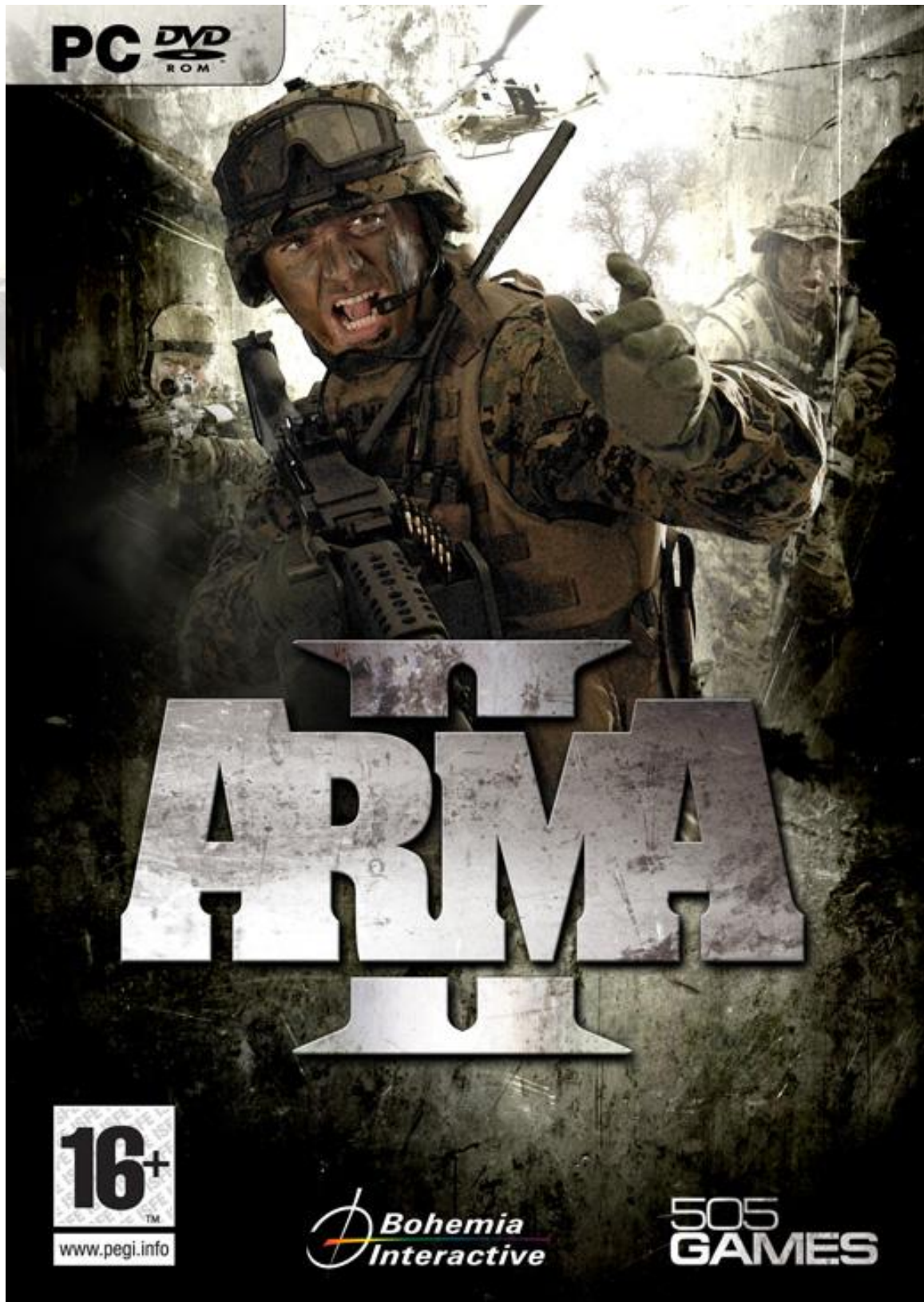


ArmA 2 - 1. oldal
Platform: PC, Xbox 360
Kiadó: 505 Gamestreet
Fejlesztő: Bohemia Interactive

