

Руководство Легата, переведенное и переработанное К-Д ЛАБ

Содержание

1. Установка игры
2. Краткая предыстория
3. Управление
    3.1. Общие команды
    3.2. Управление камерой
    3.3. Клавиши управления сквадами
    3.4. Панели управления
    3.5. Клавиши строительства
4. Интерфейс
5. Миникарта
6. Терраформинг
    6.1 Зеро-слой
    6.2 Траншеи
    6.3 Советы по терраформингу
7. Фрейм
    7.1. Управление
    7.2. Движение
    7.3. Установка и зарядка Спирали
8. Бригадиры и Прорабы
9. Добыча Энергии и ее использование
    9.1. Ядра
    9.2. Захват Ядер
    9.3. Передача Энергии на расстояние
    9.4. Накопление Энергии
    9.5. Использование Энергии
10. Развитие базы
    10.1. Строительство
    10.2. Подключение строений
    10.3. Реконструкция Лабораторий
    10.4. Демонтаж строений
    10.5. Ремонт строений
11. Стационарные пушки
    11.1. Радиус действия
    11.2. Прицеливание

12. Создание армии
    12.1. Базовые роботы
    12.2. Трансформация
    12.3. Создание Сквадов
    12.4. Управление Сквадами
    12.5. Передвижение Сквадов
    12.6. Патрулирование
    12.7. Оборонительный и наступательный режимы
    12.8. Атака
13. Защитный купол - Периметр
14. Главное меню
    14.1. Один игрок
        14.1.1 Профиль
        14.1.2 Кампания
        14.1.3 Загрузить
        14.1.4 Сражения
        14.1.5 Режим Выживания
    14.2. Сеть
    14.3. Онлайн
        14.3.1 Прямое соединение
        14.3.2 Игра через GameSpy Arcade
    14.4. Настройки
        14.4.1 Игра
        14.4.2 Графика
        14.4.3 Звук
        14.4.4 Рекомендации по графическим настройкам
15. Авторы
16. Техническая поддержка

Приложение 1. Здания и стационарные пушки
Приложение 2. Войска

Оригинал данного Руководства содержится в образ-матрицах и не формализуем вербально. Авторская трактовка и перевод осуществлен с любезного разрешения и при техническом содействии <цензура>, <цензура> Совета <цензура>, <цензура>.

Внимание! Этот документ содержит информацию для ограниченного доступа. Ее распространение или комментирование может затронуть интересы многих сторон и вызвать непредсказуемые последствия. К-Д ЛАБ как субъект авторского права не несет за это ответственности согласно расширительному толкованию частей 2 и 12 "Общего Свода правил о регулировании ментальной активности Фрейма".

1. Установка игры

Перед началом установки рекомендуется закрыть все прочие выполняющиеся на компьютере программы.

Помести Диск 1 в свой CD/DVD-привод. Подожди несколько секунд, чтобы диск прочитался. Если на твоем компьютере включена функция "Автозапуск", установка Периметра начнется автоматически.

Открой папку "Мой компьютер", найди иконку диска с Периметром и щелкни по ней.

Запустится программа установки. Следуй инструкциям, появляющимся на экране. Периметр требует установленного DirectX 9.0b на твоем компьютере. Тебе будет предложено установить его.

2. Краткая предыстория

В недалеком будущем в обществе стали играть большую роль так называемые Спириты, ученые-пророки, значительно продвинувшие технический прогресс, подарившие людям множество открытий. Одним из важнейших "даров" Спиритов стали Коридоры - порталы в иные миры. Это не были планеты в обычном понимании. Эти миры существовали в ином измерении, но люди могли там жить.

Началась активная экспансия людей на миры иного измерения, получившего название Спанж-пространство (от англ. sponge - губка). Тогда теория говорила, что его структура напоминает губку с мирами-полостями, между которыми можно перемещаться.

Оказалось, что Спанж-миры - не чуждые пустоши, но связанные с Землей структуры. За время существования человеческого рода Спанж-пространство впитывало психическую энергию людей, их эмоции и помыслы. Все это отразилось на облике Спанж-миров, ставших отражением внутренних миров отдельных людей и целых цивилизаций.

Поэтому окружающее Землю Спанж-пространство получило название Психосфера. Было сделано смелое предположение, что попасть на другие планеты Вселенной можно через Психосферу, не организуя космические перелеты. Возникло религиозное движение Исхода, пропагандировавшее массовый уход с Земли, погрязшей в страстях, политической грызне и погружавшейся понемногу в хаос. Спириты были главными идеологами и активнейшими участниками движения Исхода.

Но на Земле разразился Кризис, причиной которого стало освоение

Психосферы. Оказалось, что Спанж-миры реагируют на присутствие людей, материализуя их подсознательные страхи в виде агрессивных многочисленных тварей и разрушительных процессов. Реакция Психосферы выплеснулась на Землю через Коридоры и стала стремительно распространяться по планете, заражая огромные территории. Было принято решение уничтожить Коридоры, однако огромная группа сторонников Исхода успела покинуть Землю вместе с оборудованием и техникой. Кроме того, на близлежащих мирах осталось множество брошенных исследователей Психосферы. Так появилась основа будущей цивилизации.

Оказавшись на опасных Спанж-мирах, люди сумели выжить, создав необходимые технологии. Источником энергии стал терраформированный зерослой, а защитой - силовые купола, накрывавшие большие площади. Люди под руководством Спиритов решили совершить давно замышленный Исход, экспедицию сотен тысяч людей к Земле Обетованной, нового дома для остатков человечества. Но никто не знал, где находится новая Земля, и какое время займет путь.

Чтобы осуществить Исход, были построены огромные мобильные города - Фреймы, способные осваивать миры и строить Коридоры. Фреймы также являлись местом обитания людей. Однако потребовалась радикальная перестройка общественного устройства для контроля сознания населения. Дело в том, что Реакция Психосферы была способна мгновенно уничтожить Фреймы, если психическая активность их населения превышала норму.

В итоге сформировался тоталитарно-религиозный строй, (подробнее об этом см. Генезис Исхода) и в первый год от Начала Исхода первые три Фрейма вошли в новые Коридоры, ведущие вглубь Психосферы. Исход начался.

3. УПРАВЛЕНИЕ

3.1. Общие команды

Выделить объект; Выбрать команду на Панели управления; Выбрать инструмент; Выбрать голограмму здания	щелчок левой кнопкой мыши
Добавить к выделению	shift + левая кнопка
Отдать команду; Отменить команду на Панели управления; Отменить установку здания; Отменить инструмент терраформинга	щелчок правой кнопкой мыши
Задать промежуточную точку в маршруте	shift + правая кнопка
Выделение рамкой	зажать левую кнопку мыши и обвести
Добавить выделение рамкой Вращать голограмму здания Очистить заданную область	shift + зажатая левая кнопка
Размер инструмента	ctrl + движение мыши
Выбрать все объекты данного типа	двойной щелчок левой кнопкой на объекте
Заказать 10 Базовых роботов	shift + щелчок левой кнопкой по иконке
Отменить производство или уничтожить 10 Базовых роботов	shift + щелчок правой кнопкой по иконке
Отменить производство или уничтожить 1 Базового робота	щелчок правой кнопкой по иконке
Приостановить строительство	щелчок правой кнопкой по иконке строения
Приостановить апгрейд	щелчок правой кнопкой по иконке апгрейда
Отменить строительство	щелчок правой кнопкой по иконке, когда строительство приостановлено
Показать ММП	двойной щелчок левой кнопкой по иконке ММП

Выбрать ММП	щелчок левой кнопкой на иконку ММП
Показать Сквад	двойной щелчок левой кнопкой по закладке Сквада
Выбрать Сквад	щелчок левой кнопкой по закладке Сквада
Приказать одному Скваду следовать за другим	щелчок правой кнопкой по закладке Сквада
Добавить Сквад к выбранному	shift + щелчок левой кнопкой по закладке Сквада

Выход в меню	Esc
Сделать скриншот	F11
Показать все индикаторы здоровья	Alt
Миссия	F12
Камера на последнее событие	пробел
Траншея	W
Терраформинг	Q
Стереть область	E
Включить Периметр	Enter
Выключить Периметр	Enter
Пауза	pause
Увеличить скорость игры	.
Уменьшить скорость игры	,
Скорость игры 100%	/
Включить/выключить индикаторы здоровья	\
Показать Фрейм	Backspace
Hold	H
Включить/выключить музыку	Shift + M
Включить/выключить звуки	Shift + S
Сохранить игру	Ctrl + S
Загрузить игру	Ctrl + L

3.2. Управление камерой

Перемещение камеры вперед/назад:	клавиши: ↑ ↓ или подвести курсор мыши к границе экрана
Перемещение камеры влево/вправо:	клавиши ← → или подвести курсор мыши к границе экрана
Приближение/удаление камеры	клавиши [+] [-] или колесо мыши
Вращение камеры:	клавиши [Home] [End] [Del] [PageDown]
Передвижение камеры	` + движение мыши

3.3. Клавиши управления сквадами

Выбрать Сквад 1 - Сквад 5	клавиши F1 - F5
Показать Сквад 1 - Сквад 5	клавиши F1+F1 - F5+F5
Перейти к запомненной позиции камеры 1 – 5	клавиши F6 - F10
Запомнить позицию камеры 1 – 5	клавиши Ctrl+F6 - Ctrl+F10
Назначить группу 0 – 9	Ctrl+0 - Ctrl+9
Добавить к группе 0 – 9	Shift+0 – Shift+9
Выбрать группу 0 – 9	0 – 9

Объединить Сквады	V
Заказать 10 Нано-Солдат	Z
Заказать 10 Нано-Офицеров	X
Заказать 10 Нано-Техников	C

3.4. Панели управления

Панель управления Ядра	
Включить/выключить поле Ядра	Tab
Зарядить/разрядить Ядро	G
Панель управления Фрейма	
Поднять/установить Фрейм	Tab
Тревога!	A
Панель управления ММП	

