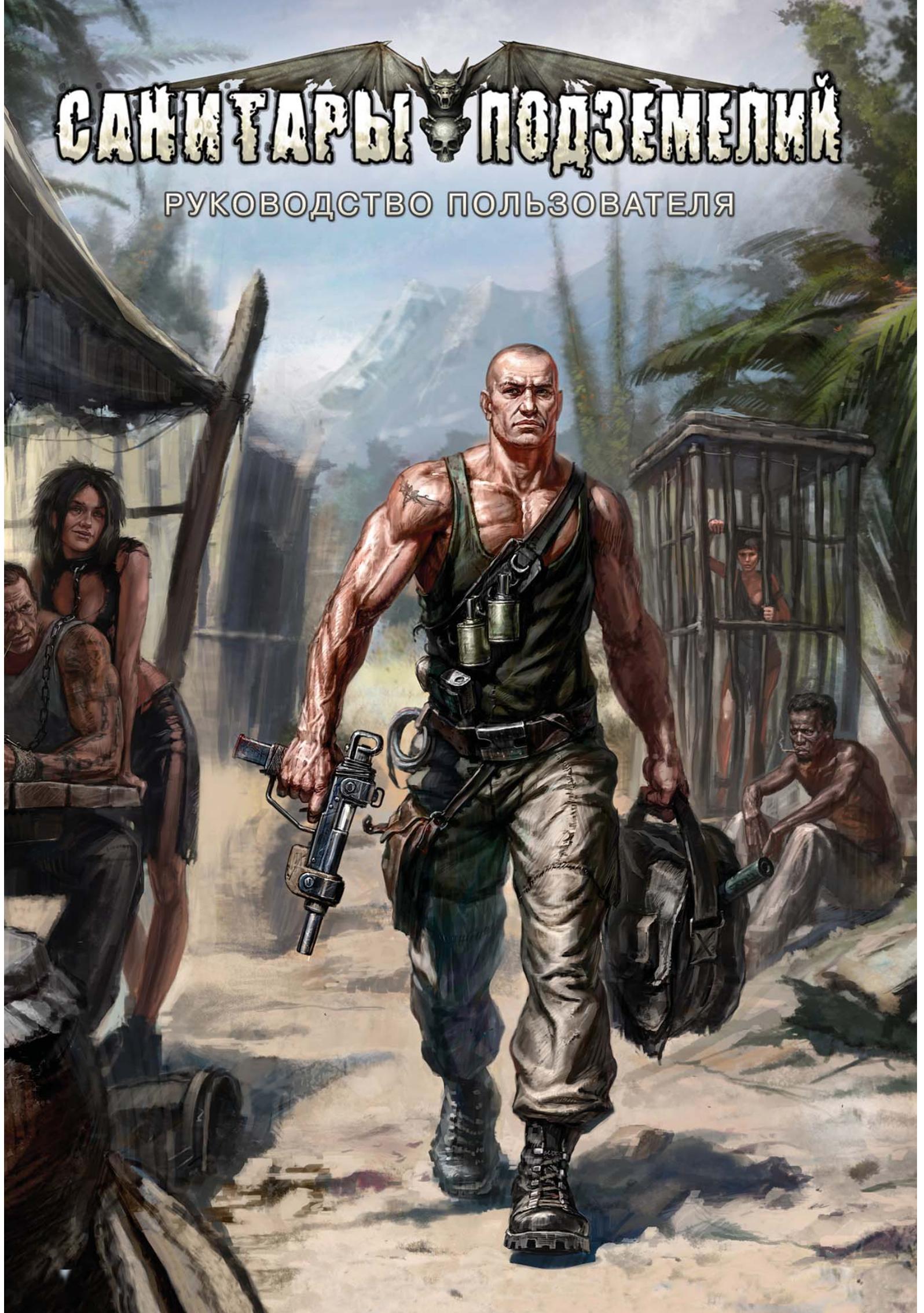


САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛЬ

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



Право тиражирования программных средств и документации в странах СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Внимание! Приобретая программный продукт «Санитары Подземелий», Вы тем самым даете согласие не допускать копирования программ и документации без письменного разрешения фирмы «1С».

© 2006 ЗАО «1С».

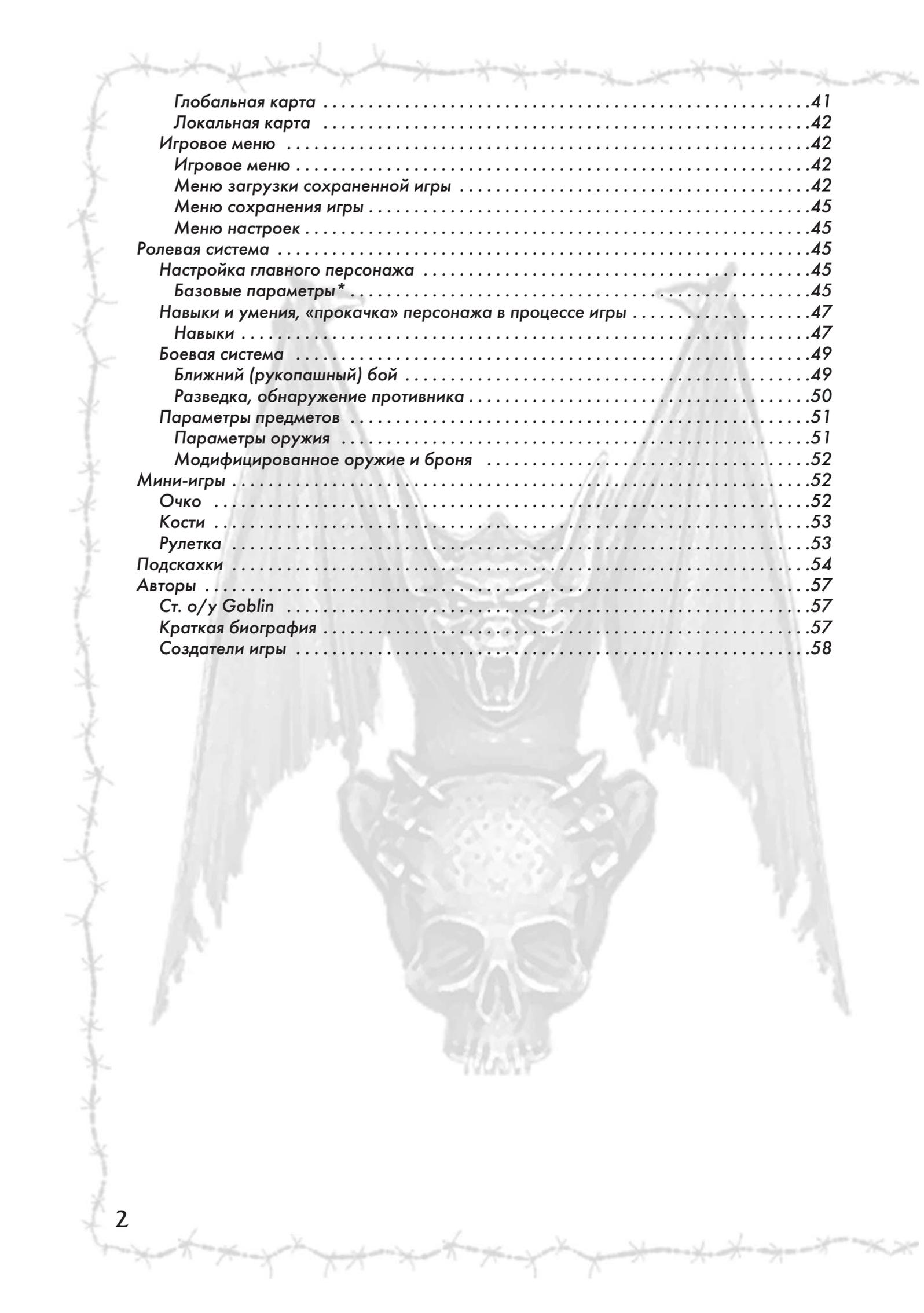
«Санитары Подземелий» и соответствующие графические изображения на территории СНГ являются товарными знаками ЗАО «1С».

Все права защищены.



Содержание

Содержание	1
Установка и запуск игры	3
Системные требования	3
Инсталляция	3
Запуск игры	3
Удаление игры	3
С чего начать?	4
Главное меню	4
Создание персонажа	5
Клавиши управления	6
Общие сведения	7
Предыстория	7
Главные герои игры	8
Население «Матросской Тишины»	11
Оружие	13
Броня	20
Полезные предметы	23
Животные	25
Интерфейс	31
Интерфейс игрового экрана	31
Верхняя панель	31
Нижняя панель	31
Курсоры	33
Бой	34
Атака противника	34
Смена положения тела и типа передвижения	34
Дистанция атаки	34
Автоматический бой	34
Особенности различного оружия, типы атаки	35
Прицельная стрельба	35
Стрельба в отдельные части тела	35
Типы патронов	35
Перезарядка	35
Атака в землю	35
Режим паузы	35
Мини-карта	36
Ремонт	36
Отдых	36
Обмен предметами	36
Воровство	37
Грабеж	37
Обшаривание трупов	37
Поднятие вещей с земли	37
Диалоги	38
Журнал	38
Инвентарь	39
Магазин	40
Экран характеристик персонажа	40
Экран выбора умений	41
Карта	41



Глобальная карта	41
Локальная карта	42
Игровое меню	42
Игровое меню	42
Меню загрузки сохраненной игры	42
Меню сохранения игры	45
Меню настроек	45
Ролевая система	45
Настройка главного персонажа	45
Базовые параметры*	45
Навыки и умения, «прокачка» персонажа в процессе игры	47
Навыки	47
Боевая система	49
Ближний (рукопашный) бой	49
Разведка, обнаружение противника	50
Параметры предметов	51
Параметры оружия	51
Модифицированное оружие и броня	52
Мини-игры	52
Очко	52
Кости	53
Рулетка	53
Подсказки	54
Авторы	57
Ст. о/у Goblin	57
Краткая биография	57
Создатели игры	58

Санитары Подземелий

Инструкция пользователя

Установка и запуск игры

Системные требования

Для успешного запуска игры в твоём компьютере должны присутствовать:

- Операционная система: Windows 2000/XP
- ДиректХ: DirectX 9.0
- Процессор: Pentium IV или Athlon 1,4GHz+
- ОЗУ: 512 МВ или больше
- CD-ROM: 24X Скоростной
- Свободное место на HDD: 3,5 Gb
- Звуковая карта: любая DirectX 9 совместимая звуковая карта
- Видео карта: AGP GeForce 4200/Radeon 9000, 128 МВ и выше

Инсталляция

Помести первый диск игры «Санитары Подземелий» в CD-привод. Если в твоей системе включена функция автоматического распознавания дисков (Auto insert disk notification), на экране появится стартовое меню игры. В стартовом меню выбери пункт «Установка». Будет запущен мастер установки игры. Если автоматическое распознавание дисков отключено, найди в корневой папке первого компакт-диска игры файл Autorun.exe, и смело запусти его. Это неминуемо приведет к тому же самому результату – запустится мастер установки игры. Тщательно следуй его инструкциям. По ходу установки на жесткий диск будут скопированы файлы игры, а в меню кнопки «Пуск» (Start) возникнет программная группа игры с ярлыками. Данные ярлыки позволяют запустить игру, удалить ее, посетить Интернет-ресурсы, посвященные игре, а также просмотреть электронную версию руководства пользователя.

Запуск игры

После завершения установки не мешкая запусти игру. Чтобы сделать это, нажми на ярлык «Санитары Подземелий» в меню соответствующей группы программ (по умолчанию данная группа называется «I C\Санитары подземелий»).

Удаление игры

Если ты твердо решил удалить «Санитары Подземелий» со своего компьютера, выбери ярлык «Удалить игру «Санитары Подземелий»» из программной группы игры в меню Пуск (Start).

Для этой цели ты можешь также воспользоваться кнопкой «Удалить» стартового меню, которое появляется на экране при вставке диска игры в CD-привод, если у тебя не отключена опция автоматического распознавания дисков (Auto insert disk notification).

С чего начать?

Главное меню



Начать

Чтобы начать прохождение, просто нажми левой клавишей мыши на этот пункт главного меню.

Загрузить

Если ты уже играл в «Санитары Подземелий» и сохранял игру, то выбрав этот пункт, ты сможешь загрузить уже сохраненную игру с обычного или автоматического сейва (создается программой в ключевые моменты игры).

Настройки

Настройки игры, а также аудио- и видеорежимов.

Авторы

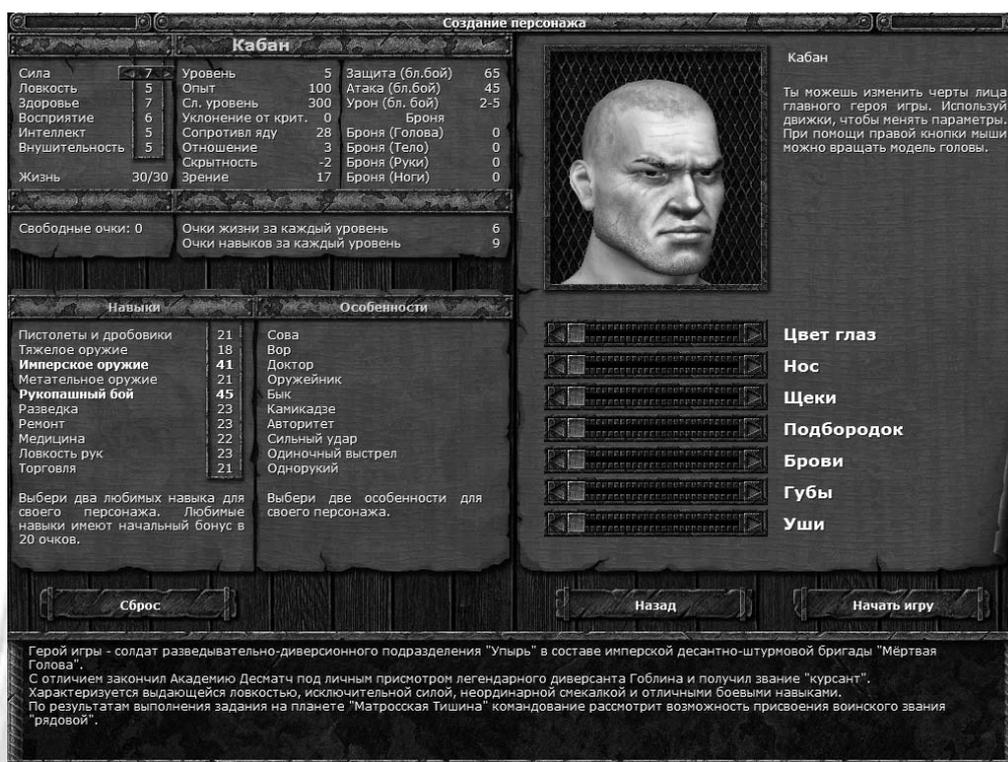
Информация о разработчиках «Санитаров Подземелий».

Выход

Выход в операционную систему Windows.

Создание персонажа

На этом экране ты можешь поменять характеристики главного героя игры, диверсанта Кабана.



Базовые характеристики

Распредели базовые характеристики, как велит революционное чутье. Обрати внимание, что распределение этих очков влияет на производные характеристики (их значения указаны правее), а следовательно – скажется на стиле прохождения игры в целом. Ты можешь перемещать слайдер вверх-вниз, выбирая нужный параметр, а затем отважно уменьшать или увеличивать его значения кликами мышки на стрелочки влево и вправо.

Навыки

Выбери два приглянувшихся навыка, наиболее подходящих на твой взгляд Кабану. Выбранные навыки будут иметь начальный бонус в 20 очков. Для выбора навыка просто кликни по нему курсором мыши. Если ты вдруг захотел отменить выбранный навык и выбрать другой, кликни по выбранному навыку для отмены и затем выбери другой, кликнув на него.

Особенности

Выбери две особенности для Кабана. Особенности ты можешь выбрать только один раз за всю игру. Разрешается не выбирать особенности совсем, но для более интересного и успешного прохождения «Санитаров Подземелий» командование рекомендует сделать это. Для выбора кликни мышкой на приглянувшейся особенности.

Изменение черт лица

Используя слайдеры в правой части экрана, ты можешь радикально улучшить внешность Кабана. Установи слайдеры в положения, которые определяют выбранные тобою черты лица.

Завершив редактирование характеристик и внешности, выбери пункт Начать игру.

Если ты хочешь начать создание персонажа с исходной точки, выбери пункт **Сброс**.

Если ты хочешь прекратить настройку особенностей Кабана и вернуться в главное меню игры, выбери пункт **Назад**.

Клавиша	Действие
[F1]	Вызвать экрана помощи
[F2]	Сохранить игру
[F3]	Загрузить игру
[F4] или [J]	Журнал
[F5]	Быстрое сохранение
[F8]	Быстрая загрузка
[F9] или [M]	Карта
[F10] или [ESC]	Меню
[Пробел]	Пауза
[Q] или [U]	Открыть/Заккрыть панель параметров персонажа
[W] или [I]	Открыть/Заккрыть панель инвентаря
Клавиши со стрелками	Прокрутка камеры
Перемещение мыши с нажатой средней кнопкой	Прокрутка камеры
Подвести мышь к границе экрана	Прокрутка камеры
Перемещение мыши с нажатой правой кнопкой	Вращение камеры
Колесо мыши	Приблизить/удалить камеру
[1] ... [8] двойное нажатие	Центрировать камеру на персонаже
[1] ... [8], [Клик] на персонаже	Выбрать персонажа
[Tab]	Выбрать следующего персонажа
[Shift] + [1] ... [8], [Shift] + [Клик] на персонаже	Добавить/исключить персонажа из выбранных
[E]	Выбрать всех персонажей
[Клик]	Контекстно-зависимая команда (идти, атаковать, разговаривать)
[Ctrl] + [Клик]	Атаковать (даже если персонаж не враждебный), запереть (дверь)
[1] ... [6], [8] на цифровой панели (удержание)	Выбрать, в какую часть тела будет осуществляться атака
[Alt] + [Клик]	Обменяться предметами/воровать
[Двойной клик]	Бежать в точку
[Q] или [U]	Открыть/Заккрыть панель параметров персонажа
[W] или [I]	Открыть/Заккрыть панель инвентаря
[Z]	Режим бега
[X]	Режим ходьбы
[C]	Режим ходьбы на корточках
[V]	Режим передвижения ползком
[S] или [H]	Режим скрытного передвижения вкл/выкл
[R]	Перезарядить оружие
[A]	Режим прицельной стрельбы вкл/выкл
[F]	Смена режима стрельбы (одиночный, очередь,...)
[D]	Смена дальности стрельбы (малая, средняя, большая)
[T]	Автоматический режим боя: оборона
[G]	Автоматический режим боя: наступление
[N]	Автоматический режим боя: выкл
[Alt]	Показать предметы, лежащие на земле

Клавиши управления

Раскладку клавиш ты можешь вспомнить в любой момент игры, нажав [F1].