theSOURCE
www.thesource.hu



Guide

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

SZERZŐI JOGI INFORMÁCIÓK

A **theSOURCE.hu**-n közzé tett összes végigjátszást, képet- és videóanyagot, valamint a weboldalon megjelenő egyéb információkat, dokumentumokat, szöveges elemeket, eredeti szöveget, fényképeket, grafikákat a szerzői jogi és más törvények védik, tulajdonjogukkal kizárólag a jogtulajdonos rendelkezik, ezért azok sem egészében, sem részeiben nem másolhatók, kereskedelmi forgalomba nem hozhatók. Az ehhez fűződő jogok gyakorlására kizárólag a Red Panda Bt. jogosult.

A Red Panda Bt. előzetes írásbeli engedélye nélkül tilos a weboldalak tartalmának egészét vagy részeit bármilyen formában felhasználni, reprodukálni, átruházni, terjeszteni, átdolgozni vagy tárolni, bármilyen médiában megjeleníteni, vagy bármely letöltött dokumentumot, szövegét vagy képanyagát módosítani. A Red Panda Bt. ugyanakkor megengedi, hogy Ön ezen oldalak tartalmát vagy kivonatait - saját személyes használatra - számítógépén szabadon tárolja, vagy akár ki is nyomtassa.

A theSOURCE.hu szöveges anyagainak összes fordítása a **theSOURCE.hu** kizárólagos tulajdona. Felhívjuk figyelmét, hogy az általános feltételeinktől eltérő, engedély nélküli használat szerzői, polgári és büntetőjogi következményekkel járhat. A jogsértőkkel szemben a Red Panda Bt. fellép.

A szerkesztőség **theSOURCE.hu**-n megjelenő dokumentumokat kizárólag tájékoztatás céljából teszi közzé, ezért ezek ismeretszerzés és személyes felhasználás célját szolgálják.

A theSOURCE és a Red Panda logó a Red Panda Bt. kereskedelmi védjegye. Az oldalakon található egyéb logók, termék- és márkanevek azok tulajdonosainak kizárólagos védjegyei, ezeket csak az illetékes gyártó, szervezet illetve cég engedélyével lehet felhasználni.

Előszó

Az ArmA 2 szokványosnak nem mondható, komplex, valóság-hű harci szimulátor. Ebből adódóan a hagyományos FPS-eknél jóval több lehetőség, opció áll a játékos rendelkezésére. Leírásunk a teljesség igénye nélkül, az alapvető irányítások és parancsok megismerésében nyújthat segítséget, mely elegendő ahhoz, hogy a játékos sikeresen vágjon bele a játékba. Könnyebben ismerje ki az elsőre bonyolultnak, elrettentőnek tűnő játékmechanizmust, mely elengedhetetlen ahhoz, hogy a játékos azt a nagyszerű tapasztalást kapja, melyet a játék nyújtani képes.

Megjegyzés: a leírás az alapértelmezett billentyűzet-beállítások használatával készült. Online játékban, játékmódtól függően egyes opciók használata eltérő lehet.

Az alapok

Irányítás

Azon túl, hogy az alapvető irányítás hasonlít a legtöbb FPS játékban tapasztalhatóhoz, számos egyéb opció is rendelkezésünkre áll. A legszembetűnőbb az, hogy mozgás közben a menetiránytól eltérő irányba is nézhetünk az **[ALT]** billentyűt nyomva tartva, valamint a célkeresztnek van bizonyos holtjátéka (*beállításokban módosítható/kikapcsolható*), így az nem mindig a képernyő közepén helyezkedik el. A testhelyzet változtatása is némileg eltérő. Minden testhelyzethez (*felállás, guggolás, fekvés*) különböző billentyűk **[C]**; **[X]**; **[Y]** tartoznak, így nem kell folyamatosan lenyomva tartani ezeket. Fedezékrendszer híján csak kihajolásra van lehetőség, jobbra **[E]** és balra **[Q]**. Karakterünk ugrani nem tud, viszont az alacsony akadályokat át tudja lépni **[V]**.

