Anarchy online

SHADOWLANDS

EXPANSION PACK



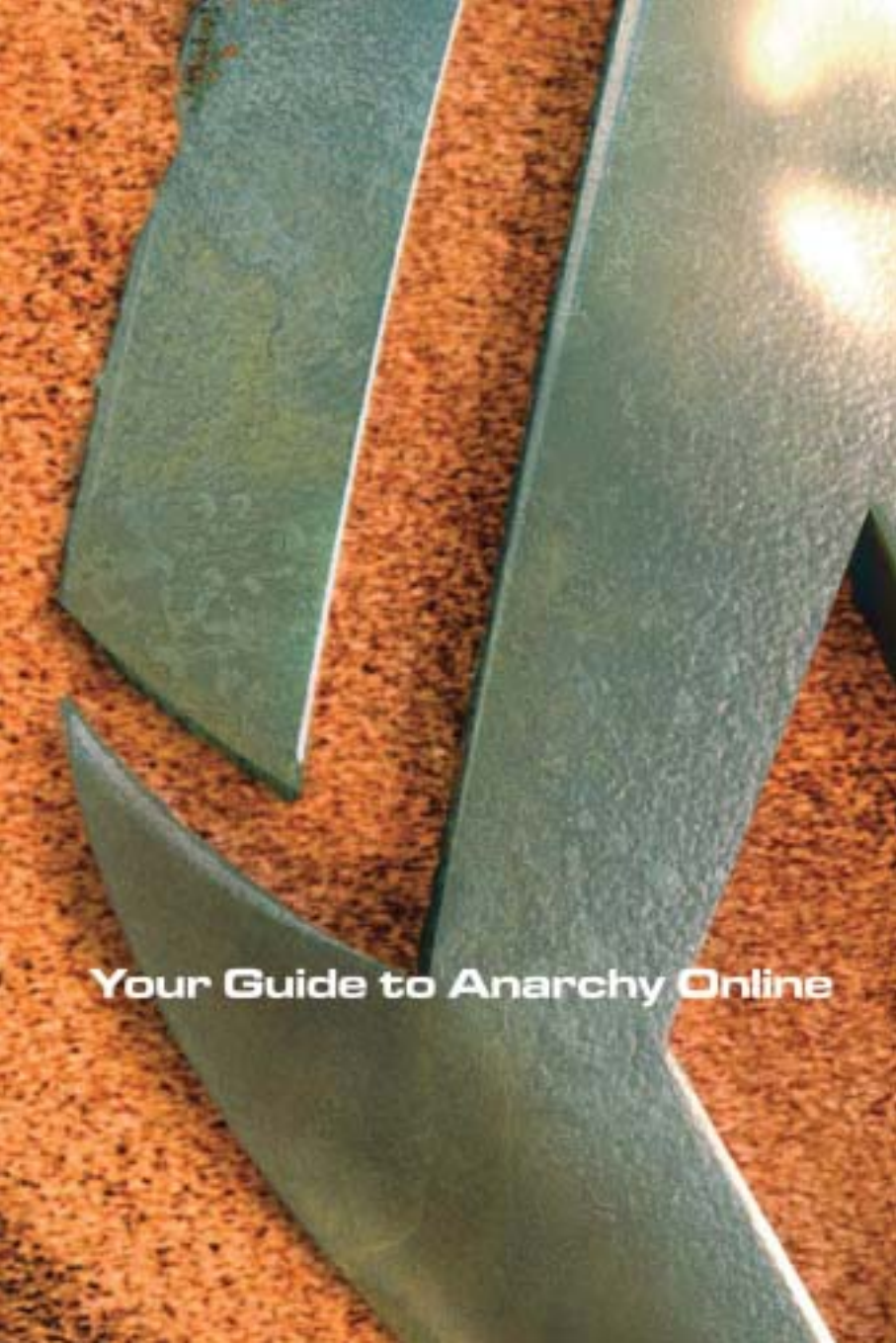
ПУТЕВОДИТЕЛЬ

www.anarchy-online.com




THE NOTUM WARS
Anarchy online
www.anarchy-online.com




Your Guide to Anarchy Online

Кланы

*Предвыборные тезисы**

Уже первое пришествие корпорации Omni-Tek на планету Rubi-Ka, связано с ложью. Они обманули всех, внушив мысль, что на планете нет вообще ничего, представляющего хоть какую-то ценность, что планета это всего лишь камень, цепь непригодных для обитания горных массивов. Местные жители были просто одурачены.

Конечно же, диктаторы из Omni-Tek знали о существовании и возможностях нотума, поэтому, скрыв от общественности данные своих исследований, они незамедлительно и с неприкрытой жестокостью приступили к разработке месторождений нотума на планете.

А еще коварный Omni-Tek начал выводить особую породу людей, приспособленных к изнурительной работе по извлечению нотума из гигантских шахт. Эти люди и есть мы, вернее сказать, мы ими были…

Мы до смерти устали от нечеловеческих условий труда, корпоративной алчности, чудовищных условий обитания и непрерывного ограничения свободы. Мы те, единственные, у кого хватило смелости восстать против Корпорации и вступить в бой за свободу, которой мы все достойны.

