



FreeFire's

6th Sense Deadeye Guide



Написано для ArMA 2 с использованием мода 6th Sense.





1. ВВЕДЕНИЕ	4
2. ОРУЖИЕ	5
1. ГРАНАТОМЕТЫ.....	5
1. M136 AT-4 (CS/RS).....	5
2. Mk 153 MOD 0 SMAW	5
3. RPG-7	5
4. RPG-18, -22, -27.....	7
5. RPG-29.....	8
6. FGM-148 JAVELIN	9
7. 9P151 METIS-M.....	9
2. АВТОМАТЫ ШТУРМ. ВИНТОВКИ.....	10
1. M16A4 / M4 (SD) WITH ACOG.....	10
2. G36 SERIES	11
3. XM-8 SERIES	12
4. AK107 / 74 WITH PSO	13
5. QBZ03 / QBZ95 (SD) SP	14
6. QBZ03 / QBZ95 (SD) TI	15
7. СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ БЕЗ ОПТИКИ	15
3. ПУЛЕМЕТЫ.....	16
1. M249 PARA M145 / M240 (PARA) M145	16
2. БЕЗ ОПТИКИ	16
4. СНАЙПЕРСКОЕ ОРУЖИЕ	17
1. DMR / Mk12 SPR (SD).....	17
2. M24 / M40A3 / M110 (SD).....	18
3. M107 / TAC 50 (SD)	18
4. M109.....	19
5. SVD DRAGUNOV.....	19
6. KSVK	20
7. VSS VINTOREZ.....	20
8. ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЯ ДЛЯ СНАЙПЕРСКОГО ОРУЖИЯ.....	21
5. ПОДСТВОЛЬНЫЕ ГРАНАТОМЕТЫ	24
1. M203.....	24
2. GL AND GP-25	24
3. QBZ95 GL.....	25
6. СТАНКОВОЕ ОРУЖИЕ	26
1. M2, KORD, DSHKM.....	26
2. Mk19, AGS-30	26
3. ЗАМЕЧАНИЯ ДЛЯ СТАНЦИОНАРНОГО ОРУЖИЯ.....	26
6. ВЗРЫВЧАТЫЕ ВЕЩЕСТВА.....	27
1. МИНЫ	27
2. M18A1 (ПРОТИВОПЕХОТНАЯ МИНА НАПРАВЛЕННОГО ВЗРЫВА)	27
3. M16A1 (ВЫПРЫГИВАЮЩАЯ ОСКОЛОЧНАЯ МИНА).....	28
5. M89 PDM.....	28
6. M2 SLAM	29
7. SATCHEL CHARGES (ВЗРЫВЧАТКА С ТАЙМЕРОМ).....	29
8. ВЫЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ДЛЯ ВЗРЫВЧАТЫХ ВЕЩЕСТВ	29
9. РУЧНЫЕ ГРАНАТЫ	30
7. ВЕРСИЯ ДЛЯ ПЕЧАТИ.....	31



3. ОСОБЕННОСТИ ACE 2.....35

1. Введение

Это руководство написано FreeFire для 6th Sense (<http://6thsense.eu/>) и других игровых сообществ, которое играют в различные онлайн-игры (в том числе Arma 2, для которой написано это руководство). Я думаю, это была хорошая идея, создать это руководство, для новых и даже для опытных игроков. Потому что это поможет увеличить общую точность попадания используя дополнительные опции прицеливания мода 6th Sense (ACE).

В этом руководстве нет советов и рекомендаций которые вы видели для большинства игр. Я согласен, настоящие солдаты получают профессиональную подготовку, они знают свое оружие и оборудование, как свои пять пальцев. Мы не знаем этого.

Поэтому я добавил в руководство информацию о баллистике и поправках. Вся эта информация была проверена на "Kronzky's Moveable Target Range" (<http://kronzky.info/targetrange/index.htm>) очень полезная маленькая карта на острове Утес, на которой находятся несколько движущихся и статических мишеней и все виды оружия, идеальный инструмент для обучения. Так как тренировки увеличивают опыт.

Особая благодарность Vking, члену 6th, который собрал большую часть информации о минах, гранатометах РПГ-7, Kestrel 4500 и других частях данного руководства. Я также хотел бы поблагодарить остальных членов 6th Sense сообщества и команду разработчиков этого фантастического мода ACE.

Так как в моде довольно часто обновляется баллистика или оружие, которое может быть не включено в руководство. Я постараюсь как можно чаще дополнять его.

Текущая версия: 1.7



2. Оружие

1. Гранатометы

1. M136 AT-4 (CS/RS)

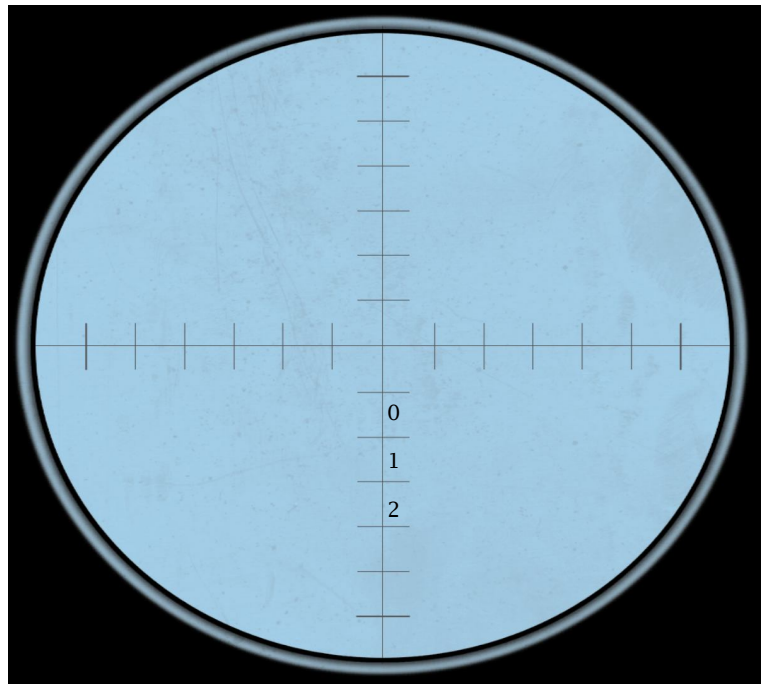
Прицеливание: **Установка дистанции:** нажимайте "Стрелку вверх" и "Стрелку вниз" пока не получите нужную дистанцию (отображается справа сверху).



Примечание: Это оружие одноразового использования и может стрелять только один раз. Оно не нуждается в боеприпасах и только занимает ваш слот для гранатометов. Из него можно стрелять из положения лежа. Остерегайтесь ударной волны, она может повредить команде! Обратите внимание, что в CS/RS версии сокращена ударная волна. Не рекомендуется стрелять дальше 300 метров.