Az olyan funkcióknál, melyek addig vannak érvényben, míg nyomva tartjuk a hozzájuk tartozó billentyűparancsot (*pl. kihajolás, nézelődés, gyaloglás, stb...*), a legtöbbször lehetőség van a billentyű kétszeri leütésével úgymond „beragasztani” az adott funkciót. Így azok nem a billentyű nyomva tartásáig, hanem az újbóli megnyomásáig lesznek érvényben. Rendhagyó eset a sprintelés, ezt a **[W]** kétszeri megnyomásával, majd nyomva tartásával tudunk.

Nehézségi szinttől függően az FPS nézet mellett TPS nézetbe is **[NUM_ENTER]**, vagy akár RTS-szerű nézetbe is átválthatunk **[NUM_DEL]**, ez utóbbi az egységeink mozgatásánál nyújthat nagy segítséget.

Cselekvés

A játék során számos tárggyal, járművel, emberrel interakcióba léphetünk. Az összes elérhető lehetőség (pl. ajtónyitás, beszállás, újratöltés, beszéd, stb...), melyek az adott helyzettől függően változnak, a cselekvés menüben van felsorolva. Ezt a menüt az egérgöggővel hívhatjuk elő, és ugyanígy választhatjuk ki a kívánt interakciót, amit a görgő lenyomásával aktiválhatunk. A leggyakoribb interakció az elérhetőek közül a képernyő közepén is megjelenik, így gyorsabban, simán a görgő lenyomásával is aktiválhatjuk azt.



A leggyakoribb interakció a képernyő közepén

Felszerelések

Felszerelésünket a **[G]** billentyű lenyomásával tekinthetjük meg. Ha olyan helyen vagyunk, ahonnan fegyvert, lőszeret, vagy egyéb tárgyakat szerezhethetünk (*holttestek, járművek és ládák közelében*), akkor ugyanitt, a baloldali listában láthatjuk ezeket, innen pakolhatjuk át saját felszerelésünk közé. A listán a fegyverek és egyéb tárgyak mellett látható szám jelzi az elérhető mennyiséget. A már meglévő felszerelési tárgyaink számok nélkül szerepelnek ugyanezen listában.



Felszerelésünk

A fegyverek, táskabombák és lézermegjelölő között a cselekvés menüben választhatunk, míg a távcsövet **[B]**, éjjellátót **[N]** és térképet **[M]** külön lehet aktiválni/deaktiválni.

Térképhasználat

A 225 négyzetkilométeres Csernarusszia területén nem nehéz eltévedni. Ezért a tájékozódáshoz gyakran kell használnunk a nagytérképet [M]. Ha ezt előhozzuk, Csernarusszia teljes térképén kívül még egy tájoló, és egy GPS is eléink tárul. Alacsonyabb nehézségi fokozatokon a küldetésünkkel kapcsolatban minden részlet meg van jelölve a térképünkön, továbbá a saját, a társak és a felfedezett ellenséges egységek pozíciója is. Azt is láthatjuk, karakterünk merre néz éppen.