Клавиши управления поделены на три основные группы:

- Управление персонажами
- Камера и выбор персонажей
- Управление игрой

Перемещаясь между закладками на экране помощи, ты сможешь ознакомиться со всеми клавишами, задействованными в игре.

Общие сведения

«Санитары Подземелий» представляют собой трехмерную ролевую игру с изометрической проекцией. Перемещение игрока по игровому миру и сражения происходят в режиме реального времени. Выражаясь общепринятыми терминами, «Санитары Подземелий» можно назвать нелинейным приключением со стрельбой. Фактически, «СП» является классической RPG. Игра базируется на специально разработанной ролевой системе, отвечающей ее потребностям.

Действие игры происходит на планете тюремного типа «Матросская Тишина». Все обитатели планеты – закоренелые уголовники, сосланные на данную планету пожизненно за тяжкие преступления. Цель игры – управляя диверсионной группой, состоящей в начале из одного, а затем из нескольких гвардейцев-десантников, выполнить данное в начале игры задание командования, используя все возможные средства и способы.

Предыстория

В течение XXII-XXIII вв., после открытия способа осуществлять нуль-транспортировку, человечество активно расселилось по Вселенной. Было так или иначе освоено несколько сотен планет с пригодными для жизни условиями. Одна из таких планет – 2-4A33713/2, неофициальное название – «Матросская Тишина», была колонизирована с целью добычи полезных ископаемых.

Планета вращается вокруг звезды класса G-2, очень похожей на Солнце. Масса планеты составляет 1.1 земной, диаметр по экватору – 13900 км (тоже несколько больше, чем у земли). Орбита вытянута слабо. Угол наклона оси вращения относительно плоскости орбиты равен 3 град. (выраженных времен года, как на Земле, нет). Скорость вращения вокруг оси практически идентична земной.

Открыта в 2409 г. по земному летоисчислению. Через десять лет государственная компания ГПО (ГлавПланетОсвой) начала колонизацию с целью добычи полезных ископаемых. Еще через десять лет колонию накрыло точным попаданием трехтонного болида прямо в главный производственный корпус. Ввиду метеоритной опасности оставшийся в живых персонал компании ГПО был срочным порядком эвакуирован. Следствие по установлению вины за последствия освоения метеоритно-опасной планеты тянулось несколько земных лет. За это время компания ГПО утратила интерес к своему разрушенному производству и брошенному на планете оборудованию.

В 2461 году планета 2-4A33713/2 была передана в реестр Третьего Управления Пенитенциарно-изоляционных Колоний (ТУПИК). Через один земной год в



соответствии с установленной процедурой Управление приступило к этапированию на планету 2–4А33713/2 преступников, осужденных на пожизненное лишение свободы за особо тяжкие преступления.

Малоэффективный рабский труд Империей практически не используется по причине высокого уровня развития робототехники, запасные органы и части тел давно уже принято получать автоклонированием, поэтому для содержания преступников, считающихся неисправимыми, используются т.н. пенитенциарные планеты, которых насчитывается примерно полсотни.

Над каждой из таких планет на геостационарных орбитах подвешен ОКНО (орбитальный комплекс наблюдения и охраны) с экипажем из двадцати человек. Наиболее распространенный вариант – ОКНО-95 «Цербер». Состоит из обитаемой станции и большого количества наблюдательных спутников, управляемых с ее помощью. Спутники видят все, что происходит на поверхности планеты. Обитаемая станция также имеет оборудование для слежения за поверхностью, высокоточные средства поражения наземных, воздушных и космических целей, а также Нуль-Т портал. В ее обязанности входит контроль за происходящим на планете, обеспечение режима доступа на нее, а также, в сочетании с сетью осведомителей среди осужденных, пресечение попыток обитателей ПП создать что-нибудь не в меру технологичное.

Через определенные промежутки времени к каждой ПП прибывает тюремное судно «Столыпин» с осужденными и сменой для станции. Осужденные с помощью одноразовой посадочной капсулы доставляются на планету, народ на станции меняется, корабль уходит.

«Матросская Тишина» имеет один материк площадью 22 млн. км². Однако участком, подходящим для эффективного земледелия, может считаться только южная его часть. Южная часть является полуостровом, который омывается субтропическим морем и отгорожен от холодных континентальных ветров горной цепью. Подавляющая часть населения живет именно там. На полуострове имеется два крупных (более 5 тыс. жителей) и ряд мелких населенных пунктов, принадлежащих различным этническим группировкам.

В 2507 году агентура на планете стала подавать сигналы о том, что обитатели 2-4А33713/2 опять принялись активно возводить нечто масштабное, напоминающее космический корабль (не в первый раз). Наблюдатели на Орбитальном Комплексе Наблюдения и Охраны (ОКНО) «Цербер» ничего обнаружить не смогли и доложили об этом вышестоящему командованию. Командованием было принято решение предпринять наиболее дешевую меру проверки агентурных данных – в составе очередного этапа под видом осужденных запустить на планету пятерых диверсантов с целью установления места и характера возможного строительства. Задание являлось для четверых курсантов также государственным экзаменом при выпуске из академии. Группу возглавлял опытный сержант. После обнаружения объекта от группы требовалось сообщить на «Цербер» координаты места строительства, чтобы орбитальный комплекс получил возможность нанести ионный удар по объекту. После этого разведгруппа «Упырь» должна была покинуть планету.

Однако после выброски на планету бойцы диверсионной группы в силу обстоятельств утратили контакт друг с другом. Немедленное выполнение задания оказалось невозможным.

Главные герои игры



В «Санитарах Подземелий» тебе доверено управление разведывательно-диверсионной группой «Упырь». В состав группы входят выпускники Академии Десматч, элитного учебного подразделения бригады «Мертвая Голова». Слева направо: Крюгер, Угрюмый, Кабан, Демон. Командир РДГ «Упырь» сержант Хартман на картинке отсутствует, т.к. является пропавшим без вести.

Главный герой «Санитаров Подземелий» — диверсант **Кабан**, персонаж из одноименной книги Гоблина. Кабан с отличием закончил Академию Десматч под личным присмотром легендарного диверсанта Гоблина и получил звание «курсант». Курсант Кабан характеризуется выдающейся ловкостью, исключительной силой, неординарной смекалкой и отличными боевыми навыками.



Кабан попадает на «Матросскую Тишину» в составе разведывательно-диверсионной группы «Упырь». Помимо него в группу были назначены курсанты Крюгер, Угрюмый и Демон. Командир отряда — сержант-сверхсрочник Хартман — пропадает без вести сразу после приземления этапа, поэтому командование, как самый способный и хорошо обученный солдат, берет в свои руки Кабан. По ходу разведывательно-диверсионных мероприятий на планете Кабану придется не раз доказать на деле отличную боевую выучку и незаурядные умственные способности, а также разыскать и вызволить из различных передеряг троих оставшихся «упырей».

По результатам выполнения задания на планете «Матросская Тишина» командование рассмотрит возможность ходатайства о присвоении Кабану высокого воинского звания «рядовой».

Боец **Угрюмый** — курсант РДГ «Упырь», ближайший соратник и друг Кабана в деле выполнения разведывательной задачи на планете Матросская Тишина.



Рост маленький. Телосложение плотное. Выражение лица — злобно-понурое. На загривке — шрам от стропореза. Является сильным экстрасенсом, никому и никогда не верит. Жить не может без древних военных песен наподобие «Диверсантом я родился и хожу как живорез», «Соловьи, соловьи, не тревожьте солдат», «От героев былых времен не осталось порой имен», и т.п. Впрочем, слуха Угрюмый лишен полностью, поэтому выносить его пение может не каждый.

Обожает употреблять слова «эта» и «тово», практически все

ответы начинает со слов «ну, я даже не знаю».

«Например, собирается полевой медик срочно переливать Угрюмому кровь и спрашивает:

– Угрюмый, у тебя какой резус?

– Ну, я даже не знаю... Наверно, сантиметров двадцать будет!»

© ст. о/у Goblin

Военная специальность Угрюмого – подрывник. Боец мастерски работает с любыми видами взрывчатки и способен незаметно установить мину даже на асфальтовом шоссе. Кроме того, умеет эффективно обезвреживать мины – в том числе и те, которые установил сам.

Кроме того, Угрюмый лучше всего в группе владеет навыками маскировки и скрытного наблюдения. Незаметно подобраться к вражескому часовому, сверить время на его часах со своими, вытащить из кармана пачку сигарет и скрыться – просто развлечение для Угрюмого.

Сильно не любит командира РДГ «Упырь» сержанта Хартмана, любимый вопрос по ходу выполнения задания – «Что будем делать с этим уродом, когда найдем?»

Боец **Крюгер** – курсант РДГ «Упырь», соратник Кабана в деле выполнения разведывательной задачи на планете Матросская Тишина.



Рост высокий. Широкий как шкаф. На груди – татуировка-лозунг «Без пощады!». Характер добродушный, насколько может быть добродушен курсант диверсионного училища. К войсковым товарищам терпелив, к врагам безжалостен, как работник скотобойни к свиньям. Творчески подходит к общению с пленными, обожает затейливые пытки. Не склонен к чрезмерной дисциплине, немного ленив, очень любит комфорт, старается везде устроиться с максимальными удобствами. Из всех видов оружия Крюгер особо привержен к дробовикам. Патроны для дробовиков обожает снаряжать самолично. Каждую картечину из шарика старательно переделывает молоточком в кубик, уверяя сослуживцев, что кубиками стрелять гораздо круче, чем шариками.

Вообще, любые боеприпасы при первой возможности творчески модернизирует в соответствии с собственными представлениями. К примеру, снаряды для рейлгана подбирает из самой мягкой стали и в лучших традициях оружейных мастеров знаменитой индийской деревеньки Дум-Дум сперва тупит им наконечники напильником, а потом распиливает их на конце крестиком. Он же в свое время первый начал пользоваться вместо обычных снарядов стреловидные, с хвостовым оперением. На все подколки по этому поводу Крюгер всегда отвечает, что уж его-то клиенты могут быть спокойны за свое будущее.

На втором месте по степени обожания у Крюгера находится нож. На ножах крайне силен, а точнее – не имеет равных. В рукопашной (что с ножом, что с голыми руками) и в метании холодного оружия Крюгер просто лучше всех.



Курсант **Демон** – боец РДГ «Упырь», соратник Кабана и остальных героев игры в деле выполнения разведывательной задачи на планете Матросская Тишина.

Телом крепок, видом свиреп. Несмотря на пугающую внешность, человек веселый и беззлобный – конечно, только по сравнению с войсковыми товарищами. Признанный мастер произнесения ураганных смешных тостов, знаток атомных анекдотов и вообще – душа компании. Рассудителен и сдержан в эмоциональных порывах, даже когда находится под

воздействием бодрящих напитков. Заядлый коллекционер сушеных ушей — как человеческих, так и не совсем. Считает, что ухо не менее занимательно, чем какая-нибудь там монета или марка, причем в отличие от монеты или марки всегда совершенно уникально. На уши сослуживцев порой смотрит с таким любопытством, что многим становится не по себе.

Очень гордится своей принадлежностью к элитной воинской части. Любимая присказка, отмазка и одновременно девиз — «Мы гвардия!!!» В частности, поэтому многие пророчат Демону быструю военную карьеру. У начальства он на хорошем счету даже по сравнению с остальными бойцами — невзирая на то, что за плечами имеет два года дисциплинарного батальона. На боевые задания при первой возможности всегда берет с собой пулемет — оружие, переноска и применение которого требует огромной физической силы. Диверсанты бригады «Мертвая Голова» таскают пулеметы только по собственному желанию, слишком уж они тяжелы и неудобны, но силой Демон обладает прямо-таки нечеловеческой и при этом имеет огромный опыт ее успешного применения.

Население «Матросской Тишины»

Жители планеты «Матросская Тишина» группируются в основном по расовому признаку. Существует многочисленная уголовная «белая» среда, включающая в себя преступников со светлым цветом кожи. Помимо белых, на планете существуют внушительные банды чернокожих и «желтых» преступников.



Самый большой, мультинациональный и мультикультурный город планеты носит название Северный, расположен в устье реки Вонючки. По сути дела, это три разных поселения — негритянское Нгаку, китайско-японское Ченгши и «белое» — Северное. Поселения находились рядом друг с другом, и постепенно слились в одно. В период пребывания на планете РДГ «Упырь» город Северный насчитывает порядка семи тысяч жителей. Централизованного управления и администрации в городе нет. Белым районом управляет пахан по кличке Лом, желтым — тайпен Лао Ченг, черным — унган Джексон (которого практически никто никогда не видел лично). Ключевые вопросы решаются сходкой доверенных лиц, представляющих районы. В целом же негры ненавидят желтых и белых, желтые — черных и белых, ну а белые ненавидят только белых, не считая представителей других рас достойными ненависти. В городе действует рынок, где лица всех цветов кожи могут повстречать друг друга, пообщаться и поторговать, не рискуя расстаться с жизнью и здоровьем. С промзоны белого района и со стороны арийской крепости на рынок поступает оружие и боеприпасы, из деревни Цзиньту — продукты, лекарства и водка, из деревни Момбаса — наркотики, из поселка лесорубов Пампасово — стройматериалы, душманы и людоеды привозят рабов.

Белый район знаменит игорным домом «Счастлиное Очко», борделями «Центряк», «Шмаровоз» и «Портовый», баней «Паровоз», тату-салонем «Гепатит», замечательным театром «Глобус», питательным заведением «Ресторация», и многими другими заведениями, в которых можно с пользой потратить деньги и время. Желтый район — место, где можно купить самое лучшее холодное оружие, нажить капитал розничной торговлей, подлечиться. Негры — лучшие на планете специалисты по выработке и сбыту различных средств, расширяющих сознание и усиливающих интерес к жизни. Поэтому интерес к жизни у негров так силен, что в черном районе за исключением огромного особняка унгана (превосходящего по размерам любое другое здание в городе), танцпола, магазина «Точка» с понятным ассортиментом и хибар жалкого облика практически ничего нет.

Рядом с городом Северный находится секретная промышленная зона, где пахан белого района Лом организовал производство оружия и боеприпасов. Никто посторонний не может подойти к промзоне, а работающие там люди появляются снаружи только в неживом состоянии.

Второй крупный населенный пункт планеты — крепость Кройцвайцбург, населенная политическими заключенными. Империя ведет многолетнюю космическую войну с Четвертым Рейхом, распутившим щупальца почти на треть Галактики. Поэтому на «Матросскую Тишину» нередко

попадают люди, осужденные за пособничество врагу — пропаганду ошибочных арийских взглядов, шпионаж в пользу Рейха, попытки незаконного передвижения в зоне отчуждения или боевых действий. Уголовники, из которых в основном состоит население планеты, презирают политических заключенных и стараются убивать их при первой возможности. Поэтому политические заключенные объединились под началом бывшего арийского маршала Ульриха фон Бека и выстроили не имеющий аналогов на планете укрепленный пункт, названный ими Кройцвайцбургом — каменную крепость в форме креста. Крепость невелика, потому что политических не так уж много. Однако арийцы отличаются дисциплиной, выучкой и готовы стоять до последнего, благодаря чему все нападения на их оплот заканчиваются неудачами. Однако вокруг крепости уже давно выросли непролазные трущобы, в которых обитают люди всех цветов кожи, живущие на торговле с крепостью и воровстве друг у друга. Население крепости — около двух тысяч человек, а вместе с пригородами — примерно пять тысяч.

Из поселений второго порядка следует прежде всего отметить неприступное горное поселение людоедов-сектантов, Свидетелей Тайной Вечери. Численность их — около пятисот человек. Людоеды совершают дерзкие и неожиданные набеги практически в любую точку, где живут люди. Они с удовольствием присваивают найденные у жертв материальные ценности, а пленников уводят к себе. Там в течение некоторого времени любой желающий может выкупить похищенного человека. Если этого не происходит, шаман племени отец Виндиго отправляет душу грешника напрямую в Рай с помощью особых ритуалов. Процедура приема «неверных» в пищу состоит из двух этапов: религиозного и гастрономического. Религиозная церемония — это чтение молитв шаманом, после чего он совокупляется с подготавливаемыми к съедению, орошая их внутренности «божественным семенем». Затем человеку ломают дубиной кости и помещают его в ледяной ручей, где он лежит три дня и где его все три дня поят специальным вкусным соком для того, чтобы мясо приобрело особый вкус. Людоеды категорически не едят людей просто так, их не интересуют трупы убитых и человечина как таковая. Их интересует сам ритуал, с соблюдением всех канонов.

В пойме реки Желтой расположено поселение Цзиньту численностью около тысячи человек. Населено людьми монголоидной расы. Основное занятие жителей — земледелие. Руководит Цзиньту мандарин Чан Синь Го. Также здесь живет легендарный охотник на ядовитых страусов — бесстрашный, ловкий и находчивый Бяо-Джи. Тонкое искусство добычи страусов — объект жестокой зависти обитателей соседней негритянской деревни Момбаса. Дело в том, что свирепые дикие ядовитые страусы систематически атакуют заплутавших негров и заплывывают их до полнейшего коматоза (яд страуса действует на организм негра как сильнейший анестетик весьма длительного действия). Секрет борьбы с последствиями таких плевков известен только шаману Папе Легбе, но даже он не всегда может помочь. Поэтому все восемьсот момбасовских негров, и особенно — их вождь Чака мечтают извести страусов в округе под корень. Что невозможно сделать без должной сноровки, ибо страус ядовит, прыток, хитер, злобен, коварен и адски живуч.