2. Mk 153 Mod 0 SMAW

Стрельба: **Установка дистанции** (смотри M136)
Без установки дистанции:



Номер деления (когда дистанция выставлена по умолчанию)	Дистанция (метры)	Боеприпасы	Используется против
0	<100	HEAA	Броня
1	200	HEDP	Пехота и (броня)
2	350		

Примечание: SMAW имеет прицельную винтовку, когда вы экипированы SMAW вы можете переключиться на прицельную винтовку через меню действий и выстрелить в цель, если вы попадете, то вы можете быть уверены, что выстрелы тоже попадут (боеприпасы для прицельной винтовка хранится в слотах пистолетных боеприпасов). Можно стрелять из положения лежа. Остерегайтесь ударной волны, она может повредить команде! Не рекомендуется стрелять дальше 350 метров.



3. RPG-7

Прицеливание: Используйте опции '[Установка дистанции](#)' (смотри M136)

Боеприпасы	Используется против	Дистанция
PG-7V HEAT	Броня (маленький урон)	Нормальная
PG-7VL HEAT	Броня (средний)	Нормальная
PG-7VR Tandem HEAT	Броня (тяжелый)	Очень маленькая
OG-7 (HE)	Пехота	Нормальная высокая

Боеприпасы	Номер деления
PG-7V HEAT	0
PG-7VL HEAT	1
PG-7VR Tandem HEAT	0, установите дальность 500 м и не пытайтесь стрелять дальше 100 метров
OG-7 (HE)	Не указано, нет правил стрельбы

Примечание: Остерегайтесь ударной волны, она может повредить команде! Не рекомендуется стрелять дальше 300 метров.





4. RPG-18, -22, -27

Прицеливание: Используйте опции '[Установка дистанции](#)' (смотри M136) целится по второму делению сверху!

Только один тип боеприпасов в основном используется против брони.

Примечание: Это оружие одноразового использования и может стрелять только один раз. Остерегайтесь ударной волны, она может повредить команде!





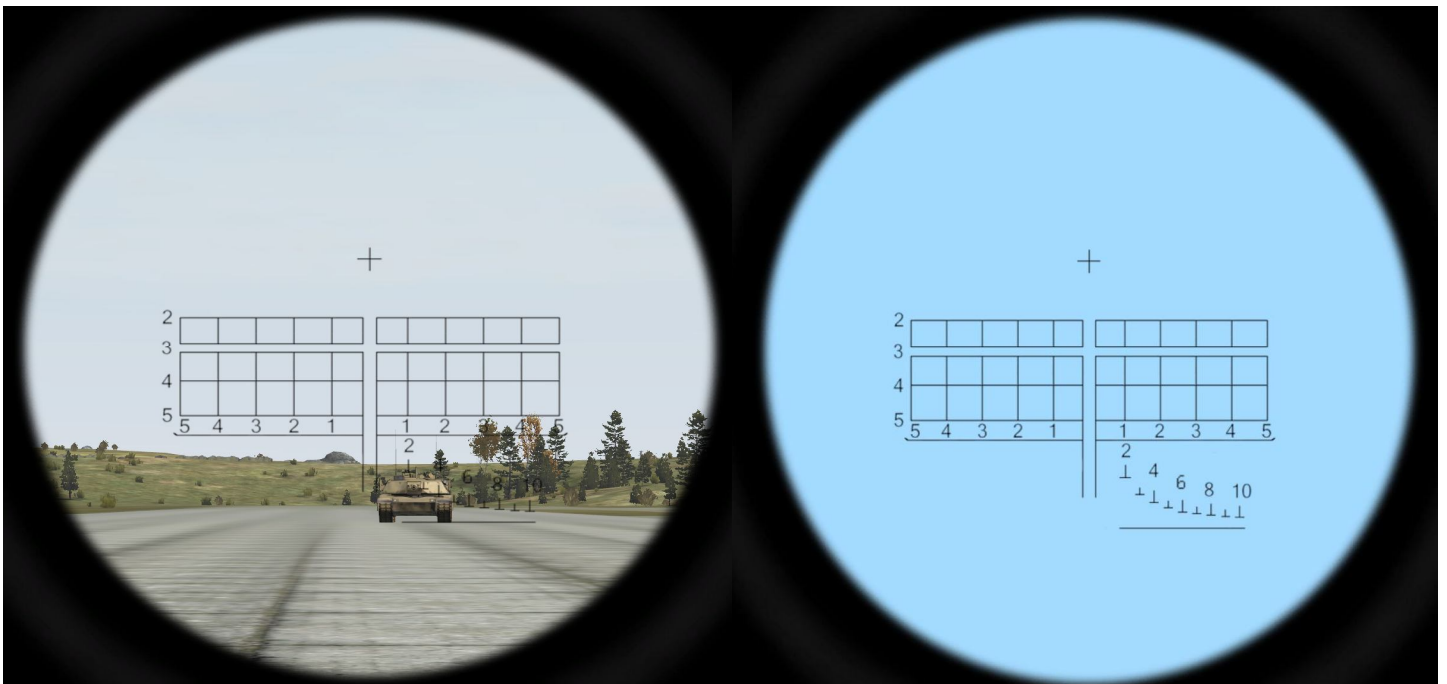
5. RPG-29

Прицеливание: Деления отмеченные на прицеле умножаем на 100 (метры).

Боеприпасы	Используется против	Дистанция
PG-29	Броня	Нормальная
TGB-29	Пехота	Нормальная

Примечание: Остерегайтесь ударной волны, она может повредить команде!

Определение дальности: Это осуществляется с помощью иконки в нижней правой части прицела. Вы размещаете эту часть прицела над танком, нижняя линия помещается, где танк касается земли, верхняя черта должна касаться верхней части башни. Танк в данном примере на 200 метров.





6. FGM-148 Javelin

Прицеливание: Просто навести на цель, дождаться пока произойдет захват цели и выстрелить.

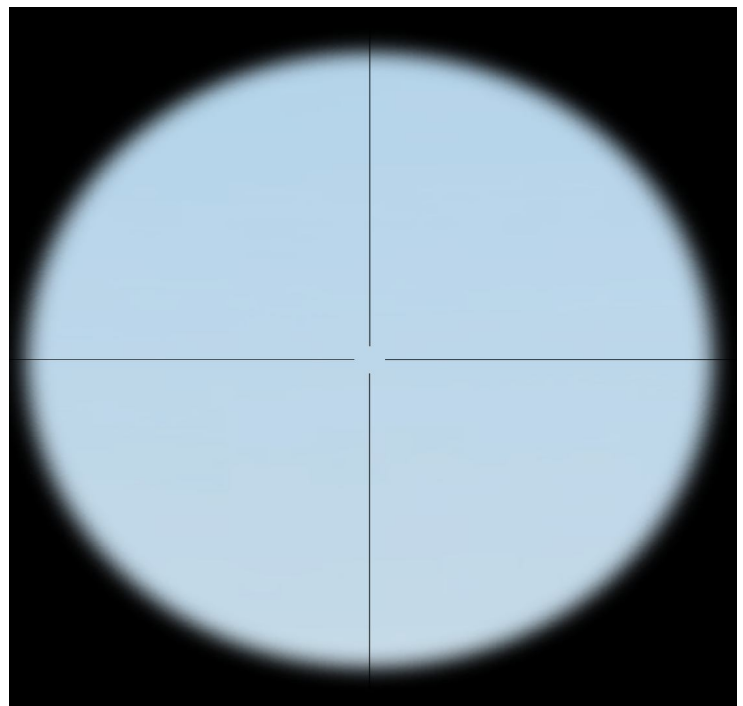
Примечание: Огромный ущерб и способность стрелять на расстояние до 2 км. Однако тяжелое и вы не в состоянии носить много ракет. Это оружие мягкого пуска не имеет ударной волны.



