эти ресурсы будет нельзя.

Затем можно либо искать следующее месторождение, либо направляться к выходу.



Для выхода необходимо подвести всех наемников к лифту. Если у добытчика на этот момент нет бура, или же он пустой, ему засчитывается поражение.

По окончании миссии показываются результаты миссии.

Статистика раунда

ТотаНawk, Вы одержали победу!

- Убито врагов: 0
- Потеряно солдат: 0
- Нанесено повреждения: 1096
- Получено повреждения: 57
- Получено 652 кредитов.

- Reі получил 12 опыта.
- Berserk получил 30 опыта.
- Berserk улучшил навык "Ближний бой" на 0.01 единиц
- Cerberus получил 30 опыта.
- Cerberus улучшил навык "Ближний бой" на 0.04 единиц

- Убито монстров: 6
- Добыто кристаллов: 300
- Из них на аренду: 0
- Кристаллы владельцу блокпоста и защитнику: 33

Завершить

Клан-владелец блокпоста взимает налог с добытых добытчиками кристаллов. Однако, если добытчик воспользовался услугами защиты, то за них он отдает дополнительно (50-налог)% кристаллов защитнику (то есть добытчик получает 50% кристаллов).

Защита



Задача защиты - защитить добытчика от рейдера. Защитником может быть только игрок, состоящий в клане-владельце блокпоста или в альянсе с ним. Создавая миссию защиты, игрок встает в режим ожидания и ждет вызова добытчика.

После поступления вызова отряд защитника появляется в зоне входа-выхода добытчика. Миссия защиты заканчивается тогда, когда наемник одной из сторон выносит кристаллы с карты. Защитник также может поднимать бур и выносить его с карты.

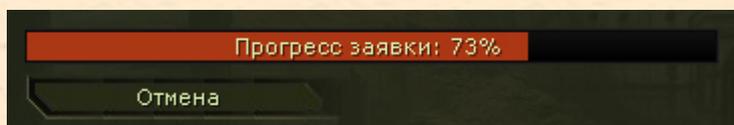
По окончании миссии защитник получает (50-налог)% от количества кристаллов, вынесенных добытчиком. Если же кристаллы вынес рейдер, защитник не получает ничего.

Рейд



Задача рейдера - найти на карте добытчика и отобрать у него добытые им кристаллы.

После подачи заявки рейдер переходит в режим ожидания. После того, как подберется подходящая битва, рейдер присоединится к миссии добытчика.



В отличие от добытчика у рейдера есть 3 зоны входа-выхода, в одной из которых он может появиться на карте, - слева, снизу или справа.



Рейдеру, помимо добытчика и его защиты, также противостоят и мобы. Для выполнения миссии, необходимо убить добытчика и забрать у него бур с добытыми кристаллами, причем можно как подобрать его с убитого наемника добытчика, так и взять с месторождения. Если это удалось, можно направляться к любому из трех выходов рейдера. Для выхода, также необходимо подвести всех наемников к краю. Рейдер так же, как и добытчик может вызвать на подмогу другого рейдера.



По окончании миссии рейдер получает 100% украденных ресурсов, не уплачивая налога владельцу блокпоста. Если рейдер воспользовался помощью второго рейдера, то они делят добычу пополам.

Статистика раунда

ТотаНawk, Вы одержали победу!

- Убито врагов: 2
- Потеряно солдат: 0
- Нанесено повреждения: 108
- Получено повреждения: 0
- Получено 244 кредитов.

- Rei получил 112 опыта.
- Rei получил 26 очков звания.

- Убито монстров: 0
- Добыто кристаллов: 500
- Из них на аренду: 0
- Кристаллы владельцу блокпоста и защитнику: 0

Завершить

Если же добытчик успевает выйти с добытыми ресурсами, миссия для рейдера считается проваленной.