Истина в том, что Omni-Tek не владеет Rubi-Ka, а всего лишь арендует планету. Для Корпорации жизнь человека ничто. Жажда власти и денег, всепоглощающая алчность вот истинное лицо Omni-Tek. Но Rubi-Ka наш дом. Здесь мы все родились и выросли. И мы получим долгожданную свободу.

Долой Omni-Tek! Голосуй за кланы!

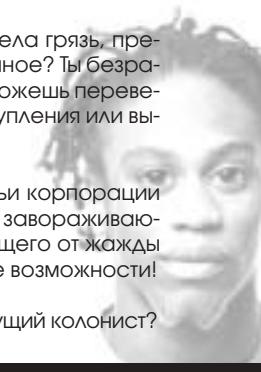




**На правах рекламы.*

Новые возможности ждут тебя на планете Rubi-Ka, будущий колонист!

Корпорация Omni-Tek® предлагает тебе стать гражданином самого быстроразвивающегося и захватывающего мира в галактике!



Ну что, сыт по горло жизнью на Земле? Тебе надоела грязь, преступность и перенаселение? Ищешь что-то особенное? Ты безработный или тебе не хватает денег? Ты устал, но не можешь перевести дух? Тебя разыскивают за совершенные преступления или выпустили под залог?

Тогда становись членом постоянно растущей семьи корпорации Omni-Tek®, и бери курс на планету Rubi-Ka, самую завораживающую и поразительную точку галактики, где сгорающего от жажды приключений колониста ожидают неограниченные возможности!

Что могут предложить тебе Omni-Tek® и Rubi-Ka, будущий колонист?

БЕЗУСЛОВНОЕ И ОКОНЧАТЕЛЬНОЕ ПРОЩЕНИЕ ВСЕХ СОВЕРШЕННЫХ РАНЕЕ ПРЕСТУПЛЕНИЙ И СНЯТИЕ ОБВИНИТЕЛЬНЫХ ПРИГОВОРОВ! [1]

БЕСПЛАТНОЕ ПРОЖИВАНИЕ В ЛЮБОМ ВЫБРАННОМ ГОРОДЕ! [2]

ГАРАНТИРОВАННУЮ И ХОРОШО ОПЛАЧИВАЕМУЮ РАБОТУ В ОДНОМ ИЗ ДОЧЕРНИХ ПРЕДПРИЯТИЙ КОРПОРАЦИИ OMNI-TEK®, ПОДОБРАННУЮ С УЧЕТОМ ТВОИХ СКЛОННОСТЕЙ И УВЛЕЧЕНИЙ! [3]

МИР, ГДЕ СМЕРТЬ НЕ ФАТАЛЬНА™! [4]

БЕЗБРЕЖНЫЕ ПРОСТРАНСТВА, НЕТРОНУТЫЕ ЗЕМЛИ, ЖИВОПИСНЫЕ ПЕЙЗАЖИ И ЭКЗОТИЧЕСКУЮ ДИКУЮ ПРИРОДУ! [5]

ДОСТОЙНОЕ БУДУЩЕЕ ДЛЯ ТЕБЯ, ТВОЕЙ СЕМЬИ И ТВОИХ ДРУЗЕЙ! [6]

Решайся сейчас! Посети ближайший центр Omni-Tek® по набору кадров или загляни в Сеть, чтобы получить более подробную информацию, а также совершить виртуальное путешествие по уникальному и живописному миру Rubi-Ka, получить свидетельства предыдущих колонистов и увидеть многое-многое другое.

Omni-Tek® и Rubi-Ka…
Будущее в твоих руках!

---

[1] В случае подписания многократного, пожизненного контракта на пребывание в должности в рамках корпорации Omni-Tek®, подписавший теряет другие законные права на неограниченный срок.

[2] По возможности. В праве первого выбора может быть отказано. Корпорация Omni-Tek® оставляет за собой право предложить подписавшему контракт и его семье альтернативное жилище. Предоставляемые услуги проживания могут быть изменены без предварительного уведомления. Корпорация Omni-Tek® не гарантирует проживание подписавшего контракт в одном месте с его семьей.

[3] Корпорация Omni-Tek® оставляет за собой право самостоятельно решать, в какой области в настоящий момент лучше всего могут пригодиться склонности и увлечения подписавшего контракт.

[4] Распространяется не на все случаи. Корпорация Omni-Tek® не несет ответственность за фактическую физическую смерть. Воскрешение находится в рамках определенных ограничений, каковые могут изменяться в любое время, без предварительного уведомления. Omni-Tek® не является светской корпорацией и поэтому не несет ответственность за душевные и / или метафизические последствия воскрешения. Единственным лицом, отвечающим за свою бессмертную душу является сам подписавший контракт.

[5] Экзотическая природа является небезопасной для здоровья подписавшего контракт, в связи с чем не рекомендуется наблюдать за отдельными явлениями подолгу или с близкого расстояния.

[6] "Достойное будущее" требует от подписавшего контракт постоянного и неукоснительного соблюдения всех правил, норм и ограничений, определенных корпорацией Omni-Tek®. Несоблюдение данных требований ставит под угрозу "достойное будущее" подписавшего контракт.

ПРИВЕТСТВУЕМ ТЕБЯ, НОВЫЙ КОЛОНИСТ!

Omni-Trans® дарит тебе дружественный межзвездный корабль, этот ознакомительный буклет, который содержит лишь часть из гигантской энциклопедии "Твой путеводитель по Rubi-Ka"™, изданной Omni-Tek® Press.