7. 9P151 Metis-M

Прицеливание: Управляется по проводному каналу, выстрелите и используя перекрестие направляйте ракету к цели. Вы должны держать перекрестие на цели иначе ракета будет отклоняться от своего курса!

Примечание: Огромный ущерб и способность стрелять на большое расстояние. Однако тяжелое и вы не в состоянии носить много ракет. Остерегайтесь ударной волны, она может повредить команде!





2. Автоматы штурм. винтовки

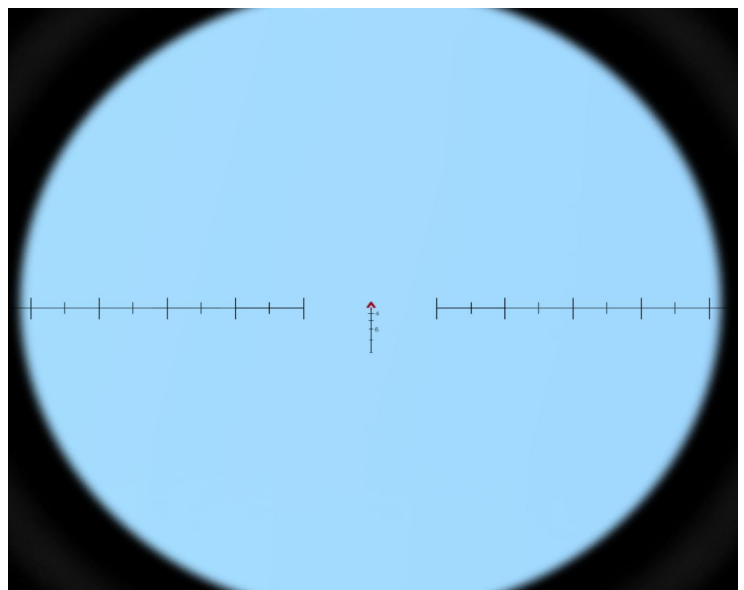
1. M16A4 / M4 (SD) with ACOG

Прицеливание: Деления дальности в прицеле увеличиваются на 100 метров.

Боеприпасы	Урон	Патроны
Stanag	Нормальный	30/20
G36	Нормальный	30
MG36	Чуть меньше (почти ничего)	100 (занимает два слота инвентаря каждый)

Примечания: M16A4 имеет почти идеальную точностью до 300 метров, при стрельбе на таком расстоянии будет небольшой разброс. При использовании глушителя (SD), не забудьте зарядить SD патроны. Они меньше наносят повреждение и разброс значительно больше. Из-за более короткого ствола M4 имеет немного больший разброс чем M16.

Определение дальности: Мы используем красный угол и черточки под ним, чтобы определить дальность. Установите красный угол или линию над плечами вражеского солдата. Линия у ног определяет дальность. Умножаем число на 100 и у Вас есть дальность в метрах.





2. G36 Series

Прицеливание: Только для версии с оптикой



Номер деления	Дистанция (метры)
0	< 250
1	400
2	550

Боеприпасы	Урон	Патроны
Stanag	Нормальный	30/20
G36	Нормальный	30
MG36	Чуть меньше (почти ничего)	100 (занимает два слота инвентаря каждый)

Примечание: G36-серии (G36K, G36C, MG36) имеет почти идеальную точностью до 300 метров, при стрельбе на таком расстоянии будет небольшой разброс.

Определение дальности: Для это используется маркировка в левом нижнем углу прицела. Перемещаем маркировку над солдатом и пытаются втиснуть его между этими линиями, когда он стоит. Умножаем число на 100 и у Вас есть дальность в метрах.





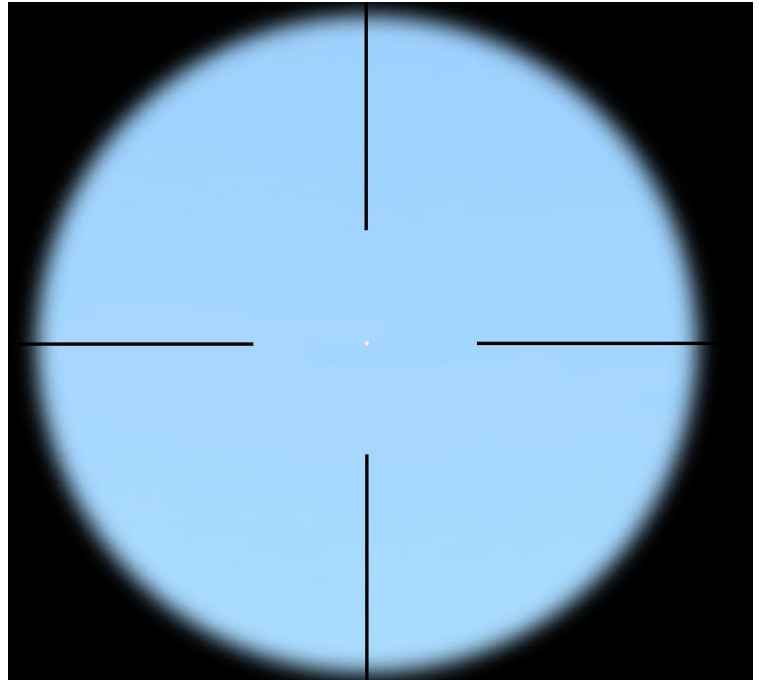
3. XM-8 Series

Прицеливание:

Боеприпасы	Урон	Патроны
Stanag	Нормальный	30/20
G36	Нормальный	30
MG36	Чуть меньше (почти ничего)	100 (занимает два слота инвентаря каждый)

Примечание: XM8-series имеет почти идеальную точностью до 300 метров, при стрельбе на таком расстоянии будет небольшой разброс.

