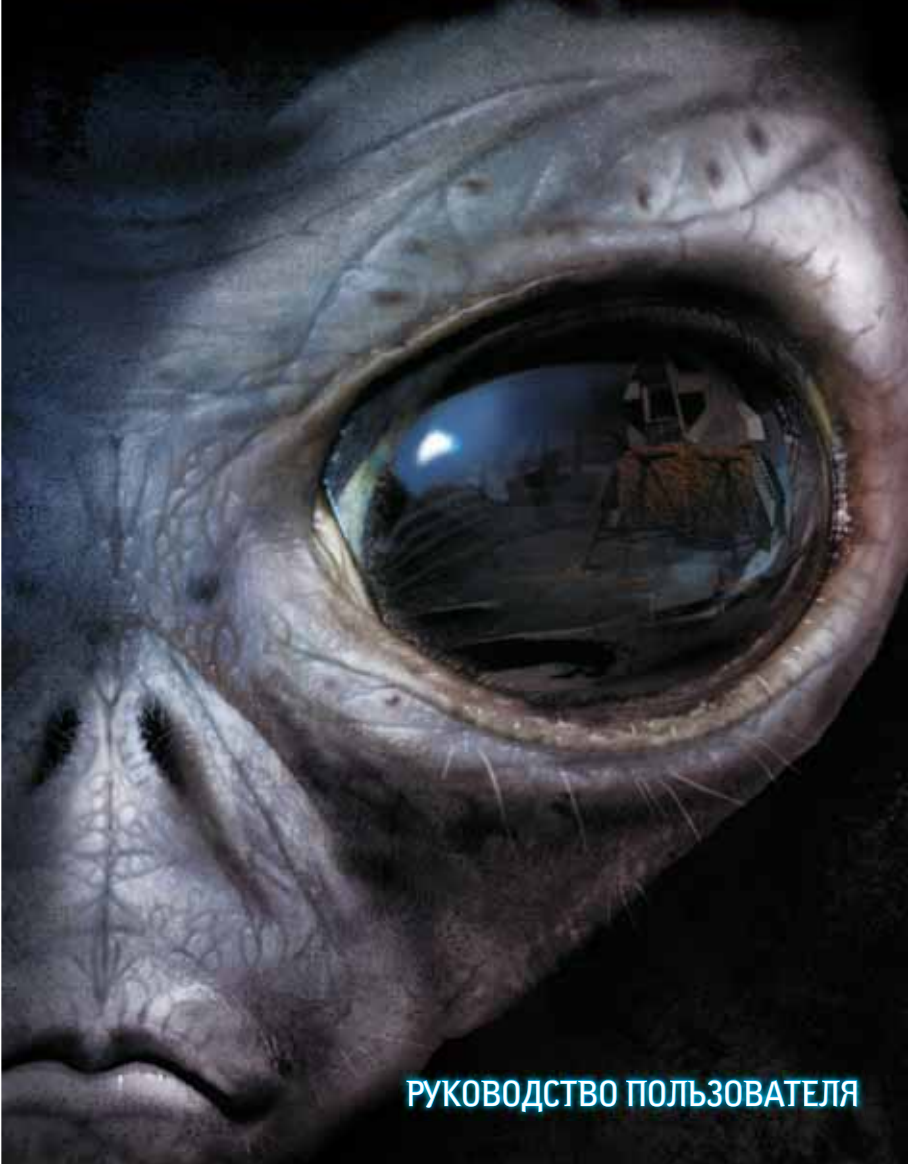


ЗОНА-51



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Пожалуйста, изучите это предупреждение, прежде чем запустить компьютерную игру.

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно посоветуйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно понаблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, произвольные движения или конвульсии, следует **НЕМЕДЛЕННО** прекратить игру и обратиться к врачу.

Меры предосторожности:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10—15 минут.

СОДЕРЖАНИЕ

Минимальные системные требования	3
Установка, запуск и удаление программы	3
Сюжет	4
Управление	6
Главное меню	7
Профили	8
Многопользовательская игра	10
Меню многопользовательской игры	13
Главный экран игры	14
Предметы	15
Амуниция	16

Оружие	17
Персонажи	20
Враги	21
Авторы	23

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

- Операционная система Microsoft® Windows® 2000/XP
 - Процессор Pentium® 1,4 ГГц или AMD® 1,2 ГГц*
 - 256 МБ оперативной памяти
 - 3 ГБ свободного места на жестком диске
 - Видеоадаптер с памятью 64 МБ, совместимый с DirectX 9.0**
 - Звуковое устройство, совместимое с DirectX 9.0b
 - Устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков
- *Примечание: «Зона 51» не поддерживает процессор AMD Thunderbird 1200+.

**Поддерживаемые видеоадаптеры:

ATI

ATI Radeon 9200	ATI Radeon 9500	ATI Radeon 9600
ATI Radeon 9700	ATI Radeon 9800	ATI 8500 All-In-Wonder
ATI 9000	ATI X300	ATI X600 ATI X800

Nvidia***

Nvidia Geforce FX 5200	Nvidia Geforce FX 5600	Nvidia Geforce FX 5700
Nvidia Geforce FX 5800	Nvidia Geforce FX 5900	Nvidia Geforce FX 5950
Nvidia Geforce GT 6600	Nvidia Geforce GT 6800	Nvidia Geforce 3
Nvidia Geforce 4		

***Примечание: «Зона 51» не поддерживает видеоадаптеры Nvidia Geforce серии MX.

GMA900	915G	915GM-FR
--------	------	----------

УСТАНОВКА, ЗАПУСК И УДАЛЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа имеет функцию автозапуска. Просто вставьте диск в устройство для чтения дисков, и через несколько секунд начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Если программа не устанавливается автоматически:

1. Нажмите кнопку **Пуск** (Start) и выберите в меню **Выполнить** (Run).
2. В появившемся окне введите D:\setup, если ваше устройство для чтения дисков обозначается буквой D (если нет, введите нужную букву).
3. Нажмите **ОК**.

После этого начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Каждый раз, когда вы захотите запустить программу:

1. Нажмите кнопку **Пуск** (Start).
2. Выберите **Программы** (Programs) / **Новый Диск / Зона 51**.
3. Щелкните **Запустить игру**.