Прими наши поздравления, Гражданин! Еще немного - и ты вступишь на планету Rubi-Ka, новый, смелый мира корпорации Omni-Tek®. Для подготовки к этому величайшему событию в твоей жизни внимательно прочти наш буклет.



OMNI-MED® предупреждает: Распространяется не на все случаи. Корпорация Omni-Tek® не несет ответственность за фактическую физическую смерть. . Воскрешение находится в рамках определенных ограничений, каковые могут изменяться в любое время, без предварительного уведомления. Omni-Tek® не является светской корпорацией и поэтому не несет ответственность за душевные и / или метафизические последствия воскрешения.

КНОПКА "SAVE" - ДУША ЧЕЛОВЕКА!

"Save"? Что это значит? К этому моменту ты уже должен быть осведомлен, что на планете Rubi-Ka Смерть не фатальна™! Однако воскрешение после физической травмы, сопровождающейся масштабным поражением органов тела, - чрезвычайно сложная процедура, требующая, как правило, применения одного из Сканеров клеточной структуры, аппарата несложного в управлении и распространенного повсеместно на планете. Хранение твоим мозгом субатомной структуры и информации о химико-электрических нервных связях позволяет специалистам из Omni-Med® моментально регенерировать тебя на момент смерти. Теперь, когда наличие в человеке "души" - его сущности - доказано, мы гарантируем, что твое новое, регенерированное тело будет безопасным и удобным пристанищем для твоей "души", если она не "отлетит". Т.е., пока ты помнишь о том, что нужно сохранять игру, ты будешь возвращаться к жизни снова и снова... как истинный ты.

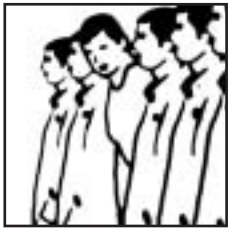
Кстати...

название Rubi-Ka означает "Красный и сухой»! Когда первые разведчики из Omni-Tek® высадились на эту планету, то их взору предстала бескрайняя, донельзя иссушенная, красная пустыня! И только благодаря чуду, сотворенному специалистами из Omni-Tek®, теперь здесь могут жить люди.



У ТЕБЯ В КАРМАНЕ ПИСТОЛЕТ, НО СТРЕЛЯТЬ ВО ВСЕХ НЕ СТОИТ!

Доставать ствол и валить всех без разбора, согласись, далеко не лучшая затея. Не давай волю чувствам. Прежде чем твоя система наведения захватит цель, и вспотевшим от волнения пальцем ты судорожно будешь давить на гашетку, подключи мозги и попытайся сначала определить, кто твой противник и что он из себя представляет. Помни, что наживать ненужных врагов - верный способ искушать судьбу. И не вступай в конфликт с дикой природой, если ты твердо решил закончить начатое дело.



"...ЕШЬ ОДИН И В ТЕМНОТЕ" - ЭТО НЕПРАВИЛЬНО!

Новички часто поддаются искушению открыть для себя наш мир в одиночку. Что ж, это может оказаться веселым приключением, но, поверь, отнюдь не веселее и уж тем более не безопаснее, чем заниматься тем же в команде. Ну и потом, если ты все время один, ты познаешь меньше нового, чем познавал бы в команде более опытных граждан и колонистов. Спрашивай окружающих; ты будешь просто поражен тем, как легко обрести новых друзей. И помни: вступить в близкое тебе по духу братство проще в городах, чем в пустыне или в лесу.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА RUBI-KA!



ВКЛАДЫВАЙ ДЕНЬГИ СЕЙЧАС!

Самый простой способ заработать деньги на планете Rubi-Ka - отправиться на охоту и настрелять мерзких чудовищ и прочих опасных тварей. Как только убийство такого зверя будет зарегистрировано в сети, (что сделать чрезвычайно просто - прикоснись к своей жертве), твой счет автоматически пополнится. Теперь деньги можно вкладывать! Самый надежный способ увеличить свое состояние - это покупать снаряжение и вооружение. С более совершенными техническими средствами ты будешь лучше подготовлен для противостояния суровым условиям окружающей среды Rubi-Ka.

Кстати...

несмотря на полное исследование галактики и заселение бессчетного количества новых миров, за пределами Земли не было обнаружено и следа разума. Теперь ученые склонны утверждать, что мы одни во Вселенной.

РАЗВИВАЙ СВОИ СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ И ПОДАВЛЯЙ СВОИ СЛАБОСТИ!

Не носи воду в решете! Новые граждане часто поддаются искушению и тратят драгоценное время и усилия на развитие навыков и способностей, которые людям их класса и расы абсолютно ни к чему, да и к тому же стоят драгоценных очков развития (Improvement Points, смотри инструкцию). Согласись, неразумно. Вместо этого, определи, какие навыки ты можешь приобрести, приложив минимум усилий, чему тебе необходимо научиться, чтобы обращаться с тем вооружением и снаряжением, которым ты располагаешь. Повышай свои базовые навыки и способности, а очки сохраняй для дальнейшего продвижения вперед.



ОПАСАЙСЯ ТЕРРОРИСТОВ!