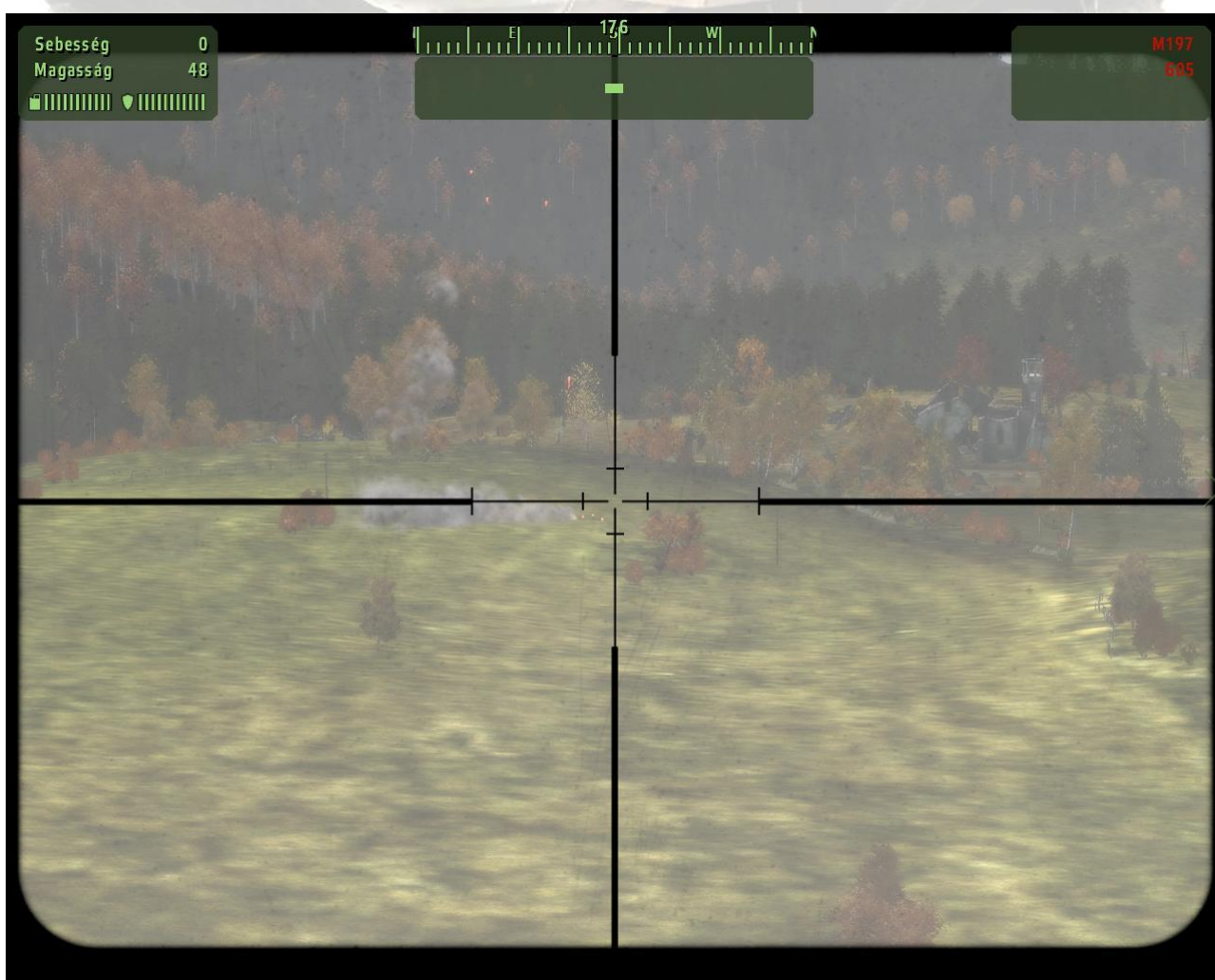
A térkép, legalacsonyabb nehézségi szinten

Az egyre nehezebb fokozatokon egyre kevesebb információ jelenik. Veterán szinten már a térképen kívül semmi egyéb nincs megjelölve, így csak a fentebb említett két eszközre hagyatkozhatunk. A tájoló használata egyértelmű (*gyakorlatilag ez helyettesíti azt a jelet, mely mutatja, merre nézünk éppen*), a GPS pedig mutatja jelenlegi helyzetünk koordinátáit (*a térkép baloldalán, valamint tetején található számok alapján*).