Для удаления программы с компьютера:

1. Нажмите кнопку **Пуск** (Start).
2. Выберите **Программы** (Programs) / **Новый Диск / Зона 51**.
3. Щелкните **Удалить игру**.

СЮЖЕТ

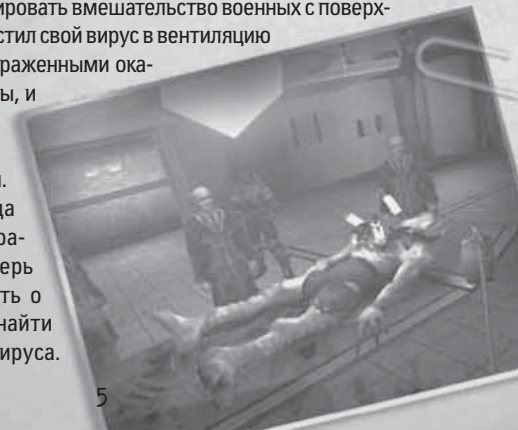
Загадочные Серые в течение многих тысяч лет изучали человечество. Земля, расположенная на задворках Галактики, была идеальным местом для проведения чужими экспериментами, слишком опасных для их родных миров. Вовлеченные в межзвездную войну с неизвестным врагом, Серые отчаянно пытались создать супероружие, которое спасло бы их от гибели. Они посчитали Землю, с ее природными ресурсами, многочисленным населением и коррумпированным правительством, идеальным местом для разработки биологического оружия.

В 1947 году из-за серьезной неисправности возле Розуэлла в Нью-Мексико потерпел крушение исследовательский корабль Серых. Правительство Соединенных Штатов скрыло всю правду об этом и заблокировало доступ к месту падения корабля. Среди обломков корабля был обнаружен тяжело раненный Серый, прозванный Эдгаром, который был доставлен в Зону 51 для изучения. Вскоре после этого ключевые посты в правительстве захватили могущественные Иллюминаты, секретный союз аристократов, втайне стремящийся господствовать над миром. Иллюминаты использовали свое влияние, чтобы у Зоны 51 появилось новое, тайное предназначение. Над лабораторией, в которой находился искалеченный Эдгар, была построена крупная военная база, а в 3 милях от этого места, в пустыне, в недрах земли, Серые создали свой исследовательский центр. И с тех пор эта база стала местом, куда втайне могли прилетать корабли Серых.

В дальнейшем Иллюминаты заключили с Серыми договор, согласно которому они предоставляли чужим необходимые ресурсы (включая людей для экспериментов), а в обмен получали неограниченный доступ к инопланетным технологиям.

20 лет ученые — люди и Серые — вместе плодотворно трудились над проектом «Тета». Это был проект по созданию существа, которое предполагалось использовать в качестве оружия в далекой войне чужих. Один из ученых-людей, доктор Уинстон Крей, вместе с загадочным Эдгаром работал над усовершенствованием мутагенного вируса. Крей считал, что, воплотив свои разработки в проект «Тета», он смог бы получить то супероружие, которого так жаждали Серые.

Но теперь, узнав от Эдгара о дальнейших планах пришельцев, доктор Крей стремится помешать Серым завершить создание своего оружия и уничтожить Землю. Несмотря на то, что исследовательские лаборатории Зоны 51 находятся под контролем Иллюминатов, доктор Крей рискнул позвать на помощь. Чтобы помешать реализации планов Серых, он решил посеять панику среди Иллюминатов и тем самым спровоцировать вмешательство военных с поверхности. С этой целью он выпустил свой вирус в вентиляцию подземных этажей базы. Зараженными оказались и верхние этажи базы, и командование решило блокировать район и вызвать подразделение химзащиты. После исчезновения отряда Дельта было решено отправить второй отряд. Теперь отряд Браво должен узнать о судьбе отряда Дельта и найти источник смертоносного вируса.



УПРАВЛЕНИЕ

Клавиша/кнопка	Движение
W.....	Двигаться вперед
S.....	Двигаться назад
A.....	Шаг влево
D.....	Шаг вправо
Пробел.....	Прыжок
Q.....	Наклон влево
E.....	Наклон вправо
Левый Ctrl.....	Пригнуться
Shift.....	Идти
Caps Lock.....	Сменить режим шаг/бег
Tab.....	Использовать/подобрать
F.....	Фонарик вкл./выкл.
Мышь.....	Смотреть

Клавиша/кнопка	Управление стрельбой
Левая кнопка мыши.....	Основной режим стрельбы
Правая кнопка мыши.....	Дополнительный режим стрельбы
X.....	Мутировать
C.....	Ударить
G.....	Граната
R.....	Перезарядить
[.....	Следующее оружие
].....	Предыдущее оружие
Колесо мыши.....	Смена оружия

Клавиша/кнопка	Оружие
1.....	Сканер)
2.....	Пистолет)
3.....	Штурмовая винтовка)
4.....	Дробовик)
5.....	Снайперская винтовка)
6.....	Мезонная винтовка)
7.....	Мезонная пушка)

Клавиша/кнопка	Мультиплеер
F1.....	Вызвать меню голосования
F2.....	Голосовать за
F3.....	Голосовать против
F4.....	Воздержаться
M.....	Очки
N.....	Бросить флаг
T.....	Сказать всем игрокам
Y.....	Сказать только членам команды

Клавиша/кнопка	Интерфейс
Esc.....	Пауза
F12.....	Сделать скриншот

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Кампания

Вы Итан Коул, эксперт отряда химзащиты. В роли Коула вам предстоит узнать секреты Зоны 51. Но путь к правде не будет легким. Чтобы начать игру, выберите в главном меню **Кампания**. Далее вам следует выбрать **Создать новый профиль** (см. раздел «Профили»).



Меню кампании

После создания своего профиля вы можете выбрать **Новая кампания**, чтобы начать новую игру. Для продолжения сохраненной игры выберите **Продолжить кампанию**. С помощью пункта **Настройки профиля** вы можете внести изменения в свой профиль (см. раздел «Профили»).

БАЗА ДАННЫХ

Здесь можно просмотреть найденные в игре и отсканированные секретные документы.

СЕКРЕТЫ

Здесь можно просмотреть дополнительные видеоролики, которые открываются в процессе игры.

Коллективная игра

Описание онлайн-игры смотрите в разделе «Многопользовательская игра».

