



Руководство пользователя

Тактический шутер в браузере: портал, кланы, турниры и бой



portal.tacticalforge.online · game.tacticalforge.online

1. Что такое TacticalForge

TacticalForge — это связка из двух частей. **Портал** (portal.tacticalforge.online) — ваш личный кабинет: регистрация, команда (клан), турнирная сетка, рейтинг и статистика. **Игра** — тактический шутер «Тактический Спецназ 3D», который запускается прямо в браузере, без установки, со страницы «Играть».

Правило простое: **организация происходит на портале, бой — в игре**. Вы собираете отряд и записываетесь на турнир на сайте, а затем одним нажатием попадаете в матч.

Что нужно для игры

- Современный браузер: Chrome, Edge, Firefox или Opera последних версий.
- Клавиатура и мышь. Игра рассчитана на управление мышью и клавишами WASD.
- Стабильный интернет: клиент игры весит около 95 МБ и загружается при первом запуске.
- Ничего устанавливать не нужно — всё работает во вкладке браузера.

Совет. Если страница выглядит непривычно после обновления игры, обновите её сочетанием **Ctrl+Shift+R** — браузер перезагрузит файлы, а не возьмёт их из кеша.

2. Быстрый старт за пять шагов

Шаг 1. Регистрация	Откройте portal.tacticalforge.online, нажмите «Регистрация», придумайте имя оперативника и пароль.
Шаг 2. Вход	Войдите под своим именем. После входа откроется профиль оператора.
Шаг 3. Игровой сектор	Нажмите «Играть» в верхнем меню. Гостям сектор недоступен — сначала войдите.
Шаг 4. Выбор режима	Начните с «Песочницы» или «Одиночной игры», чтобы освоить управление.
Шаг 5. Команда и турниры	Создайте клан или вступите по коду приглашения, затем участвуйте в турнирах.

3. Портал: личный кабинет и команда

3.1. Профиль оператора

В профиле собрана ваша статистика: сыгранные матчи, победы, достижения и позиция в рейтинге. Пока вы не провели ни одного боя, раздел пуст — отправляйтесь в игру, чтобы наполнить его.

3.2. Клан (команды)

Клан — это ваш постоянный отряд. Раздел «Команды» позволяет создать свой клан или вступить в существующий.

Создать клан	Введите название — вы становитесь капитаном и получаете код приглашения.
---------------------	--

Вступить в клан	Попросите у капитана код приглашения и введите его в поле «Код приглашения».
Роли в отряде	Капитан распределяет боевые роли: Штурмовик, Снайпер, Поддержка, Авангард.
Очки клана	Начисляются за победы в турнирах и формируют глобальный рейтинг кланов.

3.3. Турниры

На странице «Турниры» видны текущие чемпионаты, сетка матчей и рейтинг кланов. Турниры создаёт администратор в одном из двух форматов:

- **Каждый с каждым (по очкам)** — все команды играют между собой, победитель определяется по сумме очков.
- **На выбывание** — проигравший покидает сетку, победители идут в следующий раунд вплоть до финала.

Запускать и отменять турнирный матч может **только капитан** команды. Остальные участники присоединяются к матчу, когда он перешёл в статус «Сбор лобби».

4. Игровой сектор: четыре режима

Раздел «Играть» — это хаб, из которого запускается игра. Клиент загружается только после выбора режима, поэтому первый запуск занимает некоторое время: следите за индикатором загрузки.

Одиночная игра	Бой против ИИ-противника: ваш отряд под вашим командованием. Матч ограничен 3 минутами.
Игра с партнёрами	Кооп-лобби: две стороны до 4 игроков. Создайте лобби и передайте код друзьям либо войдите по чужому коду. Сетевой бой партнёров включается на следующем этапе разработки.
Турниры	Ваши турнирные матчи: старт, присоединение и переход к сетке. Статусы: Ожидает, Сбор лобби, Идёт бой, Завершён, Прерван.
Песочница	Тренировочный полигон без противника и без счёта. Лучшее место, чтобы привыкнуть к управлению.

4.1. Индикаторы на экране

Мост портал↔игра	Бейдж сверху: «подключён» — игра обменивается данными с порталом; «ожидание игры» — связь ещё устанавливается.
Таймер матча	Обратный отсчёт 3:00 в верхней части игрового окна. Последние 30 секунд подсвечиваются красным.
На весь экран	Кнопка в правом верхнем углу игрового окна. Выход — клавиша Esc.
Начать заново	Полный перезапуск боя без возврата в меню режимов.

5. Управление в бою

Схема управления — «мышь-взгляд» от третьего лица: камера всегда следует за мышью, а боец разворачивается вслед за камерой. Куда смотрит камера — туда и стреляет боец.

5.1. Основные клавиши

Мышь	Обзор и прицеливание. Курсор скрыт и удерживается в центре экрана.
W A S D	Движение относительно камеры (вперёд, влево, назад, вправо).
Удержание WASD	Держите клавишу движения дольше 3 секунд — боец переходит с шага на бег.
Левая кнопка мыши	Огонь. Работает и от бедра, и при прицеливании.
Правая кнопка мыши	Прицеливание (ADS): камера приближается, точность растёт, бег отключается.
Колесо мыши	Дистанция камеры от бойца.
Q / E	Дополнительный доворот камеры.
R	Перезарядка оружия.

G / F / H	Светошумовая граната / осколочная граната / дымовая шашка (только при прицеливании).
J	Взаимодействие с объектом.
Клавиши 1—8	Переключение между бойцами отряда.
Клавиша 0	Общий тактический вид сверху (обзор поля боя).
Tab	Переключение «Наблюдение ↔ Управление» в бою под управлением ИИ.
Esc	Выход из полноэкранного режима.