«Матросская Тишина» — планета для пожизненного содержания преступников мужского пола. Женщин на ссылку сюда не осуждают во избежание появления детей, которые не должны по закону находиться в местах лишения свободы без приговора суда. Выявлять родившихся детей и конфисковать их у живущих на захолустной планетке родителей-осужденных — занятие не из радостных и не из дешевых. Поэтому женщины-негодяйки и негодяи-мужчины содержатся в Галактике раздельно, на расстоянии не менее двух парсек.

Но чтобы уважаемые в криминальной среде люди, осужденные на пожизненную ссылку, имели возможность отдыхать, расслабляться и радоваться жизни, вместо государственных правоохранительных органов женщин на планету «Матросская Тишина» присылают преступные организации. Если сходняк на воле приговаривает женщину к смерти за серьезные нарушения «понятий», то ее вместо умерщвления как правило отправляют сюда, на потеху тянущим пожизненный срок. Перед отправкой все женщины стерилизуются, чтобы у них не было детей, потому что по воровскому закону эти женщины мертвы.



Оружие

В игре «Санитары подземелий» насчитывается около ста видов различного оружия. Все оружие, за исключением имперского, с большой любовью изготовлено обитателями «Матросской тишины» в кустарных либо полукустарных условиях.

Литосфера планеты Матросская Тишина содержит очень мало серы, добывать ее дорого, изготовить хороший порох непросто. Поэтому огнестрельное оружие имеет свои особенности. Во-первых, большинство оружия – гладкоствольное, чтобы начальная скорость пули была выше. Несмотря на это, убойная сила не достигает значений, позволяющих лишить человека жизни одним выстрелом. Это обстоятельство простимулировало местных Калашниковых на изобретение автоматического оружия и внедрение его в производство.

Огнестрельное оружие планеты можно разделить на две категории – оружие кустарного и фабричного изготовления. К первому разряду принадлежат различные самопалы. Самопал состоит из металлической трубки, запаянной с одного конца, и деревянного ложа. Такое оружие может произвести на свет любой обкуренный негр. Наиболее продвинутые негры мыслят смелее, и у них получаются более совершенные образцы – с двумя стволами. Ходят слухи о неграх, способных изготовить трехствольный самопал, но встретить такого персонажа на планете непросто.

Оружие фабричного производства тоже делится на две категории – оружие с промзоны белого района города Северный (обычно просто говорят – стволы из Северного города), и оружие из арийской крепости Кройцвайцбург (в обиходе – арийские пушки). Белые люди из города Северный подозревают арийцев в попытке нападения, и одновременно сами вынашивают симметричные планы. Обе стороны вооружаются как могут, заодно не забывая приторговывать продукцией военных предприятий с целью получения наживы. В ассортименте имеются пистолеты калибра 6мм и 9мм, револьверы тех же калибров, пистолеты-пулеметы калибра 6мм, винтовки калибра 9мм, автоматические винтовки калибра 9мм, дробовики и укороченные дробовики калибров 12 и 16, автоматические дробовики, гранатометы, а также некоторые секретные виды оружия, в продаже встречающиеся редко. В некоторых моделях предусмотрена возможность использования оптического прицела и подствольника.

Изображение	Название	Описание	Характеристики
Холодное оружие			
	Кулак	Обыкновенный кулак, который есть у каждого обитателя «Матросской Тишины». Используется для рукопашной схватки.	Урон зависит от параметра «Сила» персонажа.
	Свинчатка	Вариант простейшего кастета.	Урон: 2-4
	Кастет	Обыкновенный кастет из ржавого металла.	Урон: 3-5
	Шипованный кастет	Кастет с шипами, увеличивающими поражение от удара.	Урон: 4-6
	Розочка	Наполовину разбитая бутылка с целым горлышком и острыми краями.	Урон: 3-7

	Костяной кинжал	Кинжал с острым лезвием и грубой ручкой, целиком сделанный из куска кости.	Урон: 5-8
	Заточка	Остро отточенный кусок железа с самодельной рукояткой.	Урон: 4-7
	Стилет	Прочный штырь, заостренный на конце, с качественной ручкой.	Урон: 6-12
	Финка	Качественный универсальный клинок.	Урон: 6-10
	Тесак	Нож-топор для разделки мяса.	Урон: 7-14
	Сай	Китайское оружие. Остро отточенный металлический штырь с большой заостренной гардой.	Урон: 8-20
	Дубинка	Самодельная дубинка в стиле «ножка от табуретки».	Урон: 4-12
	Топор	Обыкновенный топор – оружие плотников и бандитов с большой дороги.	Урон: 2-8
	Хлыст	Изящный модный хлыстик. Популярен среди арийских женщин.	Урон: 4-12
	Кирка	Кирка для добычи угля ручным способом. Годится и для самообороны.	Урон: 8-14
	Тесак	Обыкновенный топор – оружие плотников и бандитов с большой дороги.	Урон: 2-8
	Вилы	Обыкновенные вилы.	Урон: 1-6
	Лопата	Большая совковая лопата. Звонко отскакивает от темечка.	Урон: 1-6

	Метла	Метла для уборки помещений, но можно ей и по морде съездить.	Урон: 1-3
	Лом	Этим ломом можно серьезно вломить кому-нибудь.	Урон: 8-15
	Кувалда «Трифоныч»	Кувалда весом 10кг.	Урон: 9-18 Шанс крит. урона: +10
	Копье	Копье с бамбуковой ручкой и каменным наконечником.	Урон: 5-10
	Железное копье	Копье с деревянной ручкой и железным наконечником.	Урон: 6-12
	Сюрикен	Звездочка с остро отточенными краями. Метательное оружие.	Урон: 7-9 Дальность: 10.0
	Метательный нож	Небольшой нож для метания.	Урон: 5-10 Дальность: 10.0
	Китайский меч	Двуручный меч местного производства в китайском стиле.	Урон: 10-35
	Катана	Двуручный меч местного производства в японском стиле.	Урон: 20-50 Шанс крит.урона: +10
Гранаты			
	Граната «Хлопушка»	Легкая граната на длинной ручке. Наносит небольшой урон.	Урон: 15-30 Дальность: 12.0 Урон осколками: 30x8 Радиус взрыва: 2.0
	Граната «Тушенка»	Довольно слабая осколочная граната, похожая на банку тушенки.	Урон: 25-45 Дальность: 9.0 Урон осколками: 30x10 Радиус взрыва: 2.0
	Граната на ручке	Тяжелая граната, наносящая серьезный урон.	Урон: 50-90 Дальность: 13.0 Урон осколками: 50x20 Радиус взрыва: 4.0
	Граната «Лимонка»	Классическая осколочная граната. Средний урон.	Урон: 25-35 Дальность: 11.0 Урон осколками: 40x13 Радиус взрыва: 3.0

	Клепаная граната	Жуткий самопальный девайс. Надежность крайне низкая, наносимый урон тоже. Но если нет ничего другого...	Урон: 10-40 Дальность: 9.0 Урон осколками: 20x5 Радиус взрыва: 2.0
	Газовая граната	Граната с ядовитым газом из пятнистого блевантона.	Урон: 10-35
	Зажигательная граната	Граната с зажигательной смесью, которая разбрызгивается и вспыхивает при взрыве.	Урон: 20-50 Шанс крит.урона: +10
Пистолеты и револьверы			
	Пистолет «Дурак»	Небольшой пистолет калибра 6мм.	Урон: 5-10 Дальность: 5.0 Патроны: 8 (6мм)
	Пистолет «Бык»	Компактный пистолет арийского производства, калибр 9мм.	Урон: 7-12 Дальность: 6.0 Патроны: 10 (6мм)
	Пистолет «Бешеный Бык»	Пистолет арийского производства, калибр 9мм.	Урон: 8-13 Дальность: 6.0 Патроны: 12 (9мм)
	Револьвер «Мясник»	Револьвер-дробовик под патрон 12 калибра.	Урон: 2-4 Дальность: 3.0 Патроны: 4 (12Калибр)
	Пистолет «Зверь»	Средний пистолет калибра 9мм.	Урон: 6-12 Дальность: 6.0 Патроны: 8 (9мм)
	Револьвер «Феликс»	Небольшой револьвер калибра 6мм.	Урон: 4-10 Дальность: 4.0 Патроны: 6 (6мм)
	Револьвер «Лаврентий Бэ»	Средний револьвер калибра 9мм.	Урон: 5-12 Дальность: 5.0 Патроны: 6 (9мм)
	Револьвер «Иосиф Эс»	Тяжелый револьвер калибра 9мм.	Урон: 13-18 Дальность: 6.0 Патроны: 7 (9мм)
	Пистолет «Сторож»	Тяжелый пистолет арийского производства, калибр 9мм.	Урон: 14-19 Дальность: 6.0 Патроны: 20 (9мм)

Самопалы и обрезы			
	Самопал	Самодельное оружие на 1 выстрел. Перезарядка в бою невозможна из-за длительности процедуры. Низкая надежность.	Урон: 2-7 Дальность: 3.5
	Самопал двуствольный	Самодельное оружие на 2 выстрела. Перезарядка в бою невозможна из-за длительности процедуры. Низкая надежность.	Урон: 3-10 Дальность: 4.0
	Самопал большой	Самодельное крупнокалиберное оружие на 1 выстрел. Перезарядка в бою невозможна из-за длительности процедуры. Низкая надежность.	Урон: 3-10 Дальность: 4.0
	Кремневое ружье	Однозарядное охотничье ружье с запальным кремневым механизмом. Перезарядка в бою невозможна из-за длительности процедуры.	Урон: 4-12 Дальность: 8.0 Заряды: 1
	Обрез «Иуда»	Обрез дробовика одноствольный 16 калибра.	Урон: 5x (2-4) Дальность: 3.5
	Обрез «Превед»	Обрез дробовика одноствольный 12 калибра.	Урон: 7x (2-5) Дальность: 3.5
	Обрез «Друг»	Обрез дробовика двуствольный 16 калибра.	Урон: 5x (2-5) Дальность: 3.5
	Обрез «Лучший друг»	Обрез дробовика двуствольный 12 калибра.	Урон: 7x (2-6) Дальность: 4.0
Дробовики			
	Дробовик «Брат»	Дробовик одноствольный 12 калибра.	Урон: 7x (4-7) Дальность: 5.0
	Дробовик «Карандаш»	Дробовик одноствольный 16 калибра.	Урон: 5x (2-7) Дальность: 5.0
	Дробовик «Барabanщик»	Дробовик одноствольный 16 калибра с барабанным механизмом на 8 патронов.	Урон: 5x (3-8) Дальность: 6.0

	Дробовик «Людоед»	Дробовик двуствольный 12 калибра.	Урон: 7х (5-8) Дальность: 5.0
	Дробовик «Хищник»	Дробовик двуствольный 16 калибра.	Урон: 5х (3-8) Дальность: 5.0
	Дробовик «Старший Брат»	Дробовик помповый однствольный 12 калибра, с магазином на 5 патронов.	Урон: 7х (4-7) Дальность: 5.0
	Дробовик «Святая Троица»	Уникальный трехствольный дробовик 12 калибра.	Урон: 7х (4-7) Дальность: 6.0
	Дробовик «Обломов»	Уникальный четырехствольный дробовик 12 калибра.	Урон: 7х (4-7) Дальность: 6.0
	Дробовик «Чучундра»	Дробовик автоматический 12 калибра, с магазином на 6 патронов.	Урон: 7х (5-8) Дальность: 5.0
Пистолеты-пулеметы			
	ПП «Крыса»	Короткоствольный пистолет-пулемет калибра 6мм.	Урон: 5-11 Дальность: 5.0 Патроны: 30 (6мм)
	ПП «Крыса» со спецраскраской	Используется внешней охраной промзоны города Северный.	Урон: 5-11 Дальность: 5.0 Патроны: 30 (6мм)
	ПП «Дятел»	Автоматический скорострельный пистолет-пулемет калибра 9мм.	Урон: 8-14 Дальность: 6.0 Патроны: 18 (9мм)
	ПП «Лобзик»	Автоматический пистолет калибра 6мм.	Урон: 6-12 Дальность: 6.0 Патроны: 25 (6мм)
	ПП «Лобзик+»	Автоматический пистолет калибра 6мм с двумя магазинами.	Урон: 6-12 Дальность: 6.0 Патроны: 50 (6мм)
	ПП «Перфоратор»	Пистолет-пулемет калибра 6мм.	Урон: 9-17 Дальность: 10.0 Патроны: 30 (6мм)
	ПП «Перфоратор+»	Пистолет-пулемет калибра 6мм с двумя магазинами.	Урон: 5-12 Дальность: 5.0 Патроны: 6 (9мм)

	ПП «Шквал»	Пистолет-пулемет арийского производства, калибр 9мм.	Урон: 13-21 Дальность: 9.0 Патроны: 40 (9мм)
Винтовки и штурмовые винтовки			
	Винтовка «Болт»	Легкая однозарядная винтовка, калибр 6мм.	Урон: 9-14 Дальность: 16.0 Патроны: 1 (6мм) Шанс крит.урона: +5
	Карабин «Хана»	Однозарядный карабин калибра 6мм.	Урон: 12-22 Дальность: 20.0 Патроны: 1 (6мм) Шанс крит.урона: +10
	Винтовка «Труба»	Однозарядная винтовка калибра 6мм. Возможна установка оптического прицела.	Урон: 10-20 Дальность: 16.0 Патроны: 1 (6мм) Шанс крит.урона: +15
	Винтовка «Полная труба»	Однозарядная винтовка калибра 9мм. Возможна установка оптического прицела.	Урон: 25-37 Дальность: 18.0 Патроны: 1 (9мм) Шанс крит.урона: +20
	Автомат «Живодер»	Автомат калибра 6мм.	Урон: 10-20 Дальность: 9.0 Патроны: 20 (6мм)
	Штурмовая винтовка «Ураган»	Штурмовая винтовка арийского производства с возможностью установки оптического прицела.	Урон: 19-36 Дальность: 14.0 Патроны: 30 (9мм) Шанс крит.урона: +25
	Штурмовая винтовка «Вампир»	Штурмовая винтовка с возможностью установки подствольного гранатомета.	Урон: 15-25 Дальность: 12.0 Патроны: 50 (9мм)
	Штурмовая винтовка «Атас»	Штурмовая винтовка с возможностью установки подствольного гранатомета и оптического прицела.	Урон: 16-32 Дальность: 14.0 Патроны: 30 (9мм)
	Винтовка «Мама»	Тяжелая полуавтоматическая винтовка, калибр 14мм. Возможна установка оптического прицела.	Урон: 38-51 Дальность: 22.0 Патроны: 5 (14мм) Шанс крит.урона: +30
Пулеметы и гранатометы			
	Пулемет «Каин»	Ручной пулемет с дисковым магазином.	Урон: 23-40 Дальность: 10.0 Патроны: 100 (9мм) Шанс крит.урона: +20
	Пулемет «Ахтунг»	Тяжелый ручной пулемет.	Урон: 30-46 Дальность: 14.0 Патроны: 100 (14мм) Шанс крит.урона: +20

	Гранатомет «Терминатор»	Гранатомет с барабанным магазином.	Урон: 60-80 Дальность: 14.0 Гранаты: 6 (30мм)
	Базука «Шайтан-труба»	Базука однозарядная, стреляет реактивной гранатой.	Урон: 160-300 Дальность: 15.0 Гранаты: 1 (80мм)
	Оптический прицел	Оптический прицел для установки на обычные винтовки, а также на штурмовые винтовки «Ураган» и «Атас».	В режиме прицельного выстрела точность стрельбы увеличивается на (Восприятие*4)
	Гранатомет подствольный «Подарок»	Подствольный гранатомет для установки на винтовки «Вампир» и «Атас».	Урон: 50-70 Гранаты: 1 (30мм)
Имперское оружие			
	Нож «Оборотень»	Боевой нож десантника имперского производства. Практически при любом ударе наносит критические ранения.	Урон: 20-40 Шанс крит.урона: +99
	Бластер Б-7 «Козырь»	Бластер-пистолет имперского производства.	Урон: 39-47 Дальность: 12.0 Патроны: 20 (5мм)
	Бластер Е-95 «Тузик»	Штурмовой бластер имперского производства, бьет очередями.	Урон: 49-57 Дальность: 20.0 Патроны: 50 (5мм)
	Рэйлган ЭМИР-61 «Шило»	Рэйлган имперского производства. Обладает уникальной пробивной способностью.	Урон: 200-260 Дальность: 50.0 Патроны: 16 (10мм) Шанс крит.урона: +30

Броня

Даже на «Матросской Тишине» люди хотят жить долго, поэтому в поножовщинах и перестрелках они широко используют различные костюмы, обеспечивающие защиту от пуль и клинков.