Определение дальности: Нет возможности





4. АК107 / 74 with PSO

Прицеливание:

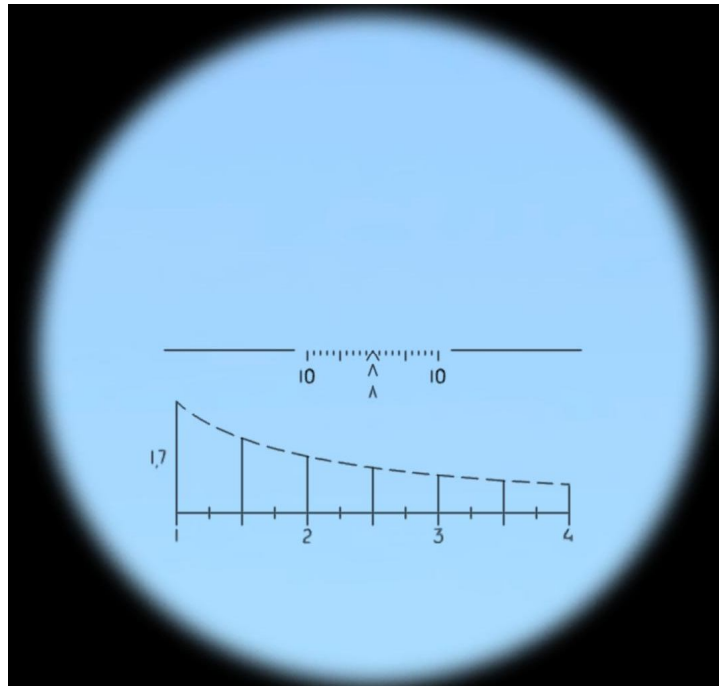
Номер деления	Дистанция (метры)
0	< 250
1	350, 400
2	600

Примечание: АК107/74 имеет почти идеальную точностью до 300 метров, при стрельбе на таком расстоянии будет небольшой разброс.

Единственная разница между 107 и АК 74 является то, что у 74 больше отдача, но меньше пламегаситель.

Определение дальности:

Используйте маркировку в нижней части прицела. Постарайтесь поместить туда стоящего в полный рост солдата. Когда вы это сделаете, умножьте число на 100 это и будет расстояние до цели. Другой метод попытается поместить плечи солдата в угол прицела. Деления для углов сверху донизу: 300, 400, 500 метра





5. QBZ03 / QBZ95 (SD) SP

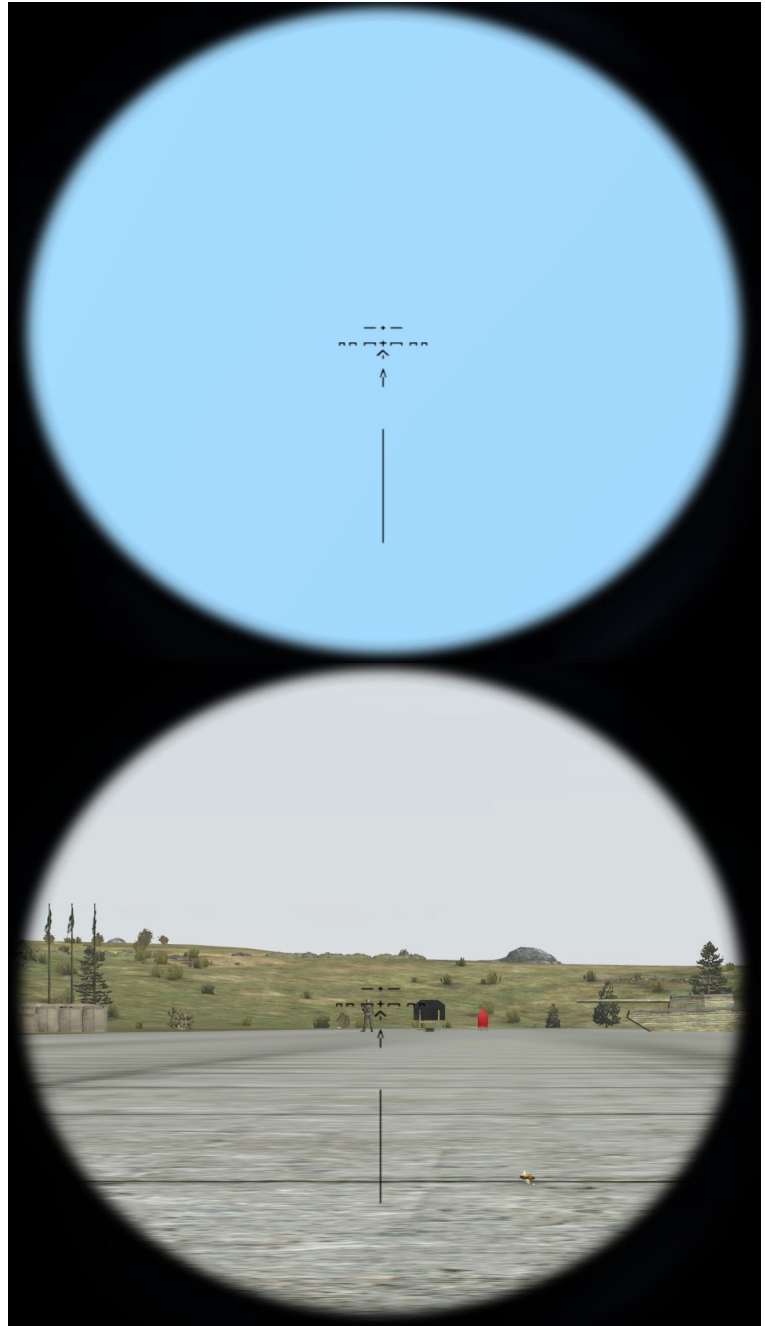
Прицеливание:

Номер деления	Дистанция (метры)
0	< 300
1	400
2	550

Примечание: QBZ03 и QBZ95 (SD) имеют невероятную точность на всех дистанциях. При использовании глушителя (SD), не забудьте использовать SD магазины.

Определение дальности:

Используется маркировка справа и слева от креста в центре прицела. Старайтесь уместить плечи цели в этих направлениях. Дальность: 300, 400, 500 метров (от центра).





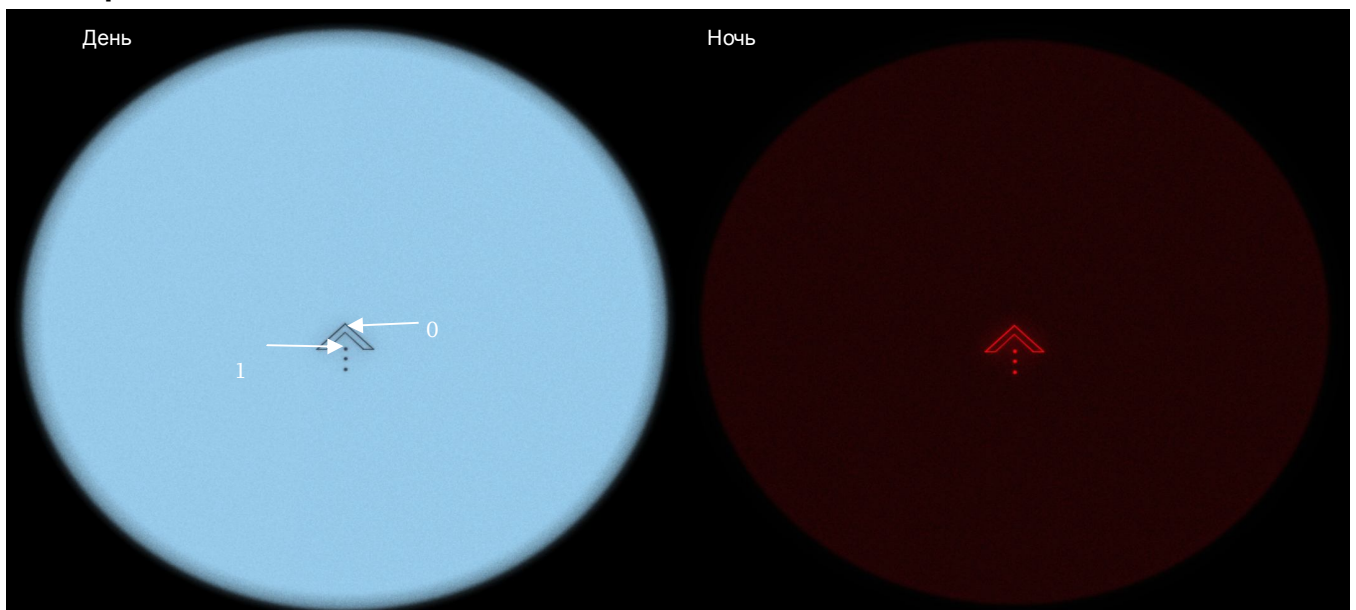
6. QBZ03 / QBZ95 (SD) TI

Прицеливание:

Номер деления	Дистанция (метры)
0	200
1	300
2	550
3	650

Примечание: QBZ03 и QBZ95 (SD) имеет невероятную точность на всех дистанциях. Прицел имеет TI (= тепловидение), вы можете включить его ('TI On') и отключить ('TI Off'), когда целитесь. TI действует только ночью, и похоже на ночное видение, но не зеленый вид. При использовании глушителя (SD), не забудьте использовать SD магазины.

Определение дальности: Нет возможности



7. Стрелковое оружие без оптики

Прицеливание: до 300-350 метров вы должны просто целиться в середину туловища противника (центр массы) и вы должны оценить попадание. За 300 метров становится тяжело увидеть врага через открытый или коллиматорный прицел и вы должны компенсировать падение пули. Здесь нужна тренировка.



3. Пулеметы

1. M249 PARA M145 / M240 (PARA) M145

Прицеливание: Деления отмеченные на прицеле умножаем на 100 (метры).

Примечание: У модификации PARA больше разброс, из-за укороченного ствола, но это облегчило пулемет.



2. Без оптики

Прицеливание: У всех пулеметов без оптики нулевая отметка выставлена на 400 метров. На близких расстояниях следует немного брать ниже.





4. Снайперское оружие

1. DMR / Mk12 SPR (SD)

Прицеливание:

Номер деления	Уменьшенный масштаб (метры)	Увеличенный масштаб (метры)
0	< 250	< 250
1	500	350
2	650	450
3	800	500
4	950	600
Конец тонкой линии	1050	650

Примечание: DMR и МК 12 имеют хорошую точность на всех дистанциях, на больших дистанциях имеет небольшой разброс.

Атакующим целям находящимся дальше 650 будет очень тяжело, так как вы можете уменьшить масштаб, выстрелить и опять увеличить масштаб чтобы оценить попадание. Недостаток Mk 12 в том, что она не имеет сошек, но зато можно использовать магазины большой ёмкостью. Не забывайте брать SD магазины для Mk 12. Расставьте сошки и следите за направлением ветра.



Боеприпасы (только для Mk12)	Урон	Патроны
Stanag (трассер)	Нормальный	30/20
G36	Нормальный	30
MG36	Чуть меньше (почти ничего)	100 (занимает два слота инвентаря каждый)



2. M24 / M40A3 / M110 (SD)

Прицеливание:

Номер деления	Увеличение 1 уровня (метры)
0	< 300
1	350
2	450
3	550
4	600
Конец тонкой линии	650

Примечание: установить сошки и обратите внимание на направление ветра. Не забывайте патроны для SD версии. У SD версии разброс значительно больше. (Прицел такой же как у DMR / Mk12 SPR)

Определение дальности: (См. замечания для снайперского оружия)

3. M107 / TAC 50 (SD)

Прицеливание:

Номер деления	Уменьшенный масштаб (метры)	Увеличенный масштаб (метры)
0	< 550	< 550
1	750	600
2	950	700
3	1150	800
4	(Не хватило места для теста)	900
Конец тонкой линии	(Не хватило места для теста)	950

Примечание: The M107 / TAC 50 (SD) имеют хорошую точность на всех дистанциях, на больших дистанциях имеет небольшой разброс. Атакующим целям находящимся дальше 950 будет очень тяжело, так как вы можете уменьшить масштаб, выстрелить и опять увеличить масштаб чтобы оценить попадание. Расставьте сошки, когда вы лежите и следите за направлением ветра! Эти винтовки очень громко стреляют и поднимают много пыли.

Примечание для TAC 50 (SD):

У TAC 50 скользящий затвор и маленький магазин (5 патронов) по сравнению с M107 (10 патронов). TAC 50 (SD) рекомендуется использовать только, когда нужно тихо поразить защищенную цель.

Не забывайте брать патроны для SD версии.

Определение дальности: (См. замечания для снайперского оружия)





4. M109

Прицеливание:

Номер деления	Уменьшенный масштаб (метры)	Увеличенный масштаб (метры)
0	< 550	< 500
1	650	550
2	800	600
3	900	700
4	1050	750
Конец тонкой линии	(Не хватило места для теста)	800

Примечание: M109 имеют хорошую точность на всех дистанциях, на больших дистанциях имеет небольшой разброс. Атакующим целям находящимся дальше 800 будет очень тяжело, так как вы можете уменьшить масштаб, выстрелить и опять увеличить масштаб чтобы оценить попадание. Стреляет маленькими осколочно-фугасными патронами. M109, наверное, мать всех винтовок, она убивает пехоту с одного выстрела и может вывести транспортное средство из строя, если стрелять по уязвимым местам (колесам, переднему стеклу, ...). Единственным недостатком является большая отдача, которая не позволяет быстро стрелять. Расставьте сошки, когда вы лежите и следите за направлением ветра! Эта винтовка очень громко стреляет и поднимает много пыли. (Прицел такой же как у M107 / TAC 50)

Определение дальности: (См. замечания для снайперского оружия)

5. SVD Dragunov

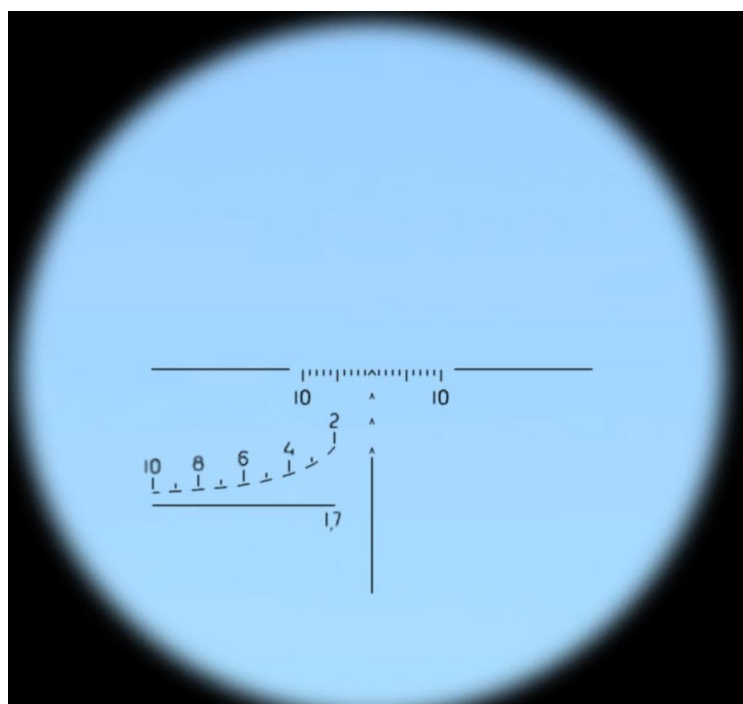
Прицеливание:

Номер деления	Дистанция (метры)
0	< 350
1	550
2	750
3	950

Примечание: СВД имеет хорошую точность на дистанциях до 550 метров, если осуществляется стрельба на большие дистанции появится небольшой разброс. СВД полуавтоматическая винтовка и имеет 10 патронов в магазине. Она хороша на среднем расстоянии для снайперских винтовок. Следите за направлением ветра!

Определение дальности:

Используйте маркировку в левой нижней части прицела. Постарайтесь поместить между двумя линиями стоящего в полный рост солдата. Когда вы это сделаете, умножьте число на 100 это и будет расстояние до цели.





6. KSVK

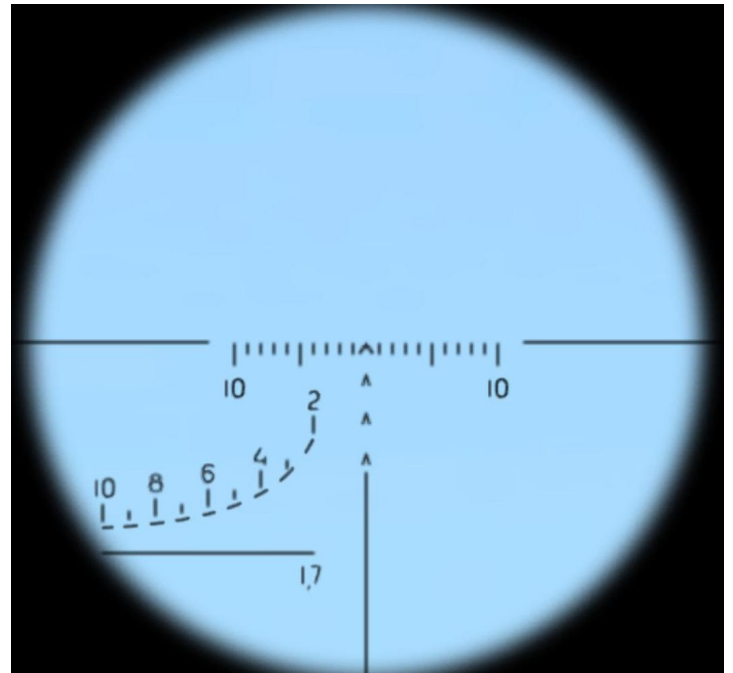
Прицеливание:

Номер деления	Дистанция (метры)
0	< 500
1	650
2	900
3	1100

Примечание: KSVK имеет хорошую точность на всех дистанциях, на больших дистанциях имеет небольшой разброс. Самый большой недостаток KSVK, по сравнению с M107, она имеет только 5 патронов и имеет отдачу гораздо больше. Расставьте сошки, когда вы лежите и следите за направлением ветра! Эта винтовка очень громко стреляет и поднимает много пыли.

Определение дальности:

Используйте маркировку в левой нижней части прицела. Постарайтесь поместить между двумя линиями стоящего в полный рост солдата. Когда вы это сделаете, умножьте число на 100 это и будет расстояние до цели.

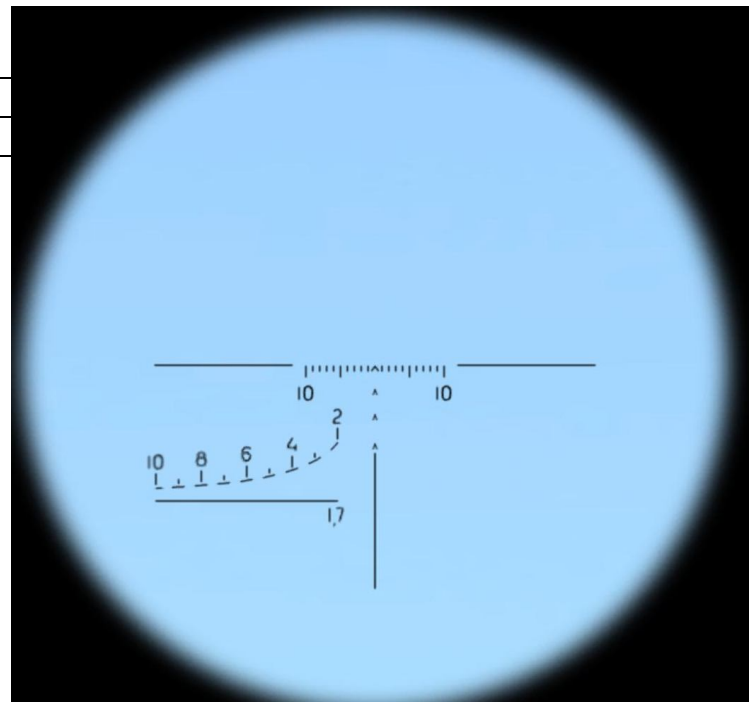


7. VSS Vintorez

Прицеливание:

Номер деления	Дистанция (метры)
0	< 100
1	200
2	300

Примечание: Vintorez имеет встроенный глушитель и является единственной бесшумной винтовкой в Российской армии. Следите за направлением ветра!





8. Важное замечание для снайперского оружия

Регулировка прицела:

У всего снайперского оружия есть возможность регулировать прицел. Эта опция активизируется нажатием "Shift + V", после чего появится окно в верхней части экрана. В этом окне нажмите кнопку "Range Table" и появится таблица с дистанцией и мил (равен 0,0254 м). Для каждой дистанции можно ввести нужное количество мил. После выставления нужных параметров нажмите "Confirm" и эта дистанция будет на нулевом делении в вашем прицеле. Таким образом, вы сможете стрелять точно в цель, если он находится на выбранной дальности. Вы также можете выставить значение бокового ветра, это возможно только при наличии карманной метеостанции Kestrel 4500 (стандартное оборудование корректировщика). У российского оружия можно сразу выставлять дистанцию. Обратите внимание, что после изменения дистанции дальность в таблицах этого руководства не будет правильной. Чтобы пользоваться этими таблицами нужно сбросить регулировку прицела на значения по умолчанию.