Повстанцы и террористы буквально повсюду. И они только и ждут, как бы лишить тебя средств к жизни, уничтожить твою семью и разрушить твое жилище. Каждый раз при встрече с незнакомцем проси его или ее предъявить официальную OT-card® (паспорт). Помни, что доверять можно только членам семьи, а представителей кланов не отличает ни честь, ни благородство. И еще: не позволяй их анархистской пропаганде действовать на тебя!



ПРЕДОСТАВЬ ТЯЖЕЛУЮ РАБОТУ НАНОТЕХНОЛОГИЯМ, ЧТОБЫ НИКОГДА НЕ БРАТЬСЯ ЗА НЕЕ!

В отличие от Земли и внутренних колоний, планета Rubi-Ka изобилует природными залежами нотума, что обеспечивает практически бесконечную подпитку им нано-ботов! Используй это преимущество в своих целях. Зачем гнуть спину и выполнять ручную работу, когда существует миллиард малогабаритных машин, готовых выполнять эту работу за тебя.

Кстати...

Филипп Росс, генеральный директор корпорации Omni-Tek® на планете Rubi-Ka, поднялся по служебной лестнице с самой низшей ступеньки до высшего поста в руководстве. Самоотверженный труд, преданность делу компании и соблюдение наших законов помогут любому достичь того, что он хочет.

ВОТ, КАКИЕ НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ЖДУТ ТЕБЯ НА ПЛАНЕТЕ RUBI-КА, БУДУЩИЙ РАБ!

Предостережение тем, кто не хочет попасть на удочку корпоративной пропаганды Omni-Tek!

Документ, который ты держишь в руках, появился на свет в ответ на дезинформационную кампанию, развязанную мерзкими и лживыми свиньями из отдела маркетинга Omni-Tek, и разработан в сотрудничестве с повстанческими кланами планеты Rubi-Ka. Мы отнюдь не пытаемся отговорить людей селиться на нашей планете. Rubi-Ka - наш дом, и она может стать и твоим домом. Но опасайся грязной лжи корпорации Omni-Tek! Не позволяй ее фашистскому режиму закабалить себя!

Но Omni-Tek даже не сознает, что помогает нам - своей грязной пропагандой она сама роет себе могилу. Разуй глаза. Если ты до сих пор не прочитал, что написано мелким шрифтом в вербовочной брошюре, сделай это сейчас же. Что? Удивлен? Нет ничего хуже союза фашистов с юристами.

Подписав контракт колониста, ты лишишься всех прав как личность! Ты разве этого хочешь? Раболепствуя перед корпоративным режимом, ты только навечно замуруешь себя на двух квадратных метрах гарантированного тебе офисного пространства, но счастливым не станешь! На Rubi-Ka тебе и без того хватит возможностей, чтобы развернуться, но только если ты противостоишь угнетателям. Не связывай себя контрактом, который ты будешь не в состоянии разорвать. Да будут унижены унижающие! Omni-Tek содеял немало, дабы унизить и обесчестить тех, кто посвятил свою жизнь корпоративному "делу":

- Omni-Tek обещает прощение преступникам, если они вступят в корпорацию. А знаешь ли ты, какие назначения получают эти преступники? Их ставят на различные должности в силах безопасности, которые призваны обеспечивать мир на нашей планете. Таким образом, Omni-Pol укомплектован бывшими убийцами, торговцами наркотиками и насильниками!
- Omni-Tek обещает бесплатно обеспечить тебя жильем... если только у кого-то язык повернется назвать жильем развалившийся, ржавый, не отапливаемый, изъеденный отвратительными насекомыми и брошенный на краю суровой пустыни трейлер, открытый всем ветрам и постоянно подвергающийся набегам со стороны кровожадных чудовищ.
- Omni-Tek обещает тебе гарантированную и хорошо оплачиваемую работу, соответствующую твоим талантам и увлечениям. Тогда почему большинство колонистов заканчивают свою "блестящую" карьеру и "интересную" жизнь на рудниках? Неужели добыча руды это то, что нам всем так нравится? Неужели это наилучшее применение нашим талантам? Omni-Tek считает нас рабами, которых следует использовать для извлечения максимальной прибыли.
- Omni-Tek обещает тебе бессмертие. Но какой ценой? Сколько раз твое тело может подвергаться регенерации и сколько раз твоя "бессмертная душа" (твой основной источник жизненных сил) может быть насильно втиснута в фальшивую оболочку, когда человеком тебя и назвать уже нельзя? Так, конструктор, "синтетический полуфабрикат", подопытный материал для "творцов" из Omni-Tek. Технология в их руках. А не задумывался ли ты, что в тех же руках и отрицательные последствия подобных воскрешений?
- Omni-Tek обещает тебе безбрежные пространства, нетронутые земли, живописные пейзажи и экзотическую дикую природу... однако умалчивает при этом, что пойти ты можешь только туда, куда тебе разрешат пойти, поскольку все здесь находится во владении корпорации, а дикая природа - ни что иное, как сбежавшие в результате неудавшихся медицинских экспериментов несчастные животные.
- Omni-Tek обещает тебе, твоим родным и друзьям достойное будущее. Но в качестве кого? Рабов системы? Собственности корпорации? Не попадись на удочку их лживых обещаний!