Изображение	Название	Описание	Характеристики
Броня местного производства			
	Штаны из толстой кожи	Обыкновенный кулак, который есть у каждого обитателя «Матросской Тишины». Используется для рукопашной схватки.	Защита: +5 Броня: +3
	Жилет из толстой кожи	Бронежилет из толстой кожи, обеспечивающий легкую защиту туловища.	Защита: +5 Броня: +3

	Бронежилет легкий	Бронежилет представляет собой куртку с карманами для защитных пластин. Эта модель защищает только спереди.	Защита: +5
	Бронежилет	Бронежилет представляет собой куртку с карманами для защитных пластин. Эта модель защищает со всех сторон.	Защита: +5
	Куртка полицейского	Куртка-бронежилет члена полицейской банды. Приходить в ней в города — опасно для жизни, полицейских на этой планете очень не любят.	Защита: +5 Броня: +1
	Железные пластины	Комплект железных пластин для бронежилета или куртки полицейского.	Броня: +4
	Пластины из чешуи	Комплект пластин из чешуи гиены для бронежилета или куртки полицейского.	Броня: +6
	Стальные пластины	Комплект стальных пластин для бронежилета или куртки полицейского.	Броня: +7
	Титановые пластины	Комплект титановых пластин для бронежилета или куртки полицейского.	Броня: +15
	Кольчуга железная	Рубашка, сплетенная из железных колец. Обеспечивает неплохую защиту, не стесняя движений.	Защита: +4 Броня: +4

	Кольчуга стальная	Рубашка, сплетенная из стальных колец. Обеспечивает среднюю защиту, не стесняя движений.	Защита: +7 Броня: +7 Защита от крит.урона: +10
	Кираса	Кираса, подобная тем, что использовали средневековые рыцари. Обеспечивает хорошую защиту, но ухудшает подвижность.	Защита: +15 Броня: +13 Защита от крит.урона: +20 Навык воровства: -30
	Бронекостюм «Полный Пэ»	Непробиваемый из большинства оружия костюм, в то же время сильно ограничивающий свободу действий.	Защита: +30 Броня: +20 Защита от крит.урона: +60 Ловкость: -3 Восприятие: -3
	Пехотная каска	Обыкновенная пехотная каска, обеспечивающая легкую защиту головы.	Броня: +3
	Арийская каска	Каска арийского производства, обеспечивающая среднюю защиту головы.	Броня: +6 Защита от крит.урона: +5
	Шлем «Вейдер»	Закрýтый шлем, обеспечивающий хорошую защиту головы.	Броня: +9 Защита от крит. урона: +20
Броня имперского производства			
	Имперский боевой костюм десантника	Обеспечивает самый высокий в галактике уровень защиты, при этом снабжен внешней мускулатурой, увеличивающей силу и ловкость бойца.	Защита: +100 Броня: +28 Защита от крит.урона: +60 Сила: +3 Ловкость: +3 Навык имперского оружия: +35

Полезные предметы

По ходу приключений на планете «Матросская тишина» тебе придется использовать множество предметов, многие из которых есть шанс найти в свободной розничной продаже, либо заполучить как боевые трофеи и награду за выполненные задания. В таблице приведены только основные полезные вещи, которые могут тебе встретиться.

Изображение	Название	Описание	
Еда			
	Хлеб	Буханка местного хлеба. Немного поправляет здоровье.	Жизнь: +3
	Мясо	Кусок мяса. Немного поправляет здоровье.	Жизнь: +10
	Шерстяная кукуруза	Шерстяная кукуруза. Немного поправляет здоровье.	Жизнь: +8
	Кошачья морковь	Кошачья морковь. Немного поправляет здоровье.	Жизнь: +5
	Картофель	Клубень местного картофеля. Немного поправляет здоровье.	Жизнь: +7
Медикаменты			
	Аптечка	Восстанавливает здоровье. Сила действия лекарств зависит от навыка медицины персонажа.	Жизнь: +25-75
	Большая аптечка	Восстанавливает здоровье эффективнее обычной аптечки. Сила действия лекарств зависит от навыка медицины персонажа.	Жизнь: +60-180
	Ящик хирурга	Набор инструментов для хирургических операций. Полезен для лечения критических ранений в полевых условиях. Используется автоматически в режиме отдыха.	

	Регенератор РУ-7	Универсальный регенератор имперского производства. Лечит любые раны, сращивает кости и снимает действия ядов. Критические ранения лечатся автоматически в режиме отдыха. Сила действия лекарств зависит от навыка медицины персонажа.	Ресурс: 1900
	Противоядие от «Момента»	Противоядие, изготавливаемое из зеленого гриба-кисляка. Снимает действие яда «Момент».	Жизнь: +80...240
	Противоядие от «Хрюши»	Хвостовой шип мегаслизня – противоядие, снимающее действие яда «Хрюша».	
Алкоголь и стимуляторы			
	Бутылка водки «Облом»	Водка местного производства. Приняв на грудь, персонаж становится практически неуязвим к критическому урону. Водка обладает некоторым лечебным эффектом, правда, с негативными последствиями.	Жизнь: +15 Ловкость: -5 Восприятие: -5 Защита от крит. урона: 90 Время действия: 1ч
	Веселящий квас «Караул»	Веселящий квас местного производства.	Жизнь: +10 Время действия: 30мин
	Акселератор	Ингалятор, временно улучшающий интеллект, восприятие и иммунитет организма.	Интеллект: +2 Восприятие: +2 Здоровье: +2 Время действия: 2ч
	Скоростной спуск	Наркотическое средство местного производства. Действует не на всех людей.	Время действия: 30мин
	Домкрат	Таблетки, временно увеличивающие силу.	Сила: +2 Время действия: 2ч
	Ловкач	Порошок, временно увеличивающий ловкость и скорость бега.	Ловкость: +1 Время действия: 2ч

	Ловкач. Большая порция.	Порошок, временно увеличивающий ловкость и скорость бега. Действует сильнее маленькой порции.	Ловкость: +2 Время действия: 2ч
	Самокрутка	Самодельная папироса, набитая кумар-травой. Во время боя применять не рекомендуется.	Ловкость: -2 Восприятие: -2 Время действия: 30мин
	Срочное погружение	Наркотическое средство местного производства. Повышает устойчивость к ядам.	Защита от яда: +50 Время действия: 1ч

Животные

На планете «Матросская Тишина» живет около восьмидесяти видов диких и домашних тварей. Среди них есть злобные и безобидные, летающие и ядовитые. В таблице приведены лишь некоторые опасные представители местной фауны, которых тебе придется встретить, чтобы затем убить их.

Описание животных

Изображение	Название	Описание
	Тушканчик	Кислотный волшебный тушканчик – главный промысловый зверь планеты «Матросская Тишина». Шкура в стиле «рейв», хорошо заметная охотникам с лихвой компенсируется чудовищной плодовитостью и скоростью размножения этого мелкого грызуна.
	Крыса	Типичная серая крыса-пасюк. Завезена в незапамятные времена с первыми колонистами. Любит жить рядом с человеком. Избавиться от крыс не могут даже матерые урки.
	Боевая крыса	Крыса, выведенная селекционерами для проведения развлекательных крысиных боев. Отличается размерами, свирепостью, живучестью и крепкой шкурой. Часто дичает.
	Павиан	Животное, напоминающее земную обезьяну. Живет стаями в джунглях и в степи. Павиан труслив, но злобен. Нападают павианы многочисленными группами, не доставляя своими клыками и лапами никакой радости. Любят красть у людей ножики и бегать с ними.
	Дикая собака	Когда «Матросская Тишина» была колонией, добывающей полезные ископаемые, собак на ней было очень много – они были любимыми домашними животными рабочих, приносившими, к тому же, немало пользы. Когда планета стала использоваться для пенитенциарных целей, не все собаки потянулись к новым поселенцам. Некоторые предпочли самостоятельную жизнь, и превратились в опасных хищников.

	Дикобраз	Колючий лесной зверь. Обладает крайне скверным характером. Не любит, когда кто-либо вторгается на его территорию.
	Гиена	Гиена — злобное и подлое существо, обитающее в степных и пустынных районах планеты. Тело гиены защищено специальными пластинами, которые часто используются местным населением для изготовления простейших бронезилетов.
	Крысovolк	Крысovolк — наиболее распространенный зверь на планете. Крысovolками буквально наводнены леса и степи. Обладающий огромными острыми когтями и зубастой крысиной пастью крысovolк является очень опасным соперником в ближнем бою.
	Фаланга	Тварь, формой тела и способом передвижения похожая на земную сольпугу (фалангу) — существо из класса паукообразных. Однако размер фаланги с Матросской Тишины позволяет ей легко загрызть человека. Тело покрыто редкой шерстью. Ноги заканчиваются лапами наподобие тех, что у ящерицы, с пальцами и небольшими крепкими когтями. Покровительственная, неяркая окраска. Быстро бегает.
	Богомол	Огромное плоское покрытая жестким панцирем животное. Нрав скверный, поведение агрессивное. В человеке чаще всего видит добычу. По некоторым сведениям, может достигать очень больших размеров. Может легко проткнуть заостренной передней конечностью практически любую жертву.
	Боевой страус	Боевой страус распространен в степных районах, там, где есть достаточно места для его любимых занятий — скоростного бега. Страусы обладают мощнейшими кожистыми ногами с массивными когтями на них и твердым клювом, способным проткнуть не очень толстую броню.
	Ночной ползун	Существо размером с детскую коляску. Окраска — разная, под цвет почвы. Огромные глаза навывкате, отвратительные «коленчатые» лапы. Преимущественно обитает в лесах. Живет группами по 2-3 особи, потому встреча с ночным ползуном всегда смертельно опасное приключение.
	Колючий варан	Шипасто-зубастое создание, похожее на огромную свирепую рептилию с Земли — варана. В отличие от варана, усеяно острыми шипами и снабжено жуткой вонью. Охотится на все, что движется, ест все, что попало в зубы.

	Молох	Животное, напоминающее покрытую шипами бронированную ящерицу изрядных размеров. Хвост массивный, мускулистый, с шипованной «дубинкой» на конце. Над глазами два острых длинных рога, направленных вперед. Окраска покровительственная. Обитает в степи и пустыне.
	Свинобык	Толстый «бык» на коротких ногах, розового цвета, без рогов, на коротких ногах, с типично свиной щетиной. На конце морды — короткий хоботок, как у тапира, из пасти в торчат два «клыка», как у бородавочника. Клыки направлены в стороны, на концах загibaются вперед. Нрав тупой и кроткий, в неволе быстро тупеет до предела. Мясо вполне съедобно. Самая распространенная домашняя скотина на планете.
	Звероящер	Самое крупное животное на планете, хищная клыкастая рептилия. Живет в пустынной местности. С трудом убивается из огнестрельного оружия, представляет серьезную опасность даже для хорошо экипированного человека.
	Кабан	Изрядных размеров рогатая свиноподобная тварь, высота в холке — человеку по грудь. Встречается в лесистой местности. Видит плохо, но при такой массе это уже не его проблемы. Крайне живуч. Исключительно туп и злобен.
	Гориллоид	Животное огромных размеров, обладающий чудовищной силой. Гориллоиды «Матросской Тишины» обладают недюжинным умом и сообразительностью, поэтому часто используют для драки подручные средства. Например, дубину. Обитают преимущественно в джунглях.
	Жабоящерица	Огромная хищная болотная тварь. Стреляет в жертву длинным липким языком, может нанести серьезный урон. Опытные путешественники по «Матросской Тишине» стараются увидеть жабоящерицу быстрее, чем она увидит их, и принять меры к ее немедленному уничтожению.
	Мегаслизень	Отвратительная полугусеница-получервяк, хищный и ядовитый монстр. Живет в сырых местностях. Может вырастать до очень крупных размеров. Предельно туп, крайне живуч и смертельно опасен.
	Гигантская летучая мышь	Летающее хищное животное. Земную летучую мышь напоминает только устройством крыльев. Питается, нападая на крупных животных и вырывая куски мяса. С людьми поступает так же.

	Летучий ящер	Странное чешуйчатое животное с четырьмя крыльями. В полете машет как передними, так и задними конечностями. Не воспринимает человека как жертву, но если человек заходит на территорию, где у летучего ящера отложены яйца, пытается прогнать незваного гостя, плюясь ядовитой слюной.
	Летучий таракан	Нечто среднее между большим летающим тараканом и майским жуком, но куда более угрожающего вида. Летучий таракан целиком покрыт хитином, имеет небольшую голову с огромным хищным не до конца закрывающимся клювом, две пары складывающихся крыльев, и две лапы с огромными клешнями. Летает медленно, атакует с пикирования.

Параметры животных

Имя	Жизнь	Атака	Защита	Урон	Броня	Особенности
Животные начального уровня						
Молодая крыса	20	30	30	3-6	0	
Молодая дикая собака	40	40	40	4-10	0	Атака в голову
Молодая боевая крыса	50	50	50	5-10	0	Атака в голову
Бурый дикобраз	60	50	50	5-20	1	
Фаланга	70	70	50	3-10	0	Ядовитый плевок
Молодой молох	70	60	60	4-13	1	
Молодой варан	90	65	70	5-12	0	Зомбирование
Зеленый павиан	95	65	70	5-12	0	
Зеленый павиан с ножом	95	65	70	5-16	0	
Страус	100	70	50	5-20	1	Клевоч в голову
Молодая гиена	100	50	50	5-12	2	Атака в голову
Молодой крысоволк	120	50	50	5-12	1	
Дневной ползун	120	60	65	5-18	0	Укус, вызывающий панику
Кабан	130	65	80	5-20	1	
Маленький слизень	140	70	50	4-20	0	Ядовитый укус
Бурый звероящер	150	75	90	10-25	2	Атака огнем
Богомол	160	80	80	5-18	1	Укус, вызывающий панику
Молодой гориллоид	180	70	70	5-25	2	
Молодой гориллоид с дубиной	180	70	70	5-35	2	Удар дубиной по голове
Зеленая жабоящерица	200	80	50	10-40	2	Зомбирование

Бурый таракан	60	120	50	20-30	1	Атака в голову
Животные среднего уровня						
Крыса	40	60	70	3-12	0	
Дикая собака	80	65	80	4-20	0	Атака в голову
Боевая крыса	100	75	90	5-20	0	
Серый дикобраз	120	75	90	5-40	2	
Серая фаланга	140	90	90	3-20	1	Ядовитый плевок
Молох	140	85	100	4-26	2	
Варан	180	90	110	5-24	0	Зомбирование
Серый павиан	190	90	110	5-24	2	
Серый павиан с ножом	190	90	100	5-32	2	
Боевой Страус	200	95	90	5-20	2	Клевоч в голову
Гиена	200	75	90	5-24	4	Атака в голову
Крысоволк	240	75	90	5-25	2	
Сумеречный ползун	240	85	105	5-36	0	Укус, вызывающий панику
Красный кабан	260	90	120	5-40	2	
Слизень	280	95	90	10-40	1	Ядовитый укус
Звероящер	300	100	130	10-50	4	Атака огнем
Бурый богомол	320	105	120	5-36	2	Укус, вызывающий панику
Матерый гориллоид	360	95	110	5-50	4	
Матерый гориллоид с дубиной	360	95	110	5-70	4	Удар дубиной по голове
Бурая жабощерица	400	105	90	10-80	4	Зомбирование
Зеленый ящер	60	125	60	1-1	1	Ядовитый плевок
Зеленый таракан	120	145	50	40-60	4	Атака в голову
Животные старшего уровня						
Матерая крыса	80	125	110	3-18	0	
Матерый дикий пес	120	130	120	4-30	0	Атака в голову
Матерая боевая крыса	150	140	130	5-30	0	
Черный дикобраз	180	140	130	5-60	4	
Черная фаланга	210	180	130	3-30	2	Ядовитый плевок
Старый молох	210	155	140	4-39	4	
Матерый варан	270	160	150	5-36	0	Зомбирование

Черный павиан	290	155	150	5-36	4	
Черный павиан с ножом	190	155	150	5-48	0	
Страус-убийца	300	170	130	5-60	4	Клевоч в голову
Матерая гиена	300	140	130	5-36	6	Атака в голову
Матерый крысоволк	360	140	130	5-36	4	
Ночной ползун	360	150	145	5-54	0	Укус, вызывающий панику
Седой кабан	390	160	160	5-60	4	
Мега-слизень	420	160	130	20-60	2	Ядовитый укус
Зеленый звероящер	450	180	170	10-75	8	Атака огнем
Зеленый богомол	480	180	160	5-54	4	Укус, вызывающий панику
Седой гориллоид	540	170	150	5-75	6	
Седой гориллоид с дубиной	540	170	150	5-105	6	Удар дубиной по голове
Болотная жабоящерица	600	180	130	10-120	7	Зомбирование
Красный ящер	90	170	60	1-1	2	Ядовитый плевоч
Летучая мышь	150	160	10	30-80	0	Вампир
Фиолетовый таракан	180	190	50	60-90	3	Атака в голову

Интерфейс

Интерфейс игрового экрана

Интерфейс управления располагается в верхней и нижней частях игрового экрана. С его помощью ты можешь управлять своими героями в игре, а также совершать различные игровые действия.



Верхняя панель



- 1 – игровая дата
- 2 – меню настроек игры
- 3 – журнал для автозаписи игровых событий
- 4 – включение режима локальной или глобальной карты
- 5 – ремонт оружия и обмундирования
(возможен только при наличии предмета «Оружейный ремнабор»)
- 6 – режим отдыха
- 7 – игровое время

Нижняя панель



- 7 – оружие, которое выбранный персонаж держит в руках
- 8 – стрелки перебора оружия и предметов
- 9 – переключение режимов выстрел/прицельный выстрел
- 10 – переключение режимов стрельбы (например: одиночный/очередь)
- 11 – закладки переключения между группами: огнестрельное оружие/холодное оружие и гранаты/еда и медикаменты
- 12 – иконка дополнительного персонажа, присоединившегося в партию на время
- 13 – надпись, означающая, что ваш персонаж получил следующий уровень в развитии
- 14 – иконка персонажа
- 15 – иконка персонажа
- 16 – иконка персонажа
- 17 – иконка персонажа
- 18 – иконка персонажа
- 19 – иконка персонажа
- 20 – иконка персонажа
- 21 – иконка персонажа
- 22 – иконка персонажа
- 23 – иконка персонажа
- 24 – иконка персонажа

- 14 – переключатель режима передвижения
- 15 – переключатель дистанции боя
- 16 – переключатель поведения главных героев
- 17 – включение режима скрытного перемещения
- 18 – включение режима грабежа
- 19 – включение режима воровства (выключается автоматически после попытки кражи)
- 20 – пауза
- 21 – включение экрана характеристик персонажа
- 22 – включение экрана инвентаря персонажа
- 23 – выбранный персонаж
- 24 – партия бойцов РДГ «Упырь»

Курсоры

Курсор	Описание
	Курсор-указатель
	Режим видео
	Режим загрузки
	Двигаться в точку
	Выбрать персонажа, добавить персонажа к выбранным, исключить персонажа из выбранных
	Двигаться по лестнице вверх/вниз
	Подобрать предмет с земли
	Атака
	Атака в различные части тела
	Атака невозможна
	Кончились патроны
	Атака гранатой
	Бартер, торговля

	Открыть
	Отпереть/запереть
	Заперто
	Поговорить
	Невозможно поговорить (выводится во время боя)
	Лечение
	Починка
	Отсоединить оптический прицел и/или подствольный гранатомет
	Разрядить оружие
	Украсть
	Ограбить

Бой

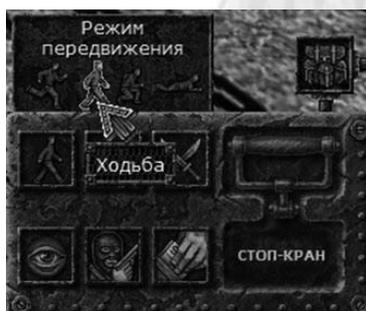
Атака противника



Если при наведении на персонажа или животное курсор мыши превращается в красную мишень (см. раздел «Курсоры») — знай: ты видишь враждебно настроенное существо, заслуживающее немедленного уничтожения. Если ты не убьешь его, то скорее всего героически погибнешь сам. Колебания неуместны, действуй! Выбери оружие, оперируя кнопками интерфейса, описанными в разделе «Интерфейс игрового экрана», наведи указатель мыши на противника и бесстрашно дави левую клавишу. Начнется свирепый бой.