Мобы

Мобы – мутировавшие шахтеры – владеют только ближним боем, однако они очень хорошо ориентируются в шахтах благодаря отменному зрению. Они весьма опасны как для добытчика и защиты, так и для рейдера, и берут в основном числом и внезапностью.



С возрастанием уровня диапозона возрастает уровень, защита и мощь мобов.

Характеристики мобов

Уровень	Кол-во ХП	Броня	Урон
6	150	160	57-79
10	249	270	70-96
15	249	270	86-118
20	300	310	89-122

Количество ОД у мобов - 20, затраты ОД на удар - 5.

Подсчет очков

Подсчет очков производится для двух противоборствующих сторон: добытчиков с защитниками и рейдерами.



Если по окончании раунда по очкам выигрывает сторона рейдеров, то счет рейдеров увеличивается на единицу, а у добытчиков и защитников - уменьшается также на единицу. В сумме все очки двух сторон составляют 10 единиц. Таким образом, максимальное количество очков защитников не может быть больше 10, поэтому и налоговая ставка не может быть больше 10%. Каждое снижение очков у защиты снижает процентную ставку налога на кристаллы в данной шахте на 1%. Установившаяся в конце раунда процентная ставка действует на протяжении всего следующего раунда до следующего подведения итогов.

Продажа кристаллов

Продажа кристаллов осуществляется через специальный магазин.



Здесь показывается график изменения курса валюты. Курс валюты зависит от объемов продаж кристаллов. За каждую 1000 проданных кристаллов, цена за кристалл уменьшается на 0.0001 кр. Цена на продажу понижается после каждой продажи. Параллельно с этим с периодичностью в 10 минут происходит повышение цены на 0.01 кр за кристалл.

Для продажи кристаллов нужно выбрать нужное количество с помощью ползунка, при этом будет меняться и отображение выручки, полученной с продажи выбранного количества кристаллов. Минимальное количество кристаллов для продажи - 1000. Максимальное - 50000.

Клановые кристаллы может продать любой член клана, имеющий права на управление клан-сейфом.

Штурм блокпостов

Блокпост является неким подобием баз, но в отличие от них владелец блокпоста контролирует не торговлю, а добычу и оборот кристаллов в шахтах. Каждому блокпосту соответствует одна шахта определенного уровня диапозона. Штурмы блокпостов аналогичны по своей сути штурмам баз.

Клан-владелец блокпоста получает 10% от зарабатываемых добытчиками кристаллов, а члены клана-владельца и альянса, в котором он состоит, могут принимать участие в защите добытчиков. Кристаллы, получаемые от налога, помещаются в клан-сейф.

Глоссарий

Здесь представлен словарь различных игровых терминов и игрового сленга.

Ап (апгрейд) - набор для улучшения (Upgrade Kit)

АК - автомат Калашникова (AK-47)

Ауг - штурмовая винтовка Steyr Aug

Бабобронь - женская броня Female Exo Armor

Барыга - торговец, который может продать товары, которые трудно купить самостоятельно

Библиотека - в локации New York здание книжного магазина

Винт - винтовка Vintorez

Валить - убивать (например: "валим негра" - значит весь огонь на противника в HB SE броне)

Грена - граната (Frag Grenade)

Голый - боец, который вышел на арену без брони

Дверь - щит шахтера

Дигл - пистолет Desert Eagle

Джек - дробовик Pancor Jackhammer

Донатор - игрок, который покупает игровое золото за реальные рубли

Дмг (дамаг) - повреждение (от англ. damage)

Загон - строение в Резервации, МЗ и МО, представляющее собой квадратный забор с несколькими дверями

ИМХО (ИМНО) - По моему скромному мнению (In My Humble Opinion)

Китай - оружие, из которого промахнулись

КБ - "Командный бой" на арене

Калаш - автомат Калашникова (AK-47)

Крит - критическое попадание, увеличенный в 2 раза урон

Кольт - штурмовая винтовка Colt M4

ЛВЛ (LVL, Левел) - уровень бойца (от англ. level)