Обмен ММП	Tab
ММП назад во Фрейм	F
Ремонтировать	R

3.5. Клавиши строительства

Голограмма Ядра	B+E
Голограмма Трансмиттера	B+I
Голограмма Завода солдат	B+S
Голограмма Завода офицеров	B+O
Голограмма Завода техников	B+T
Голограмма Лазерной лаборатории	B+L
Голограмма Ракетной лаборатории	B+R
Голограмма Бомбовой лаборатории	B+V
Голограмма Летной лаборатории	B+F
Голограмма Подземной лаборатории	B+U
Голограмма Командного центра	B+C
Голограмма Коллектора	B+X
Голограмма Лазерной пушки	B+J
Голограмма Ракетницы	B+M
Голограмма Гаубицы	B+K
Голограмма Подземной пушки	B+N
Баллистическая установка	B+P
Скаморазрушитель	B+W
Навигатор Скверны	B+G
Лаборатория Империи	B+Y
Лаборатория Исхода	B+D
Лаборатория Возврата	B+Z
Альфа-портал	B+A
Омега-портал	B+Q
Статическая бомба	B+B

4. ИНТЕРФЕЙС



1. Меню
2. Миссия
3. Скорость игры
4. Игровое поле
5. Всего произведено роботов
6. Панель терраформинга
7. Миникарта
8. Закладка "ММП"
9. Строительное меню
10. Стационарные пушки
11. Энергия
12. Панель управления (выделенным объектом)
13. Кнопки включения и выключения Периметра
14. Панель Базовых роботов выделенного Сквада
15. Панель производных роботов выделенного Сквада
16. Закладки "Сквад 1", "Сквад 2", ... "Сквад 5"

Панель управления 12 является важнейшим элементом интерфейса. При выделении любого объекта в игре на Панели управления показывается, какие функции выполняет данный объект, и какие команды можно ему дать.

5. Мини-карта



Мини-Карта – это миниатюрное отображение мира, на котором ты находишься. Белый четырехугольник показывает границы видимости камеры в ее текущем положении. Энергообеспеченные Зоны выделены отличительным цветом Фреймов. Сквады обозначаются треугольниками этого цвета.

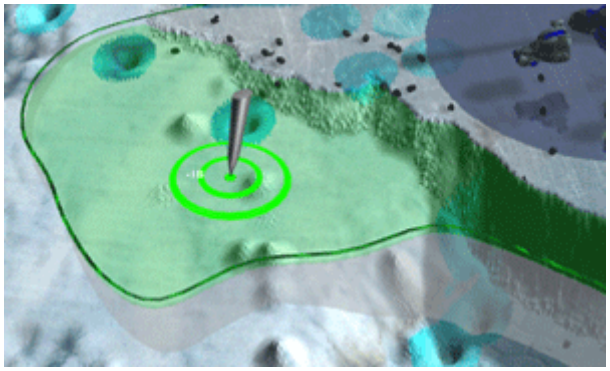
Щелчок левой кнопкой мыши в любой точке миникарты установит камеру в соответствующее место на мире.

6. Терраформинг

Терраформинг – это преобразование ландшафта мира. Умением терраформинга должен овладеть каждый Легат.



6.1. Зеро-слой



Для того чтобы установить Фрейм, построить здание, добывать Энергию, необходимо прежде выровнять поверхность до определенного уровня, который называется Зеро-слой. Для каждого мира уровень Зеро-слоя свой и близок к средней высоте ландшафта мира, хотя бывают и исключения.

Терраформинг осуществляют особые машины – Бригадиры. Они толковые и все сделают самостоятельно, но сначала им нужно определить фронт работ.

Для задания зоны терраформинга, выбери инструмент "Зеро-слой", после чего курсор мыши изменит вид. Затем, зажав левую кнопку мыши, проведи курсором над участком поверхности, которую надо выровнять. После задания зоны щелкни правой кнопкой мыши на

поверхности мира, чтобы переключить курсор в обычное состояние.

Когда зона терраформинга задана, Бригадиры автоматически направят свои Ковши (автономные модули) на работу.

Если возникла необходимость прекратить идущий где-нибудь терраформинг (когда, например, для Бригадиров появилась более важная работа) – выбери инструмент "Стереть область" и, зажав левую кнопку мыши, отметь на поверхности зону, в которой нужно прекратить работы. Щелкни правой кнопкой мыши на поверхности мира, чтобы вернуть курсор в обычное состояние. Однако уже выровненная Бригадирами поверхность не вернется в первоначальное состояние.

Выровненная поверхность может быть повреждена взрывами, воронками от разрушенных зданий, геопроцессами. Прежде чем что-либо построить на этом месте, поверхность снова придется терраформировать.

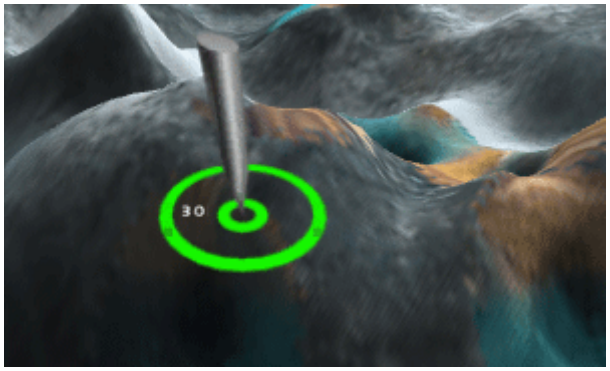
6.2. Траншеи



Глубокие траншеи, непроходимые для наземной и подземной техники, всегда были очень полезными в обороне.

Чтобы выкопать траншею, выбери инструмент "Траншея", затем щелкни левой кнопкой мыши в начале траншеи, затем проведи линию. Если нужно сделать угол, щелкни левой кнопкой мыши еще раз, проведи линию дальше. Закончив выделение области для траншеи, нажми правую кнопку мыши, чтобы вернуть курсор в обычное состояние.

6.3. Советы по терраформингу



Терраформинг требует времени. При задании области для терраформинга обрати внимание на цифры, которые появляются рядом с курсором, когда он проходит над поверхностью. Число показывает расстояние до Зеро-слоя в данной точке. Если число положительное – значит, в этом месте придется копать, отрицательное – насыпать. Чем больше это число, тем дольше Бригадиры будут ровнять поверхность в этом месте. Поэтому лучше поискать участок недалеко от Фрейма, где расстояние до Зеро-слоя наименьшее, чтобы как можно скорее получить выровненную поверхность для развития базы.

Ковши стараются работать эффективно. Если в зоне терраформинга есть участки, где надо и копать грунт, и насыпать, то они будут сначала срезать грунт, а затем насыпать его там, где это нужно.

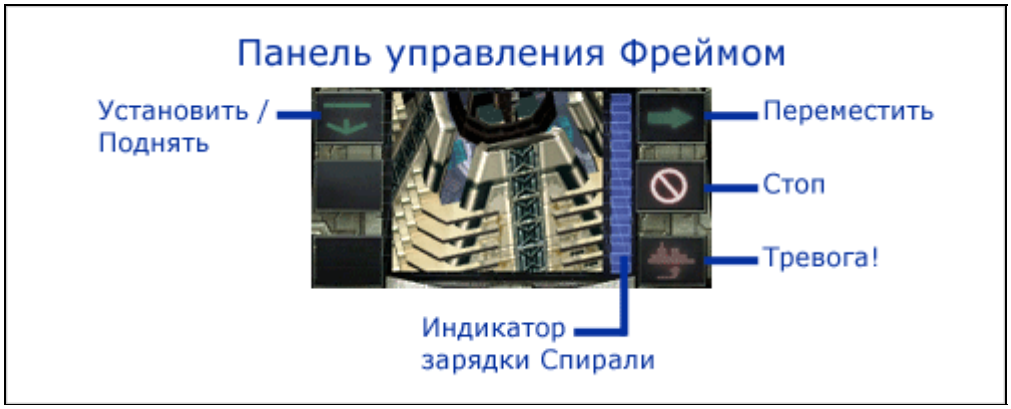
Кроме того, терраформингом можно управлять. Если требуется, чтобы определенный участок был выровнен в первую очередь, подведи к нему своих Бригадиров.

Чем больше Бригадиров, тем больше Ковшей занимаются терраформингом, тем быстрее идет процесс преобразования ландшафта. Можно увеличить количество Бригадиров, поменяв на них имеющихся Прорабов через кнопку "Обмен" на Панели ММП.

7. ФРЕЙМ

7.1. Управление

Фрейм – гигантский мобильный город, дом для тысяч людей. Ты должен беречь и защищать его. Гибель Фрейма означает конец твоей экспедиции.



7.2. Движение

Для перемещения Фрейма требуется Энергия, поэтому он обязательно должен сохранять энергетическую связь с Ядрами. Это означает, что Фрейм может удалиться от Ядра лишь на расстояние подключения. Чтобы он продвинулся дальше, нужно построить новое Ядро, соединив его с Фреймом. И так далее на всем пути следования Фрейма.

Для перемещения Фрейма выдели его левой кнопкой мыши (если Фрейм установлен - сначала подними его с поверхности при помощи кнопки "Поднять Фрейм" на Панели управления), затем правой кнопкой мыши укажи точку на поверхности, к которой он должен двигаться. Чтобы вернуть курсор в исходное положение, щелкни левой кнопкой мыши в любом месте на поверхности мира.

7.3. Установка и зарядка Спирали

Фрейм может добывать и накапливать главный ресурс - Энергию. Для этого его необходимо установить на выровненную поверхность. Левой кнопкой мыши выдели Фрейм на мире и щелкни по иконке "Установить Фрейм" на Панели управления. Если место, куда ты планируешь установить Фрейм, выровнено и не занято другими строениями, то область под Фреймом станет зеленой, и его можно установить. Если места для установки недостаточно, или есть не выровненные участки – то область будет красной, и Фрейм установить нельзя. Придется переместить Фрейм в другое место или выровнять поверхность под ним.