Смена положения тела и типа передвижения

Боец может перемещаться четырьмя способами:



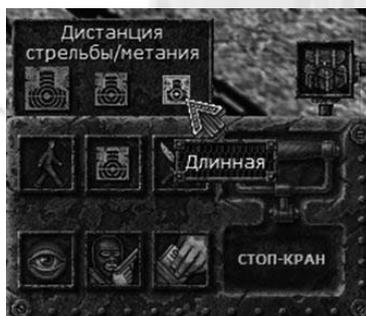
- Ходьба — обычное неспешное передвижение. При стрельбе стоя точность попадания несколько ниже, чем при стрельбе сидя или лежа. Заметность персонажа при ходьбе в скрытом режиме значительна.

- Бег — быстрое передвижение. Скорость бега снижается, если надета тяжелая броня. Переход на бег автоматически отменяет режим скрытого передвижения.

- Сидя/Пригнувшись — медленное передвижение, средний уровень скрытности, нормальная точность стрельбы. В положении сидя невозможна атака холодным и метательным оружием.

- Лежа/ползком — очень медленное передвижение, высокий

уровень скрытности, повышенная точность стрельбы. В положении лежа невозможна атака холодным и метательным оружием.



Дистанция атаки

Каждое оружие в игре имеет параметр «Дальность» (подробнее см. раздел «Ролевая система»). Ты можешь приказать бойцу открывать огонь с более короткой или более длинной дистанции, чем рекомендовано для его текущего оружия.



Автоматический бой

Ты можешь дать каждому бойцу (или всей группе сразу) указания — как поступать, если в поле зрения оказался враг. Есть режим, при котором боец, увидев врага, немедленно бежит в атаку (режим «Нападение»). В режиме «Оборона» он подождет приближения врага на дистанцию выстрела, и только потом начнет бой. Если выключить оба режима (положение «Выкл»), диверсант будет стойко игнорировать врага, несмотря ни на что.

Особенности различного оружия, типы атаки

У оружия может быть несколько типов атаки:

- Ножками и мечами можно рубить или колоть
- Копьем можно сделать выпад или метнуть его
- Из автоматов можно стрелять одиночными выстрелами или короткими очередями (три патрона)
- Из пулеметов и имперского штурмового бластера можно стрелять короткими (по три патрона) или длинными (по девять патронов) очередями.
- Некоторые штурмовые винтовки обладают возможностью стрельбы из подствольного гранатомета (не забудь его установить)
- Двустольные, трехствольные и четырехствольные дробовики позволяют стрелять залпом (из всех стволов сразу).

Прицельная стрельба

Стрелковое оружие дает возможность вести прицельный огонь — как одиночными выстрелами, так и очередями. При этом точность стрельбы возрастает в зависимости от параметра «Восприятие». В случае стрельбы прицельной очередью только первый патрон летит в цель прицельно, остальные — как в режиме обычной стрельбы. Если боец приобретет умение «Прицельная очередь», то лететь в цель с повышенной точностью будут уже два первых патрона.

Используя винтовки с оптическим прицелом, режим прицельной стрельбы из положения сидя или лежа, а также определенные умения, можно превратить любого бойца в настоящего снайпера!

Основной недостаток прицельной стрельбы состоит в том, что боец тратит дополнительное время на прицеливание. Если враг подобрался вплотную, имеет смысл переключиться на менее точный, но более интенсивный огонь.

Стрельба в отдельные части тела



Ты можешь приказать бойцу стрелять в определенную часть тела противника. По умолчанию боец целится в торс, т.к. вероятность попасть в туловище наиболее высока. Именно поэтому коварный враг носит самую прочную броню именно на груди и на пузе!!! Целясь в ноги или в руки, можно нанести больший урон противнику, т.к. эти части тела защищены куда слабее.

Отдельного упоминания заслуживает стрельба в голову (см. иллюстрацию). В голову труднее всего попасть, но зато у тебя появляется шанс свалить неприятеля одним выстрелом — критическое ранение в голову означает немедленную смерть.

Типы патронов

Каждое оружие рассчитано на патроны определенного калибра. Тем не менее, у тебя остается выбор — ты можешь заряжать стволы обычными или бронебойными патронами. Бронебойные патроны наносят меньший урон, чем обычные, но зато с легкостью проходят сквозь тяжелую броню.

Перезарядка

Перезарядка оружия в игре осуществляется автоматически при наличии запасных патронов в инвентаре. По умолчанию боец заряжает тот же тип патронов, что использовался ранее в данном оружии. Если ты хочешь зарядить патроны другого типа, воспользуйся экраном инвентаря.

Атака в землю

При метании гранат или стрельбе из гранатомета бывает трудно попасть в противника, если он бежит на тебя, т.к. граната летит не мгновенно. В этом случае направляй гранаты в точку на земле, стратегически рассчитывая необходимое упреждение.

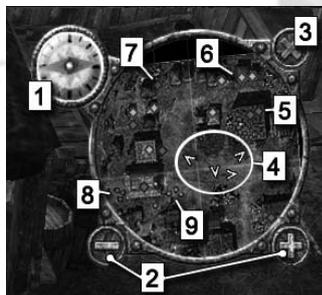
Режим паузы

Пауза может вызываться двумя способами — автоматически и по нажатию клавиши «Пробел». Настройки автоматической паузы подробно освещены в разделе «Настройки игры».

В режиме паузы ты можешь отдавать команды бойцам — например, «Идти», «Сменить оружие», «Залечь». Команды будут исполнены после окончания паузы. В сложной боевой обстановке всегда пользуйся возможностью включить паузу и раздать указания не спеша.

Зажав [Shift] и последовательно указав несколько точек маршрута, ты можешь задать бойцам траекторию движения. Также можно указать несколько трупов, предназначенных для обыскивания, или несколько предметов, которые имеет смысл прикарманить.

Мини-карта



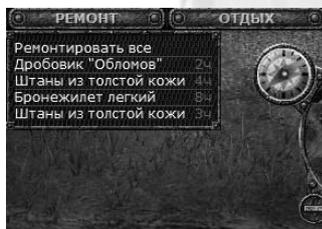
Мини-карта помогает ориентироваться в пределах локации, на которой находится Кабан.

- 1 — компас (синяя стрелка указывает на север)
- 2 — увеличение/уменьшение масштаба карты
- 3 — выключение карты (компас остается)
- 4 — бойцы РДГ «Упырь» (разноцветные стрелки)
- 5 — персонажи, с которыми можно побеседовать (желтые точки)
- 6 — торговцы (синие точки)
- 7 — мастера апгрейда и тренинга (фиолетовые точки)

8 — враги (красные точки)

9 — персонажи, охраняющие порядок (зеленые точки)

Ремонт



С помощью выпадающего меню «Ремонт» ты можешь ремонтировать предметы своих персонажей бесплатно. Для успешного ремонта необходимо выполнение следующих условий:

- В данный момент не происходит сражения
- У одного или нескольких персонажей есть в наличии «Оружейный ремнабор» с неизрасходованным ресурсом
- Наилучшее значение навыка «Ремонт» среди твоих персонажей выше, чем параметр «Сложность ремонта» предмета. Внимание! Навык

ремонта персонажей, находящихся без сознания, не учитывается.

Предметы, которые не получается отремонтировать самостоятельно (закончился ресурс ремнабора или не хватает навыка), можно отремонтировать в магазине за деньги.

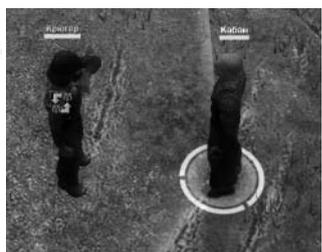
Отдых



Меню «отдых» позволяет бесплатно восстановить силы всех персонажей. Ты можешь выбрать продолжительность отдыха 1 час, 4 часа, 8 часов или «до полного выздоровления».

Режимом отдыха можно также пользоваться, если ты хочешь пропустить время — например, дождаться утра, чтобы было лучше видно. Или, наоборот, дождаться ночи и использовать особенность одного из персонажей «ночное зрение» против врагов, которые ночью видят хуже, чем днем.

Обмен предметами



Чтобы обменяться предметами внутри РДГ «Упырь» (к примеру, выдать Крюгеру новый дробовик), наведи указатель мыши на Крюгера и нажми [Alt]. Курсор изменит облик:

Затем нажми левую кнопку мыши. Ты увидишь экран, в котором можно перетащить содержимое рюкзака Кабана в рюкзак Крюгера (и, разумеется, наоборот — тоже).



Воровство

Чтобы обокрасть персонажа, тебе нужно подойти к нему сзади. Включив режим воровства на панели интерфейса, или удерживая [Alt], кликни на жертве. Откроется экран воровства, где ты можешь попытаться перетащить к себе любые предметы из инвентаря жертвы, а также деньги (для этого нажми специальную кнопку «Забрать деньги»). Внимание! Нельзя украсть одежду или броню, надетую на персонажа, а также оружие, находящееся в руках.

Успех кражи определяется навыком воровства твоего персонажа, аналогичным навыком жертвы, а также размерами и весом предмета, который ты хочешь украсть. Например, украсть морковку или самокрутку очень легко даже с низким навыком, но незаметно стащить пулемет или кирасу нереально, даже будучи лучшим карманником Галактики.



Грабёж

Грабёж гораздо более прибыльное, но и более рискованное дело, чем воровство, поэтому вероятность его успеха значительно меньше. Для грабежа необходимо иметь высокий параметр «Отношение», который складывается из базового параметра «Внушительность» Кабана, брони, вооружения и количества бойцов в партии. Поэтому, если ты хочешь успешно промышлять грабежом, следует при генерации персонажа добавить Кабану внушительности (параметр). Не забудь, что внушительность жертвы

также влияет на успех грабежа: ограбить одинокого мирного жителя или группу вооруженных людей — две разные вещи.

В случае удачного грабежа ты можешь забрать все вещи жертвы, включая надетые в данный момент, а также деньги.

Грабёж следует производить, не попадаясь на глаза персонажам, следящим за порядком, т.к. в случае неудачи ты рискуешь поплатиться жизнью. Не рекомендуется грабить сюжетно важных персонажей, т.к. ссора с ними может привести к невозможности выполнения основного задания.



Обшаривание трупов

Убив противника, ты можешь забрать его имущество и оружие себе. Если кликнуть на труп человека или животного, выбранный персонаж подойдет к нему, после чего откроется экран обшаривания трупа.

В экране обшаривания трупа ты можешь перетаскивать любые вещи между своим инвентарем и инвентарем трупа, раздевать и даже переодевать труп (за исключением отдельных персонажей, которых командование переодевать запрещает).

Вещи, которые тебе не нужны, но не помещаются в инвентарь трупа, можно сложить на землю (нижнее окно интерфейса).

Внимание! Бронекостюм «Полный Пэ» можно снять с противника только двойным кликом мыши.



Поднимание вещей с земли

Обшаривая только трупы, ты можешь пропустить некоторые ценные вещи. Чтобы собрать все, что можно, осматривай землю в поисках мешков и отдельно лежащих предметов. Для этого используй клавишу [Alt]. Отдельно лежащие на земле вещи могут появиться в следующих случаях:

- Убитые противники роняют оружие, которое было у них в руках, на землю, и его нужно поднимать отдельно.
- Если от врага не осталось трупа (его разнесло на куски гранатой), то ты сможешь найти поврежденные взрывом вещи на земле.
- Ты сам выбросил ненужные вещи.



Диалоги

Если ты наведешь указатель мыши на персонажа, с которым можно поговорить, то облик указателя изменится:



Если ты наведешь указатель мыши на персонажа, с которым можно поговорить, то облик указателя изменится:

- 1 – Кабан
- 2 – варианты диалоговых фраз Кабана
- 3 – история диалога
- 4 – собеседники

Журнал

Экран журнала включается нажатием на кнопку «Журнал» в верхней части экрана. В журнал заносятся задания, которые Кабан получает во время приключений, важная игровая информация, а также ведется счет уничтоженных врагов.



1 – журнал квестов, куда заносятся все задания, которые игрок получает в течение приключений

2 – переключатели, позволяющие отобразить квесты определенного статуса

3 – журнал игры, в который заносятся полезная информация, собранная Кабаном

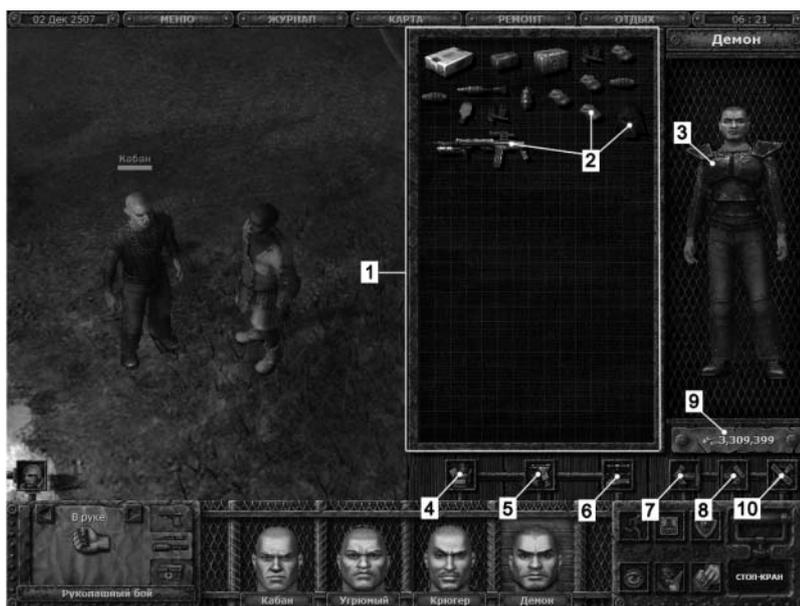
4 – журнал убийств, где Кабан фиксирует статистику по всем уничтоженным врагам

5 – кнопка для закрытия журнала

Выполненные квесты отображаются зеленой галкой, проваленные – красным крестом. Если напротив квеста есть только рамка-квадратик, это значит, что квест находится в процессе выполнения.

Инвентарь

Экран инвентаря персонажа включается нажатием на кнопку «Инвентарь» (изображение рюкзака) в нижней правой части экрана. В режиме инвентаря можно заниматься менеджментом предметов, находящихся у героя в рюкзаке, а также экипировать и одевать своего героя.



- 1 – рюкзак персонажа
- 2 – предметы в рюкзаке
- 3 м персонаж (зажмите правую клавишу мыши и вращайте персонажа мышкой)
- 4 – уложить предметы оптимально
- 5 – разрядить оружие (кликнуть на иконку, а затем на оружие, которое следует разрядить)
- 6 – отсоединить подствольный гранатомет и оптический прицел (кликнуть на иконку, а затем на оружие, которое следует разобрать)
- 7 – предыдущий персонаж
- 8 – следующий персонаж
- 9 – количество денег у партии
- 10 – закрыть инвентарь

В режиме инвентаря ты можешь выкинуть предмет на землю. Для этого нужно «взять предмет», кликнув на него левой клавишей мышки и не отпуская ее. Затем следует перетащить предмет в окно игры (слева) и отпустить клавишу мыши.



Магазин

На «Матросской тишине» существует несколько типов магазинов. Чаще всего в них идет торговля оружием, медицинскими средствами и одеждой. Чтобы приобрести нужный предмет, отыщи торговца и навести на него курсор мыши (курсор при этом изменит свой вид).

Затем кликни левой клавишей мыши. Появится экран торговли:

- 1 – ассортимент магазина
- 2 – инвентарь игрока



- 3 – кнопка «купить»
- 4 – кнопка «отменить сделку»
- 5 – стол для купли/продажи (для совершения сделки выложите все вещи, которые хотите купить или продать на стол и затем нажмите кнопку «Купить»)
- 6 – баланс сделки
- 7 – отремонтировать все вещи бойцов, нуждающиеся в починке*
- 8 – отремонтировать одну вещь
- 9 – выйти из режима магазина

* Если ты зайдешь в магазин, торгующий лекарствами (аптеку), на этом месте будет кнопка «Вылечить всех».

В ходе дальнейших приключений тебе могут встретиться специализированные магазины других разновидностей — например, продающие исключительно стимуляторы или красивую сексуальную одежду.

Помни, что не во всех оружейных магазинах можно починить оружие и обмундирование, а бойцов удастся вылечить не во всех аптеках.

Экран характеристик персонажа

Экран характеристик персонажа разрешается вызывать в любой момент игры. Для этого следует нажать кнопку с изображением десантного шлема в левом нижнем углу экрана. Экран характеристик также включается при нажатии на надпись «Уровень», которая возникает над головой одного из десантников в случае, если он набрал достаточное количество игрового опыта для роста характеристик.