Лес - локация Denver

Ливер - нехороший человек, покинувший игру во время боя (от англ. leave)

Лось - боец, который в командной игре бежит сломя голову в неизвестном направлении (обычно противоположную основному фронту) либо рыскает по ящикам

Морг - белое здание в New York с красным крестом

Мясо - 1) атакуемая бойцом собака

2) атакуемый собакой боец

Миник - пулемет Minigun

Марио - боец с гаечным ключом

Мка (Эмка) - штурмовая винтовка Colt M4

МО - локация Military Outpost

МЗ - локация Military Zone

Ноги - часть брони, надеваемая на ноги (например, Heavy Battle Longies)

НК - снайперская винтовка НК G3SG/1

Нуб - неопытный игрок, новичок (от англ. newbie)

Негр - боец в ХБ SE (Heavy Battle Armor Special Edition)

Перк - способность (например, "Крепыш")

Панк - дробовик Pancor Jackhammer

Петух - автомат P90

Пукалка - либо пистолет Беррета, либо любое оружие, которое наносит не сильно большой урон

Пекаль - пистолет

Пест - часто используемое сокращение от "пистолет"

Реза - локация Reservation

Реальщик - то же самое что и донатор

Сантехник - то же самое, что и Марио

Степлер - пистолет шахтера (Freak Nailgun)

СЕ - броня SE (Special Edition)

Саб - подствольная граната (Sub Grenade)

Светить - оставаться на позиции для подсвечивания вражеских бойцов (в командной игре)

Седло - броня для собаки (Dog Armor)

Сет - набор из брони одинакового типа (например, Heavy Battle Set)

Слонобой - снайперская винтовка AWP

СНС - бой на арене "Стенка на стенку"

Тело - часть брони, надеваемая на торс (Например, Heavy Battle Armor)

Танк - 1) броня Tank Armor

2) боец, принимающий на себя основной урон противника

ТЗ (TZ) - онлайн-игра Time Zero

ТИ (TI) - онлайн-игра Total Influence

Танковать - идти на противника, принимая огонь на себя

Умелка - навык на оружие, превышающий остальные навыки - специализация

Фея - женская броня Female Exo Armor (FEA)

Фрик - шахтер

Фраг - 1) игровое убийство персонажа

2) осколочная граната (Frag Grenade)

Фонарик - боец, который используется для того, чтобы светить (сознательно или случайно)

Форест - то же, что и Лес

Флешка - ослепляющая граната (Flash Grenade)

Хилка - аптечка

Хилиться - лечиться (от англ. heal)

ХБ - хлопчатобумажная броня (Heavy Battle)

ХК - броня Хэви Комбат (Heavy Combat)

ХП - очки здоровья (Health Point)

Чинилка - ящик для ремонта (Repair Kit)

Шашлык - собака

Шприц - аптечка на 100 единиц (Health Injection)

Шахтерск - локация Miner's Town

Шот - дробовик Shotgun

Шайтан-труба - РПГ

Штырь - то же самое что и Ауг

Шах - шахтер

Шрек - шахтер

Шахид - боец, одетый в Suicide Jacket

Шахидка - жилет самоубийцы (Suicide Jacket)

FAQ / Проблемы

Здесь представлены часто задаваемые вопросы касательно игры и игрового процесса Total Influence.

Общие вопросы

В: Как начать играть в Total Influence?

О: Сначала нужно [скачать](#) клиент с главной страницы, установить. Запускаем, скачивается обновление (если нужно). Появляется игра. Идем в "Онлайн", регистрируем аккаунт. (Длина ника и пароля должна быть не меньше 4 символов, и латиницей).

В: Каковы системные требования игры?

О: С системными требованиями можно ознакомиться на [сайте](#).

В: Какие IP-адреса и какие порты использует игра?