Настройки изображения

ЯРКОСТЬ И КОНТРАСТНОСТЬ

Для настройки яркости и контраста передвигайте ползунок с помощью мыши.

ГАММА

Для настройки гамма-коррекции передвигайте ползунок с помощью мыши.

РАЗРЕШЕНИЕ

В зависимости от возможностей вашего видеоадаптера вы можете установить разрешение экрана от 640x480 до 1280x1024.

ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ ДЕТАЛИЗАЦИИ ТЕКСТУР

Включите эту опцию, чтобы улучшить качество текстур. В зависимости от характеристик видеоадаптера включение этой опции может отразиться на быстродействии игры.

Настройки звука

Здесь можно настроить громкость звуковых эффектов, музыки или речи.

Управление профилями

В этом окне вы можете выбирать между созданными вами профилями. Если вы еще не создали профиль, то выберите **Создать новый профиль**, назовите его и перейдите в окно создания нового профиля.

ПРОФИЛИ

Чтобы получить возможность сохранять игру и открываемые при прохождении секреты, необходимо создать профиль и сохранить его.

Создать профиль

Выберите название для своего профиля. Оно должно быть не меньше 3 и не больше 20 знаков.

Управление

Для настройки управления следует или отметить опцию меню, или воспользоваться ползунком. Для того чтобы вернуть настройки по умолчанию, выберите пункт **По умолчанию**.

ИНВЕРТИРОВАТЬ ОСЬ Y

Здесь вы можете поменять ориентацию оси Y, если вас не устраивает настройка по умолчанию (вверх и вниз).

ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ МЫШИ

Здесь вы можете настроить чувствительность мыши.

ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ПРИСЕДАНИЯ

Включите эту опцию, чтобы клавиша **Пригнуться** (по умолчанию левый **Ctrl**) при каждом нажатии переключала режимы **Пригнуться / Встать**.

АВТОСМЕНА ОРУЖИЯ

При выборе этой опции вы будете автоматически переключаться на новое подобранное оружие.

РАСКЛАДКА КЛАВИАТУРЫ

Выбрав этот пункт меню, вы сможете переназначить клавиши управления. Выберите действие и нажмите клавишу, которую вы хотите назначить этому действию.

Изменения вступают в силу немедленно.

Модель в игре

Вы можете выбрать своего аватара, который будет представлять вас в многопользовательской игре. Для выбора используйте мышь или клавиши со стрелками на клавиатуре.

Сложность кампании

Здесь вы можете выбрать уровень сложности кампании: **Легко**, **Средне**, **Тяжело**. Уровень сложности **Тяжело** доступен только после прохождения кампании на уровне сложности **Средне**.

Онлайн-статус

Если выбрано **Появляться онлайн**, то другие игроки в многопользовательской игре будут оповещены о вашем входе в игру. Если выбрано **Только офлайн**, то другие игроки оповещаться не будут.

Автосохранение

Вы можете задать автоматическое сохранение при достижении ключевой точки. Для этого выберите **Включить**. Если автосохранение игры выключено, то вам будет предлагаться выбор, сохранить игру или нет.

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

Вход

Для многопользовательской игры вам понадобится высокоскоростное подключение к сети Интернет. На этом экране для создания учетной записи введите ваш адрес электронной почты и пароль. Затем создайте новый профиль или выберите один из имеющихся (см. раздел «Профили»).



Меню коллективной игры

ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К ИГРЕ

С помощью этого пункта меню вы можете выбрать один из игровых интернет-серверов и подключиться к нему. Воспользуйтесь пунктом **Фильтр** для того, чтобы выбрать нужный тип игры. Выберите пункт и настройте его с помощью клавиш со стрелками. Затем выберите **Продолжить**, чтобы попасть на экран **Присоединение к игре**.



ФИЛЬТР

Тип игры

Этот пункт показывает только выбранный вами тип игры. Вы можете выбрать **Бой насмерть**, **Командный бой насмерть**, **Захват флага**, **Захват и удержание**, **Инфекция**.

Минимальное количество игроков

С помощью этого пункта вы можете исключить все игры, в которых число игроков меньше указанного вами.

Вы можете указать число игроков в промежутке от 1 до 15.

Мутация

Этот пункт помогает выбрать игру с особыми правилами в отношении мутации. Вы можете выбрать **Возможность мутации**, **Только люди**, **Только мутанты**, **Люди против мутантов**.

Пароль

Этот пункт позволяет включать или исключать из списка серверы, вход на которые возможен только с паролем. Вы можете выбрать **Да** или **Нет**.

Максимальный пинг

Этот пункт позволяет выбрать серверы, у которых самая быстрая связь с игроками. Например, если вы выберете 600, то будут отброшены все серверы с пингом выше 600. Вы можете выбрать **Не важно** или указать пинг от 100 до 600.

Присоединение к игре

Экран **Присоединение к игре** показывает доступные игровые серверы.

Сортировать по пингу — вы можете рассортировать серверы в зависимости от скорости связи с ними. Это позволит вам выбрать сервер, с которым у вас самая быстрая связь.

Информация о сервере — с помощью этого пункта вы сможете узнать подробности об игровых настройках сервера. Здесь выводится список игроков, подробности игры, включая тип игры и карту, на которой проходит игра.

Чтобы присоединиться к игре, дважды щелкните выбранный вами сервер или выберите **Присоединиться к игре**.

Создать игру

Выберите этот пункт, чтобы перейти в окно создания своей многопользовательской игры, где вам будет предложено назвать свой сервер. Вы также можете установить пароль (**Пароль**), выбрать тип игры (**Тип игры**), параметры мутации и указать, будет ли сервер закрытым.

С помощью пункта **Мутация** можно разрешить или запретить мутацию во время игры.

Выберите **Продолжить**, а затем укажите **Макс. количество игроков**, **Макс. количество очков**, **Лимит времени**.

Пункт **Голосование** позволяет настроить процентное соотношение голосов, необходимое для принятия решения об игре. Например, по умолчанию, чтобы сменить карту, на которой проходит игра, или чтобы выгнать игрока, необходимо, чтобы 50 % игроков проголосовало «за».

Авторазмер карты — при выборе этой опции карта, на которой проходит игра, будет увеличиваться или уменьшаться в зависимости от числа иг-

роков. Чем больше игроков присоединяется к игре, тем больше участков карты становится доступно. И, напротив, с уменьшением числа игроков некоторые участки карты становятся недоступны.