1 — основные и производные характеристики персонажа
2 — выбранные в начале игры особенности персонажа
3 — текущее состояние персонажа (если данных нет, значит с персонажем все в порядке)

4 — навыки персонажа и их значения
5 — умения персонажа

6 — движок для распределения очков опыта по навыкам
7 — кнопка подтверждения распределения очков опыта
8 — кнопка отмены распределения очков опыта
9 — кнопка выбора умений
10 — кнопка закрытия экрана характеристик персонажа

Экран выбора умений

Если боец набрал одно или несколько очков умений, то на экране характеристик персонажа неожиданно возникает кнопка выбора умений. Надавив на эту редкую кнопку, ты увидишь экран выбора умений персонажа. Выглядит он так:



1 — количество не распределенных очков (баллов) умений
2 — индикатор группы, умение из которой уже выбрано
3 — группа, умение из которой еще не выбрано
4 — список умений одной из групп
5 — комментарий, поясняющий суть выбираемого умения
6 — количество очков (баллов) умений, необходимое для получения выделенного умения
7 — кнопка подтверждения выбора умений
8 — кнопка отмены выбора умений

Ты можешь выбрать только одно умение из каждой группы. Более подробно об умениях разрешается прочитать в разделе «Ролевая система».

Карта

Карта включается нажатием на одноименную кнопку в меню верхней панели.

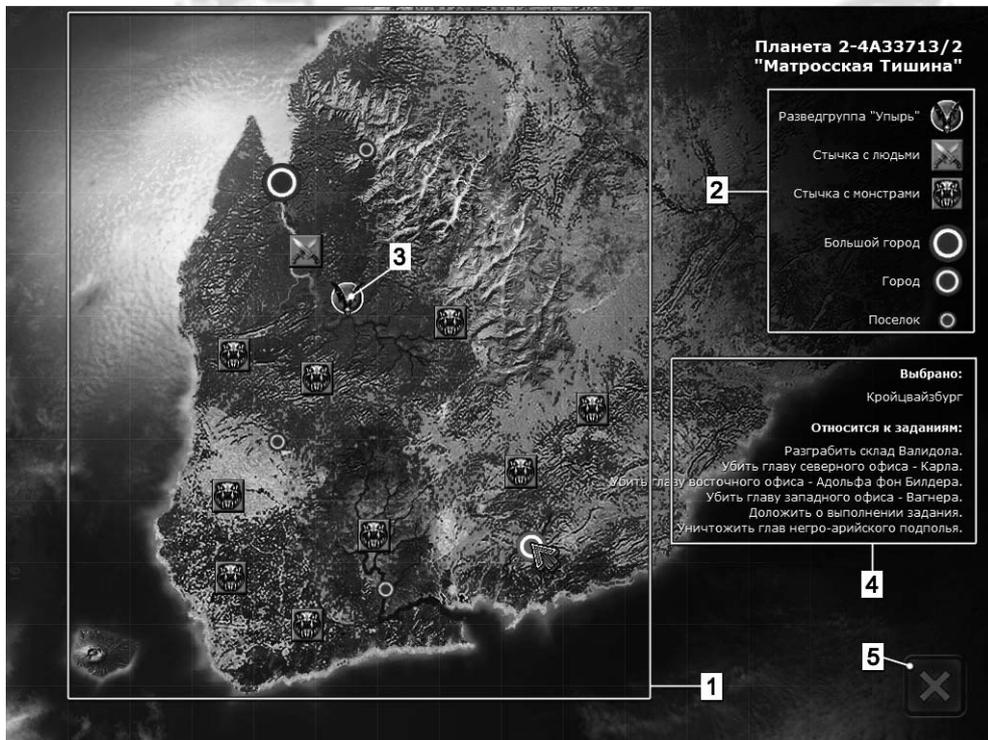
Имеет два режима: глобальный и локальный.

Перемещение в обоих режимах происходит с помощью указателя мыши.

Глобальная карта

В глобальном режиме ты видишь материк, на котором происходит действие игры, целиком.

Если ты решил совершить марш-бросок, выбери на глобальной карте место, куда ты хочешь направить РДГ «Упырь», и затем кликни левой кнопкой мыши.

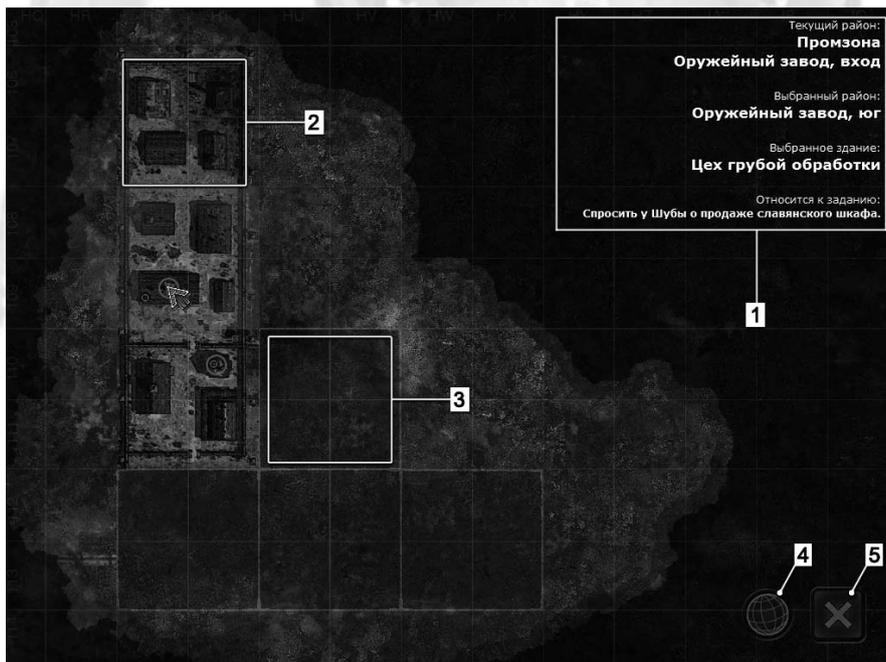


- 1 – карта материка
- 2 – легенда обозначений
- 3 – местоположение РДГ «Упырь»
- 4 – информация о локации
- 5 – кнопка возвращения на игровой экран

Локальная карта

Локальный режим – карта города или поселка, в котором ты находишься.

На локальной карте перемещение осуществляется по локациям. Наведи курсор мыши на локацию, которую решил посетить, и нажми левую клавишу мыши.



- 1 – информация о локации
- 2 – открытая локация (игрок ее посетил)
- 3 – неоткрытая локация (игрок ее не посетил)
- 4 – переход на глобальную карту
- 5 – кнопка возвращения на игровой экран

Игровое меню

Игровое меню вызывается из верхней панели игрового экрана, когда ты нажимаешь на кнопку «Меню».



Игровое меню

- Сохранить – сохранение текущей игры
- Загрузить – загрузка сохраненной ранее игры
- Настройки – настройки игры, графики и звука
- Главное меню – выход в главное меню игры
- Выйти в Windows – выход в ОС
- Продолжить игру – продолжение игры



Меню загрузки сохраненной игры

- Сохраненные – сохраненные ранее игры
- Автосохраненные – автоматически сохраненные игры
- Загрузить – загрузка выбранной игры
- Удалить – удаление выбранной записи
- Закрыть – закрыть меню загрузки



Меню сохранения игры

- Сохраненные – сохраненные ранее игры
- Автосохраненные – автоматически сохраненные игры
- Сохранить – сохранение игры (необходимо задать имя для записи)
- Удалить – удаление выбранной записи
- Закрыть – закрыть меню сохранения



Меню настроек

- Игра – настройки игры, уровень сложности, автопауза
- Видео – видеорежим, качество графики и др.
- Звук – громкость музыки, эффектов и др.
- Ок – подтвердить изменения
- Отмена – выйти из меню настроек

Закладка «Игра»

- Уровень сложности

Уровень сложности влияет на урон, наносимый противниками твоим бойцам, стойкость врагов к критическому урону и стоимость ремонта предметов в магазине.

Дополнительно, на легком уровне ты найдешь больше аптечек в карманах противников, броня будет меньше изнашиваться, и твои бойцы будут автоматически подбирать оружие с земли после критического ранения. На сложном уровне твои бойцы будут хромать при получении критических ранений в ноги.

Уровень сложности можно поменять в любой момент игры.

- Автосохранение

Эта опция означает, что игра автоматически сохраняется перед каждым разговором (диалогом). Сохраненные игры именуются так: «ИмяПерсонажа (перед разговором)» и доступны для загрузки с помощью закладки «Автосохраненные» в меню загрузки игры.

- Кровь и насилие

Отображать ли на экране брызги и пятна крови

- Автопауза

Использовать ли функцию автоматического включения паузы по наступлению определенных событий (подробнее см. Настройки Автопаузы)

- Рисовать зону видимости

При включенной опции для каждого твоего персонажа будет отображаться две зоны — красный сектор, где персонаж может увидеть противника, и зеленая окружность, в пределах которой персонаж слышит противника.

- Рисовать зону оружия

Фиолетовый сектор, который будет отображаться при включении этой опции, показывает точность стрельбы персонажа с текущим оружием. Чем уже сектор, тем выше вероятность попадания.

- Показывать игровые подсказки

Если ты опытный игрок, или играешь в «Санитары Подземелий» повторно, можешь отключить подсказки.

- Настройки Автопаузы

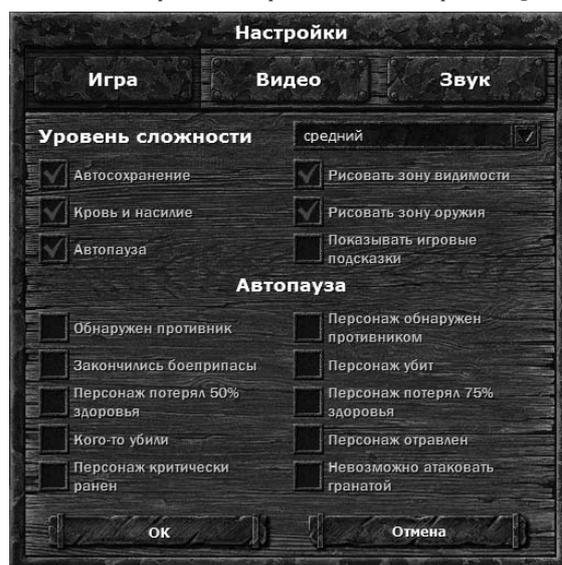
Позволяют выбрать события, по которым игра будет автоматически переходить в режим паузы. Ты можешь включить следующие опции:

- Обнаружен противник
- Твой персонаж обнаружен противником
- У твоего персонажа закончились боеприпасы
- Твой персонаж убит
- Твой персонаж потерял 50% здоровья
- Твой персонаж потерял 75% здоровья
- Твой персонаж убил врага
- Твой персонаж отравлен
- Твой персонаж критически ранен
- Твой персонаж не может атаковать гранатой (враг слишком близко)

Закладка «Видео»

- Видеорежим

Смена разрешения экрана. Чем больше разрешение экрана, тем выше качество изображения, но тем ниже быстрдействие игры.



Для жидкокристаллических мониторов наилучшее качество обеспечивается в режиме, соответствующем разрешению самого монитора. Для 15" монитора это, как правило, 1024x768, для 17" – 19" 1280x1024.

Внимание! При смене видеорежима игра автоматически перезапускается. Текущее состояние игры сохраняется под названием «Перед сменой видеорежима», и автоматически грузится при успешном перезапуске игры.

- Качество текстур

Эта опция позволяет, при необходимости, снизить качество текстур с целью увеличения быстродействия.

- Качество теней

Эта опция позволяет, при необходимости, снизить качество прорисовки теней с целью увеличения быстродействия.

- Гамма

Коррекция цветовой гаммы монитора. Воспользуйся этим регулятором, если изображение на экране слишком темное или слишком светлое.

- Скорость прокрутки

Регулятор скорости прокрутки экрана.

- Время появления подсказки

Задаёт время, через которое будет появляться всплывающая подсказка при подведении курсора мыши к кнопке.

- Бамп мэппинг

Эта опция позволяет отключить, при необходимости, отображение рельефа поверхностей (например, стен и крыш домов) с целью увеличения быстродействия.

- Высокое качество частиц

Режим высокого качества частиц требует дополнительной мощности процессора. Если ты наблюдаешь значительное замедление игры в момент, когда на экране много выстрелов и взрывов, попробуй отключить эту опцию.

- Инверсия вращения

Инверсия оси вращения камеры.

- Инверсия прокрутки

Инверсия направления прокрутки экрана, осуществляемой с помощью удержания средней кнопки мыши.

- Анимация деревьев

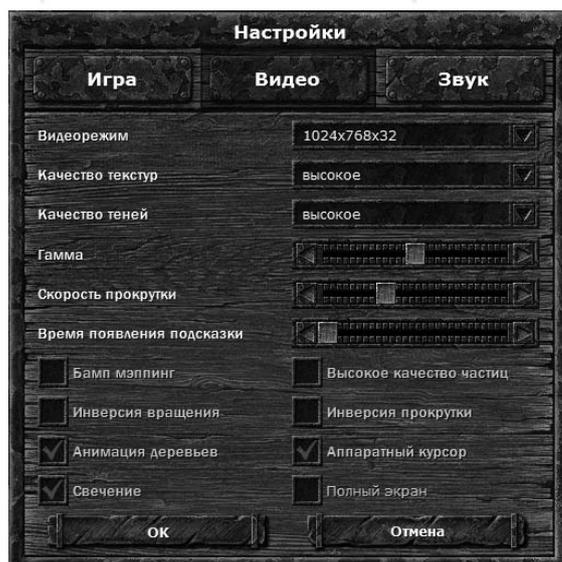
Эта опция позволяет отключить, при необходимости, анимацию деревьев с целью увеличения быстродействия.

- Свечение

Эта опция позволяет при необходимости отключить свечение объектов с целью увеличения быстродействия. Эффект свечения заметен в ночное время суток и в подземельях.

- Аппаратный курсор

Игра может использовать два режима отображения курсора мыши. Аппаратный курсор предпочтительнее, т.к. перемещение и отображение курсора происходит без задержек. Если у тебя возникли проблемы с аппаратным отображением курсора, попробуй отключить эту опцию и использовать программный курсор. В этом случае он будет перемещаться с небольшой задержкой.



Закладка «Настройки звука»

- Громкость музыки

Настройка громкости музыкального сопровождения игры.

- Громкость эффектов

Настройка громкости звуковых эффектов.

- Громкость голосов

Настройка громкости голосов, речи.

- Драйвер 3D звука

Возможные настройки:

Hardware/EAX4 — аппаратная поддержка звука с реверберацией

Hardware/EAX3 — аппаратная поддержка звука с реверберацией

Hardware/EAX2 — аппаратная поддержка звука с реверберацией

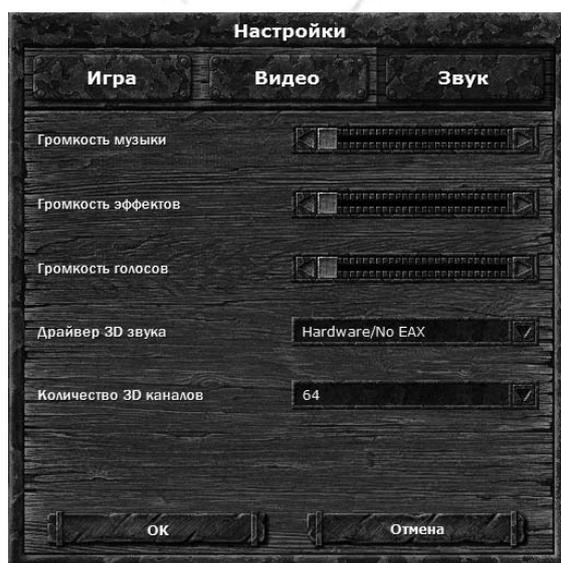
Hardware/No EAX — аппаратная поддержка звука с выключенной реверберацией

Miles software — программная поддержка звука (безопасный режим)

Игра постарается сама выбрать драйвер 3D (объемного) звука, обеспечивающий наилучшее качество с твоей звуковой картой. Если ты замечаешь какие-то проблемы с воспроизведением звука, попробуй переключиться в безопасный режим «Miles software».

- Количество 3D каналов

Этот параметр определяет количество слышимых одновременно звуковых эффектов. Если ты используешь драйвер «Miles software», то большое количество каналов может привести к снижению быстродействия игры.



Ролевая система

Настройка главного персонажа

Перед началом боевого задания ты можешь несколько приспособить Кабана к своему стилю игры, и даже видеоизменить его лицо в соответствии со своими представлениями о красоте.

Базовые параметры*

К базовым параметрам Кабана относятся:

Сила

Физическая сила. Влияет на урон в ближнем бою и возможность использовать тяжелое вооружение. Слабый Кабан не сможет стрелять, например, из гранатомета и носить тяжелую броню.

Ловкость

Ловкость, подвижность Кабана. Влияет на скорость передвижения, на все боевые и некоторые не боевые навыки.

Здоровье

Здоровье, конституция Кабана. Влияет на количество очков жизни персонажа, устойчивость к ядам и показатель брони.

Восприятие

Восприятие, наблюдательность Кабана. Влияет на точность стрельбы в режиме прицельного выстрела и различные не боевые навыки.

Внушительность

Внушительность Кабана. Влияет на отношение к нему других персонажей, а также на навык торговли.

Интеллект

Интеллект Кабана. Влияет на не боевые навыки и скорость роста всех навыков, т.е. обучаемость.

* В процессе игры базовые параметры могут временно изменяться при одевании специальных

бронекостюмов, а также под воздействием ядов, алкоголя, стимуляторов и наркотиков. Также базовые параметры могут временно уменьшиться при критических ранениях.

Параметры лица

Ты можешь придать лицу Кабана неповторимые черты благодаря использованной в игре технологии LifeStudio: Head.

Вторичные параметры

Вторичные параметры зависят от базовых, а также от одежды, брони, оружия в руках. Как и базовые, они могут меняться под воздействием ядов, алкоголя, стимуляторов и наркотиков. Ко вторичным параметрам относятся:

Атака в ближнем бою

Показатель, определяющий вероятность попадания в противника в ближнем бою (To Hit). В первую очередь на него влияет навык рукопашного боя.

Защита в ближнем бою

Показатель, определяющий вероятность уклониться от удара противника в ближнем бою (Armor Class). Складывается из навыка рукопашного боя и показателей защиты надетой брони.

