



Trening wprowadzający v1.0

GC-TEAM, 2015

www.armagct.pl

TYLKO DO UŻYTKU WEWNĘTRZNEGO

Autorzy:

Wynarator – Leader GCT

Spis treści

1. [Wstęp](#)
2. [Profil](#)
3. [O GCT](#)
4. [Zasady bezpieczeństwa](#)
5. [Zagadnienia techniczne](#)
6. [Zagadnienia merytoryczne](#)
7. [Test wiedzy podstawowej](#)

Trening wprowadzający

Wstęp

Zawarte informacje poniżej, mają na celu przypomnienie zasad GCT z rozmowy rekrutacyjnej, sprawdzenie umiejętności graczy, ich wiedzy z zakresu poruszania się oraz wykonywania czynności związanych z ACE i A3. Przed rozpoczęciem treningu zasugerować robienie notatek, poprosić o wykonywanie tylko tych czynności o które prosi instruktor, oraz potwierdzanie ich zrozumienia i wykonania.

Profil

Przed wejściem na serwer poprosić gracza, aby wszedł w swój profil, wybrał sobie twarz i barwę głosu, oraz podał swoje ID. UWAGA! Prowadzący zapisuje następujące dane:

- nazwa twarzy gracza (np. Nikolas S.)
 - Twarz nie może być już zajęta przez innego gracza
- ID gracza

Następnie należy dodać gracza do grupy GCT na Steam - po konfiguracji profilu gracza i zebraniu danych można wejść na serwer i przystąpić do treningu.

Pierwsza część odbywa się w sali wykładowej, dostępny jest pokaz slajdów, który pomoże w objaśnieniu elementów interfejsu.

O GCT

Na początku należy opisać styl prowadzonych rozgrywek, poruszyć temat immersji, zakaz rozmawiania o kwestiach technicznych, zakaz psucia zabawy komentarzami nie na temat, podkreślenie charakteru ArmA jako "symulatora" i potrzebę dbania o swoje wirtualne życie.

Przypomnieć wymagania regulaminu dot. aktywności na forum, przestrzegania zasad pisowni, regularnego uczestniczenia w rozgrywkach.

Rozgrywki są co niedzielę, zapisywać się należy wcześniej, najpóźniej do piątku, unikać pisania w stylu "50/50", nieobecności należy zgłaszać na forum w odpowiednim dziale.

Wbić do głowy, że trening jest ważny, zasugerować robienie notatek, zwłaszcza w kwestii klawiszologii.

Zasady bezpieczeństwa

Opuszczanie broni [2x CTRL], należy opuszczać broń w czasie rozmowy z kolegami i w każdej innej sytuacji niebojowej.

Podczas każdego przemieszczania się w pobliżu swoich jednostek należy zwrócić uwagę, aby nie przejść przed lufą. To samo dotyczy rozstawiania się - myśleć o tym, gdzie są koledzy, nie latać bez ładu i składu, nie wchodzić pod ogień swoich.

- opuszczanie broni podczas patrzenia na kolegów
- nigdy nie przechodzić pod lufą
- blokować broń [CTRL]+[~]

Zagadnienia techniczne

1. Klawiszologia

Przed przystąpieniem do następnej części treningu należy każdego kursanta przeprowadzić przez proces zmiany klawiszologii opisany w @gct_mods\dokumentacja\konfiguracja_a3.pdf

2. Ustawienia techniczne

- ustawianie viewdistance w opcjach ACE
 - 500-1000 do MOUT
 - 1000-3000 do walki w terenie otwartym
 - powyżej 3000 dla ról specjalnych, zwiad, pojazdy, samoloty