Огонь по своим — с помощью этого пункта меню вы можете установить, какой урон будет наносить попадание по союзникам. Чем выше процентный показатель, тем больше повреждений будут получать ваши союзники.

Щелкните **Продолжить**, чтобы перейти в окно выбора карты.

ВЫБОР КАРТЫ

Доступные карты

Вы можете добавлять новые открытые карты в список **Очередность карт**.

Очередность карт

На экране **Выбор карты** выберите уровень из списка **Доступные карты**. Следующий выбранный вами уровень будет вторым в очереди и т. д. Таким образом можно установить очередность уровней для игры.

Выберите **Запуск сервера** для начала игры.

Друзья

После авторизации выберите этот пункт, чтобы увидеть список ваших друзей, находящихся в игре.

Недавние игроки

Выберите этот пункт, чтобы посмотреть список всех игроков, с которыми вы играли в последнее время.

Настройка профиля

Выберите этот пункт для вывода экрана **Настройка профиля**, в котором вы можете внести изменения в свой профиль (см. раздел «Профили»).

Просмотр статистики

Здесь вы можете посмотреть, как участие в многопользовательских сражениях отражается на вашей статистике.

Отключиться

Завершить онлайн-сессию Зона 51.

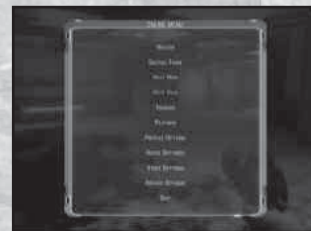


МЕНЮ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ ИГРЫ

Нажмите клавишу **Esc** для вывода **Меню коллективной игры**.

САМОУБИЙСТВО

При выборе этого пункта ваш персонаж немедленно погибнет и возникнет снова на другом участке карты. Внимание: использование этой функции вычитет у вас или вашей команды одно очко.



ПОМЕНИТЬ КОМАНДУ

Выберите этот пункт, чтобы покинуть вашу команду и присоединиться к команде противника.

ГОЛОСОВАТЬ ЗА СМЕНУ КАРТЫ

В многопользовательской игре игроки могут голосовать за смену текущей карты.

ГОЛОСОВАТЬ ЗА УДАЛЕНИЕ ИГРОКА

В многопользовательской игре игроки могут голосовать за исключение из игры какого-либо игрока.

ДРУЗЬЯ

Этот пункт выводит список ваших друзей.

ИГРОКИ

Посмотреть список игроков, присутствующих в игре в настоящий момент.

НАСТРОЙКА ПРОФИЛЯ

См. раздел «Профили».

НАСТРОЙКИ ЗВУКА

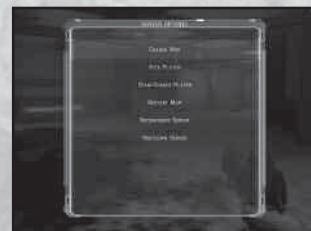
См. раздел «Главное меню».

НАСТРОЙКИ ИЗОБРАЖЕНИЯ

См. раздел «Главное меню».

НАСТРОЙКИ СЕРВЕРА

Если вы создали свой сервер, то здесь вы можете внести изменения в следующие настройки:



СМЕНИТЬ КАРТУ

Вызывает экран **Смена карты**, в котором вы можете сменить текущую карту уровня.

ВЫГНАТЬ ИГРОКА

Используйте этот пункт для исключения из игры какого-либо игрока.

ПОМЕНИТЬ КОМАНДУ ИГРОКА

Изменить состав команд.

ПЕРЕЗАПУСТИТЬ КАРТУ

Перезапустить текущий уровень.

ПЕРЕНАСТРОИТЬ СЕРВЕР

При помощи этого пункта вы можете внести изменения в настройки сервера.

ОСТАНОВИТЬ СЕРВЕР

Завершить игру.

ГЛАВНЫЙ ЭКРАН ИГРЫ



I. Игровые сообщения

Во время игры здесь появляются инструкции по выполнению задания и уведомления о том, что вы подобрали предмет. В многопользовательской игре здесь также появляются сообщения от других игроков и имя убитого вас игрока.

2. Целеуказатель

Если вами получено какое-либо определенное задание, то стрелка (или стрелки) помогут вам добраться до цели. Цифры рядом со стрелкой показывают расстояние до цели.

3. Показатель здоровья

Эта полоска отображает ваше здоровье. Если зеленая полоска полностью исчезает, то вы погибаете.

4. Мутаген

Эта полоска показывает количество мутагена. Если полоска доходит до нуля, то вы снова становитесь человеком и не можете мутировать.

5. Количество патронов в магазине

При стрельбе расходуются патроны в магазине. При перезарядке оружия патроны в магазине пополняются за счет резерва.

6. Количество патронов в запасе

Здесь показано количество патронов, имеющихся у вас помимо патронов в магазине. Когда количество патронов равно нулю, вы не можете стрелять из оружия.

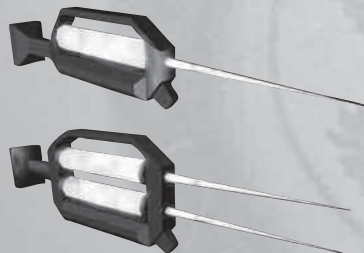
7. Гранаты

Здесь отображается количество имеющихся у вас гранат. При этом квадратик рядом с цифрой означает обычную гранату, а кружок означает гранату **Прыгающий Боб**.

8. Игроки и очки в многопользовательской игре

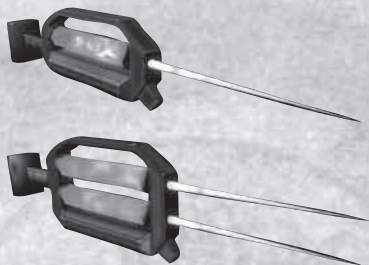
В многопользовательской игре здесь отображаются имена игроков и набранные ими очки.

ПРЕДМЕТЫ



ЗДОРОВЬЕ (Зеленый)

Эта сыворотка, произведенная из нейтральных полимеров и одноклеточных глубоководных морских организмов, останавливает кровотечение и способствует быстрому заживлению ран. Выпускается в шприцах разного объема.