Урон

Показатель урона с текущим оружием. Чем выше навык персонажа в использовании оружия, тем больше вероятность максимального урона.

Скрытность

Незаметность и бесшумность передвижения. Чем выше этот параметр, тем больше шансов прокрасться мимо супостата незамеченным.

Отношение

Отношение других персонажей (NPC) к Кабану. Если параметр «отношение» высок, то в диалогах с некоторыми персонажами ты можешь выторговать лучшие условия, или, к примеру, «наехать» на оппонента без печальных для себя последствий.

Защита от яда

Вероятность избежать отравления, например, при ядовитом укусе. Даже если персонаж отравился, при высокой защите от яда он будет получать меньше урона.

Защита от критических ранений

Показатель, определяющий вероятность уклониться от удара противника в ближнем бою (Armor Class). Складывается из навыка рукопашного боя и показателей защиты надетой брони.

Броня

Показатель брони персонажа для различных частей тела. Повышается при одевании брони на соответствующий участок. Персонажи с высоким параметром «здоровье» могут иметь 1-2 бонусных очка брони.

Выбор любимых навыков

Ты можешь выбрать Кабану два любимых навыка, в которых он получит бонус в 20%. Вообще-то любимые навыки Кабана — рукопашный бой и имперское оружие, но при желании ты имеешь право выбрать что-нибудь другое.

Выбор особенностей

Ты можешь выбрать Кабану две уникальные особенности. Данные особенности серьезно повлияют на распределение начальных значений базовых параметров, вторичных параметров и навыков.

Особенность	Эффект
Сова	Интеллект и восприятие персонажа становятся лучше на 1 ночью и при нахождении в подземельях, но ухудшаются днем. Персонаж способен видеть ночью так же хорошо, как и днем.
Вор	На 5 лучше навыки ловкости рук и разведки, на 5 хуже медицина и ремонт ружия
Доктор	На 10 лучше навык медицины, на 5 хуже ловкость рук и навык разведки

Оружейник	На 10 лучше навык ремонта оружия, на 5 хуже ловкость рук и навык разведки
Бык	На 1 больше здоровье персонажа, но защита в ближнем бою меньше на (Ловкость*4)
Камикадзе	На 1 больше сила персонажа, но защита в ближнем бою меньше на (Ловкость*4)
Авторитет	На 1 больше внушительность персонажа, но навыки разведки, медицины и ремонта ниже на 10
Сильный удар	Увеличен урон в ближнем бою, но меньше вероятность попадания
Одиночный выстрел	Увеличена на (Восприятие*4) вероятность попадания при стрельбе одиночным выстрелом, и на столько же уменьшена — при стрельбе очередью
Однорукий	На 5 лучше навыки стрельбы из пистолетов и использования метательного оружия, на 10 хуже навык стрельбы из тяжелого оружия

Навыки и умения, «прокачка» персонажа в процессе игры

Подобно героям любой ролевой игры, бойцы в РДГ «Упырь» получают опыт и уровни. Диверсант получает несколько очков навыков и очков умений за каждый уровень. Очки навыков и умений разрешается распределять по своему усмотрению.

Навыки

Пистолеты и дробовики

Этот навык отвечает за точность стрельбы из огнестрельного оружия, сделанного на «Матросской Тишине» и предназначенного для ближнего боя, а именно: самопалов, пистолетов, револьверов, небольших автоматов, обрезов и дробовиков. Пока ты не заработал денег на хороший автомат, придется обходиться тем, что доступно.

Тяжелое оружие

Точность стрельбы из винтовок, автоматов, пулеметов, гранатометов и другого тяжелого/дальнобойного оружия, произведенного на «Матросской Тишине». Все это оружие — для серьезных пацанов. Человек с пулеметом всегда внушает уважение.

Имперское оружие

Точность стрельбы из современного (XXVI в.) высокотехнологичного оружия имперского производства — бластеров и рэйлганов. Чтобы выполнить некоторые задания, мощности местного оружия может оказаться недостаточно.

Метательное оружие

Точность метания гранат, ножей и копий местного производства. Всегда обидно, если дорогостоящая граната не наносит урона в результате неточного броска. Достойный уровень навыка «Метательное оружие» спасет от подобных ситуаций.

Рукопашный бой

Влияет на параметры «атака» и «защита» для ближнего боя. Навык рукопашного боя полезен всегда и везде. Патроны имеют свойство заканчиваться, а различные твари — внезапно появляться из темноты и напрыгивать сзади.

Разведка

Обнаружив противника раньше, чем он увидел тебя, можно получить значительное преимущество в бою. Тренировка этого навыка поможет тебе стать настоящим диверсантом.

Ремонт

Оружие и броня изнашиваются в бою. Осуществлять починку самостоятельно или за деньги — выбирай сам! Чем выше навык, тем более сложное оружие и броню можно отремонтировать, не привлекая высокооплачиваемых специалистов.

Медицина

Эффективность применения персонажем медицинских препаратов зависит от этого навыка. Десяток-другой лишних очков жизни, восстановленных бесплатно — хорошая подмога в трудной ситуации.

Также навык медицины немного повышает защиту от критических ранений.

Ловкость рук

«Матросская Тишина» — планета воров и убийц. У таких людей не стыдно что-нибудь позаимствовать ради выполнения задания, или ради спасения собственной жизни. Пусть преступники попробуют на своей шкуре, как неприятно стать жертвой карманника-щипача или взломщика замков.

Торговля

Знание рынка местных товаров, умение торговаться. Развивая этот навык, ты сможешь покупать все дешевле и дешевле, а продавать все дороже и дороже.

Умения

Умения бойца (Perks) позволяют улучшить владение специфическим видом оружия, например кувалдами, винтовками или гранатометами. Также можно повысить защиту от яда, вероятность нанесения критического урона, или научиться быстрому передвижению в тяжелой броне. Умения объединены в группы по три. Диверсант может выучить только одно умение из каждой группы.

Умения отличаются по стоимости. Например, умение улучшенной стрельбы из пулемета обойдется в

Умение	Эффект
Железный кулак	Увеличивает на 10 навык использования кастетов
Против лома нет приема	Увеличивает на 10 навык использования лома и кувалды
Острое лезвие	Увеличивает на 10 навык использования различных видов ножей
Бешеный Бык	Увеличивает на 10 навык стрельбы из пистолета
Мясник	Увеличивает на 10 навык стрельбы из револьвера
Лучший друг	Увеличивает на 10 навык стрельбы из обреза
В тылу врага	При атаке врага сзади персонаж наносит двойной урон
Кулибин	Увеличивает на 10 навык ремонта оружия
Хакер	Увеличивает на 10 навык взлома замков
Старший брат	Увеличивает на 10 навык стрельбы из дробовика
Ботаник	Каждый уровень персонаж получает 3 дополнительных очка навыков
Молотов	Увеличивает на 10 навык метания гранат
Ниндзя	Увеличивает на 10 навык метания ножей
Хирург	Увеличивает на 10 навык медицины
Крыса	Увеличивает на 10 навык стрельбы из автоматических пистолетов
Не пойман - не вор	Увеличивает на 10 навык обшаривания карманов
Туземец	Увеличивает на 10 навык владения копьем
Охотник	Увеличивает на 10 навык стрельбы из винтовки
Барыга	Увеличивает на 10 навык торговли
Человек-невидимка	Увеличивает на 10 навык скрытного передвижения
Орлиный глаз	Увеличивает на 10 навык обнаружения противника
Один в поле — воин	Увеличивает на 10 точность стрельбы, если рядом никого нет

Один за всех, и все за одного	Увеличивает на 10 точность стрельбы, если рядом свои пацаны
Броненосец	Увеличивает скорость бега персонажа, одетого в тяжелую броню
Полный Пэ	Увеличивает подвижность персонажа в бронекомплете «Полный Пэ»
Убить Билла	Увеличивает на 10 навык владения катаной и китайским мечом
Огненный шквал	Увеличивает на 10 навык стрельбы из пистолетов-пулеметов
Черная метка	Увеличивает на 10% вероятность нанесения критического урона
Счастливый билет	Уменьшает на 30% вероятность получения критического урона
Анти-хрюша	Уменьшает на 50% вероятность отравления ядом
Атас	Увеличивает на 10 навык стрельбы из штурмовых винтовок
Пулеметчик Ганс	Увеличивает на 10 навык стрельбы из пулемета
Терминатор	Увеличивает на 10 навык стрельбы из гранатометов (кроме подствольного)
Подарок	Увеличивает на 10 навык стрельбы из подствольного гранатомета
Снайпер	Увеличивает на 10 навык стрельбы при использовании оптического прицела
Прицельная очередь	При стрельбе прицельно короткой очередью только первый патрон летит точно в цель, а с этим умением — два патрона
Козырь	Увеличивает на 10 навык стрельбы из бластера
Тузик	Увеличивает на 10 навык стрельбы из штурмового бластера
Шило	Увеличивает на 10 навык стрельбы из рэйлгана

значительно большее количество очков, чем умение улучшенного владения кастетом.

Боевая система

Игра использует разные механизмы для обсчета ближнего боя и стрельбы из огнестрельного оружия. Для обсчета рукопашного боя используется классическая схема «to hit — armor class», в то время как для стрельбы используется реалистичная 3D модель просчета траектории выстрелов и попадания пуль.

Ближний (рукопашный) бой

На вероятность попадания в ближнем бою влияет параметр атаки нападающего и параметр защиты обороняющегося. При равных параметрах атаки и защиты вероятность попадания составит 50%. Если навык атаки значительно превосходит навык защиты, то повышается вероятность нанесения критического урона.

Если ты атакуешь противника со спины, вероятность попадания автоматически увеличивается на 20%. Также следует учесть, что некоторые модели бронежилетов обеспечивают только фронтальную защиту. Никогда не подпускай к себе сзади подозрительных личностей!

Прокачивая навык рукопашного боя, можно повысить параметры атаки и защиты.

Стрельба из огнестрельного оружия

Благодаря использованию трехмерного движка в игре «Санитары подземелий» стала возможной реализация реалистичной модели просчета траектории выстрелов. Разработчики взяли обязательство избежать нелепостей, встречающихся довольно часто в тактических играх с классической моделью расчета стрельбы (например, вероятность промахнуться при стрельбе в упор, успешная стрельба сквозь спины своих товарищей).

Механизм расчета попадания в игре использует два основных параметра — это отклонение пули от цели, вызванное дрожанием рук (недостаточным навыком), и отклонение, вызванное неидеальной точностью стрельбы самого оружия. Считается, что у персонажа со стопроцентным навыком

стрельбы никогда не дрожат руки, и его промаху может способствовать только неточное оружие. А персонаж с навыком стрельбы больше 100 может настолько хорошо знать оружие, что предугадывает в определенной степени отклонение пули, вызванное самим оружием, и компенсирует его. Такой опытный стрелок чаще наносит критический урон.

Перед выстрелом боец прицеливается, наводя в трехмерном пространстве оружие на противника, т.е. направляя ствол в ту самую часть тела, в которую ты приказал стрелять (по умолчанию — в торс). При выстреле пуля вылетает из ствола с некоторым отклонением, рассчитанным исходя из навыка стрельбы и точности оружия. Далее пуля летит в пространстве, пока не достигнет цели или препятствия. Благодаря такой простой, но «жизненной» схеме в игре проявляются все те особенности стрельбы, которые существуют в жизни, а именно:

- вероятность попасть в упор даже с плохим навыком стрельбы очень велика;
- вероятность попасть даже с хорошим навыком стрельбы катастрофически падает с увеличением расстояния до цели;
- если ты целишься, например, в торс, но промахнулся, пуля может попасть в руку или ногу, или даже во врага, стоящего рядом;
- вероятность попадания по присевшему супостату ниже, чем по стоящему;
- вероятность попадания по залегшему противнику еще ниже, чем по присевшему, но зато выше вероятность попасть ему именно в голову;
- если ты стреляешь, когда на тебя сыплется град пуль, твой прицел собьется

Прицельный выстрел требует больше времени на подготовку. Вероятность попадания зависит от параметра «восприятие». Другие способы повысить точность стрельбы — установка оптического прицела на оружие и обучение бойца различным умениям.

В опциях игры ты можешь включить отображение зоны разброса пули, выпущенной из оружия, с учетом текущего навыка стрельбы и выбранной дистанции боя.

Метание гранат и стрельба из гранатометов

Граната причиняет два типа повреждений. Во-первых, это взрывная волна. Кроме взрывной волны наносится специальный урон, соответствующий типу гранаты. Осколочные гранаты наносят урон осколками, разлетающимися в разные стороны на определенное расстояние. Зажигательная граната разбрасывает зажигательную смесь в определенном радиусе, а ядовитая — создает облако ядовитого газа.

Метание ножей и копий

Метание ножей и копий аналогично стрельбе, за исключением того, что оружие летит медленнее. Зато его можно поднять с земли и использовать повторно.

Критический урон

Критическим считается урон, влекущий за собой более серьезные последствия, чем просто снижение очков жизни. При получении критического урона персонаж падает, теряет оружие, и остается какое-то время беззащитным. В зависимости от того, в какую часть тела пришлось критическое ранение, персонажа ожидают последствия различной степени тяжести:

- руки — снижение ловкости и восприятия, ухудшение параметра атаки в ближнем бою;
- ноги — снижение ловкости и скорости передвижения;
- торс — снижение силы и здоровья;
- голова — немедленная смерть, независимо от оставшихся очков жизни.

Разведка, обнаружение противника

Всегда старайся обнаружить противника первым и нанести ему как можно больший урон, прежде чем он сможет ответить. Персонажи в игре обладают навыком разведки и параметром скрытности. Чем больше навык разведки персонажа, и чем меньше параметр скрытности противника, тем на большем расстоянии удастся его обнаружить. Можно увеличить собственную скрытность, задействовав специальный



режим скрытного передвижения. Бегать скрытно боец, разумеется, не может. Более того, для пущей скрытности лучше двигаться пригнувшись, а еще лучше — ползком.

В опциях игры ты можешь включить отображение зоны видимости персонажа. Она делится на две подзоны — одна ограничивает поле зрения (сектор большого круга), а вторая — область, где персонаж слышит и чувствует (маленький круг). Зрение персонажа меняется в зависимости от времени суток — ночью все люди видят хуже, чего нельзя сказать о животных.

Параметры предметов

Каждое оружие, броня или предмет одежды в игре обладают рядом параметров.

Параметры оружия

Урон

Минимальное и максимальное кол-во урона, которое можно нанести данным оружием. Чем выше навык владения данным оружием, тем выше будет среднестатистический урон.

Дальность

Прицельная дальность стрельбы оружия. Это дистанция, с которой опытный стрелок попадет из данного оружия в человека со стопроцентной вероятностью. По умолчанию боец будет подходить к противнику для атаки на эту дистанцию. В игре есть возможность настроить дистанцию атаки и сделать ее меньше или больше прицельной дальности оружия.

Калибр

Калибр огнестрельного оружия. В игре встречаются пистолеты и винтовки местного производства калибров 6мм, 9мм, обрезы и дробовики 12 и 16 калибров. Имперские бластеры имеют калибр 5мм, рэйлганы — 10мм. По непроверенным данным, арийцы имеют на вооружении секретные крупнокалиберные винтовки и пулеметы. Ну и наконец, в игре присутствуют гранатометы калибром 30 и 80мм.

Размер магазина

Максимальное кол-во патронов в магазине данного оружия. Пистолеты и автоматы, как правило, имеют магазины емкостью от 6 до 50 патронов. Винтовки и дробовики не имеют магазина и являются однозарядными, за исключением самых «продвинутых» моделей.

Кол-во осколков

Количество осколков, которое разлетается в стороны при взрыве осколочной гранаты.

Урон осколками

Урон, который наносит один осколок гранаты.

Яд

Яд, которым отравлено холодное оружие в данный момент.

Оптический прицел

Наличие присоединенного оптического прицела. Оптический прицел позволяет повысить точность прицеливания. Оптику можно ставить только на винтовки — обычные и штурмовые.

Подствольный гранатомет

Наличие присоединенного подствольного гранатомета. Некоторые модели штурмовых винтовок позволяют установить на них подствольный гранатомет калибром 30мм.

Параметры брони

Защита

Определяет, насколько повышается параметр «защита» персонажа при использовании данной брони.

Броня

Повышение параметра «броня» персонажа. В игре используются разные «слоты» брони. Например, шлем усилит только защиту головы, бронежилет — туловища, а штаны — ног.

Пластины

Некоторые бронежилеты в игре представляют из себя куртку с карманами, в которые вставляются

пластины брони. Существуют 4 типа пластин с разной степенью защиты. Показатель брони пластин добавляется к показателю брони самого бронежилета.

Общие параметры

Минимальная сила

Минимальное значение параметра «сила», с которым можно использовать данное оружие или броню. Если в начале игры ты сделал Кабана физически немощным, то для стрельбы из тяжелого оружия или ношения кирасы ему придется употреблять вещества, повышающие силу.

Надежность

Надежность оружия. Ненадежное стрелковое оружие дает осечки, что приводит к заметной потере времени в бою.

Состояние

Текущее состояние (износ) предмета. Оружие изнашивается по мере того, как дает осечки. Броня и одежда страдают от точных вражеских ударов и выстрелов.

Сложность ремонта

Навык ремонта, необходимый для починки оружия или брони в полевых условиях с помощью ремнабора. Сложное оружие и броню, на которые не хватает навыка ремонта, придется чинить в магазине за деньги.

Модифицированное оружие и броня

Некоторые жители планеты готовы предложить модификацию определенных видов оружия или брони за деньги.

В результате модификации оружия могут улучшиться следующие его характеристики:

- Точность стрельбы до +15%
- Урон до +15%
- Надежность до +3%
- Дальность стрельбы до +3м

В результате модификации брони могут улучшиться следующие ее характеристики:

- Броня до +75%
- Защита до +75%

Мини-игры

Добравшись до казино «Счастливое Очко» (г. Северный), ты сможешь испытать удачу в различных азартных развлечениях.



Очко

Правила: Карточная игра с использованием двух колод по 36 карт. Цель – набрать 21 очко или близкую к 21 сумму (ни в коем случае не больше).