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Fegyverhasználat

A lövedékek a fegyver csövéből indulnak, nem pedig a képernyő közepéből. Ezt különösen akkor kell figyelembe venni, mikor TPS nézetben vagyunk. Hiába van a célpont világosan a célkeresztben, ha valami a golyó útját állja. Mint az egy igazi szimulátortól el is várható, a fegyverek szórnak, a lövedékeknek pedig sebessége és röppályája van. Minél messzebb van a célpont annál fentebb, a mozgócélpontoknál pedig elé kell célozni. Ha van rá lehetőség, célszerű célzás közben megvárni a lövedék becsapódását jelző porfelhőt, vagy követni a nyomjelzős lövedékek útvonalát, és a következő lövések előtt ehhez képest igazítani a célkeresztet.



Jól látható a lövedékek röppályája, valamint a mandinert kapó lövedékek

A lövedékek képesek átütni a vékonyabb falakat, kerítéseket, ezért figyeljünk rá, hogy milyen fedezéket választunk magunknak. Az adott fegyver fajtájától függően válthatunk a tüzelési módok (*automata, félautomata, rövid-sorozat*) között is **[F]**, valamint a gránátok különböző fajtáját is itt lehet kiválasztani.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Járművek

Általános

A járműveket a legtöbb esetben többtagú személyzet irányítja. Sofőr/pilóta, lövész és parancsnok pozíciók vannak, valamint a szállításra alkalmas járműveknél az utasok, akik a hátsó üléseken foglalnak helyet. A cselekvés menüben választhatjuk ki, hogy melyikben szeretnénk helyet foglalni.



Elfoglalható pozíció kiválasztása a cselekvés menüből

Értelemszerűen a sofőr vezeti a járművet. Itt az irányítás a jármű típusától függően változhat. A lövész kezeli a lövegtornyot és a fegyverzetet. A járműn rendelkezésre álló fegyverek között **[F]** billentyűvel lehet váltani. A parancsnok irányítja a sofőrt és a lövészt a különböző parancsok alkalmazásával, valamint utasítást adhat, hogy a lövész melyik fegyvert használja. Ha a járműben a játékoson kívül AI által irányított karakterek foglalnak helyet, akkor a játékos bármelyik pozícióban adhat parancsokat a személyzet többi tagjának. Ha nem a lövész pozíciójában vagyunk, akkor is van lehetőség a cselekvés menüből aktiválni a kézi tüzelés üzemmódot, ekkor továbbra is a lövész célozza be a megadott célpontokat, viszont mi süthetjük el a fegyvereket.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

Szárazföldi járművek

Ezek irányítása némileg hasonlít a gyalogos karakter irányításához, vagyis a **[W]** és **[S]** billentyűk szolgálnak az a gyorsításra és lassításra, valamint az **[A]** és **[D]** billentyűk a kanyarodásra. Ezen túlmenően lehetőség van a normálnál gyorsabban **[E]**, illetve lassabban **[Q]** haladni. A közepes- és nehéz páncélatú járműveknél (*tankok, PSZH-k*) lehetőség van kibújni a toronyból, az **[Y]** és **[X]** billentyűkkel, vagy a cselekvés menüben kiválasztva. Így nem csak a kémlelőnyíláson keresztül tudunk szemlélni. Ez különösen akkor lehet hasznos, mikor nincs lehetőség TPS nézetre váltani (*veterán nehézségi fokozat, vagy játékmód miatt*).

Helikopterek

A légi járművek irányítása természetesen eltér a szárazföldiekétől. A helikoptereknél a rotor fordulatszámát (*ezzel a magasságot és sebességet is*) a **[Q]** és **[Y]** billentyűkkel növelhetjük, illetve csökkenthetjük. A **[W]** és **[S]** billentyűk a helikoptert előre és hátra, az **[A]** és **[D]** billentyűk pedig balra és jobbra döntik. Ugyanezeket a mozdulatokat az egér mozgásával is el tudjuk érni. Vízszintesen az **[X]** és **[C]** billentyűkkel tudjuk balra és jobbra forgatni a helikoptert. Menet közben lehetőségünk van a cselekvés menüben bekapcsolni a lebegés üzemmódot, ilyenkor a helikopter automatikusan lecsökkenti sebességét, majd vízszintesbe áll. Ez sokat segíthet leszállásnál, ami az után, hogy lebegő üzemmódba került a helikopter, már egyszerűen végrehajtható, pusztán a fordulatszámot kell óvatosan csökkenteni, míg földet nem érünk.