Количество Энергии, которое может храниться во Фрейме – 10000 единиц. Однако скорость добычи энергии Фреймом недостаточна для эффективного развития базы. Поэтому тебе потребуется построить дополнительные сооружения – Ядра для добычи Энергии (см. также п. 9.1. Ядра) и Коллекторы для ее хранения (см. также п.9.4. Накопление Энергии).

Перемещение между мирами требует огромного количества Энергии, накопленной в специальном устройстве – Спирали Фрейма. Чтобы Энергия поступала во Фрейм и его Спираль заряжалась, он должен быть установлен. Когда Фрейм с полностью заряженной Спиралью приближается к Альфа- или Омега-порталу на достаточно близкое расстояние, телепортация начинается автоматически. Обрати внимание, что для телепортации Фрейм должен быть поднят с поверхности.

8. Бригадиры и прорабы

Фрейм может произвести до пяти мульти-модульных платформ (ММП) для осуществления терраформинга (Бригадиры) и строительства базы (Прорабы). Чтобы создать Бригадира или Прораба, выбери закладку "ММП" и щелкни левой кнопкой мыши по соответствующей иконке серого цвета.



Для развития базы потребуются оба типа ММП. Больше Бригадиров быстрее проведут терраформинг поверхности, а большее количество Прорабов ускорят строительство. Важно поддерживать оптимальное соотношение ММП в зависимости от текущей ситуации.

Чтобы заменить Бригадира Прорабом (и наоборот) выбери его в закладке "ММП" или на поле и нажми кнопку "Обмен" на появившейся Панели управления. Выбранный ММП вернется во Фрейм, где будет трансформирован.



В случае опасности можно укрыть всех ММП во Фрейме, нажав кнопку "Тревога!" на Панели управления Фреймом.

9. Добыча энергии и ее использование



Чтобы добывать Энергию из выровненной поверхности, необходимо строить Ядра. Для этого открой Строительное меню и щелкни левой кнопкой мыши на иконке Ядра. После этого курсор примет вид голограммы Ядра (см. также 10.1. Строительство). Перемести голограмму в то место, где нужно построить Ядро. Если поверхность выровнена и не занята другими зданиями, то основание голограммы будет зеленого цвета, и ты можешь установить Ядро, щелкнув левой кнопкой мыши. Если Ядро не может быть установлено в этом месте, то основание голограммы станет красным. Поищи другое место, либо выровняй больше поверхности. После установки голограммы Прорабы посылают к голограмме энергетические блоки, которые "материализуют" голограмму.

9.1. Ядра

При перемещении голограммы Ядра над базой видна голубая окружность, которая обозначает область, с которой Ядро может добывать Энергию. Когда Ядро построено, эта область становится зеркальной (энергообеспеченной).

Чтобы добыча Энергии велась наиболее эффективно, старайся ставить Ядра так, чтобы их энергообеспеченные области перекрывались как можно меньше.

Чтобы вся добываемая Энергия направлялась во Фрейм, все Ядра должны быть с ним связаны. Ядра, которые не имеют связи с Фреймом, не развернутся после постройки и останутся нейтральными. При перемещении голограммы Ядра по поверхности на ней отображаются зоны подключения других Ядер, уже подключенных к Фрейму или зона самого Фрейма. Ставь Ядро в пределах этих зон, чтобы и оно вошло в общую Энергосистему.

9.2. Захват Ядер

Если удастся разорвать соединение Ядра противника с его Энергосистемой, то оно станет нейтральным, и может быть включено в твою Энергосистему. Это произойдет, как только нейтральное Ядро окажется в пределах подключения к Энергосистеме.

Можно захватывать Ядра противника, накрывая их своим Периметром (см. также п. 13. Защитный купол – Периметр). Поставь Ядро, соединенное с твоей Энергосетью, поближе к вражескому Ядру, включи Периметр. Если Периметр накроет вражеское Ядро целиком, то оно отключится от Энергосети противника и станет твоим. Однако это предприятие небезопасно, ведь враг не дремлет и может первым включить Периметр, захватив твое Ядро.

9.3. Передача Энергии на расстояние

Для передачи Энергии на большие расстояния, например, для захвата удаленных построек, удобно использовать Трансмиттеры. Они не добывают Энергию с поверхности, это передатчики с большим радиусом подключения.

9.4. Накопление Энергии

Фрейм может накапливать только ограниченное количество Энергии. Для того чтобы увеличить запасы, необходимо строить Коллекторы. Каждый Коллектор вмещает дополнительно 5000 единиц Энергии.

9.5. Использование Энергии

Любое твое действие, от строительства и производства военных роботов, до поддержания защитного Периметра, требует Энергии. Уровень Энергии показывается на индикаторе в интерфейсе. Если индикатор зеленого цвета, то накопление Энергии превышает ее расход. Если же индикатор начинает краснеть, то расходы превышают уровень добычи.

В этом случае придется выровнять больше территории и поставить новые Ядра, либо отменить или приостановить энергоемкое строительство, либо отключить на время стационарные орудия, требующие зарядки.

Если навести курсор на индикатор Энергии, можно увидеть детальную информацию о балансе Энергии во всплывающей подсказке.

10. РАЗВИТИЕ БАЗЫ

10.1. Строительство



Открыв строительное меню, выбери нужное строение, щелкнув по иконке левой кнопкой мыши. Курсор превратится в голограмму этого строения. Перемести голограмму в нужное место на выровненной поверхности. Если установка здания невозможна, основание его голограммы будет красным. Можно изменить угол установки здания, зажав клавишу [shift] и двигая мышь, при этом голограмма будет поворачиваться.

Если основание голограммы станет зеленым, нужно щелкнуть левой кнопкой мыши еще раз, чтобы установить здание. Чтобы отменить установку здания, нужно щелкнуть правой кнопкой мыши в любом месте, и курсор вернется в нормальное состояние.

10.2. Подключение строений



Каждое здание или стационарная пушка требует постоянного подключения к Энергосети. Для этого оно должно полностью или частично стоять на энергообеспеченной поверхности твоей базы.

Стационарные орудия расходуют Энергию во время стрельбы. Однако в случае нехватки Энергии их можно отключить на время, нажав кнопку "Отключить" на Панели управления.

10.3. Реконструкция Лабораторий

Лаборатории, в отличие от других строений, могут быть усовершенствованы для доступа к более продвинутым технологиям. Для этого надо выделить нужную Лабораторию на базе и левой кнопкой мыши нажать кнопку "Реконструировать" на Панели управления.

Чтобы приостановить начавшийся процесс усовершенствования здания, нажми на иконку "Реконструировать" правой кнопкой мыши. Еще один щелчок правой кнопкой мыши полностью отменит усовершенствование, а нажатие левой кнопкой возобновит приостановленный процесс.

10.4. Демонтаж строений

Любое строение можно демонтировать, вернув затраченную на строительство Энергию. Для этого выбери строение на игровом поле и нажми иконку "Демонтировать" на Панели управления.

10.5. Ремонт строений

Легат, на мирах нас подстерегает множество опасностей. Постройки неизбежно получают повреждения. Оставить их без ремонта - значит дать врагу шанс на победу при следующей атаке. Хотя Прорабы автоматически начинают ремонтировать ближайшее поврежденное строение, иногда необходимо прямо указать им, что отремонтировать в первую очередь.

Для этого следует выделить одного или нескольких Прорабов и нажать кнопку "Ремонтировать" на Панели управления. При этом курсор примет вид символа ремонта. Укажи этим курсором на строение, требующее ремонта, и Прорабы направят туда свои энергетические блоки.

11. Стационарные пушки

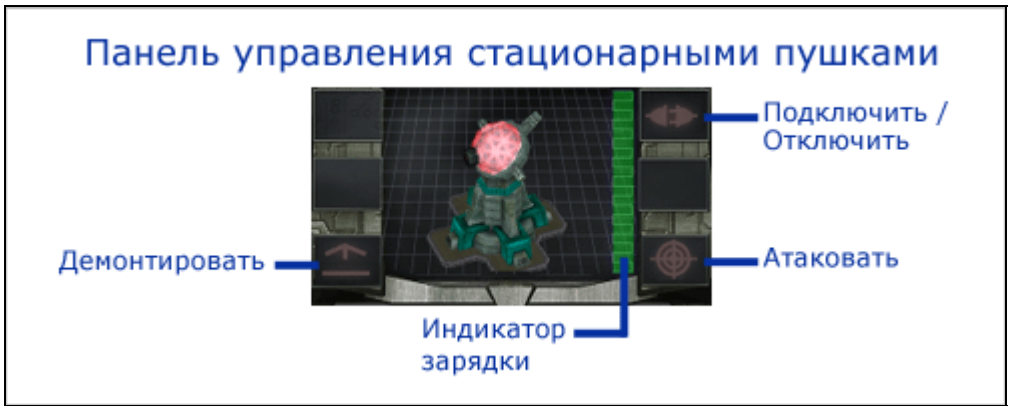


Стационарные пушки – основа обороны базы. По мере создания и усовершенствования Лабораторий, становятся доступны различные типы стационарных пушек. Они строятся через меню "Стационарные пушки" и, аналогично другим зданиям, должны хотя бы частично находиться на энергообеспеченной поверхности базы, чтобы функционировать.

11.1. Радиус действия

Каждая стационарная пушка имеет максимальный и минимальный радиусы действия, т.е. определенную зону поражения. При выборе в меню голограммы пушки тебе показывается ее зона поражения. Эта зона ограничена внутренней окружностью желтого цвета (минимальный радиус действия) и внешней окружностью красного цвета (максимальный радиус). Если выбрать орудие на поле, то можно увидеть зоны поражения всех пушек данного типа, имеющихся на базе.