МУТАГЕН (Оранжевый)

Мутировать вы можете только на непродолжительное время (оранжевая полоска над полоской жизни), после чего необходимо превратиться обратно в человека для накопления энергии для мутации. Эту энергию можно быстро восстановить инъекциями мутагена.

АМУНИЦИЯ

	Обойма для пистолета M11
	Коробка патронов для пистолета M11
	Коробка патронов для дробовика M170
	Ящик патронов для дробовика M170
	Магазин для штурмовой винтовки XM32
	Ящик патронов для штурмовой винтовки XM32
	Патроны для снайперской винтовки SR-125
	Коробка патронов для снайперской винтовки SR-125
	Граната M25
	Ящик гранат M25
	Граната JB
	Заряд для мезонной пушки

ОРУЖИЕ

Пистолет М-11 «Скорпион»

Тип патронов: 10 мм бронебойно-разрывные пули

Двуручное: нет

Урон: средний

Точность: средняя

Дальность: малая

Скорострельность: высокая

Спусковой механизм: полуавтомат

Емкость обоймы: 8 патронов

Прицел: голографический, с целеуказателем

Дополнительно: светодиодный фонарик (85 люмен)



Штурмовая винтовка XM-32 «Гадюка»

Тип патронов: 6,8 мм бронебойные пули с увеличенной проникающей способностью

Двуручное: да

Урон: средний

Дальность: средняя

Скорострельность: высокая

Емкость магазина: 30 патронов

Точность: средняя (полуавтоматический режим), низкая (автоматический режим)

Спусковой механизм: переключающийся (полуавтомат, автомат)

Прицел: усовершенствованный оптический прицел с 1,5x увеличением

Дополнительно: светодиодный фонарик (85 люмен)



Дробовик М-170 «Молот»

Тип патронов: дробь 12-го калибра, с дополнительными микродробинками для максимальной плотности рассеивания

Двуручное: да

Урон: высокий

Дальность: малая

Точность: малая



Скорострельность: *средняя*

Спусковой механизм: *полуавтомат*

Емкость магазина: *10 патронов*

Прицел: *отсутствует*

Дополнительно: *выстрел одновременно из обоих стволов*

Винтовка особого назначения SR-I25 «Призрак»

Тип патронов: *7,62 мм подкалиберные пули для поражения легкобронированных целей*

Двуручное: *нет*

Урон: *высокий*

Дальность: *высокая*

Точность: *высокая*

Скорострельность: *средняя*

Спусковой механизм: *полуавтомат*

Емкость магазина: *6 патронов*

Прицел: *усовершенствованный стабилизированный снайперский оптический прицел с 2х или 10х увеличением и лазерным целеуказателем*



Осколочная граната М-25

Официальное обозначение: *осколочно-фугасная граната двойного назначения*

Урон: *средний (стабилизированная взрывчатка на основе гексогена)*

Дальность: *средняя*

Дополнительно: *контактная детонация или с 2-секундной задержкой*



Сканер AN/PEQ-61 «Быстрый результат»

«Быстрый результат» — это ручное многофункциональное устройство, используемое подразделениями химзащиты для быстрого анализа, записи и передачи данных.

- 5" органический электролюминесцентный дисплей

- Спектральный анализатор, способный оценивать взвешенные в воздухе частицы в пропорции до 1012 частей на миллион



- Супергетеродинный лазер переменной частоты, способный определять более 1 000 000 известных соединений

Дополнительно: *светодиодный фонарик (85 люмен)*

Граната JB

Военное обозначение: *экспериментальная граната XM-197 «Прыгающий боб»*

Урон: *высокий (высокомощная гравитонно-плазменная имплозия)*

Дальность: *высокая*

Дополнительно: *если игрок откроет «экспертный» режим, то для наиболее точного поражения цели при броске JB будет лететь, точно следуя направлению взгляда.*



Мезонная винтовка

Инопланетное обозначение: *неизвестно*

Тип патронов: *заряженные мезонные частицы, прилипающие к органическим поверхностям и ricochetирующие от всех прочих*

Двуручное: *нет*

Урон: *средний*

Дальность: *высокая*

Точность: *высокая*

Скорострельность: *средняя*

Емкость батареи: *50 импульсов частиц*

Прицел: *нет*

Дополнительно: *встроенный «интеллектуальный» лазерный дальномер рассчитывает траекторию полета мезонных частиц и меняет частоту при подсветке органических целей*



Мезонная пушка

Инопланетное обозначение: *неизвестно*

Тип патронов: *нестабильные (несимметричное соотношение антикварков) мезонные частицы*

Двуручное: *нет*

Урон: *высокий*

Дальность: *высокая*

Точность: *средняя*



Скорострельность: *низкая*

Емкость батареи: *1 импульс частиц*

Скорострельность: *низкая*

Дополнительно: *нет*

ПЕРСОНАЖИ

Эксперт Итан Коул



Итан Коул — эксперт отряда химзащиты Bravo. Исключительная меткость и навыки оперативной работы, вкупе с квалификацией биолога, способствовали его продвижению по военной службе. Основная задача Коула в составе отряда химзащиты Bravo — работа со сканером AN/PEQ-61 “QuickFix”. Сканер будет основным средством получения информации для разработки средств противодействия вирусной инфекции. Сын известного врача и уважаемого профессора института, прагматик Коул не верит в маленьких зеленых человечков.

Майор Дуглас Бриджес

Майор Бриджес — негиббемый офицер частей особого назначения, командующий силами быстрого реагирования министерства обороны США. Если на важном военном объекте возникает ситуация, которая выходит из-под контроля, то туда направляют майора Бриджеса во главе взвода быстрого реагирования. Для устранения угрозы ему разрешено предпринимать любые меры, которые он сочтет необходимыми.



Митч «Криспи» Крисмен



Криспи учился в Вест-Пойнте, откуда дважды чуть не вылетел. Несмотря на то, что он закончил обучение с оценками выше средних, из-за его постоянных розыгрышей его назначили в отряд химзащиты Bravo в звании старшего уорент-офицера. Он врач отряда, но также отвечает за связь.

Джек МакКен

Джек МакКен очень гордится своим отцом-военным. Он закончил институт в Стэнфорде, где учился на биолога. МакКен несколько раз отка-



звался поступать в офицерскую школу, чтобы остаться на оперативной работе в звании сержанта. Он увлеченный читатель и даже на задания всегда берет с собой книжку. В отряде он специалист по вооружению и микробиологии.