BLUFO

Elev moa Windage moa

Close table Confirm

Range	Elev.	Wnd. 4m/s
100	-7	1
200	-4	1.2
300	0	1.9
400	4	3.2
500	8	4.9
600	14	6.9
700	20	8.9
800	28	11.8
900	37	15.3
---	---	---

OPFOR

Range m Windage mil

Close table Confirm

Range	Elev.	Wnd. 4m/s
100	0.6	0.3
200	1.4	0.4
300	2.4	0.6
350	2.9	0.75
400	3.3	0.9
450	3.9	1.05
500	4.6	1.2
550	5.4	1.4
600	6.1	1.6
---	---	---



Определение дальности для американского снайперского оружия:

Все снайперское оружие США для определения дальности использует все ту же систему Mil-Dot. (Это не реалистичные значения, они используются только в игре). Заметим, что эти расстояния правильные при максимальном увеличении прицела. Расстояние в примере 300 метров.

Количество точек	Дистанция (метры)
2	850
3	600
4	450
5	350
6	300





Kestrel 4500 карманная метеостанция:

Kestrel 4500 является очень важной частью оборудования снайперской команды, она есть у корректировщика по умолчанию. Она вызывается нажатием на "Kestrel 4500" в меню действий. Она имеет 4 меню, и вы можете переключаться между ними нажатием на левую и правую кнопки.

Меню 1:

Цифровой компас, показывает ваше направление. Если вы нажмете на среднюю кнопку Kestrel будет откалиброван.

Меню 2:

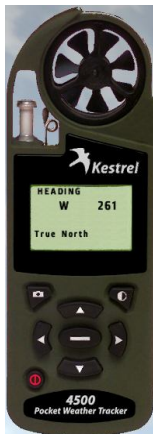
Индикатор бокового ветра, если вы не калибровали Kestrel здесь будет показана ошибка. Для калибровки Вам нужно вернуться назад в меню 1. Этот индикатор показывает скорость ветра, но не показывает в каком направлении он дует. Для проверки направления придется закрыть Kestrel и нажать "Shift+K", направление будет показано в верхнем левом углу вашего экрана (желтый = слабый ветер, оранжевый = средний, красный = сильный).

Меню 3:

Индикатор встречного ветра, показывает количество встречного ветра, не так полезно.

Меню 4:

Высотомер, показывает текущую высоту над уровнем моря. Для закрытия Kestrel нажмите "Esc".



Меню 1



Меню 2



Меню 3



Меню 4



Меню 1:
калибровка



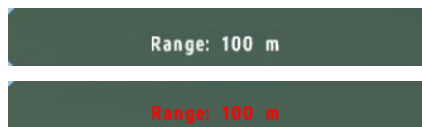
5. The Grenade Launchers

1. M203

Firing:

Sight Reference (^)	Distance (meters)
0 (top)	< 80
0 (bottom)	100
1	110
2	130
3	150
4	170
5	185
6	195

Notes: Ace added an aiming help when firing over greater distances, this is to simulate the experience of your soldier with the grenade launcher. When you press [Shift+V](#) you will see a window in the top left corner showing you the range you will shoot at (on horizontal ground!) When the number turns red, you will fire right at that range if it is white you will shoot at approximately that range.



2. GL and GP-25

The GL and GP-25 only have a small sight with no bullet drop compensation lines, all that can be said about it is that the sight is set for a range of 150 meters. You can also use [Shift+V](#) (see M203).



3. QBZ95 GL

Firing:

Sight Reference (^)	Distance (meters)
0 (top)	< 80
1	150
2	200
3	260
4	300

Notes: You can also use [Shift+V](#) (see M203).





6. The Static Weapons

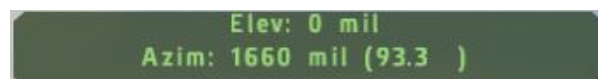
1. M2, KORD, DShKM

All these weapons have the 'Sight Adjustment' option in the action menu. When this is selected a window will open similar to that of the sight adjustment of the sniper rifles. Here you can select range and windage values. Once done, click confirm and fire straight at the target you have set the range for.



2. Mk19, AGS-30

These weapons also use the 'Sight Adjustment' option (see previous). The static GL can also use the 'Use T-E' option. It can be found in the action menu. Once activated a window will open in the upper left corner, it will constantly show the elevation and heading of the gun. Once you have selected this option you can turn it off in the action menu with the 'End Using T-E' option or select 'Range Table' for a table with the right mils for the ranges.



Range, m	Elev, mil	Indir.
0	0	
100	9	
200	18.6	
300	29.1	
400	40.4	
500	52.6	
600	65.9	
700	80.3	
800	96	

3. Note for Static Weapons

The above systems also work on the mounted versions of these weapons e.g. Humvee, Stryker, Pickup, UAZ, ...



6. The Explosives

1. Mine

Placement: The traditional Anti-Tank landmine. Move to the location where you want it and select 'Put Mine (x left)' in the action menu. When this is done the mine is deployed.

Detonation: (automatic only) The mine will detonate when a vehicle moves very close. The mine will not be detonated by infantry.

Disarming: The mine can be deactivated by selecting 'Disarm mine' in the action menu when you are close enough to the mine and looking directly at it.



2. M18A1 (Claymore)

Placement: The M18A1 is a directional explosive device it fires hundreds of small iron balls towards the direction it is facing, so placement is important. You can place the claymore by selecting 'Place M18' in the action menu.

If you want to change the facing of the mine you can use the option 'Sight in mine' in the action menu when you look directly at the mine. After you this is done your view will change and you can use the movement keys to choose the exact facing of the mine. When done press escape.

Detonation:

Manual: First use the 'Safety Off (Clacker x)' option in the action menu. Then press 'Detonate Claymore x' in the action menu. You can place multiple claymores, they will be numbered and you can set them off one by one.

Automatic: Get close to the mine and look directly at it, in the action menu you will get the option 'Tripwire Mine', select it, then move away from the mine to where you want the tripwire to end and select 'End Tripwire' in the action menu. You then have 5 seconds before the mine is armed. The mine will be detonated when either a vehicle or infantry passed the tripwire.

Disarming: (see Mine)





3. M16A1 Bounding Mine

Placement: The M16A1 is a bounding mine, this means that when the mine is set off it will launch itself up in the air to about 1 meter and the detonate unleashing shrapnel in a 360° angle. So even when 1 person sets it off it might kill a whole fireteam. To place the mine move to the location where you want it and click 'Place M16' in the action menu.



Detonation:

Automatic 1: Tripwire (see M18A1 Claymore)

Automatic 2: Look directly at the mine and select the 'Safety Off option'. The mine will be detonated by infantry only.

Disarming: Not possible when Safety Off option has been used otherwise, see Mine.

4. M49 Tripflare

Placement: The M49 Tripflare is a warning device that is placed on the ground and is activated by a tripwire. Once activated it will start burning just like a flare, hopefully backlighting the enemy. This mine is only useful at night. To place the M49 move to the location where you want it and select 'Place M49' in the action menu.



Detonation:

Automatic: Tripwire (see M18A1 Claymore)

Disarming: (see Mine)

5. M89 PDM

Placement: The M89 Pursuit Deterrent Munition can be thrown like a grenade and once it hits the ground it will shoot out wires and detonate if infantry or vehicles come too close.