11.2. Прицеливание



Несмотря на то, что пушки запрограммированы стрелять автоматически при вступлении врага в зону поражения, для

на конкретную цель для атаки.

Для прицеливания выбери пушку на игровом поле, затем щелкни левой кнопкой на иконку "Атаковать" на Панели управления. Курсор примет вид курсора атаки. Укажи им на врага левой кнопкой мыши.

12. СОЗДАНИЕ АРМИИ

12.1. Базовые роботы

Три типа Базовых роботов – Нано-Солдаты, Нано-Офицеры и Нано-Техники - составляют основу твоей армии и служат исходным материалом для нанотрансформации войск. Базовые роботы производятся на заводах соответствующего типа – Заводе Солдат, Заводе Офицеров и Заводе Техников.

Чтобы создать одного Базового робота, щелкни левой кнопкой мыши по соответствующей иконке на Панели Базовых роботов. Последующий щелчок запустит производство следующего. Щелчок левой кнопкой мыши на иконку с нажатой клавишей [shift] производит заказ сразу 10 роботов. Количество заказанных роботов отображается в правом верхнем углу соответствующей иконки. Количество произведенных, но не трансформированных (т.е. свободных) роботов показывается в левом нижнем углу. Максимальное количество базовых роботов, которое можно иметь в каждый момент времени - 250.



Ты можешь приостановить производство роботов, нажав правой кнопкой мыши на иконке соответствующего Базового робота. На иконке появится надпись "Пауза". Для продолжения производства нажми на нее левой кнопкой мыши, для отмены одного заказанного робота – правой кнопкой. Для отмены сразу 10-ти - щелкни правой кнопкой, удерживая при этом нажатой клавишу[shift].

12.2. Трансформация

В руках Легата находятся мощные нанотехнологии, позволяющие трансформировать Базовых роботов в более продвинутые боевые единицы.

Для совершения трансформации есть соответствующие рецепты. Они показывают, сколько и каких базовых роботов требуется, чтобы получить того или иного составного (производного) робота. Наведи курсор на иконку на Панели производных роботов Сквада, чтобы увидеть его рецепт. Например, для создания легкого робота-снайпера потребуется всего три Нано-Офицера, а самые сложные машины будут состоять из десятков Нано-Солдат, Офицеров и Техников.



Трансформация требует накопления специальной энергии, которая забирается из общего энергетического запаса. Количество энергии трансформации показано на индикаторе на закладке Сквада. Если энергии накоплено достаточно, то индикатор станет зеленым. Для каждого сквада энергия трансформации накапливается отдельно. Скорость ее накопления зависит от общего уровня Энергии. Если общий уровень близок к нулю и накопление идет медленно, то и энергия трансформации будет накапливаться медленно.

Новые, более продвинутые формы боевых машин становятся доступными по мере строительства и усовершенствования Лабораторий. Лаборатории, необходимые для трансформации тех или иных производных роботов также показываются в рецепте.

Для трансформации выбери Сквад на игровом поле или на закладке в интерфейсе и нажми левой кнопкой по доступной иконке робота на Панели производных роботов. Если у тебя достаточно Базовых роботов, требуемых рецептом, и энергия трансформации накоплена, произойдет превращение роботов выделенного Сквада в новую форму.

Запомни, один Сквад может состоять только из одного типа производных роботов (см. также Приложение 2. Войска).

Число в левом верхнем углу каждой иконки на Панели производных роботов показывает, сколько их можно произвести из имеющихся у тебя Базовых роботов. Если Сквад уже состоит из производных роботов, то это число покажет, сколько производных роботов можно дополнительно произвести из свободных Базовых роботов Сквада.

Запомни, что роботы обладают разной эффективностью против разных целей. Поэтому в каждом случае надо верно оценить, в какой тип войск трансформировать Сквад. (См также Приложение 2 Войска)

12.3. Создание Сквадов

Чтобы эффективно воевать против других Фреймов и Скверны, одного типа производных роботов недостаточно. А значит, необходимо создавать другие Сквады под другой тип войск.



Фрейм может управлять только одним Сквадом, и новые Сквады потребуют постройки Командных центров. В них содержится оборудование, транслирующее роботам приказы Легата и координирующее совместные действия роботов. Каждый дополнительный Командный центр позволяет создать один дополнительный Сквад.

Итак, если нужен новый Сквад, построй сначала Командный центр. По завершении строительства закладка этого Сквада станет доступной. После щелчка левой кнопкой на закладке (или после нажатия соответствующе клавиши F1-F5), откроется Панель Базовых роботов, где можно заказать Нано-Солдат, Офицеров, Техников. Это начало формирования Сквада. Как только произведенные Базовые роботы достигнут места дислокации Сквада, их можно трансформировать в более мощных производных роботов.

При необходимости можно соединить два Сквада, но только если они

состоят из Базовых роботов. Это делается следующим образом:

- Выбери Сквад, который надо присоединить (щелчок по закладке Сквада или нажатие F1-F5).
- Щелкни с зажатой клавишей [shift] по закладке Сквада, к которому нужно присоединить роботов.
- На Панели управления Сквада появится кнопка "Объединить Сквады". После ее нажатия Базовые роботы из первого Сквада перейдут во второй.

12.4. Управление Сквадами

Выбери Сквад, чтобы открылась его Панель управления. На Панели содержатся все необходимые команды.



12.5. Передвижение Сквадов

Для перемещения Сквада по миру сначала нужно выбрать Сквад, затем щелкнуть правой кнопкой мыши в пункт назначения. Также можно щелкнуть левой кнопкой по иконке "Переместить" на Панели управления, затем левой кнопкой указать в точку на мире, куда нужно переместиться.

Чтобы остановить перемещающийся Сквад, нужно выбрать его и нажать кнопку "Стоп" на Панели управления.

Помни, все Базовые роботы, пополняющие Сквад, должны сначала достигнуть места дислокации Сквада, прежде чем их можно будет использовать в трансформации.

12.6. Патрулирование

Выбранному Скваду можно задать район для патрулирования/защиты. Патрулирующий Сквад атакует всех врагов, попавших в зону его видимости.

После выбора Сквада нужно нажать кнопку "Патрулировать" на

Панели управления, после чего обычный курсор примет вид курсора задания маршрута. Левой кнопкой мыши обозначь на местности точки, через которые должен проходить Сквад. После задания маршрута щелкни правой кнопкой в любом месте, чтобы курсор вернулся в обычное состояние. После этого Сквад станет курсировать по заданной траектории до тех пор, пока ему не будет дано другое задание.

12.7. Оборонительный и наступательный режимы

Скваду можно задать два режима поведения – Оборонительный и Наступательный. Переключение этих режимов производится через кнопку на Панели управления Сквадом.

В Наступательном режиме Сквад будет атаковать и преследовать любую обнаруженную цель, стремясь уничтожить, ее не взирая ни на что.

В Оборонительном режиме Сквад будет удерживать занятую позицию, атакуя только те цели, которые попадают в зону его видимости, не преследуя их.

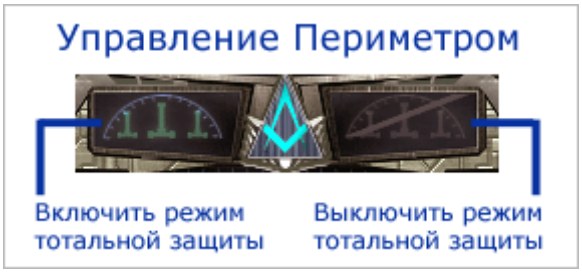
12.8. Атака

Когда Сквад построен и трансформирован в ударную силу, пора направить его в бой. Выбрав Сквад, укажи правой кнопкой на Сквад противника, его здание или стационарное орудие. Другой способ направить выбранный Сквад в атаку – нажать кнопку "Атака" на Панели управления. После этого курсор превратится в курсор атаки, затем левой кнопкой мыши надо указать им на цель или территорию, которая должна быть атакована.

Помни, некоторые роботы не могут атаковать некоторые типы целей.

13. Защитный купол – Периметр

Иногда ситуация становится настолько критической, что единственным спасением остается защитный Периметр. Этот силовой купол создается Ядрами и может накрывать как всю базу целиком, так и отдельные ее участки. Скверна и роботы противника при соприкосновении с Периметром получают сильные повреждения, а некоторые враги уничтожаются.



Однако поддержание поля над всей базой требует огромного количества Энергии. Полный Периметр может исчерпать энергоресурсы, быстрее, чем это заметит неопытный Легат. Как только Энергия заканчивается, поле отключается и купол опускается. Как правило, это случается в самый неподходящий момент. Поэтому лучше выключить Периметр до того, как он истратит всю Энергию.

Включение и выключение Периметра осуществляется соответствующими кнопками.

Кроме того, каждое Ядро способно создавать вокруг себя защитный купол небольшого размера. Это полезно в случаях, когда требуется защитить лишь участок базы во время небольших вылазок врага.

Для этого нужно выбрать Ядро, и затем левой кнопкой нажать на иконку "Поднять поле" на его Панели управления. Повторное нажатие этой кнопки отключит поле.

Можно выделить несколько Ядер (щелкая по ним левой кнопкой с зажатой клавишей [shift]), а потом нажать на иконку "Поднять поле" на Панели управления. После этого защитный купол поднимется над всеми выделенными Ядрами.

14. ГЛАВНОЕ МЕНЮ

14.1. Один игрок

14.1.1. ПРОФИЛЬ
Впиши свое имя. Великий Исход запоминает имена всех своих Легатов для истории.

14.1.2. КАМПАНИЯ
Выбрав Кампанию, ты возьмешь на себя ответственность за Фреймы Исхода, которые идут по мирам в поисках Земли Обетованной. Тебе придется довести их поиски до конца. Чтобы уверенно управлять Фреймом в этой нелегкой экспедиции, выбери сначала ОБУЧЕНИЕ. Терминал Исхода поможет тебе усвоить основные правила выживания на Спанж-мирах.