Энтони Рамирез



Капитан Энтони Рамирез — здравомыслящий кадровый военный, за плечами которого 14 лет службы в армии США. После того как он хорошо себя зарекомендовал в командовании взводом элитных частей быстрого реагирования, майор Бриджес доверил ему командование отрядом химзащиты Bravo. Капитан находится в исключительно хорошей форме (каждый день дополнительно упражняется 2 часа) и обожает белковые батончики. Он командир отряда, но также имеет квалификацию взрывотехника.

Доктор Уинстон Крей

Заслуженный ученый, доктор Уинстон Крей приписан к 3-му подразделению летно-испытательного центра ВВС США, также известному как Зона 51. Он участвовал в проекте «Скрепка» и стал первым ученым, исследовавшим обломки НЛО, потерпевшего крушение в Розуэлле, Нью-Мексико. С тех пор он возглавляет все исследования с участием инопланетян.



ВРАГИ

Мутировавший ученый

Многие из ученых, оказавшихся в ловушке на нижних уровнях Зоны 51, попали под воздействие неизвестного мутагена. Этот мутаген, предположительно имеющий вирусную природу, стимулирует быстрый рост тканей и значительно укрепляет скелет и мышцы. Кроме того, у всех зараженных развивается тяжелый психоз.



Мутировавший охранник

Служба безопасности Зоны 51 оказалась не готова к массовому распространению вируса. Многих из них катастрофа застала врасплох, и они не успели надеть противогазы. Несмотря на быструю мутацию, некоторые из пораженных сотрудников службы безопасности сохранили достаточно человеческих навыков для использования стрелкового оружия.



Мутант-прыгун

С течением времени жертва заражения вирусом продолжает мутировать и регрессирует до животного состояния. Прыгун — это окончательная стадия мутации, в нем не осталось ничего человеческого. Прыгуны передвигаются на четырех конечностях и могут карабкаться по стенам. У них острейшие когти, которые без проблем пробивают бронекостюм.



Мистер Уайт



Мистер Уайт является представителем Иллюминатов среди Серых. Он был коллегой доктора Крея, но теперь, обольщенный Серыми, стал его Немезидой. Исследования мистера Уайта в области клонирования человека были использованы для создания Черного спецназа. Мистер Уайт из любви к себе, а также чтобы обеспечить себя верными слугами, создал несколько своих клонов. Он сотрудничает с Серыми, чтобы получать у них технологию и оружие, которая со временем позволит ему контролировать всю Землю.

Черный спецназ

Черный спецназ — это клонированные люди, результат экспериментов по рекомбинации генов людей и инопланетян. Гибриды обладают превосходными боевыми рефлексами и беспрекословно подчиняются приказам Иллюминатов и Серых.



Командир Черного спецназа (красный)

Избранные Черные спецназовцы получают маскирующий бронекостюм и проходят особую тренировку. Командующие отрядами Черного спецназа представляют серьезную угрозу и должны уничтожаться как можно быстрее.

Серые

О загадочных Серых известно очень немного. Первый контакт с ними произошел, когда их разведывательный корабль потерпел крушение под Розуэллом, Нью-Мексико, в 1947 году. Они общаются посредством жестов и телепатии. Они стараются не показываться на глаза и обитают на самых нижних уровнях Зоны 51, где проводят эксперименты над людьми. Цель этих экспериментов известна только самим Серым и их партнерам-Иллюминатам.

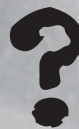


Тета

Тета — это совершенное биологическое оружие, созданное Серыми для быстрого распространения мутагенного вируса в рядах любого врага, основой которого является углерод. Тета может общаться с Прыгунами и командовать ими. Он также вооружен электрохимическим импульсным оружием, и все это делает его настоящей машиной уничтожения. В высших кругах Иллюминатов ходят слухи о проекте «Супертета».



Эдгар



Эдгар — это изуродованный и обрюзгший Серый, лишенный свободы братьями и Иллюминатами. Эдгар заключен в большом стеклянном контейнере, который поддерживает в нем жизнь, пока его кровь используется для создания вируса. Эдгар общается посредством телепатии и сохранил способность к ограниченному телекинезу. Если бы не сердцебиение и загадочная жидкость, текущая по его жилам, то его можно было бы считать мертвым. Эдгар и доктор Крей объединились, чтобы помешать гнусным планам мистера Уайта.

АВТОРЫ

Производственный отдел
Сан-Диего,
Калифорния

Исполнительный продюсер
Майкл Готтлиб

Продюсер
Зак Вуд

Помощник продюсера
Девин Шацки

Ассистенты
Джейми Бенча и
Джон Стуки
Остин, Техас

Продюсер
Дэрил Эллисон

Ассистенты
Кен Андерсон и Роб
Жульен

Производственная поддержка
Джеймс Гривз и Крейг
МакДоналд

**РАЗРАБОТКА
Технические режиссеры**

Энди Тайссен,
Д. Майкл Трауб, Стив
Брумбли и Крейг Гэлли

Ведущие разработчики
Дэррин Стюарт и
Байрон Хапгуд

Разработчики
Марк Биллингтон,
Роб Брэннон,
Жан-Поль Коссини,
Байрон Хапгуд,
Эндрю Харп,
Джереми Хова,

Стивен Хирд,
Джейсон Франклин,
Ник Макрон,
Майк Рид,
Кевин Саффел,
Даррин Стюарт,
Кери Тетрик,
Брайан Уотсон
и Гари Вебер

Вспомогательные разработчики
Султан Ансари,
Томас Арх,
Дэвид Калина,
Джим МакХью,
Дуанг Нгуен
и Крис Спирс

**ДИЗАЙН
Художественный руководитель**
Джим
Штифельмайер

Главный художник
Чак Люфер

Дизайнеры кампании
Дэрил Эллисон,
Эрин Энтони,
Том Боннер,
Лукас Дэвис,
Мэтт Грин,
Стивен Хирд,
Джереми Хова,
Чак Люфер,
Ник Макрон,
Тодд,
Раффри,
Ри Шелли
и Гари Вебер