О: IP:порт

83.229.209.169:28512 – список серверов

83.229.209.169:28513 – Аризона

83.229.209.186:28513 – Невада

В: Как делать скриншоты в игре?

О: Нажимаем кнопку **Print Screen (PrtSrc)** или **Alt+Print Screen (PrtSrc)**, для сохранения активного окна. Открываем стандартный редактор **Paint** и нажимаем **Ctrl+V**. Сохраняем в формате **jpg**.

В: В игре вирусы, трояны, кейлоггеры?..

О: Это ложная тревога. Никаких вирусов в игре нет.

В: Я получил бан. Куда обращаться?

О: В раздел форума [Баны и Жалобы](#) своего сервера, предварительно прочитав [Правила подачи жалоб](#).

В: Можно ли сменить электронную почту, на которую я регистрировал аккаунт?

О: Нет, нельзя.

В: Когда будет обновление?

О: Все грядущие обновления со всеми подробностями Администрация анонсирует в своём [блоге](#).

В: Зачем нужна консоль?

О: Через консоль можно менять настройки своей игры, такие как язык игры, звук и прочие.

В: Какие есть консольные команды?

О: /pm <ник> <сообщение> - отправляет приватное сообщение игроку.

/decreaseability <имя_мерка> <умение> - понижает на 5 единиц выбранное умение.

/clandelay - показывает время до вступления в клан.

/clanrename <новое имя клана> - смена названия клана.

В: Когда будут скидки на перки?

О: О скидках никогда не сообщается заранее. Это всегда сюрприз, иначе нет никакого смысла в них.

В: Как поменять пароль?

О: Поменять пароль можно здесь.

В: Сколько трафика тратит игра?

О: Примерные цифры:

Локации, рынок - 1-1.5 мб/час.

Битвы - 1.5-4 мб/час.

Штурмы - 5-20 мб/час.

P.S. Стоит также учитывать время игры, так как это влияет на онлайн игроков, а чем больше игроков - тем больше трафика загружает клиент - клан-знаки, торговки и т.п.

Вопросы по игре

В: Что значит когда не качается навык?

О: Это значит, что вы попали под действие "анти-накрут системы", поскольку навык перекачан слишком сильно. Подробнее об этом можно прочитать в разделе «Навыки».

В: Как узнать, попал ли я под действие "анти-накрут системы"?

О: Найти в [статистике](#) свое имя. (Для того чтобы ваше имя было в списке, нужно быть онлайн в игре). Если на странице вашего персонажа, в статистике, цифры красные - значит, вы попали под действие "анти-накрут системы". Прочитать можно в разделе «Навыки».

В: Я попал под действие "анти-накрут системы". Что делать?

О: Есть два варианта:

- Подождать повышение уровня, на следующем уровне прокачка может быть вновь возможна.

- Понизить некоторые ненужные вам навыки, чтобы их сумма не была такой большой (что вызывает заморозку навыков)

В: Как создать клановый знак?

О: Создать изображение 16x16 пикселей, формата 24-bit *.bmp, размером не более 824 байт, Далее прописать в строке установки знака полный путь к файлу и его имя.

В: Почему падает влияние клана?

О: Об этом можно прочитать в разделе «Клан».

В: Можно ли поменять название клана?

О: Нет, только распустить и создать новый.

В: Как поменять имя главного персонажа?

О: Меняется в профайле персонажа. Стоимость: 30 золота. Имя должно быть длиной 3-16 символов, не должно начинаться с цифры и содержать спецсимволы.

В: Есть ли разница между тремя видами собак? Или просто внешность?

О: Разницы между ними нет - просто разновидности пород.

В: Что такое налог базы 10%?

О: Налог ставится владельцем базы города. Со всех сделок в этом городе будет наценка 10% к стоимости. Все товары в обычном магазине будут на 10% дороже.

В: Точность пистолета УСП 85%, будет ли 100% точности, если я возьму 3 уровня перка "мастер пистолетов" (+15 к точности)?