Но если ты видишь свое будущее с нами, тогда, действительно, добро пожаловать на Rubi-Ka. Мы встретим тебя с распростертыми объятьями. Но не позволяй Omni-Tek овладеть тобой! ВОССТАНЬ ПРОТИВ ИХ РЕЖИМА! ДАЙ БОЙ ИМПЕРИИ ЗЛА! ВЫШЕ ГОЛОВУ! СМЕРТЬ СИСТЕМЕ!

Omni-Trans, подразделение Omni-1
Отдел межпланетных перевозок

Грэг, дружище,

мы собираемся развернуть информационную кампанию для новых колонистов, чтобы они имели представление о видах транспорта, доступных у нас. Вот примерный набросок. Если не затруднит, напиши, что думаешь по этому поводу!

1. Так называемая "wom-pa" или "вомпа" (знаю, знаю, этот термин официально не принят в Omni-Trans, однако, им пользуются все и всюду, и мы не должны выглядеть в этом вопросе реакционерами). Это название пошло от характерного звука издаваемого на входе и выходе из канала. "Вомпы" стали, по сути, стандартным средством телепортации на Rubi-Ka. "Вомпа" уменьшает твое тело до легко пересылаемых частиц, которые затем физически транспортируются по специальному каналу коммуникации в нужное место, где бы оно ни находилось: в сотне метров или в тысяче километров от отправной точки.
2. Subway или метро. Этот технологический пережиток прошлого до сих пор используется по финансовым соображениям. С его помощью обеспечивается доступ к не прошедшим модернизацию отдаленным районам. Участок метро действует между территориями Omni-Tek и областями, контролируемыми кланами, поскольку он был построен еще до конфликта.
3. The Grid или Сеть. Только для опытных путешественников! Внутри информационной подсистемы Сети имеются специальные узлы "доступа", обеспечивающие разложение клеточной и нервной структуры тела вручную вплоть до электрических импульсов, которые затем переносятся со скоростью света к соответствующему узлу в нужной точке, где происходит сборка тела в обратной последовательности. В Сети применяется технология, схожая с той, что используется в устройствах "воскрешения". Эта технология учитывает современные открытия в области исследования души и обеспечивает душевно безопасное путешествие.
4. Автоматизированные транспортные средства. Это биомеханические "перевозчики", в основе которых лежит принцип интеграции с пилотом на уровне клеточной структуры. В результате получается полностью обтекаемая скоростная раковина, внутри которой находится пилот, полностью контролирующий скорость и направление движения. Необходимо отметить, что во время управления этим средством пилот лишен возможности принимать участие в бою.
5. Пешком. В обуви. (Лично я думаю, что этому здесь не место, однако кто знает!)

Может, стоит как-то доработать эту листовку, отшлифовать какие-то выражения и тогда запустить ее в Дружественную серию информационного блока... ну этого, знаешь, с поющим и пляшущим логотипом Omni-Trans, как думаешь? В общем, если будут какие соображения, как подать информацию этим придурковатым колонистам, - пиши!

С уважением,
Алан.



P.S. Кстати, в силе наша договоренность поохотиться на литов в эту пятницу? У меня палец чешется подавить на гашетку.

Памятка всем действующим и будущим сотрудникам корпорации Omni-Tek®

ОСТОРОЖНО: ПОВСТНЕЦ ЛЖЕТ!

Строгое личное предупреждение от Филиппа Росса.

Друзья! Родные и близкие! Верные сотрудники корпорации Omni-Tek®!

Я первый признаю, что Omni-Tek®, как и любая другая расширяющаяся в масштабах галактики корпорация, имеет свои недостатки. Мы далеки от совершенства. Мы делали ошибки в прошлом и не застрахованы от них в будущем. И хотя мы непрерывно совершенствуемся во всех областях, у нас по-прежнему есть недостатки.

Но мы вовсе не мошенники. Наш режим отнюдь не фашистский. Мы не порабощаем вас и не стремимся манипулировать вами. Нашим единственным стремлением является построение гармоничного мира, где все были бы объединены общей целью: обеспечение лучшего будущего, постоянного дохода и готовность верой и правдой служить компании, которая служит верой и правдой всем нам!

Мы не против конструктивной критики в наш адрес, изложенной в приемлемом виде в соответствии с установленным порядком. Но мы решительно против террористических актов в отношении наших сотрудников, таких людей, как вы, единственным преступлением которых является преданность нашему общему делу, людей, которые провинились только тем, что хотели работать в Omni-Tek® с полной самоотдачей. Кланы уже убили тысячи человек! За что? Чтобы потом встать и заявить, что они борются за вашу свободу? Но свободу от кого? Свободу от достойной и успешной карьеры? Свободу от добротного и уютного дома? Свободу от семьи и друзей? Я скажу, что могут предложить вам кланы. Они могут вдоволь накормить вас только анархией. Они никогда не смогут дать вам стабильность.

И вместе с тем, мы понимаем, что и конь, который на четырех ногах, спотыкается... И мы не осуждаем вас за совершенные в прошлом ошибки. Однако мы делаем последнее предупреждение всем, кто решает остаться с кланами повстанцев: против вас восстанут вооруженные орудиями справедливости массы тех, кому вы причинили боль и страдание, - и тогда настанет день суда над вами! До тех пор мы объявляем амнистию и обещаем прощение всем, кто в свое время сделал неправильный выбор и, плененный в сети лжи повстанцев, сбился с правильного пути. Им мы говорим: встаньте на путь истинный прямо сейчас. Придите в Omni-Tek® и покайтесь в совершенных преступлениях, и вы получите прощение!