Дизайнеры многопользовательской игры
Бей Бикертон,
Билли Браунинг,
Лукас Дэвис,
Эрик Нава,

Эрик Зайлер
и Майкл Трауб

Вспомогательные дизайнеры

Эмми Альбертсон,
Джастин Чин,
Лео ДеБройн,
Том Холл,
Кент Хадсон,
Арти Роджерс,
Джон Ромеро,
Брэндон Салинас,
Рэнд Ван Фоссен,
Харви Смит
и Мэтт Воркола

Идея и сценарий

Бей Бикертон,
Джастин Чин,
Джим Штифельмайер
и Джон Уотсон

Стиль и редактирование

Цирус Лум,
Ри Шелли,
Харви Смит
и Джим Штифельмайер

Вспомогательные писатели

Джастин Чин,
Том Холл
и Харви Смит

Редактирование сценария диалогов

Blindlight
Редакторы-постановщицы диалогов

Мэтт Кейс
и Эндрю Хелм

Редакторы диалогов

Брэд Бэйкер,
Мэриэнн
Кравчик,
Майкл Трэйнор
и Моника Запеда

ХУДОЖНИКИ Главный художник

Пит Франко
Главный дизайнер
моделей и уровней

Главный дизайнер уровней

Майкл МакКлелланд
Главный технический
художник

Аарон Смишни
Главный художник
анимации

Муки Вайсброт
Художники

Бен Боннер,
Сари Мид,
Элтсон Роджерс,
Лу Таламо
и Майкл Фонг

Аниматоры

Грейсон Чалмерс
и Ник Картер
Вспомогательные
художники

Билли Браунинг,
Рубен Гарца,
Грег Харгрук,
Том Хейманн,
Тревор Лемойн,
Цирус Лум,

Брэд Маркес,
Джон Мур,
Эрик Нава,
Эрик Зайлер,
Джесси Слейт,
Шейн Тарант,
Марк Тейлор
и Арт Вонг

Игровые сюжетные видеоролики

Мартин Стольц
АНИМАЦИЯ MOTION
CAPTURE

Режиссеры
Джимми Алмейда
и Кевин Ванг

Отбор актеров

Blindlight
Актеры

«Боевой Майк» Мер-
курио, Мэтт Маллинс,
Джимми Алмейда,
Бенджамин Николас,
Мьонг Хонг, Сортэнд
Джонс и Джош Грин

Создание видеороликов

Blur Studio
Статические
изображения

Vision Scape Interactive
ЗВУК
Звукорежиссер

Марк Шэфген
Звукооператоры

Кларк Кроуфорд,
Дилан Хант,
Адам Кэй
и Марк Шэфген

Вспомогательный звукооператор

Эрик Френд
Внедрение звука
в игру

Рэнди Бак,
Дилан Хант
и Марк Шэфген
Внедрение музыки

Дилан Хант
Редактирование и
микширование видео-
роликов

Рэнди Бак
Звукооператор
локализации

Дженнифер Нунан
Звукообеспечение

Энди Артур
и Дженнифер Нунан
Сочинение и исполне-
ние музыки

Крис Вренна
Вспомогательное
сочинение музыки

Роб Кинг
и Клинт Уолш
Редактирование
и микширование
музыки

Адам Кэй
Запись и обработка
голосов

Soundelux DMG
Дизайн звукового
сопровождения
видеороликов

Soundelux DMG
ФИЗИЧЕСКАЯ
МОДЕЛЬ
Ведущий программист

Джон Толли
Программисты

Дизайн звукового сопровождения видеороликов

Soundelux DMG
ФИЗИЧЕСКАЯ
МОДЕЛЬ

Ведущий программист
Джон Толли
Программисты

Дуг Геслер
и Алекс Дюран
АКТЕРЫ

Итан Коул
Дэвид Духовны
Майор Бриджес

Пауэрс Буфи
Эдгар
Мэрилин Мэнсон

Доктор Крей
Ян Аберкромби
Мистер Уайт

Фил Проктор
Рамирез
Марк Родригез

Криспи
Джош Китон
МакКен

Нолан Норт
Лейтенант Чу
Бенг Спайс

Марко
Син Доннелан
Виктор 5

Брайан Каммингс
Прочие актеры

Стив Блум,
Дэн Хаген,
Джон Вернон,
Лори Ален,
Брайан Точи,
Джеймс МакКэффри
и Николас Гест

Контроль качества
MIDWAY — Сан-Диего,
Калифорния

Руководитель отдела
контроля качества

Пол Штернгольд
Менеджер отдела
контроля качества

Малкольм Скотт
Контролеры качества

Дэн Вагнер
и Брайан Этенгэн
Ведущий аналитик



Менеджер отдела контроля качества

Малкольм Скотт
Контролеры качества

Дэн Вагнер
и Брайан Этенгэн
Ведущий аналитик

Йомель Фонтанилла
Помощник ведущего
аналитика

Джейсон Ричмэн
Аналитики

Джаред Лазаро,
Сам Луи,
Джеффри Наваска,
Рик Блейр
и Ален Эллис

Контроль качества
— Остин, Техас
Менеджер отдела
контроля качества

Марк Ричардс
Ведущие аналитики

Тим Джонсон,
Рэй Хаммер
и Кент Раффри

Аналитики
Дэвид Бьорндаль,
Девин Диксон,
Валерии Хед,
Кейси Менденхолл
и Якоб Приммо

Соответствие техни-
ческим требованиям

Рэй Митчелл
Вспомогательные
тестеры

Нигель Ганди
и Рассел О'Хенли
Контроль качества
— Чикаго

Руководитель отдела
контроля качества

Лорен Голд
Ведущий аналитик

Тимоти Уоллер
Аналитики

Регги Бэнкс,
Дейв Булван,
Энди Хенрандес,
Крис МакФэдден,
Грег Рэнц,
Уоррен Вилкес
и Ки Вольф-Смит

Специалисты
Роберт Латан
и Ричард Вртис
Локализация

MediaLocate
Координаторы лока-
лизации

Клермонт Маттон,
Айвен Глэйз
и Крис Гиггинс
Аналитики локали-
зации

Рогелио Агвилар,
Себастиан Браун,
Леонардо Капеццутто
и Грейс Сикорска

Студия MIDWAY
Главный менеджер

Дениз Фултон
Технический директор

Крейг Гэллри
Художественный
директор

Цирус Лум
Художественный
руководитель

Харви Смит
Отдел кадров

Рении Хиггс
Администратор

Кэрри Баркрофт
IT менеджер

Пол Вэйден
Системный админис-
тратор

Билли Спирс
Маркетинг и PR

Стив Эллисон,
Рейлли Бреннан,
Серен Чан,
Тим Грэнх,
Мона Хамилтон
и Натали Сальцман