Repülő

A játékban használható repülő között két kategóriát lehet megkülönböztetni. A hagyományos, valamint a helyből-felszállásra képes repülőket. A repülő irányításához szükséges billentyűk hasonlatosak a helikopterekéhez. A tolóerőt szintén a **[Q]** és **[Y]** gombokkal növelhetjük, illetve csökkenthetjük, valamint a mozgásról is a **[W]**; **[S]**; **[A]**; **[D]** billentyűk, vagy az egér gondoskodik. A függőleges vezérsíkot az **[X]** és **[C]** gombokkal mozgathatjuk jobbra és balra. A cselekvés menüben irányíthatjuk a futóművet, a fékszárnyakat, valamint a robotpilóta üzemmódot.

A helyben felszállásra képes repülő viselkedése ötvözi a hagyományos repülő, illetve a helikopterek viselkedését. Habár a billentyűparancsok ezeknél a repülőknél is ugyanazok, mind lebegő, mind pedig repülő üzemmódban, a gépek irányítása lebegő üzemmódban sokkal inkább a helikopterekéhez hasonlít. A lebegő üzemmódot a cselekvés menüben lehet ki- és bekapcsolni.

Parancsok

Elérkeztünk a játék talán legnehezebb részéhez, mégpedig az egységek irányításához. Számtalan parancsot kiadhatunk, melyeket külön billentyűkombinációkkal adhatunk meg. Ezeket akkor tudjuk a leghatékonyabban alkalmazni, ha már a fontosabb parancsok billentyűkombinációit gondolkodás nélkül be tudjuk ütni.

Csapatunk tagjait a képernyő bal alsó sarkában láthatjuk felsorolva. **[F1]** - **[F10]** billentyűvel választhatjuk ki, hogy a következő parancs ki(k)re fog vonatkozni. Ha több mint 10 emberrel rendelkezünk, akkor **[F11]** és **[F12]** billentyűkkel lehet lapozni a listát. Az összes embert egyszerre a **[0]**, vagy **[SPACE]** billentyűvel jelölhetjük ki.

Amint kiválasztottunk egy, vagy több egységet, először is megjelenik egy gyorsmenü az alapvető parancsokkal, melyek attól függően változhatnak, hova célunk éppen. Itt az egérgöggővel választhatunk ezek közül.



Az egység mozgatása a gyors-parancsok menüből

Ha összetett parancsot szeretnénk adni, ahhoz a billentyűkombinációkat kell használnunk **[1]** - **[8]**, melyeket akkor is leüthetünk, ha a gyorsmenü van előttünk, de a **[BACKSPACE]** billentyűvel előhozhatjuk az összetett parancsok kategóriáinak listáját, ha ez segít. Ezek a kategóriák tartalmazzák a parancsokat, tehát egy összetett parancs megadása legalább három billentyűből áll, ahol az 1. az egység kiválasztása, a 2. a kategória kiválasztása, míg a 3. a parancs megadása.

Az összetett parancsok kategóriái



Az összetett parancsok kategóriáinak listája

1. Mozgás: ez a menü értelem szerűen a csapat mozgatásával kapcsolatos parancsokat tartalmazza. Itt adhatjuk meg, hogy az embereink formációba rendeződjenek és kövessenek, rohamozzanak előre, kerüljenek balról, vagy jobbról, netán maradjanak hátul, adott esetben vonuljanak fedezékbe. Pl. ha azt szeretnénk, hogy az összes egység térjen vissza alakzatba, akkor a **[0] [1] [1]** parancsot kell használnunk. Ha egységeinket egy megadott pontba szeretnénk mozgatni, azt megtehetjük a gyors-parancsok menüből a célkereszttel, egérrel (*RTS nézetben*), vagy a térképen megadott helyet kiválasztva.