5.2. Командование отрядом

В режиме **Наблюдения** (клавиша Tab) вы командуете бойцами, не управляя ими напрямую. Отряд действует самостоятельно, но ваши приказы имеют высший приоритет.

ПКМ по врагу	Приказ «Атаковать»: назначенный боец сосредотачивает огонь на этой цели.
ПКМ по земле	Приказ «Идти»: боец перемещается в указанную точку, невзирая на усталость.
Отмена приказа	Приказ снимается автоматически: по прибытии в точку или после гибели цели.

Приоритет решений в бою: **ваш приказ** → **задача от координатора отряда** → **собственное решение бойца**. Даже выполняя приказ, боец отстреливается от прямой угрозы.

6. Правила боя и подсчёт очков

Матч в режиме против ИИ длится **три минуты**. Если за это время ни одна команда не уничтожена полностью, победа присуждается по очкам.

6.1. Как начисляются очки

Нейтрализация бойца	100 очков за каждого уничтоженного противника.
Нанесённый урон	1 очко за каждую единицу урона.
Выживший боец	150 очков за каждого бойца, дожившего до конца матча.
Полная зачистка	Если противник уничтожен до истечения времени, победа присуждается сразу.

Бонус за выживших сделан намеренно: команда, зачистившая поле, всегда обходит соперника, который просто «настрелял» урона, но потерял бойцов.

6.2. Укрытия и тактика

- Стены и мебель **полностью блокируют** выстрел: пуля не проходит сквозь препятствие.

- Укрытие снижает точность стрелка и урон по укрывшемуся: половинное — умеренно, полное — существенно.
- Укрытие работает **только со стороны противника**: обходя бойца с фланга, вы лишаете его защиты.
- Бойцы ИИ поступают так же: штурмовые роли обходят вас сбоку, если вы засели за препятствием.

6.3. Восприятие ИИ

- Противник **не видит сквозь стены**: он замечает вас только при прямой видимости.
- Потеряв вас из виду, отряд помнит последнюю известную позицию и идёт проверять её.
- Бойцы передают контакты по «рации»: увидел один — знает весь отряд около восьми секунд.
- Если целей не видно, отряд не стоит на месте, а веером обходит помещения в поисках противника.
- При появлении противника в упор боец открывает огонь сразу — он не пройдёт мимо вас.

6.4. Тактика отряда (доктрина)

Бойцы ИИ — и противника, и вашего отряда под наблюдением — действуют не поодиночке, а как слаженная команда по военным принципам. Понимание их поведения помогает и побеждать ИИ, и доверять своему отряду.

- **Численное превосходство.** Отряд сосредотачивает огонь на одной цели и добивает её, прежде чем перейти к следующей — вместе бойцы эффективнее, чем распределяя огонь по всем сразу.
- **Приоритет цели.** Первой выбивают самого опасного: раненого и не укрытого противника ближе к отряду.
- **Огонь и манёвр.** Пока часть отряда прижимает цель огнём из укрытий (огневая база), другая часть под этим прикрытием обходит её с фланга — со стороны, где укрытие не спасает.
- **Реакция на огонь.** Попад под обстрел на открытом месте, боец коротким рывком уходит в ближайшее укрытие, закрывающее его от стрелка, и ведёт ответный огонь из-за него — а не бежит через всё поле.
- **Не в одиночку.** Боец держится рядом с товарищами; оставшись один, он возвращается к отряду, а не идёт в бой сам по себе. Напарника, ведущего бой, не бросают под огнём.
- **Темп по обстановке.** Вне контакта отряд движется шагом и наблюдает; рывок в укрытие или во фланг боец делает бегом.
- **Перегруппировка.** Понеся потери, не занятые боем бойцы стягиваются к своим — связи укрупняются.

Вывод для игрока: против ИИ не выходите на отряд в одиночку и не застревайте на открытом месте — вас сосредоточенно выбьют или обойдут с фланга. Держите укрытие со стороны врага и двигайтесь вместе со своими бойцами.

7. Решение частых проблем

«Требуется авторизация»	Игровой сектор доступен только участникам портала. Войдите или зарегистрируйтесь.
«Неверные учётные данные»	Проверьте раскладку клавиатуры и регистр букв. Пароль чувствителен к регистру.
Игра долго загружается	Первый запуск скачивает около 95 МБ. Дождитесь окончания индикатора прогресса.
Ошибка загрузки игры	Обновите страницу с Ctrl+Shift+R. Убедитесь, что браузер не блокирует WebGL.
Мышь не управляет камерой	Щёлкните левой кнопкой по игровому окну — браузер передаст ему управление курсором.
Не получается выйти из игры	Нажмите Esc для выхода из полноэкранного режима, затем «Сменить режим».
Матч не запускается	Турнирный матч стартует только капитаном команды и только в статусе «Ожидает».
Старый вид страницы	Браузер показывает страницу из кеша. Обновите сочетанием Ctrl+Shift+R.

8. Словарь терминов

Оперативник	Ваш игровой профиль на портале.
Клан	Постоянная команда игроков с капитаном, кодом приглашения и рейтингом.
Лобби	Комната сбора игроков перед началом матча.
Отряд	Четыре бойца под вашим управлением в бою.
Посессия	Вселение в конкретного бойца отряда (клавиши 1—8).
Наблюдение	Режим командования отрядом без прямого управления бойцом (Tab).
ADS	Прицеливание по правой кнопке мыши: выше точность, ниже подвижность.
Укрытие	Препятствие, снижающее точность и урон противника с его стороны.
КПД	Показатель эффективности бойца по итогам матча: фраги, точность, урон.

Приятной игры! Портал: portal.tacticalforge.online · Игра: game.tacticalforge.online
Вопросы и сообщения об ошибках направляйте администратору портала.