Наша семья вновь станет сильной! И я обещаю вам это. Только убедитесь, что вы на правильной стороне, иначе, когда настанет судный день, последствия будут самыми печальными.

Филипп Росс

ОБРЕТИ СВОБОДУ И РАВНОПРАВИЕ В КЛАНАХ ПОВСТАНЦЕВ!

Личное послание
Руфи М., лидера клана
"Новый рассвет"

Omni-Tek владеет и твоей душой и твоим телом. Неужели ты этого хочешь? Верни то, что по праву должно принадлежать тебе! Приди к угнетателю и забери у него свою жизнь! Вступай в кланы!

Законы и правила могут служить доброй цели, но только не когда они написаны, чтобы сковать тебя по рукам и ногам и не позволить тебе полностью раскрыть свой потенциал. Так называемые законы Omni-Tek - это кандалы, которые в кровь натирают тебе запястья и лодыжки. Они служат исключительно целям корпоративной машины, механизм которой смазывается кровью миллионов колонистов. Однако у тебя есть выбор! Порви оковы угнетателя Филиппа Росса; отвергни его лживые обещания и осуди его этику зла. Иди на Север, чтобы жить с простыми людьми, которые видели истинный свет!

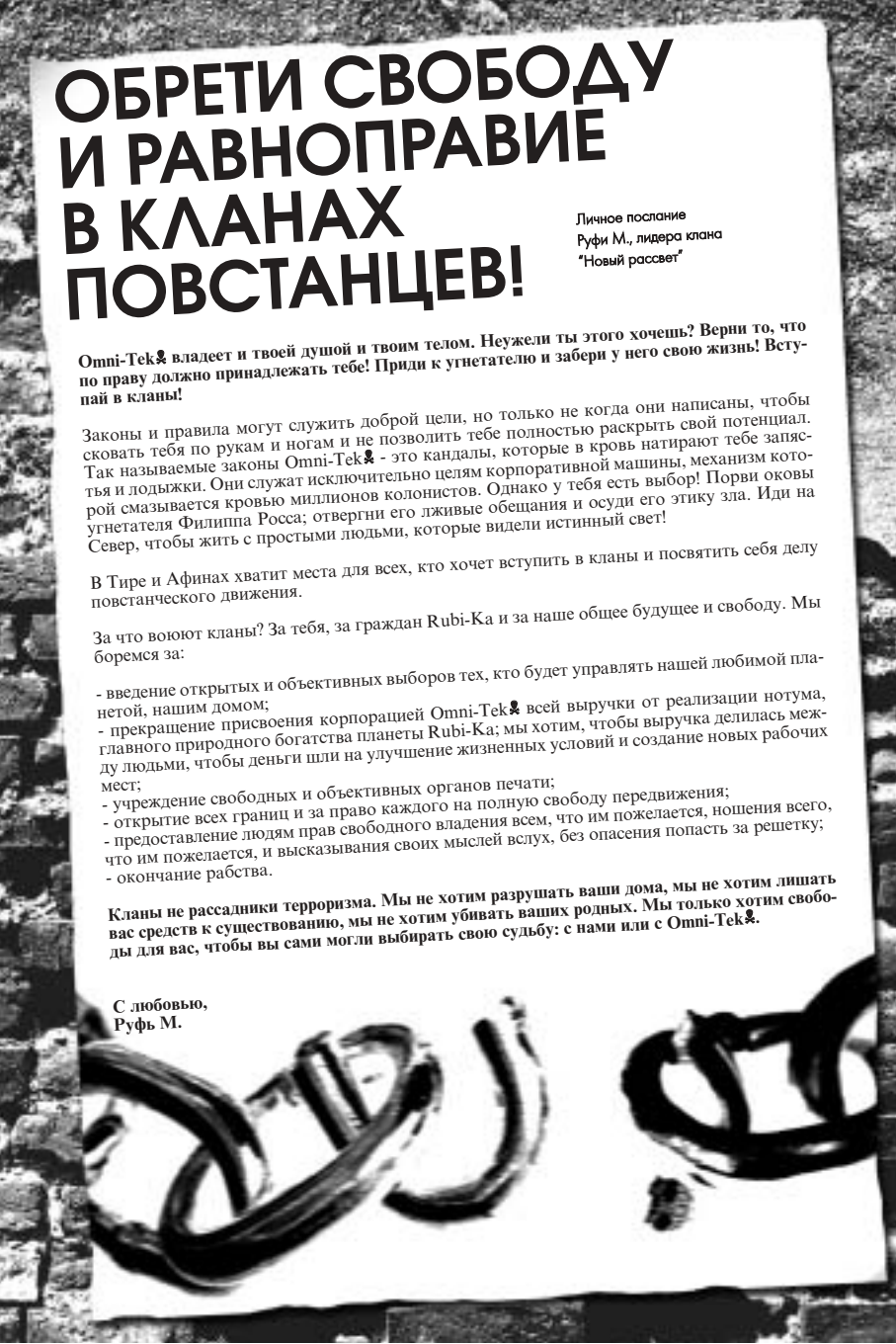
В Тире и Афинах хватит места для всех, кто хочет вступить в кланы и посвятить себя делу повстанческого движения.