2. Célpont: ebben a menüben láthatjuk kilistázva mindazon ellenséges célpontokat, melyeket mi, vagy egységeink már felfedeztek. Itt adhatjuk meg, hogy melyik célpontot vegyék célba, ám ez nem minden esetben jelent még támadást. Ha pl. utasítani szeretnénk a 3. emberünket (*aki pl. lehet a lövész egy járműben*), hogy vegye célba az első felfedezett célpontot, akkor **[F3] [2] [2]**, ha törölni szeretnénk a célpontot, akkor **[F3] [2] [1]** parancsot használjuk. Jármű parancsnoki pozíciójában az ellenséget megcélözva a jobb egérgombbal is kijelölhetjük azt.

További segítségért a theSOURCE alábbi oldalait érdemes felkeresni:
Elakadásjelző: www.thesource.hu/index.php?md=sos&
Segélyvonal: <http://www.thesource.hu/index.php?md=ghelp&>

3. Támadás: ebben a menüben utasíthatjuk egységeinket, hogy támadják meg azokat a célpontokat, melyeket a 2. menüpontban kijelöltünk nekik, vagy éppen szüntessék be a tüzelést. Továbbá azt is megadhatjuk, hogy támadjanak belátásuk szerint (*ilyenkor legtöbbször nem kell tűzparancsot adni ahhoz, hogy tűz alá vegyék a célpontokat*), vagy hogy semmi esetben se kezdjenek el tüzelni. Ha pl. utasítani akarjuk a 4. egységet, hogy tüzeljen a megadott célra, akkor **[F4] [3] [1]**.



A harckocsi lövésének irányítása a parancsnoki pozícióból

4. Beszállás: itt találjuk azoknak a környező járműveknek a listáját, melyekbe embereink be tudnak szállni. A jármű kiválasztása után azt is megadhatjuk, hogy milyen pozícióban foglaljanak helyet. Ha például utasítani szeretnénk az 1. embert, hogy vezesse a lista első helyén szereplő járművet, akkor az **[F1] [4] [1] [1]** billentyűkombinációt kell használnunk. Ha a célkeresztrel célba vesszük a járművet, a gyors-parancsok menüből is utasíthatjuk embereinket, hogy szálljanak be.

5. Állapot: ezek a parancsok nem a csapat irányítását szolgálják, itt jelentést tudunk tenni a többi emberünknek (*adott esetben a parancsnoknak*), hogy kifogytunk a lőszerből, eltaláltak, stb...

6. Cselekvés: itt minden olyan cselekvést tudunk elvégeztetni az embereinkkel, melyeket saját magunk is el tudunk végezni, pl. ajtók nyitása, lőszer felvétele, stb...

7. Harc: itt megadhatjuk a harckészültség fokozatait. Ha megadjuk, hogy biztonságos, akkor embereink földre szegezett fegyverrel követnek minket, minden óvatosság nélkül. Ha ellenség jelenléte lehetséges, akkor megadhatjuk, hogy legyenek óvatosak, ilyenkor figyelik a lehetséges célpontokat, de még így is viszonylag gyorsan haladnak előre. Ha veszély van, utasíthatjuk embereinket, hogy ennek megfelelően viselkedjenek, ilyenkor egymást fedezve, óvatosan haladnak előre. Ebben a menüben adhatjuk meg azt is, hogy egységeink állva, guggolva, vagy fekve maradjanak, esetleg utánozzanak ebben minket (*ez utóbbi a téves fordítás miatt a „Feküdj” címszó alatt érhető el*).



Egységeink, a „Kúszva” parancs kiadása után

8. Alakzat: itt adhatjuk meg, hogy embereink milyen formációt vegyenek fel, miközben követnek minket. Ezek kivétel nélkül mindenkire vonatkoznak, nem lehet egyesével megadni minden embernek, ezért ehhez nem szükséges kijelölni őket, mielőtt parancsot adunk.



Egységeink ékalakzatban követnek minket