О: Нет, максимальная точность оружия в игре 95%.

В: Какой максимальный + в игре?

О: +25. Так же есть оружие +26 и +27, т.к. 30 мая, на один день, была включена возможность заточки оружия (только оружия) до +27.

В: Как точнуть на +25?

О: Так же, как и на +5, +9 и т.д....

Прочитать об апгах в соответствующем разделе. Зайти в игру, купить всё необходимое. Далее двойным нажатием активируем Ап и нажимаем на вещь, которую хотим улучшить. Секретов Апа не существует.

В: Будут ли начисляться дополнительные очки действия и/или обзор при повышении уровня?

О: Нет.

В: Почему не выполняются достижения?

О: Достижения иногда не засчитываются, потому что стоит защита от сливов боёв, то есть бой протек слишком быстро.

В: Где купить оружие?

О: Оружие покупается непосредственно в игре. Для этого есть:

- Магазин -> Премиум.
- Магазин -> Вооружение.
- Магазин -> Товары SC.
- Рынок.

В: Что такое оружие CE (неразрушимое)?

О: Это фантастика. Такого в игре нет.

В: Что такое Ап?

О: О том, что такое Upgrade Kit, можно прочитать в разделе «Предметы - Прочие».

В: Кто такой шахтер и где его взять?

О: О шахтерах можно прочитать в соответствующем разделе.

В: Почему я не могу шахтеру одеть автомат, винтовку, спас?..

О: У шахтёров своё оружие и броня, см. выше.

В: Оружие (броня) после боя пропало. Почему?

О: Вероятнее всего кончилась прочность. Так же возможно, Вы выложили его в битве.

В: При заходе в заявку боя, распределение сторон от чего-то зависит?

О: В СнС и КБ идет поочерёдно 1-я и 2-я стороны до заполнения. Потом создатель боя может пересортировать всех как захочет.

В: Почему запретили игру в 2 и более окон?

О: В целях борьбы с мультыводством. Пока ничего меняться не будет.

В: Как мне теперь играть/торговать?

О: В одно окно - или торг, или игра.

В: Как понизить ненужные мне навыки?

О: Подробно можно прочитать [здесь](#).

В: Что делать, если золото в игре не приходит?

О: Денежные средства могут быть перечислены в течении 24 часов. Если такого не произошло, обратитесь за помощью [сюда](#).

В: Как участвовать на штурмах баз?

О: Прочитать о штурмах можно в соответствующем разделе.

В: Как торговать в игре?

О: Тоговать можно на рынке. Подробно можно прочитать в разделе «Локация».

В: Как писать в командный и общий чаты?

*О: Обычный чат нажатием кнопки **Enter**. Командный чат нажатием сочетания клавиш **Ctrl+Enter** или **Shift+Enter**.*

В: На что влияет умелка (или зачем ее качать)?

О: На урон: с 85% от номинала с 35 умелкой до 222.5% с 200 умелкой. 12% умелки добавляет 10% урона.

В: Как качать умелку?

О: Надо стрелять из оружия соответствующего класса (легкое/тяжелое/авто/даль/метательное/рукопашное).

В: Влияет ли умелка на точность (меткость)?

О: Нет.

В: Промахи качают умелку?

О: Да (промахи качают умелку меньше попаданий).

В: Криты больше качают умелку?

О: Нет.

В: Кач умелки зависит от ОД на выстрел у используемого ствола?

О: Да.

В: Прирост умелки сохраняется при смерти в бою, бегства из боя?

О: Да.

В: Рост умелки зависит от кол-ва попавших патронов (или, проще говоря, урона)?

О: Нет.

В: Прирост умелки зависит от бронированности противника?

О: Да (хотя бы, потому что чем больше брони, тем больше надо выстрелов чтобы его убить).

В: Прирост умелки зависит от разницы в уровнях и/или умелки противника?