За что воюют кланы? За тебя, за граждан Rubi-Ka и за наше общее будущее и свободу. Мы боремся за:

- введение открытых и объективных выборов тех, кто будет управлять нашей любимой планетой, нашим домом;
- прекращение присвоения корпорацией Omni-Tek всей выручки от реализации нотума, главного природного богатства планеты Rubi-Ka; мы хотим, чтобы выручка делилась между людьми, чтобы деньги шли на улучшение жизненных условий и создание новых рабочих мест;
- учреждение свободных и объективных органов печати;
- открытие всех границ и за право каждого на полную свободу передвижения;
- предоставление людям прав свободного владения всем, что им пожелается, ношения всего, что им пожелается, и высказывания своих мыслей вслух, без опасения попасть за решетку;
- окончание рабства.

Кланы не рассадники терроризма. Мы не хотим разрушать ваши дома, мы не хотим лишать вас средств к существованию, мы не хотим убивать ваших родных. Мы только хотим свободы для вас, чтобы вы сами могли выбирать свою судьбу: с нами или с Omni-Tek.

С любовью,
Руфь М.



МОНСТРЫ ПЛАНЕТЫ RUBI-KA

ЗВЕРИ ПЛАНЕТЫ RUBI-KA
~~ВТОРАЯ~~ ТРЕТЬЯ РЕДАКЦИЯ
ЛАНД, ПРОДУКТ ШЕР, Я ВНЕС ИЗМЕНЕНИЯ, КАК ТЫ МЕНЯ ПРОСИЛ, И СОКРАТИЛ СПИСОК ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ "ДИКОЙ ПРИРОДЫ", КОТОРЫЙ СОДЕРЖИТ ТЕПЕРЬ ЛИШЬ ОДОБРЕННЫЕ Omni-Tek "ОБРАЗЦЫ" (УЖАСНЫЕ СЮРПРИЗЫ, ПОДЖИДАЮЩИЕ ТУПЫХ КОЛОНИСТОВ, УЖЕ НЕ УПОМИНАЮТСЯ). НУ, КАК? СВОИ ЗАМЕЧАНИЯ МОЖЕШЬ ПИСАТЬ ПРЯМО ПОВЕРХ ТЕКСТА... МНЕ ПОФИГУ ЧЕСТНО.

Добро пожаловать на Rubi-Ka! На этой замечательной планете твоему взору откроется удивительный и прекрасный мир, однако во время прогулок по нему нужно быть чрезвычайно осторожными и внимательными. Дикая природа не всегда дружелюбна, поэтому мы хотим познакомить тебя с животными и некоторыми другими живыми существами, которые могут представлять опасность для новых колонистов. Итак, прежде чем выбраться за город, внимательно ознакомься с изложенной ниже информацией. И... удачи тебе!

Выкинь это! Звучит, будто им нужно чего-то опасаться. Хотя так и есть на самом деле, им ЭТОГО знать не следует!

Уж (обыкновенный)

Появление змей не стало результатом естественного отбора фауны, зародившейся на планете Rubi-Ka в процессе формирования ландшафта, и никто не завозил их на планету специально. Однако через несколько лет после стабилизации атмосферы на планете, в xxxxxxxx году в дикой природе начинают попадаться разные виды змей, некоторые из них внешне явно походили на ужа обыкновенного, распространенного на Земле, на территории Европы, где тот, однако, в естественной среде обитания не имеет ни ядовитых зубов, ни яда. Невероятно, но разновидность ужа, встречающаяся в окрестностях городов планеты Rubi-Ka, имеет и ядовитые зубы, и яд, который они выплевывают в противника в момент, когда им угрожает опасность. Согласно теории, змеи могли попасть в экосистему планеты в результате поставок свежего продовольствия из внутренних колоний и с Земли. Есть также мнение, что они были завезены на планету нелегально в качестве домашних питомцев некоторых сотрудников Omni-Tek.

НАДО УТОЧНИТЬ ГОД!

И где твой профессионализм, а? Это же просто КРОЛИКИ!

Лит

На сегодняшний день считается доказанным, что литы произошли от мягких, пушистых кроликов меховой породы, изначально завезенных на планету Rubi-Ka колонистами. Литы довольно безопасные создания, но раздражают всех до жути. Отличаются чрезвычайной быстрым воспроизводством и плодовитостью, легко адаптируются практически к любым условиям обитания. Подобно крысам и голубям, литы особенно любят селиться в густонаселенных местах, где они питаются на мусорных кучах и свалках. Едят литы практически все, причем делают это с ужасающей быстротой. Скорость обмена веществ у литов в тысячу раз быстрее, чем у человека. Литам нет места в экосистеме планеты Rubi-Ka, поэтому колонистам рекомендуется их отстреливать. Следует отметить, что Omni-Tek неоднократно пыталась стереть с лица планеты это гнусное сучье племя, но всякий раз безуспешно. Слава и огромное вознаграждение ожидают того талантливого биофизика, который создаст вирус, способный уничтожить этот источник зла.

Обоснуй научно это "раздражают"!



Это могут читать дети — не матерись!

Это еще что за бред???
Ты тут под комика косишь, что ли?
Это НЕ смешно!
Перепиши полностью, клоун!