14.1.3. ЗАГРУЗИТЬ
Загрузи сохраненную баталию и продолжи свой бой.

14.1.4. СРАЖЕНИЯ
Выбери мир и на поле боя померяйся силами с компьютерным противником. Вначале тебе открыты лишь девять миров, однако по мере продвижения твоей Кампании в Психосфере, каждый мир, на котором ты завершил свою миссию, будет добавляться для Сражений.

Ты сам можешь установить количество воюющих против тебя сторон и степень их агрессивности: AI (легкий), AI (средний), AI (тяжелый). Помимо этого, ты можешь отрегулировать начальные условия битвы, установив процентные значения на 30%, 50%, 70% и 100%. Чем меньше это значение, тем меньшим количеством энергии располагает соответствующий Фрейм в начале боя.

В некоторых случаях тебе могут потребоваться союзники. Для того чтобы компьютерный противник действовал сообща с тобой, назначь ему тот же клан, что и у тебя.

14.1.5. Режим Выживания
Если ты не выберешь ни одного противника, то игра будет происходить в режиме **Выживания**. Единственным твоим оппонентом на мире будет Скверна, атакующая с нарастающей интенсивностью. Твоя задача продержаться как можно дольше и установить рекорд выживаемости Фрейма на этом мире.

14.2. Сеть

Нажав на этот пункт меню, ты увидишь список всех игр, созданных в твоей локальной сети. Выбери интересующую тебя игру и присоединяйся (кнопка "ПРИМКНУТЬ"), либо создай свою собственную

(кнопка "СОЗДАТЬ"). Процедура создания сетевой игры аналогична созданию игры в режиме Сражения (см. п. 4.1.4. СРАЖЕНИЯ).

14.3. Онлайн

14.3.1. Прямое соединение

В этом режиме твой компьютер может связаться с компьютерами твоих оппонентов напрямую.

В поле "Имя" укажи свое имя в сетевой игре.
Если ты намерен присоединиться к уже созданной игре, то в поле "Сервер IP:" введи один или несколько IP-адресов, на которых предполагается наличие игры, разделив их пробелом, а затем нажми кнопку "СТАРТ".

Ты попадешь в Список серверов, который обновляется автоматически. Для серверов, на которых созданы игры, показывается дополнительная информация – имя создавшего игру, количество игроков, пинг. Выбери нужную и нажми кнопку "ПРИМКНУТЬ". Сервера, на которых игр не обнаружено, отображаются красным цветом.

Если ты собираешься сам создать игру, то сервер IP не важен, и можно оставить тот, что указан по умолчанию, нажать "СТАРТ" и перейти на следующий экран. Здесь нажать кнопку "СОЗДАТЬ". Создание онлайновой игры происходит аналогично созданию игры в режиме Сражения (см. п. 4.1.4. СРАЖЕНИЯ).

14.3.2. Игра через GameSpy Arcade

GameSpy Arcade - это приложение, позволяющее играть через сервер GameSpy. Оно устанавливается одновременно с установкой Периметра на твой компьютер.

Запусти приложение GameSpy Arcade через меню ПУСК (START) своего компьютера. Когда программа запустится, ты увидишь список доступных игр в левой части экрана. Нажми на кнопку Периметр (Perimeter), чтобы попасть в комнату Периметра (Perimeter room). В комнате игры ты можешь пообщаться с другими игроками, присоединиться к созданным игровым серверам или создать свой собственный сервер. В верхней части экрана показывается список доступных серверов и дополнительная информация - количество игроков и пинг. Выбери интересующий тебя сервер двойным щелчком. Периметр запустится автоматически.

При возникновении проблем с установкой, регистрацией или использовании программы GameSpy Arcade, обратись за помощь на страницу http://www.gamespyarcade.com/support/help/ или заполни

интерактивную форму
http://www.gamespyarcade.com/support/contact.asp.

14.4. Настройки

14.4.1. Игра

Здесь ты можешь настроить чувствительность поворота камеры, чувствительность скроллинга, а также включить или отключить подсказки.

14.4.2. Графика

14.4.2.1. Яркость.

Ползунок вправо – изображение ярче, и наоборот, ползунок влево - изображение будет темнее.

14.4.2.2. Установки.

Здесь можно выбрать наиболее удобные для тебя настройки графики:
Максимальные. Выбирай для того чтобы получить наиболее полное представление о красотах Психосферы.
Хорошие. Выбирай, если производительность на максимальных настройках тебя не устраивает. Компромисс между скоростью и качеством изображения.
Быстрые. Выбрав эти настройки, ты установишь все параметры графики на самый минимум. Это может быть полезно для достижения приемлемой производительности на слабых компьютерах.
Индивидуальные. Ты можешь сам подобрать все параметры графики вручную, нажав кнопку "ДЕТАЛЬНО" внизу.

14.4.2.3. Детально

Детализация ландшафта.
Возможные установки: низкая / средняя / высокая.
Этот параметр регулирует количество полигонов на ландшафте при приближении и удалении камеры. Рекомендуемая установка - средняя. Высокая детализация очень сильно влияет на производительность, низкая - значительно ухудшает качество визуализации ландшафта.

Отражения
Возможные установки: вкл / выкл.
На зеркальной поверхности Зеро-слоя отражаются все объекты, строения и даже небо Спанж-мира. Однако плата за наслаждение красотой Зеро-слоя довольно высока; включенные отражения влияют на производительность.

Преграды
Возможные установки: вкл / выкл.
Под определенными углами световой эффект от взрыва или фонарей

на объектах обрезается, пересекаясь с плоскостью. Чтобы этого не происходило, включи этот параметр. Он не слишком требователен к ресурсам твоего компьютера.

Точечные источники света
Возможные установки: вкл / выкл.
Этот параметр отвечает за освещение объектов от фонарей и при взрывах. Он слабо влияет на производительность на большинстве современных компьютеров, поэтому рекомендуется его включить.

Тип теней
Возможные установки: простые тени / самозатенение.
При включенном самозатенении, тень отбрасывается не только на поверхность рядом с объектом, но и на сам объект. Однако, этот параметр сильно влияет на производительность, поэтому на слабых компьютерах, имеет смысл включить простые тени, в тех случаях, когда скорость игры неудовлетворительная.

Качество теней
Возможные установки: выкл / низкое / среднее / высокое.
Для этого параметра рекомендуется установить среднее значение. Оно обеспечит хорошее качество теней без большого ущерба производительности. Настоятельно НЕ рекомендуется устанавливать высокое качество теней; оно под силу только очень мощным современным компьютерам.

Шаблоны теней
Возможные установки: 4 / 16.
Этот параметр наиболее заметно отражается на качестве теней, отбрасываемых ландшафтом. Для достижения приемлемой скорости игры на слабых компьютерах рекомендуется снизить количество шаблонов до 4.

Бампмаппинг
Возможные установки: вкл / выкл.
Включеный бампмаппинг придает текстурам объектов эффект объемности и делает изображение более реалистичным. Он слабо влияет на производительность игры на большинстве современных конфигураций, поэтому выключать его не рекомендуется.

Бамп на Хаосе
Возможные установки: вкл / выкл.
Эта опция включает эффект объема на Хаосе по краям Спанж-мира. На графических картах начиная с GeForce FX и выше, а также на Radeon 9500 и выше практически не влияет на производительность игры.

Количество частиц
Этот параметр регулирует количество частиц в спецэффектах. Чем правее установлен ползунок, тем больше частиц используется, а,

следовательно, тем полнее и реалистичнее спецэффекты. Однако, вывод большого количество частиц требует больших затрат ресурсов компьютера, поэтому для не очень мощных конфигураций рекомендуется держать ползунок настройки где-то во второй трети шкалы.

Сжатие текстур
Возможные установки: вкл / выкл
Рекомендуется включать сжатие текстур на видеокартах 32 Мб, а также на GeForce 4MX, GeForce 2MX, GeForce FX5200, Radeon 7500, Radeon 9000 (см. Рекомендации по графическим настройкам).

14.4.2.4. Разрешение.
Список разрешений экрана, которые поддерживаются игрой. Он включает 800x600, 1024x768, 1280x960, 1600x1200.

14.4.2.5. Глубина цвета
Возможные установки: 16 bit / 32 bit.
Для большинства графических карт рекомендуется устанавливать глубину цвета 32 bit.

14.4.3. Звук
Звуки - Включить или отключить все звуковые эффекты.
Громкость звуков - Отрегулировать громкость звуковых эффектов.
Музыка - Включить или отключить музыкальное сопровождение.
Громкость музыки - Отрегулировать громкость музыки

14.4.4.Рекомендации по графическим настройкам

На некоторых графических картах семейства Radeon 7500 - Radeon 9200 может возникнуть небольшое снижение производительности при включенной опции Преграды. При обнаружении такой проблемы, опцию рекомендуется выключить.

На графических картах GeForce 3 и GeForce 4 при частом переключении на высокую детализацию ландшафта и теней, могут возникнуть проблемы визуализации, появляться случайные треугольники, возможно падение производительности до полного повисания. На этих картах не рекомендуется устанавливать детализацию ландшафта и теней выше среднего.

Для графических карт GeForce 4MX, GeForce 2MX, GeForce FX5200, Radeon 7500, Radeon 9000, и встроенной видеокарты Intel 865G, при неудовлетворительной производительности игры рекомендуется установить следующие настройки:
Сжатие текстур вкл;
Глубина цвета 16 bit;
Разрешение экрана 800x600.