Detonation:

Automatic: Proximity

Disarming: Not Possible



6. M2 SLAM

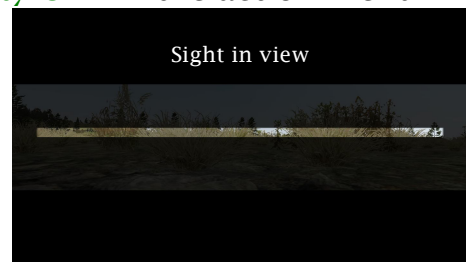
Placement: Move to the location where you want to place the mine and then select 'Place M2' in the action menu. It is only triggered by vehicles.

Detonation:

Automatic 1: Bottom Attack, this arming mode turns the M2 in a normal mine, it will detonate when a vehicle drives over it. After placing the mine, look directly at it and select 'M2: BOTTOM ATTACK' then select 'Safety Off' in the action menu.

Automatic 2: Side attack, this arming mode is similar to the claymore. First select 'M2: SIDE ATTACK' in the action menu then 'Sight In' when you are satisfied with the facing select 'Safety Off'.

Disarming: (see Mine)



7. Satchel Charges

Placement: Move to the location where you want the satchel and select 'Put Satchel Charges (x left)' in the action menu. Another option is to attach it to a vehicle, stand close to the vehicle and select 'Put Satchel Charges (x left)' then look directly at the satchel and click in the action menu on 'Attach Satchel Charges to [number Vehicle name]'.

Detonation:

Manual: Once you placed the satchel you can press 'Touch Off x Bombs' this will detonate all the bombs you have placed.

Automatic: Timer, this option allows you to set a timer on the satchel. Once the satchel is placed select 'Set Timer on (30 seconds)' once this has been done the timer will immediately start counting down, you can keep adding seconds to the timer by doing the same step over and over again.

Disarming: Look directly at the Charge and select 'Deactivate Bomb'.



8. Important Note on Mines

Mines don't care whether you are friendly or not so be extremely careful when placing them, good teamwork and coordination are a must. It is advised that you first plant all of them and then start turning the safety off starting on the outer perimeter and working your way towards the inside.



9. Grenades

Whether it is an M67, M34, M7A3 or an RGO, the next applies for all of them.

ACE includes a new throwing mechanic for grenades. This can be activated by pressing **'Shift+H'** and you will switch between different throwing modes. The selected mode will show up in the upper right corner.

Mode	Effect
Throw	Default throwing mode
Throw (short)	Useful for lobbing grenades just over a wall. It uses the default angle but less power
Precisionthrow	Throws the grenade in the direction you are aiming and not in an angle. (This how you are used to throwing smoke grenades)
Roll	Throws the grenade parallel to the ground, fast enough to bounce about 10 meters.
Roll (short)	Same as roll but the grenade goes much slower, it might fall to close so be careful.
Drop	Drops it right at your feet. You better start running if you don't want to loose your feet.

Grenade Name	Description
M67	Timed anti-personnel grenade (BLUFOR)
RGD5	Timed anti-personnel grenade (OPFOR)
Type 82	Timed anti-personnel grenade (PLA)
RGO	Anti-personnel grenade, detonates on impact (OPFOR)
M34	White-Phosphorus grenade, only explosion hurts you
M7A3	CN gas, gives player blurry vision, AI runs away from the source ignoring everything on their way
M84	Flashbang, has a 2 seconds fuse, depending on distance from the grenade and whether it is within field of vision effects may vary from only temporary loss of hearing to being blinded for 10 seconds plus loss of hearing, AI is stunned for about 6 seconds.
Flashbang	(see M84)
M86	PDM, mine (see mines section)



7. Версия для печати

M136

Используйте опцию 'Установка дистанции'

Mk 153 Mod 0 SMAW

Используйте опцию 'Установка дистанции', при необходимости можно использовать прицельную винтовку.

Номер деления (когда дистанция выставлена по умолчанию)	Дистанция (метры)
0	<100
1	200
2	350

RPG-7

Используйте опцию 'Установка дистанции'

Боеприпасы	Номер деления
PG-7V HEAT	0
PG-7VL HEAT	1
PG-7VR Tandem HEAT	0, установите дальность 500 м и не пытайтесь стрелять дальше 100 метров
OG-7 (HE)	Не указано, нет правил стрельбы

RPG-18, -22, -27

Используйте опцию 'Установка дистанции'

RPG-29

Ranges are marked on the scope, just multiply by 100 (meters).

FGM-148 Javelin

Lock-on and fire

9P151 M-Metis

Keep the crosshair on the target (wire-guided)

M16 / M4 with ACOG

Ranges are marked on the scope, just multiply by 100 (meters).

G36 Series

Sight Reference	Distance (meters)
0	< 250
1	400
2	550

XM-8 Series

Zeroed at 300 meters.



AK 107 / 74 PSO

Sight Reference	Distance (meters)
0	< 250
1	350, 400
2	600

QBZ03 / QBZ95 (SD) SP

Sight Reference	Distance (meters)
0	< 300
1	400
2	550

QBZ03 / QBZ95 (SD) TI

Sight Reference	Distance (meters)
0	200
1	300
2	550
3	650

M249 PARA M145 / M240 M145

Ranges are marked on the scope, just multiply by 100 (meters).

DMR / Mk 12 SPR

Sight Reference	Zoomed out (meters)	Zoomed in (meters)
0	< 250	< 250
1	500	350
2	650	450
3	800	500
4	950	600
End of thin line	1050	650

M24 / M40A3 / M110 (SD)

Sight Reference	Only 1 zoom level (meters)
0	< 300
1	350
2	450
3	550
4	600
End of thin line	650

M107 / TAC 50 (SD)

Sight Reference	Zoomed out (meters)	Zoomed in (meters)
0	< 550	< 550 meters
1	750	600
2	950	700
3	1150	800
4	(Not enough room to	900



	test)	
End of thin line	(Not enough room to test)	950

M109

Sight Reference	Zoomed out (meters)	Zoomed in (meters)
0	< 550	< 500
1	650	550
2	800	600
3	900	700
4	1050	750
End of thin line	(Not enough room to test)	800

SVD Dragunov

Sight Reference	Only 1 zoom level (meters)
0	< 350
1	550
2	750
3	950

KSVK

Sight Reference	Only 1 zoom level Distance (meters)
0	< 500
1	650
2	900
3	1100

M203

Sight Reference	Distance (meters)
0 (top)	< 80
0 (bottom)	100
1	110
2	130
3	150
4	170
5	185
6	195

Use [Shift+V](#)

GL and GP-25

Zeroed at 150 meters. Use [Shift+V](#)

QBZ95 GL

Sight Reference	Distance (meters)
0	< 80
1	150
2	200
3	260



4

| 300





3. ACE 2 Features

ACE 2 has a huge amount of big and small changes, I only explained a couple of them that are important for aiming, for all the features visit the website.

http://community.bistudio.com/wiki/Features_of_ACE2



4. Play Arma 2 at 6th Sense

Interested in playing at 6th sense? Go to <http://6thsense.eu/> and post a short introduction in the Welcome Thread, our moderators will handle your registration as soon as possible.