Сначала крупье сдает по 2 карты себе и тебе. Ты считаешь, сколько очков набрал. Считать так:

- Шестерка – 6 очков
- Семерка – 7 очков
- Восьмерка – 8 очков
- Девятка – 9 очков
- Десятка – 10 очков
- Валет – 2 очка
- Дама – 3 очка
- Король – 4 очка
- Туз – 11 очков

Если после открытия карт выяснится, что сумма очков у крупье больше, чем у тебя – ты проиграл, и отдаешь свою ставку в пользу казино. В противном случае казино отдает свою ставку тебе!

Но если твоя сумма очков будет больше, чем 21, ты сразу проиграешь. Если сумма очков с обеих сторон будет одинаковой — выигрывает казино. Кроме набора 21 очка, есть еще один способ выиграть — получить два туза сразу. Два туза — редкая удача, безоговорочный выигрыш.

Оценив ситуацию, ты можешь поступить двумя способами — либо открыть карты (если считаешь, что набрал достаточно очков), либо взять еще карту из колоды (если считаешь, что риск перебрать не столь уж велик). Максимальное количество карт — 5.

В случае твоего выигрыша к ставке автоматически плюсуется размер начальной ставки (например, ставка может расти так: 30, 60, 90, 120).



Кости

Сначала делаются ставки с твоей стороны и со стороны казино. Затем ты и крупье поочередно кидаете по две шестигранных кости. Если ты выкинул большее значение, чем крупье — деньги получаешь ты. Если выкинул меньшее значение, чем крупье — деньги получаешь не ты. Если выкинули поровну — снова деньги получаешь не ты.

В случае твоего выигрыша к ставке автоматически плюсуется размер начальной ставки (например, ставка может расти так: 30, 60, 90, 120).



Рулетка

Рулетка позволяет делать различные ставки: на число (от одного до десяти, а также zero), на несколько чисел сразу, а также на цвет поля — красное либо черное.

Если ставишь на красный либо черный цвет, то шанс выиграть — $5/11$.

Сумма в случае выигрыша составляет $11/5$ от исходной.

Если ставишь на какое-либо одно число, шанс выиграть — $1/11$.

Поставленная сумма в случае выигрыша возрастает в одиннадцать раз.

Если ставишь на два числа сразу, шанс выиграть — $2/11$.

Сумма в случае выигрыша составляет $11/2$ от исходной.

Данную зависимость можно продолжить до любых значений.

Если ставишь на все одиннадцать чисел, шанс выиграть — единица.

Деньги гарантированно возвращаются, их сумма остается неизменной.

В случае твоего выигрыша к ставке автоматически плюсуется размер начальной ставки (например, ставка может расти так: 30, 60, 90, 120).

Подсказки

Полезные советы по игре «Санитары подземелий»

1. Старайся не хамить уважаемым людям без крайней на то нужды. Хорошие связи важны в любом деле, не исключая поиски космического челнока. Придерживаясь неуважительной линии поведения, ты в лучшем случае потеряешь шанс выполнить задание, а в худшем... лучше и не думать об этом.
2. Собираясь на разборку, всегда бери с собой запас патронов и аптечек. Если у Кабана и его однополчан закончатся патроны, то им придется идти в рукопашную, а если не будет аптечек — смерть от ран не за горами.
3. Некоторые персонажи в игре могут за деньги модернизировать оружие или броню. Это очень полезно, и поэтому недешево.
4. Если бой ведется на большой дистанции, бывает полезно присесть или даже лечь — это снизит вероятность попадания вражеских пуль и увеличит точность стрельбы.
5. Даже гвардеец-десантник не умеет бегать, соблюдая режим скрытности. Но если боец двигается пригнувшись или ползет, то врагам сложнее заметить его.
6. Если ты видишь, что враг достал гранату и готовится ее кинуть, ты можешь попробовать дать персонажу команду убежать с того места, где он находится. Пока граната будет лететь (пара секунд), есть шанс предпринять меры, чтобы избежать повреждений.
7. Во время боя, если в нем участвуют несколько твоих персонажей, старайся располагать их так, чтобы они не были на линии огня собственных товарищей. Модель расчета траекторий пуль в игре достаточно реалистична и десантник, стреляя во врага, может запросто попасть в сослуживца, если тот находится близко к линии огня.
8. Если ты ввязался в бой в городе или деревне, где есть «смотрящие», то они атакуют тебя, заметив любого из десантников во время боя и еще некоторое время после него. Драться без угрозы подвергнуться атаке смотрящих в таких местах ты можешь только внутри домов.
9. Ты можешь менять пластины в бронежилетах прямо во время боя, а также переодевать любые вещи, кроме трусов. Например, в бронекостюме «Полный Пэ» персонаж передвигается очень медленно, но ничто не мешает одевать этот костюм на время боя и снимать после окончания.
10. Если у персонажа закончились еда и аптечки, ты можешь попробовать обыскать тела поверженных врагов прямо во время боя. Враги часто носят с собой фураж, а у некоторых могут быть и медикаменты.
11. Если персонаж был критически ранен во время боя, то в зависимости от части тела, в которую было нанесено критическое ранение, он попадет под воздействие определенных негативных эффектов. Например, при критическом ранении в ногу персонаж будет долгое время хромать. Для снятия подобных эффектов нужно обратиться к любому аптекарю, который за определенную сумму вылечит персонажа. Если у одного из ваших персонажей развит навык «Медицина» и он имеет с собой специальный предмет «Ящик хирурга», то ты можешь попробовать вылечить критическое ранение самостоятельно.
12. Для отпирания сундуков и дверей персонаж должен иметь в инвентаре отмычки. Отмычки бывают трех видов. Чем лучше отмычки у персонажа и чем больше навык «Ловкость рук», тем более «сложный» замок он может открыть. Часть замков невозможно открыть простыми отмычками, открыть другие есть шанс только самыми хорошими, а для открытия некоторых замков потребуется уникальный ключ. Внимание! Не выбрасывай из инвентаря найденные или полученные от персонажей ключи до тех пор, пока не откроешь соответствующий замок!
13. Во время боя ты можешь вести огонь из укрытий. В качестве укрытий подойдут ящики, большие камни или углы зданий. Часть пуль, которые могли бы попасть в Кабана и его соратников, непременно попадут в препятствие. Враги тоже будут пытаться использовать укрытия, удивляться этому не надо.
14. Если в диалоге персонаж предлагает торг, имеет смысл выйти из диалога и поднять параметр

«Отношение» так высоко, как только сможешь, а затем снова поговорить с этим персонажем. Есть шанс сбить цену. На параметр «Отношение» влияет базовая характеристика «Внушительность», а также вещи, одетые на персонажа, и оружие, которое он держит в руках.

15. За убийство мирных персонажей тебе не дадут очков опыта, но ты можешь снять с их мертвых тел одежду и забрать другое имущество. Однако если ты случайно грохнешь авторитетного парня, есть вероятность, что Кабан проведет на планете остаток дней своих, причем совсем не так, как ему бы хотелось, а игра будет окончена.

16. Некоторые персонажи могут научить десантников какому-то навыку (поднять навык). Обучение происходит за деньги и только один раз. Количество получаемых при обучении очков зависит от базовой характеристики «Интеллект».

17. Для хранения нажитого непосильным трудом добра ты можешь использовать любой встретившийся на пути сундук. Однако следует учитывать, что по мере продвижения по сюжету доступ к определенным локациям может быть закрыт на какое-то время или, в худшем случае, навсегда. Рекомендую хранить вещи где-нибудь в городе Северный, лучше всего – в районе, где живут такие же белые люди, как и бойцы РДГ «Упырь».

18. Для пользы дела попробуй, соблюдая осторожность, употребить внутрь стимуляторы. Ты сможешь на достаточно долгое время поднять некоторые характеристики. Однако не все вещества одинаково полезны! Многие стимуляторы повышает одни показатели персонажа за счет других. Наиболее богатый выбор различных интересных препаратов ты обнаружишь в магазине «Точка». Данный магазин находится в негритянском квартале города Северный. Обрати внимание, что если у десантника недостаточно силы для применения какого-то оружия или брони, то без стимуляторов он с этими полезными предметами точно не договорится.

19. Если супостат получает критическое ранение, то оружие выпадает из его рук. Вы можете быстро подобрать ствол или перо, пока враг в отключке.

20. Если десантника отравили, не забудь проглотить противоядия.

Авторы



Ст. о/у Goblin

По паспорту – Дмитрий Пучков. Главный переводчик кинофильмов в России, опытный локализатор компьютерных игр, писатель, успешный кинопродюсер и режиссер, а также автор смешных версий озвучки известнейших голливудских блокбастеров.

В игре «Санитары подземелий» Дмитрий участвует как продюсер, создатель оригинальной концепции игры, а также сюжета и диалогов.

Краткая биография

Родился в 1961 году в городе Кировограде, на Украине. Учился в пяти школах и в одном интернате. Последнюю школу закончил под Берлином, в городишке Вюнсдорф.

По окончании школы отправился работать: сперва – библиотекарем, потом – водителем грузовика. Был твердо уверен, что зарабатывать деньги – крайне интересно. Должен отметить, что это у меня неплохо получалось – и на грузовике, и без него.

За прожитые годы удалось поработать много кем и много где: библиотекарем в библиотеке Академии наук, водителем в продуктовом парке, водителем на самосвале, автослесарем, сантехником, электриком, техником-гидрогеологом, помощником бурильщика, шлифовщиком, токарем, таксистом, кузнецом, милиционером-кинологом. Перемещался по просторам родной страны от Берлина до Владивостока вдоль и от Бухары до Печоры поперек. Завершил трудовую деятельность в Питере на должности оперуполномоченного уголовного розыска. Пройшел нелегкий жизненный путь от рядового сперматозоида до старшего оперуполномоченного. Сейчас работаю сам собой.



В данный момент плотно занят созданием документального фильма о подлинной истории 9-ой роты, съемками полнометражного фильма «Зомби в кровавом угаре».

Ст. о/у Goblin

Создатели игры

Оригинальный сюжет и концепция игры

Дмитрий «Ст. о/у Гоблин» Пучков

Всеволод Иванов

Продюсер

Юрий Мирошников

Менеджер проекта

Давыд Филиппов

Арт директор

Илья Фофанов

Ведущий дизайнер

Александр Майоров

Ведущий программист

Петр Высотин

Ведущий художник

Павел Ошарин

Программирование

Ядро игры, система анимации

Петр Высотин

Интерфейс и 3D эффекты

Виталий Мелехин

Редактор карт

Василий Медведев

Графика

3d-моделирование

Алексей Вахрушев

Евгений Серегин

Валерий Ячменев

Алексей Глинский

Константин Лоскутов

Павел Ошарин

Евгений Марков

Студия «TriDigital Studio»

2d-графика

Владислав Крупинин

Антон Крючков

Евгений Длиннов

Михаил Ряполов

Антон Иншаков

Олег Мацокин

Сергей Яковлев

Сергей Атрошенко

Эскизы локаций

Игорь Варавин

Контроль качества графики

Владимир Корольков

Постер и обложка

Тимур Муцаев

Анимация

Виктор Глухушин

Евгения Жукова

Студия «TriDigital»

Видеоролики

Студия «TriDigital»

Гейм-дизайн

Дизайн миссий

Александр Майоров
Всеволод Иванов
Виталий Ковалевский
Елена Енкова
Алексей Щеголев

Дизайн ролевой системы

Петр Высотин

Тексты диалогов

Всеволод Иванов

Скриптовые ролики

Виталий Ковалевский
Петр Высотин
Всеволод Иванов
Алексей Щеголев

Звук

Композитор

Артем Колпаков

Запись произведена на студии «Muza Games»

Композиция «Песня космодесантника». Слова – Александр Шишов, музыка и исполнение – Артем Колпаков.

Акустическая версия: музыка – Желтухин Сергей, Самохин Юрий, исполнение Желтухин Сергей.

Звукорежиссеры

Владимир Грезнев
Артем Колпаков и студия «Muza Games»

Роли озвучивали

Космодесантник Кабан – Вячеслав Разбегаев

Остальные роли:

Деркач Юрий
Колган Алексей
Груздев Александр
Щербинин Олег
Прозоровский Никита
Полонский Дмитрий
Таиров Дмитрий
Колпаков Артем
Грезнев Владимир
Ивасишина Елена
Соловьева Елена
Кузнецов Всеволод
Максимов Вадим
Некрасов Денис
Репетур Борис
Шевчук Григорий
Ярославцев Андрей
Коршунков Петр
Чистяков Александр

Продвижение и PR

Николай Барышников
Алексей Артеменко
Анатолий Субботин

Руководитель тестирования

Александр Шишов

Тестеры

Александр Трифонов
Сергей Кияткин
Дмитрий Савин
Александр Шелапутов
Олег Буянцев
Николай Николаев
Александр Латышев

Бета-тестеры:

Надралиев Айдар
Кавешников Алексей
Калоша Николай
Коробкин Сергей
Радовильский Григорий
Мошков Андрей
Дрозд Евгений
Павленко Иван
Тетюркин Филипп

**Верстка упаковки и руководства
пользователя**

Кругова Ольга

Сайт игры

Наталья Артеменко
Александр Майоров

Отдельное спасибо:

Борису Баткину, Михаилу Самсонову, Алексею Пациорковскому, Андрею Аксену, Алексею Баскакову, Михаилу Осаднику, Александру Клименко, Евгению Бондаренко, Александру Володину, Илье Кузнецову, Олегу Плахотнюку, Роману Пшеничному, Дмитрию Черникову, Павлу Митрофанову, Александру Чистякову, Александру Грачеву, Дмитрию Гавриленко, Владимиру Деркачеву, Андрею Кислову и многим другим, кто помогал в работе над проектом.

© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Студия «TriDigital Studio».

Используется технология TheEngine. Copyright © SkyFallen Entertainment.

Используется технология LIFESTUDIO:HEAD[®]. Copyright © Lifemode Interactive, Corp.

Используется технология Miles Sound System. Copyright © 1991 - 2006 by RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3.

Используется технология воспроизведения видео Bink. Copyright © 1997 - 2006 by RAD Game Tools, Inc.

Сайт игры: <http://sanitars.games.1c.ru/>

<http://games.1c.ru/>

<http://www.td-studio.com/>

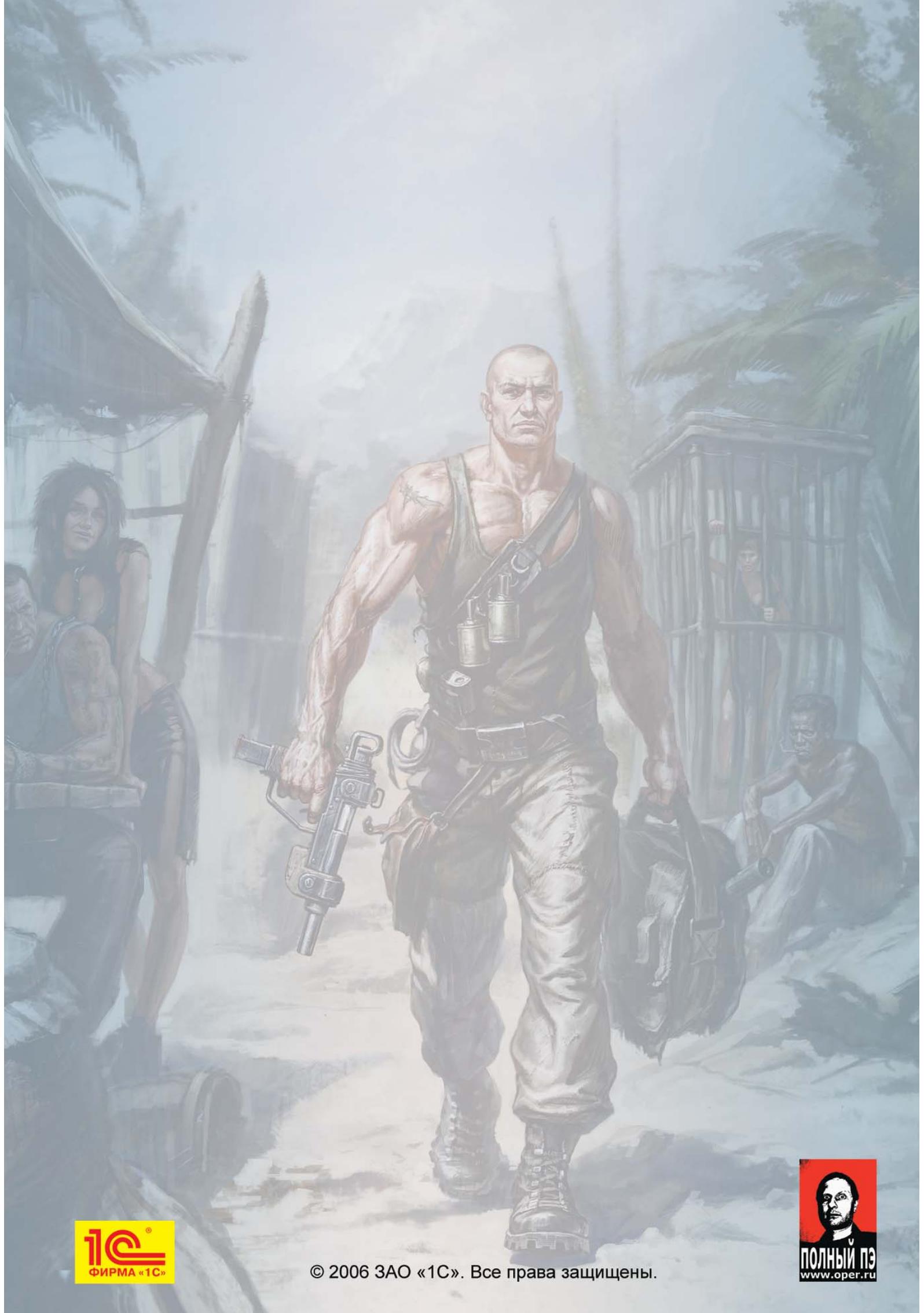
<http://www.lifemi.com/>

<http://skyfallen.com/>

<http://www.radgametools.com/>

<http://www.razbegaev.ru>





© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.