15. АВТОРЫ

Периметр: Геометрия Войны

К-Д ЛАБ

Андрей "КранК" Кузьмин
Продюсер
Игровая концепция и вселенная, сценарий

Юлия "Ylitka" Шапошникова
Главный гейм-дизайнер
Дизайн миссий, AI

Евгений "GEorGE" Новиков
Руководитель проекта
Планирование, гейм-дизайн, инструменты

Александр "Sicher" Котляр
Главный программист
Проектирование, логическое ядро, AI

Влад Спицкий
Главный художник
2D/3D арт, моделинг, анимация, спецэффекты, общий визуальный стиль

Дмитрий "Balmer" Поскряков
Программист-технолог
3D engine, логика, оптимизация, инструменты

Александр "Скморр" Поречнов
Программист
Интерфейсы, инструменты, технологии

Евгений "$teeler" Худенко
Контент-программист
Логика

Алексей "Ivn" Иванов
Программист-технолог
Редактор ландшафтов, геопроцессы, сетевой код

Геннадий Тепленко
Концепт-арт, 3D-моделинг, текстурирование

Олег "White" Беляев
Дизайнер миров
Текстурирование объектов

Анна "Kemushi" Наместник
Дизайнер миров

Илья Швецов
Программист
Инструменты

Марина "catfish" Гусева
Q&A менеджер, PR менеджер

Михаил "ChSnark" Пискунов
Литературное наполнение, сценарий

Вадим Чалый
Звукорежиссер

Музыкальные композиции
Виктор "Ruber" Краснокутский
Максим Сергеев

Специальные благодарности
Андрей "Shodan" Аксенов
Консультации по оптимизации 3D engine

Роман "Guro" Гунявый
Концепт-арт

Юрий Некрасов
Дополнительный литературный контент

Дополнительное программирование
Андрей Суханов
Михаил Жинко
Игорь Василенко

Голоса:
Виктор Воеводин
Павел Прибыток
Елена Акланова

Верстка Руководства Легата
Елена Худенко

Фирма "1С"

Продюсеры
Сергей Герасев
Юрий Мирошников

Маркетинг и PR
Николай Барышников
Анатолий Субботин
Светлана Горобец
Алексей Артеменко
Ксения Матвеенкова

Дизайн рекламных материалов
Илья Фофанов
Сергей Коновалов
Сергей Яковлев
Владислав Крупинин

Тестирование
Александр Шишов
Павел Крутов
Александр Латышев
Марина Саватеева
Александр Трифонов
Андрей Сергеев

Видеоролики

TriDigitalStudio
Михаил Шагин
Алексей Томин
Андрей Ковызин
Андрей Медведев
Виталий Шубин
Валентин Пеньков
Наталья Мазевич
Виктор Очиров
Андрей Литке
Антон Гридчин
Константин Скачинский
Александр Коршунов
Дмитрий Кухарь
Константин Саранчин
Вячеслав Мошкин

Artisan3D
Дмитрий Морозов
Алексей Москаленко
Анна Архипова
Александр Попов

Периметр: Завет Императора

К-Д ЛАБ

Юлия "Ylitka" Шапошникова
Исполнительный продюсер
Гейм-дизайн, дизайн миссий, AI

Евгений "GEorGE" Новиков
Руководитель проекта
Планирование, инструменты

Александр "Sicher" Котляр
Главный программист
Проектирование, логическое ядро, AI

Влад Спицкий
Главный художник
2D/3D арт, спецэффекты, общий визуальный стиль

Олег "White" Беляев
Продюсер, Дизайнер миров
Сборка контента, 2D арт, дизайн миров

Михаил "ChSnark" Пискунов
Литературное наполнение, сценарий

Дмитрий "Balmer" Поскряков
Программист-технолог
3D engine, логика, оптимизация, инструменты

Евгений "$teeler" Худенко
Контент-программист
Логика, Звук

Алексей "Ivn" Иванов
Программист-технолог
Редактор ландшафтов, геопроцессы, сетевой код

Елена Ермакова
Менеджер контента
Дизайн миссий

Елена "Penguin" Худенко
PR Менеджер

Геннадий Тепленко
3D художник

Анна "Kemushi" Наместник
Дизайнер миров
Текстурирование

Николай "Nitewish" Шлюев
QA Менеджер

Андрей "КранК" Кузьмин
Концепт-дизайнер
Игровая концепция и вселенная

Павел "LordTyred" Костин
Голоса и звукорежиссура

Вадим Чалый
Звукорежиссер

Музыкальные композиции
Андрей Комаров aka Vishudha Kali
Андрей Гладков
Виктор "Ruber" Краснокутский
Максим Сергеев

Диалоги
Юрий Некрасов

Дополнительное тестирование, баланс
клан [RUL]:
Антон "ToR the Artist" Страхов
Алексей "Don Reba" Бадалов
Михаил "Gremez" Бородин
Александр "@!!ex" Басов
Вадим "Zamorochenniy" Загидуллин
Андрей "Drunya" Большаков
Евгений "Johnbook" Книга

Фирма "1С"

Продюсеры
Сергей Герасев
Юрий Мирошников

Маркетинг и PR
Николай Барышников
Анатолий Субботин
Светлана Горобец
Алексей Артеменко
Ксения Матвеенкова

Дизайн рекламных материалов
Илья Фофанов
Сергей Коновалов
Сергей Яковлев
Владислав Крупинин

Тестирование
Александр Шишов
Павел Крутов
Александр Латышев
Марина Саватеева
Александр Трифонов
Андрей Сергеев

Копирайты

Программный продукт для PC "Периметр" разработан компанией "К-Д ЛАБ". Все права защищены. (c) 2008

Права на издание "Периметра" на территории СНГ и Балтии принадлежат фирме 1С. Все права защищены. (c) 2008

Все права на вселенную "Периметра" принадлежат компании "К-Д ЛАБ".

Все права на музыку, используемую в игре, принадлежат компании "К-Д ЛАБ".

"Периметр" – торговая марка компании KD Vision.

В игре используются:
Bink Video Copyright (C) 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.

Ogg Vorbis (tm) Xiph.Org Copyright (C) 1994-2008 Xiph.Org

GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

16. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Линия консультаций 1С:
Тел: (495) 688-9901
hotline@1c.ru

Приложение 1. Здания и стационарные пушки.

Здания

	**Фрейм** Колоссальное сооружение, передвижной город. Является центром энергосистемы. Может накапливать Энергию (до 10 000 единиц), а после установки на поверхность еще и добывать ее. Внутри Фрейма находится Спираль – устройство для межпространственых перемещений.
	**Наместник*** Автоматическая база, созданная Императором для исследований миров Цепи. Наместник выполняет все функции Фрейма - поддерживает энергосистему, накапливает и добывает Энергию (до 10 000 единиц), а после установки на поверхность еще и добывает ее. Также оборудован Спиралью – устройством для перемещений между Спанж-мирами.
	**Ядро** Добывает Энергию с выровненной поверхности в определенном радиусе вокруг себя, поставляет ее во Фрейм. Соединяется с другими Ядрами и Фреймом, образуя единую энергосистему. После установки создает вокруг себя энергообеспеченную зону, на которой можно строить здания и стационарные орудия.
	**Трансмиттер** Вспомогательное строение. Создает соединение между Ядрами, находящимися на значительных расстояниях друг от друга.

	**Коллектор** Позволяет накапливать и хранить дополнительные запасы Энергии.
	**Командный центр** Требуется для создания дополнительного Сквада.
	**Завод солдат** Производит Базовых Нано-Солдат.
	**Завод офицеров** Производит Базовых Нано-Офицеров.
	**Завод техников** Производит Базовых Нано-Техников.

	**Лазерная лаборатория** Осуществляет разработку лазерных технологий. Позволяет трансформировать Сквад в боевых роботов, оснащенных лазерным оружием и строить стационарные лазерные пушки.
	**Ракетная лаборатория** Осуществляет разработку ракетных технологий. Позволяет трансформировать Сквад в боевых роботов, оснащенных ракетным вооружением и строить стационарные ракетницы.
	**Бомбовая лаборатория** Осуществляет разработку эффективных взрывчатых веществ. Позволяет трансформировать сквад в боевых роботов, оснащенных бомбовым оружием и строить стационарные гаубицы.
	**Летная лаборатория** Осуществляет разработку антигравитационных технологий. Позволяет трансформировать Сквад в летающих боевых роботов.
	**Подземная лаборатория** Осуществляет разработку технологий перемещения внутри Скама. Позволяет трансформировать Сквад в боевых роботов, передвигающихся внутри Скама и строить пушки, способные поражать подземных роботов противника.

	**Лаборатория Империи** Открывает доступ к специальным технологиям Империи. Позволяет трансформировать Сквад в специальных роботов Империи и строить Супероружие.
	**Лаборатория Исхода** Открывает доступ к специальным технологиям Исхода. Позволяет трансформировать Сквад в специальных роботов Исхода и строить Супероружие.
	**Лаборатория Возврата** Открывает доступ к специальным технологиям Возврата. Позволяет трансформировать Сквад в специальных роботов Возврата и строить Супероружие.
	**Электро лаборатория*** Осуществляет разработку электро технологий. Позволяет трансформировать Сквад в боевых роботов, оснащенных электро вооружением и строить стационарные электро пушки.
	**Альфа-портал** Обеспечивает обратную связь мира с Цепью, подключает мир к Цепи. Позволяет перемещаться назад по Цепи.

	**Омега-портал** Обеспечивает переход на новый, неисследованный мир Цепи.
	**Статическая бомба** Уникальное сооружение, предназначенное для уничтожения Омега-портала. Может быть установлена только в непосредственной близости от Омега-портала.