О: Нет.

В: Если я играю по 2-3 наемника, то умелка идет всем или одному, тому кто стрелял?

О: Тому, кто стрелял.

В: Рост умелки зависит от расстояния до цели?

О: Нет.

В: Начисляется ли умелка после боя (если остаться и не "завершить" бой)?

О: Нет.

В: Бой уже закончился, а прироста умелки нет! Почему?

О: Иногда надо обновить бойцов (т.е. вывести их из режима "Готов к бою"), либо у вас уже достигнут потолок по умелкам за текущий уровень.

В: Качают ли умелку броски гранат и/или выстрелы из пулемета по площади без урона кому-либо?

О: Да, но только во время боя.

В: Когда собственно растёт умелка (непосредственно после выстрела)?

О: Умелка начисляется после боя (иногда до пары минут ожидания).

Проблемы

В: Что делать, если золото в игре не приходит?

О: Денежные средства могут быть перечислены в течении 24 часов. Если такого не произошло, обратитесь за помощью сюда.

В: У меня моргает игра на Windows 7, что делать?

О: Нужно установить совместимость с Windows XP (правой кнопкой по ярлыку игры -> совместимость).

В: Не могу зайти в игру, висит на "Соединение...". Что делать?

О: Возможно Antivirus или Firewall блокирует игру.

*В: После запуска игры на Windows 7 выскакивает ошибка "totinf_mini.exe не работает".
Что делать?*

О: 1. Войдите в систему с учетной записью Администратор или члена группы Администраторы.

2. Нажмите Пуск -> Панель управления -> Система.

3. В открывшемся окне Свойства системы откройте вкладку Дополнительно -> Быстродействие -> Параметры...

4. В открывшемся окне "Параметры быстродействия" откройте вкладку "Предотвращение выполнения данных".

5. На вкладке "Предотвращение выполнения данных" диалогового окна "Параметры быстродействия" установите переключатель "Включить DEP для всех программ и служб, кроме выбранных ниже".

6. Установите флажок рядом с названием программы, для которой нужно отключить DEP -> ОК.

7. В окне "Открыть" найдите исполняемый файл программы totinf_mini.exe -> Открыть -> ОК -> ОК (при необходимости Total Influence.exe, все эти файлы находятся в папке с игрой).

8. Чтобы изменения вступили в силу, возможно, потребуется перезагрузить ПК.

В: Плохое качество связи. С чем это связано?

О: Возможно, проблемы у Вашего провайдера интернета.

Для проверки качества связи можно выполнить трассировку:

1. Нажимаете Пуск -> Выполнить. В открывшемся окне наберите cmd. Нажмите "Ок".

2. В появившемся окне введите команду tracert и через пробел IP-адрес сервера. Нажмите Enter и дождитесь окончания выполнения трассировки.

3. Цифры более 100-150 мс свидетельствуют о задержках данных. Звёздочки - о потере сигнала.

В: Апдейтер при запуске не загружается, показывается окно с белым фоном. Что делать?

О: Уберите галочку "Работать автономно" в Internet Explorer.

Горячие клавиши

Enter	открыть окно чата, где можно написать сообщение для всех в бою
Shift + Enter	сообщение своим по команде
Ctrl + Space	показать лог боя / развернуть окно чата локации
Ctrl + ~ (тильда/Ё)	открыть консоль игры
Ctrl + Z	свернуть игру
Left Shift + Right Mouse	поставить метку (правой кнопкой по ней – убрать)
Left Ctrl	показать радиус стрельбы и сетку
F2	сменить режим отображение сетки
F11	зумирование экрана игры
A	сменить оружие
E	закончить ход
I	открыть инвентарь
S	поднять рюкзак с земли, для этого надо стоять над ним и иметь 1 ОД
T	выбор зоны поражения гранатой либо РПГ
X	обмен вещами между своими наемниками
Tab	переключиться между наемниками