3. Opis ekwipunku i plecaka, sposoby pakowania i rozpakowywania

- Wyjaśnienie rodzajów kontenerów (uniform, kamizelka, plecak)
 - każdy kontener posiada własną pojemność reprezentowaną jasnym paskiem pod jego ikoną - ważne! Uświadomić każdego jak sprawdzić czy ma wolne miejsce w uniformie/kamizelce/plecaku
 - kontenery pakujemy najpierw klikając kontener (czyli to, w co chcemy spakować przykładowo granat), a następnie przeciągając do niego element ze skrzynki
- Dozbrajanie ze skrzynki (metodą DRAG&DROP)
 - wybrać kontener, znaleźć z lewej strony przedmiot, który chcemy spakować, przeciągnąć

- Dozbrajanie z Arsenалу (metodą SLOTY&PRZEDMIOTY)
 - wybrać typ ekwipunku z lewej strony ekranu
 - teraz na liście możemy zmienić wybrany ekwipunek, np. klikając na ikonę kamizelki pojawią nam się dostępne kamizelki
 - jeżeli mamy wybrany typ ekwipunku który jest kontenerem, to w prawym górnym rogu pojawia się menu pakowania - mamy tutaj dostępne kategorie takie jak amunicja, ładunki wybuchowe itd. - dla uproszczenia nazywajmy to okienkiem pakowania
 - pakowanie kontenerów odbywa się poprzez klikanie PLUSA w okienku pakowania
 - uwaga! Arsenał zawęży nam dostępną amunicję, tj. pokazuje tylko tę, która pasuje do używanej przez nas broni - w związku z tym np. asystent KM nie będzie mógł spakować do plecaka taśm M249
- Opis rodzajów skrzynek na misji
 - Broń (karabiny, amunicja, granaty odłamkowe, dymne, flashbangi i flary)
 - Wyposażenie (zatyczki, mapy, urządzenia)
 - Dodatkowe (AT, AA, ładunki wybuchowe)
- konfiguracja akcesoriów broni
 - zwrócić uwagę, że najpierw należy zdjąć starą optykę, żeby założyć nową
 - można sobie brać zapasową optykę do plecaka
 - objaśnić istniejące rodzaje optyki
 - celownik mechaniczny - muszka i szczerbinka
 - celownik kolimatorowy (np. CCO, HOLO)
 - celownik optyczny (np. ACOG)
 - wyjaśnić, że celowniki optyczne są limitowane w czasie rozgrywek, nie można ich brać bez zgody dowódcy - jest to podejście nierealistyczne, ale wymuszone na nas przez to, że zaburzały balans gry i dawały za dużą przewagę nad przeciwnikiem

Zagadnienia merytoryczne

Ta część szkolenia odbywa się na poligonie.

1. Rodzaje pozycji, tempo chodu, blokowanie tempa chodu, postawy
 - a. Klawisz W+S do zmiany powoli/szybko

- b. Podnoszenie broni zmienia sposób chodu/truchtu - opuszczać broń w każdej niebojowej sytuacji!
 - c. Klawisz C modyfikuje tryb bojowy/beztroski
 - d. SHIFT do sprintu
 - e. Wstań/kucnij/czołgaj się
 - f. Powoli do góry i powoli w dół (SPACJA+W i SPACJA+S)
 - g. Wychylenie i mocne wychylenie w lewo/prawo (Q i E oraz SPACJA+A i SPACJA+D)
 - h. Łączenie postawy z wychyleniem (np. położyć się i wychyli)
 - i. ACE3 Movement - wspinaczka - domyślnie CTRL+V
2. Należy wytłumaczyć poruszanie się bojowe i niebojowe:

Opis	Nazwa	Klawisze
podczas zwykłego powolnego przemieszczania się w terenie opuszczamy broń, odmiana bojowa różni się tylko podniesieniem broni	powoli lub spacer lub chód powoli bojowo, chód bojowo	[W]+[S] ustawiamy na WOLNO [2xCTRL] broń w dół LUB [2xCTRL] broń w górę
a) podczas zwykłego biegu na długi dystans zabieramy dłoń z karabinu b) postać może przebiec większy dystans	trucht	[W]+[S] ustawiamy na SZYBKO Klawisz [C] zabiera dłoń z broni
a) podczas uważnego biegu na średnie dystanse trzymamy dłoń na karabinie b) postać bardziej się męczy	bieg	[W]+[S] ustawiamy na SZYBKO Klawisz [C] kładzie dłoń na broni
a) podczas bojowego biegu na krótkie dystanse, postać ma lekko uniesioną broń i biegnie b) pozwala strzelać na kierunek w czasie biegu	bieg bojowy - najmniej używany	[W+S] ustawiamy na SZYBKO [2xCTRL] podnosimy broń

a) podczas dynamicznych wejść b) pozwala celować w czasie truchtu	trucht bojowy lub combat pace	[W+S] ustawiamy na SZYBKO [2xCTRL] podnosimy broń Klawisz [C] podnosi broń do oka
od osłony do osłony, bardzo krótkie dystanse	sprint	[W+S] na SZYBKO [SHIFT] należy trzymać

1. Obsługa klawiszy ACE interakcji ze sobą i z otoczeniem
 - a. sto razy wbić do głowy, że jest interakcja ze sobą i z otoczeniem - gracz ma bezbłędnie wiedzieć o jakie klawisze chodzi
 - b. Bandażowanie siebie
 - c. Przydzielenie się do koloru grupy
 - d. Zatyczki do uszu, gogle
 - e. Dołączenie do drużyny
 - i. wyjanic STHUD
 - f. Wyjaśnienie o akcjach spod rolki i z interakcji ACE
2. Obsługa uzbrojenia
 - a. Blokada broni (CTRL+~)
 - b. Akcesoria do broni - np. włączenie/wyłączenie latarki
 - c. Selektor ognia
 - d. Popieranie broni (o przeszkody i w pozycji leżącej) - klawisz C
 - e. Strzały próbne do tarcz
 - f. Wybór granatów odłamkowych/innych
 - g. Wybór trybu rzutu i rzut granatem do celu
 - h. Sprawdzenie wagi magazynka w plecaku i w broni (CTRL+R)
 - i. Wprowadzenie poprawek z ang. zeroing
 - j. Dostosowanie jasności NVG
3. Pojazdy
 - a. Pakowanie ekwipunku do pojazdu
 - b. Ogranicznik prędkości
 - c. Wymiana koła
 - d. Wskakiwanie (2x V)

4. Interakcja z innymi
 - a. Kapitulacja, zatrzymanie i aresztowanie
 - b. Klepanie w ramię (TAB)
 - c. Wymiana wyposażenia przez plecak (np. węz z plecaka od kolegi magazynek)
 - d. Wskazywanie punktów/gestykulacja(imo użyteczne tylko - stop,rally up, point, hold)
 - e. Wskazywanie ręką - SHIFT+TAB
5. Obsługa radio i mówienie
 - a. zmiana kanału - pokrętło
 - b. opuszczanie i podnoszenie słuchawek - spod rolki
 - c. głośność radio - pokrętło
 - d. szept i krzyk w mowie bezpośredniej - trzymając TAB kręcimy rolką, żeby zmieniać tryb szept/krzyk - im bardziej w prawo przesuniemy znacznik tym większa będzie odległość, z jakiej nas słychać

Test wiedzy podstawowej

Lp	Umiejętność	Kursant	Kursant 2	Kursant 3	Kursant 4	Kursant 5
1.	Umiejętność dozbrojenia przy wykorzystaniu różnego rodzaju skrzynek					
2.	Umiejętność mocowania akcesoriów do broni					
3.	Korzystanie z interakcji ze sobą (np. kolor grupy i zatyczki)					

4.	Korzystanie z interakcji z otoczeniem (weź amunicję od kolegi)					
5.	Wszystkie postawy i tempa chodu, wychylenie się itp					
6.	Podparcie broni, prowadzenie ognia, rzut granatem					
7.	Obsługa PRC-343					