Стационарные орудия

	**Лазерная пушка** Скорострельный лазер, эффективен против легких и средних целей. Требуется: Лазерная лаборатория 1-го уровня Энергия=100 Урон 15/15 Класс: Стационарные орудия Атакует: Базовые, Легкие, Средние, Тяжелые, Воздушные, Тяжелые Воздушные, ММП, Блоки, Летающая Скверна,
	**Ракетница** Стреляет самонаводящимися ракетами. Эффективна против средних и тяжелых юнитов, а также против воздушных целей. Требуется: Ракетная Лаборатория 2-го уровня Энергия=150 Урон 10/20 Класс: Стационарные орудия Атакует: Легкие, Средние, Тяжелые, Воздушные, Тяжелые Воздушные, ММП, Летающая Скверна, Ландшафт

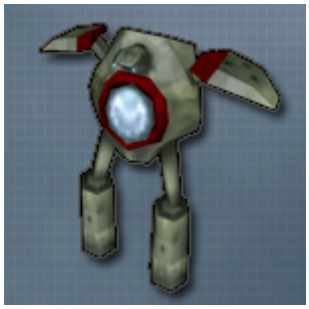
	**Гаубица** Тяжелое дальнобойное орудие, особенно эффективно против строений. Требуется: Бомбовая лаборатория 3-го уровня Энергия=200 Урон 30/30 Класс: Стационарные орудия Атакует: Строения, Стационарные пушки, Специальные строения, Фрейм, Ландшафт.
	**Подземная пушка** Стреляет торпедами, которые поражают подземные цели. Требуется: Подземная лаборатория 1-го уровня Энергия=200 Урон 24/30 Класс: Стационарные орудия Атакует: Подземные, Ландшафт
	**Электро пушка*** Поражает цели электрическими разрядами, эффективна как против роботов, так и против строений. Требуется: Электро лаборатория 1-го уровня Энергия=300 Урон 15/15 Класс: Стационарные орудия Атакует: Базовые, Легкие, Средние, Тяжелые, Воздушные, ММП, Ядра, Трансмиттеры, Наземная Скверна, Летающая Скверна

Отмеченные звездочкой (*) строения доступны только в дополнении «Периметр: Завет Императора»

Стационарное Супероружие

	**Баллистическая установка** Мощная баллистическая ракета, уничтожает здания в эпицентре взрыва. Требует длительной энергоемкой перезарядки после использования. Требуется: Лаборатория Империи 3-го уровня, Летная лаборатория 2-го уровня, Ракетная лаборатория 3-го уровня Энергия: 3000 Класс: Специальные Атакует: Строения, Стационарные пушки, Специальные, Фрейм, Ландшафт.
	**Скаморазрушитель** Установка вызывает вулканическую активность в указанной точке. Все объекты и войска, попавшие в зону активности, получают сильные повреждения, а выровненная поверхность разрушается. Требует длительной и энергоемкой перезарядки после использования. Требуется: Лаборатория Исхода 3-го уровня, Лазерная лаборатория 3-го уровня Энергия: 4000 Класс: Специальные Атакует: Строения, Стационарные пушки, Специальные, Фрейм, Ландшафт
	**Навигатор Скверны** Установка создает Пятно Скверны в указанном месте. Оно порождает несколько видов тварей, атакующих врага с нарастающей интенсивностью. Требует длительной и энергоемкой перезарядки после использования. Требуется: Лаборатория Возврата 3-го уровня, Летная лаборатория 2-го уровня, Подземная лаборатория 2-го уровня Энергия: 4000 Класс: Специальные Атакует: Специальные, Стационарные пушки, Специальные, Фрейм, Ландшафт

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ВОЙСКА

	**Нано-Солдат** Базовый робот. Обладает легким оружием - пулеметом. Малоэффективен против строений. Требуется: Завод Солдат Энергия: 2 Урон: 2/8 Броня: 0 Класс: Базовые Атакует: Базовые, Легкие, Средние, Тяжелые, Воздушные, Тяжелые воздушные, Строения, Орудия, Специальные, ММП
	**Нано-Офицер** Базовый летающий робот. Повреждения не наносит, но обладает замораживающим лучом, способным на время обездвиживать боевых роботов противника Требуется: Завод Офицеров Энергия: 2 Броня: 0 Класс: Базовые Атакует: Базовые, Легкие, Средние, Тяжелые, Воздушные, Тяжелые воздушные
	**Нано-Техник** Базовый робот, не вооружен. Энергетическим лучом автоматически ремонтирует поврежденную технику в определенном радиусе, за исключением Базовых роботов. Требуется: Завод Техников Энергия: 2 Броня: 0 Класс: Базовые Не атакует.

	**Диггер** Легкий подземный робот. Оружием нападения не обладает. При передвижении слабо деформирует поверхность. Используется для переброски Сквада под защитный купол противника, а также для саботажа работы Бригадиров. Требуется: Подземная лаборатория 1-го уровня 0 Солдат, 2 Офицера, 2 Техника Броня: 1 Класс: Легкие Атакует: Строения, Орудия, Специальные, Гнезда Скверны, Фрейм
	**Штурман** Легкий летающий штурмовик. Вооружен двойным пулеметом. Эффективен против Базовых и легких роботов. Имеет слабую броню и среднюю скорость. Требуется: Летная лаборатория 1-го уровня 5 Солдат, 4 Офицера, 0 Техников Урон: 4/20 Броня: 1 Класс: Воздушные Атакует: Базовые, Легкие, Средние, Воздушные, Тяжелые воздушные, Строения, Орудия, Специальные, ММП, Блоки, Воздушную Скверну, Ландшафт
	**Снайпер** Легкий лазерный робот. Эффективен в борьбе с Базовыми роботами на дальних дистанциях. Единственная единица, способная поражать вражеские ММП-модули (Ковши, строительные Блоки). Требуется: Лазерная лаборатория 1-го уровня 0 Солдат, 3 Офицера, 0 Техников Урон: 3/6 Броня: 1 Класс: Легкие Атакует: Базовые, Легкие, Средние, Тяжелые, Воздушные, Тяжелые воздушные, ММП, Блоки, Воздушная Скверна, Ландшафт

	**Скаммер** Средний подземный робот, оснащенный специальной системой нагрева. Двигаясь под землей, Скаммер разогревает Скам (материю, из которой состоит мир). Это вызывает повреждения поверхности, в том числе и энергообеспеченной. Эффективен против строений. Атаки Скаммера вынудят противника поднять свой Фрейм с поверхности. Требуется: Лазерная лаборатория 2-го уровня, Подземная лаборатория 1-го уровня 0 Солдат, 7 Офицеров, 3 Техника Броня: 1 Класс: Средние Атакует: Строения, Орудия, Специальные, Гнезда Скверны, Фрейм
	**Егерь** Высокоскоростной летающий лазерный робот. Вооружен легкой лазерной пушкой, атакует наземные и воздушные цели. Требуется: Лазерная лаборатория 2-го уровня, Летная лаборатория 1-го уровня 0 Солдат, 4 Офицера, 0 Техников Урон: 10/6 Броня: 2 Класс: Воздушные Атакует: Базовые, Легкие, Средние, Тяжелые, Воздушные, Тяжелые воздушные, ММП, Блоки, Воздушная Скверна, Ландшафт
	**Рокер** Легкий наземный ракетный робот. Предназначен для борьбы как с наземными, так и воздушными целями. Требуется: Ракетная лаборатория 1-го уровня 3 Солдата, 0 Офицеров, 0 Техников Урон: 8/20 Броня: 2 Класс: Легкие Атакует: Базовые, Легкие, Средние, Тяжелые, Воздушные, Тяжелые воздушные, Строения, Орудия, Специальные, Гнезда Скверны, Фрейм, ММП, Летающая Скверна, Ландшафт

	**Залп-Проектор** Средний ракетный робот для поражения практически любых целей, кроме слишком быстрых и подземных. Требуется: Лазерная лаборатория 2-го уровня, Ракетная лаборатория 2-го уровня 6 Солдат, 0 Офицеров, 3 Техника Урон: 25/20 Броня: 2 Класс: Средние Атакует: Базовые, Легкие, Средние, Тяжелые, Воздушные, Тяжелые воздушные, Строения, Орудия, Специальные, Гнезда Скверны, Фрейм, ММП, Летающая Скверна, Ландшафт
	**Искоренитель** Тяжелый носитель подземных торпед. В основном предназначен для борьбы с подземными целями. торпеды. Однако торпеды, которые он выпускает, оставляют след при движении и воронку при взрыве, что можно использовать против строений врага. Требуется: Лазерная лаборатория 2-го уровня, Подземная лаборатория 2-го уровня, Ракетная лаборатория 3-го уровня 7 Солдат, 6 Офицеров, 7 Техников Класс: Тяжелые Урон 80/80 Броня 2 Атакует: Подземные, Строения, Орудия, Специальные, Гнезда Скверны
	**Махаон*** Легкий летающий робот. Вооружен электрической пушкой, поражающей цель несколькими точными разрядами. Требуется: Электро лаборатория уровень 1, Летная лаборатория уровень 1 0 Солдат, 8 Офицеров, 0 Техников Класс: Летные Урон 3/6 Броня 3

	Атакует: Средние, Тяжелые, Воздушные, Тяжелые Летные, Пушки, Строения, Фрейм, ММП, Наземная Скверна, Летающая Скверна
	**Шокер*** Тяжелый танк, атакует все виды наземных целей, поражая их электрическими разрядами. Особенно эффективен против строений. Также применим для саботажа работы Бригадиров и Прорабов - может атаковать Ковши и строительные Блоки. Требуется: Электро лаборатория уровень 2 0 Солдат, 8 Офицеров, 4 Техников Класс: Средние Урон 10/10 Броня 2 Атакует: Средние, Тяжелые, Ковши, Блоки, Пушки, Строения, Фрейм, ММП, Наземная Скверна
	**Кондуктор*** Воздушный юнит, генерирующий мощное электрическое возмущение, поражающие все типы целей. Требуется: Электро лаборатория уровень 3, Летная лаборатория уровень 2, Лазерная лаборатория уровень 3 8 Солдат, 16 Офицеров, 4 Техников Класс: Тяжелые Летные Урон 80/80 Броня 2 Атакует: все виды целей
	**Фаэтон** Средний летающий робот. Вооружен ракетами и предназначен для борьбы с целями среднего и тяжелого класса, включая воздушные. Требуется: Ракетная лаборатория 2-го уровня, Летная лаборатория 2-го уровня 6 Солдат, 4 Офицера, 0 Техников Урон 25/20 Броня 2 Атакует: Базовые, Легкие, Средние, Тяжелые,