Юридический отдел

Майкл Бурки,
Дебби Фултон,
Роб Густафсон
и Кори Хальперн

Дизайн и разработка
печатных материалов

Creative Services
— Сан-Диего, Кали-
форния.
CREATIVE MEDIA

Риго Кортес, Макс
Кроуфорд, Бет Сму-
ковски и Христа Восс
BLUR STUDIO
Художественный
руководитель

Тим Миллер
Режиссер компьютер-
ной графики

Dave Wilson Дейв
Уилсон
Режиссер анимации

Джефф Вайзэнд
Режиссер спецэф-
фектов

Кирби Миллер
Продюсер

Шерри Уоллас
Планировка
и анимация

Дэвид Ниббелин
Моделирование

Хейкки Анттила,
Сори Батлер,
Сце Чан,
Янгву Чой,
Джероми Денжан,
Ян Джойнер,
Александр Литчинко,
Дэн Найт,
Кевин Марго,
Барретт Микер,
Сид Мойе,
Туан Нго,
Кемри Оцкурт,
Лорен Пьерло,
Дэн Райс,
Брэндон Райз,
Джонас Торнквист
и Дэйв Уилсон

Хейкки Анттила,
Кори Батлер,
Джероми Денжан,
Кевин Марго,
Брэндон Риза
и Дэйв Уилсон
Спецэффекты

Даниел перец Фер-
рейра,
Синь Джей Ли,
Кирби Миллер
и Сунь Вуд Ли
Моделирование
одежды

Карлос Ангиано
и Поль Хормис
Технический режиссер
компьютерного
моделирования
персонажей

Джон Джордан
Режиссер компьютер-
ного моделирования
персонажей

Сце Чань
Режиссеры Motion
Capture

Джон Бунт
и Эрик Лялюмьер
Motion Capture

Райан Жирард

Монтаж

Карлос Ангиано,
Сце Чан,
Пол Хормис,
Кулл Шин
и Сунь Вук Су
Анимация

Дэйви Сэбби,
Вим Байен,
Брайан Хиллестад,
Макото Койама,
Онур Йелдан,
Джейсон Тэйлор,
Руэль Паскаль,
Самир Патель,
Джордж Шермер,
Гус Вартенберг
и Джефф Вайсэнд

Освещение и компо-
новка

Хейкки Антила,
Кори Батлер,
Джероми Денжан,
Кевин Марго,
Брэндон Риза
и Дэйв Уилсон
Спецэффекты

Даниел перец Фер-
рейра,
Синь Джей Ли,
Кирби Миллер
и Сунь Вуд Ли
Моделирование
одежды

Карлос Ангиано
и Поль Хормис
Технический режиссер
компьютерного
моделирования
персонажей

Джон Джордан
Режиссер компьютер-
ного моделирования
персонажей

Сце Чань
Режиссеры Motion
Capture

Джон Бунт
и Эрик Лялюмьер
Motion Capture

Райан Жирард

Концепт-дизайн

Чак Вайткьевица
и Син МакНалли

Развитие сюжета

Пол Тэйлор

Координатор

Дебби Ю

Помощник продюсера

Аманда Пауэлл

Программирование и системное администрирование

Дуэйн Пауэлл,
Пол Хуань,
Мэтт Ньювелл
и Барри Робинсон

Актеры Motion Capture

Гэвин Карлтон,
Стив Гиббонс,
Джеймс Химес,
Ричард Маховица,
Элиму Нельсон
и Джеймс Силвермэн

SOUNDELUX DMG**Главный редактор-звукорежиссер**

Р. Датч Хилл

Звукорежиссер

Крис Циммерман-
Зальтер

Микширование

Том Озаних

Редакция звука

Пэм Аронофф
и Брайан Челано

Редакция диалогов

Брэд Бомонт,
Дэвид Грант
и Джастин Лэнгли

Звукооператор

Элиот Эндерс

Звукозапись

Дон Гивенс

Звуковые эффекты

Зэйн Брюс
и Джефф Гунн

Производственный**координатор**

Сара Хаддлстон

Координатор наложения

голоса

Жак Шривер

Помощник режиссера

Марк Камперелл

Композиции

«Так говорил Заратустра»

Рихарда Штрауса

Изданно CF Peters

Corp. (BMI)

По заказу 1932 для

C.F. Peters, Лейпциг

Отдельное спасибо

Айзенберг,

Барретт Фостер,

Кристиан Мунос,

Дарен Уокер,

Дэвид Цукер,

Денис Энг,

Грег Муча,

Джереми Эйри,

Джил Когут,

Джим Джентиль,

Джон Подласек,

Джуди Стаббингтон,

Кудо,

Марк Бомонт,

Мэтт Вела,

Нико Бихари,

Николь Гарсия,

Реган Кервин,

Рассел Бирд,

Сара Моши,

Стив Буф,

Стив Крейн,

Тим Корбетт,

Тревор Сноуден,

Кертис Барнс,

Роб Билэйр

и Рэй Митчелл

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей осуществляется по тел.: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.

Часы работы службы технической поддержки:

9:00—23:00 по рабочим дням,

10:00—20:00 по субботам, кроме праздничных дней.

Будьте готовы сообщить оператору технической службы свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- Операционная система
- Тип процессора и его частота
- Модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- Модель и изготовитель устройства для чтения компакт-дисков или DVD-дисков
- Объем оперативной памяти

При этом по возможности старайтесь находиться перед монитором своего компьютера.



www.nd.ru

Area 51 © Midway Studios — Austin Inc., 2006. Все права защищены. Area 51 является зарегистрированным товарным знаком Midway Games West Inc. Название MIDWAY, и логотипы Midway являются товарными знаками Midway Amusement Games, LLC. Используются с разрешения. Название GameSpy и логотип "Powered by GameSpy" являются товарными знаками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены.

Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. По вопросам технической поддержки обращайтесь по тел.: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.