	Воздушные, Тяжелые воздушные, Строения, Орудия, Специальные, Ядра, ММП, Летающая Скверна, Ландшафт
	**Бомбомет** Легкий бомбовый робот, эффективен для обстрела строений с дистанции. Требуется: Бомбовая лаборатория 1-го уровня 0 Солдат, 0 Офицеров, 4 Техника Урон: 13/20 Броня: 3 Класс: Легкие Атакует: Легкие, Средние, Тяжелые, Строения, Орудия, Специальные, Гнезда Скверны, Фрейм
	**Шершень** Тяжелый бомбардировщик. Эффективен против зданий и скоплений наземных войск. Бомбы разрушают энергообеспеченную поверхность и оставляют воронки. Требуется: Бомбовая лаборатория 2-го уровня, Летная лаборатория 2-го уровня 2 Солдата, 6 Офицеров, 12 Техников Урон: 20/20 Броня: 2 Класс: Тяжелые Атакует: Легкие, Средние, Тяжелые, Строения, Орудия, Специальные, Фрейм,
	**Варгон** Тяжелый танк, вооружен бомбометающей мортирой. Особенно эффективен против строений. Бомбы наносят повреждения в некотором радиусе от взрыва, разрушая выровненную поверхность и оставляя воронки Требуется: Бомбовая лаборатория 2-го уровня, Ракетная лаборатория 2-го уровня 2 Солдата, 0 Офицеров, 8 Техников Урон: 20/20 Броня: 3 Класс: Тяжелые

	Атакует: Легкие, Средние, Тяжелые, Строения, Орудия, Специальные, Гнезда Скверны, Фрейм
	**Лимо** Тяжелый лазерный танк, стреляющий прямой наводкой мощным лучом. Особенно эффективен против зданий. Наносит сильные повреждения, но практически бесполезен против быстро движущихся целей. Требуется: Лазерная лаборатория 3-го уровня 1 Солдата, 12 Офицеров, 7 Техников Урон: 50/50 Броня: 1 Класс: Тяжелые Атакует: Легкие, Средние, Тяжелые, Строения, Орудия, Специальные, Гнезда Скверны, Фрейм, ММП.
	**Клещ** Специальный робот, который подключается к Ядру противника и высасывает из него Энергию. Что существенно, атака Ядра может осуществляться и через защитный купол. Клещ действует непрерывно, но обладает зарядом, расходуемым во время атаки и отображаемым на индикаторе на Панели управления. Если заряд кончается, то атака Клеща прекращается. Следующая атака возможна, только если Клещ полностью заряжен. Требуется: Лаборатория Империи 1-го уровня 0 Солдат, 0 Офицеров, 12 Техников Броня: 4 Класс: Средние Атакует: Ядра
	**Призрак** Специальный робот. Не вооружен, но делает невидимым любой дружественный Сквад в определенном радиусе вокруг себя. Требуется: Лаборатория Империи 2-го уровня, Лазерная лаборатория 2-го уровня 9 Солдат, 0 Офицеров, 18 Техников

	Броня: 4 Класс: Средние Не атакует.
	**Дезинтегратор** Специальный летный робот. В определенном радиусе генерирует поле, в котором происходит распад всех производных роботов на Базовые. Дезинтегратор действует непрерывно, но обладает зарядом, расходуемым во время атаки и отображаемым на Панели управления. Если заряд кончается, атака прекращается. Возобновление атаки возможно только после полной зарядки робота. Требуется: Лаборатория Империи 2-го уровня, Летная лаборатория 2-го уровня 0 Солдат, 12 Офицеров, 15 Техников Броня: 4 Класс: Тяжелые воздушные Атакует: Легкие, Средние, Тяжелые, Воздушные, Тяжелые воздушные, Подземные.
	**Буравчик** Специальная подземная торпеда, разрушительно воздействующая на ландшафт. Цель для нее задается один раз. При движении Буравчик сильно повреждает поверхность, оставляя за собой горящий след, который остается на длительное время и наносит урон зданиям и войскам. Пройдя определенную дистанцию, Буравчик самоуничтожается. Требуется: Лаборатория Империи 3-го уровня, Подземная лаборатория 2-го уровня 3 Солдата, 21 Офицер, 39 Техников Броня: 4 Класс: Средние Класс: Тяжелые Атакует: Строения, Орудия, Специальные, Гнезда Скверны, Фрейм, Ландшафт

	**Скам-Молот** Средний наземный робот, воздействующий на ландшафт. Чтобы Скам-Молот начал действовать, он должен сначала прекратить движение и перейти в стационарное состояние. В зоне поражения Скам-Молота появляются трещины, которые распространяются по поверхности в разные стороны. Скам-Молот действует непрерывно, но обладает зарядом, расходуемым во время работы и отображаемым на Панели управления. Требуется: Лаборатория Исхода 1-го уровня 0 Солдат, 0 Офицеров, 12 Техников Броня: 4 Класс: Средни Атакует: Строения, Орудия, Специальные, Гнезда Скверны, Фрейм, Ландшафт
	**Скам-Смерч** Средний наземный робот. В указанном месте создает и поддерживает вихревой атмосферный процесс, наносящий урон всем роботам, попавшим в воронку смерча. Скам-Смерч действует непрерывно, но обладает зарядом, расходуемым во время работы и отображаемым на Панели управления. Когда заряд кончается, поддержка вихря прекращается. Возобновление атаки возможно, только если Скам-Смерч полностью заряжен. Воронка смерча влияет на поверхность, в том числе и на энергообеспеченную, делая в ней небольшие воронки. Требуется: Лаборатория Исхода 2-го уровня, Бомбовая лаборатория 1-го уровня. 6 Солдат, 0 Офицеров, 21 Техник Урон: 40/40 Броня: 4 Класс: Средние Атакует все типы целей.

	**Скам-Жгут** Средний летный робот. После указания цели Скам-Жгут создает нисходящий поток энергии, нагревающий поверхность мира и наносящий повреждения всем наземным и подземным войскам в некотором радиусе действия. Скам-Жгут действует непрерывно, но обладает зарядом, расходуемым во время атаки и отображаемым на Панели управления. Когда заряд кончается, атака прекращается. Возобновление атаки возможно, только если Скам-Жгут полностью заряжен. Требуется: Лазерная лаборатория 3-го уровня, Лаборатория Исхода 2-го уровня, Летная лаборатория 2-го уровня 0 Солдат, 21 Офицер, 12 Техников Урон: 50/50 Броня: 4 Класс: Воздушные Атакует: Базовые, Легкие, Средние, Тяжелые, Подземные, Строения, Орудия, Специальные, Ландшафт
	**Скам-Баллиста** Тяжелая наземная катапульта, метающая скам-снаряды. При попадании на выровненную поверхность, они повреждают ее, нанося дополнительный урон строениям. Требуется: Бомбовая лаборатория 2-го уровня, Лаборатория Исхода 3-го уровня 3 Солдата, 18 Офицеров, 39 Техников Урон: 100/100 Броня: 4 Класс: Тяжелые Атакует: Тяжелые, Строения, Орудия, Специальные, Гнезда Скверны, Фрейм, ММП

	**Паук** Специальный наземный робот, при атаке создающий в указанной точке группу Скверны типа «Паук». Количество особей зависит от количества роботов в Скваде. После генерации Скверны Паук должен перезарядиться в течение некоторого времени, после чего он может атаковать снова. Время зарядки отображается на Панели управления. Требуется: Летная лаборатория 1-го уровня 0 Солдат, 0 Офицеров, 12 Техников Броня: 4 Класс: Средние Атакует: Базовые, Легкие, Средние, Тяжелые, Строения, Орудия, Специальные, Гнезда Скверны, Ландшафт
	**Акула** Специальный наземный робот, при атаке создающий в указанной точке группу Скверны типа «Акула». Количество особей зависит от количества роботов в Скваде. После генерации Скверны Акула должен перезарядиться в течение некоторого времени, после чего он может атаковать снова. Время зарядки отображается на Панели управления. Требуется: Лаборатория Возвратников 2-го уровня, Летная лаборатория 1-го уровня 0 Солдат, 9 Офицеров, 15 Техников Броня: 4 Класс: Средние Атакует: Базовые, Легкие, Средние, Тяжелые, Строения, Орудия, Специальные, Гнезда Скверны, Фрейм, Ландшафт

	**Демон** Специальный наземный робот, при атаке создающий в указанной точке группу Скверны типа «Демон». Количество особей зависит от количества роботов в Скваде. После создания Скверны Демон должен перезарядиться в течение некоторого времени, после чего он может атаковать снова. Время зарядки отображается на Панели управления. Требуется: Лаборатория Возвратников 2-го уровня, Летная лаборатория 2-го уровня 0 солдат, 12 офицеров, 15 техников Броня: 4 Класс: Средние Атакует: Базовые, Легкие, Средние, Тяжелые, Строения, Орудия, Специальные, Гнезда Скверны, Фрейм, Ландшафт
	**Дракон** Специальный наземный робот, при атаке создающий в указанной точке группу Скверны типа «Дракон». Количество особей зависит от количества роботов в Скваде. После создания Скверны Дракон должен перезарядиться в течение некоторого времени, после чего он может атаковать снова. Время зарядки отображается на Панели управления. Требуется: Лаборатория Возвратников 3-го уровня, Летная лаборатория 2-го уровня 3 солдата, 21 офицер, 39 техников Броня: 4 Класс: Средние Атакует: Базовые, Легкие, Средние, Тяжелые, Строения, Орудия, Специальные, Гнезда Скверны, Фрейм, Ландшафт

Отмеченные звездочкой (*) войска доступны только в дополнении «Периметр: Завет Императора»