Райский рит

Знаменитый попугай (прекрасное оперение), происходит от Норвежского Голубого. Чахнет по фьордам, любит прикрывать свою задницу и легко принимает растрепанный вид от продолжительных воплей. Вечно сонный, но чрезвычайно сильный. Райский рит прославился тем, что клювом отогнул прутья клетки и - фьють! - поминай, как звали. Поэтому ручных ритов прибивают гвоздями к жердочке. В природе риты атакуют своим мощным клювом, но только если их спровоцировать или разбудить громкими криками. Однако нейтрализовать рита проще простого, и даже новенький колонист может легко сделать из рита... чучело попугая.

Перекати-крыса

Агрессивное, отвратительное существо, перекати-крыса (разговорное выражение, ставшее почти официальным) - результат необычной, но вполне вероятной мутации гигантского броненосца. Броненосцы были завезены на планету Rubi-Ka более ста лет назад по программе зоологической интеграции. Перекати-крыса происходит скорее от древнего Глиптодона - представителя одного из вымерших семейств млекопитающих отряда броненосцев, чем непосредственно от гигантского броненосца. Представляет реальную угрозу, хотя и неявную, относится к отряду паразитов и потому охота на них разрешена круглый год на всей территории планеты. Перекати-крыса атакует противника своим защитным панцирем.

Слишком научно и занудно.
Перепиши простым языком!



Сталкер

Сталкер одно из самых необычных созданий на планете Rubi-Ka. Сочетание длинных и тонких ног с туловищем, скрытым в панцире, заставляет ученых теряться в догадках об истоках его происхождения. Даже самый низкорослый сталкер более чем в два раза выше обычного человека. Исследования физиологов показали, что сталкер имеет схожую с некоторыми насекомыми генетическую структуру. Прежде сталкеры были травоядными и питались, как жирафы на планете Земля, листьями. Впоследствии их пищевые пристрастия значительно изменялись, и теперь эти животные могут представлять реальную опасность для путешественников. Во время атаки сталкер выплевывает жгучую, парализующую слюну на свою жертву.

Вот, ведь можешь!
Так и строчи:
коротко,
приятно
и без скандалов

Ящерица живородящая

Ящерицы появились на планете Rubi-Ka в самом начале процесса формирования ландшафта и сейчас являются неотъемлемой частью ее экосистемы. Живородящие ящерицы - это ящерицы, которые вынашивают потомство в своем теле, а не откладывают яйца. Они встречаются повсеместно, но, в силу объективных причин, особенно широко распространены в густонаселенных районах. Обычно ящерицы пассивны, но если им угрожает опасность, они защищаются. Их сильный укус не опасен большинству людей, кроме тех, у кого слабое здоровье.

Эй, я же сказал тебе выбросить все скандальные факты! Чтоб глаза мои не видели этого в следующей редакции, а не то увольню!

Биологический урод

Десятки лет в секретных лабораториях Omni-Med проводились эксперименты по созданию специальных рас, наиболее приспособленных к выполнению таких особых задач, как, например: добыча руды, каторжные работы, ведение боевых действий, а также шпионаж, помимо всего прочего. К сожалению, многие эксперименты прошло неудачно, и хотя большая часть результатов неудавшихся экспериментов была "ликвидирована", некоторому числу мутантов удалось избежать заключения. Биологический урод - один из таких мутантов, ужасающего вида монстр-гуманоид, чаще всего орудуют группами. Кое-где эти монстры оборудовали себе настоящие логова или опорные пункты, поэтому путешественникам рекомендовано избегать подобных районов.



Андроид 34-I Helper

Разработан и собран на роботостроительных предприятиях корпорации Omni-Tek. Данная модель выпускалась с 29312 года, окончательно снята с производства в 29459 году, хотя сервисное обслуживание осуществляется по настоящее время. Роботы этой модели выполняют функции прислуги, а также мелкие задачи по обеспечению безопасности. Внимание: некоторые роботы могут нападать.

Опять тот со своей научной дрянью! Вырезать!

Чироп

Чиропы довольно странные существа. Принято считать, что произошли они от летающих драконов из рода Терранов (отряда Draco, семейства Agamidae, подсемейства Squamata), которые появились на планете Rubi-Ka в процессе формирования ландшафта и впоследствии в результате естественных или радиоактивных воздействий мутировали в похожую на птицу ящерицу, летающую на небольшой высоте. Самка чиропа все время носит с собой яйца. Чиропы атакуют свою жертву острым клювом, однако не представляют особой опасности, если у вас есть опыт и вы хорошо вооружены.

Это тоже лучше вырезать!

Клешня

Еще один плод неудавшегося эксперимента. Существо названо так из-за странного вида левой руки, которая заканчивается сильной и смертоносной клешней. Вероятно, это орудие появилось у них для работ на рудниках или для защиты от представителей мира дикой природы. Клешня весьма сообразительное и проворное создание, выступающее, как правило, лидером в группах мутантов. Рекомендуется всячески избегать контактов с ним.

Только не ты! Оставь свои шутки! Вырежи это тоже, не раздражай ребят из Omni-Med.

Глазной мутант

И кто только придумывает такие названия? Безголовые, с сильно мутировавшими руками. В правой руке находится глазное яблоко, позволяющее этому существу заглядывать в щели и труднодоступные места. Огромные задние конечности обеспечивают мутанту вертикальную стойку даже в самых сложных условиях. Глазные мутанты одни из самых агрессивных существ. Отличаются предательским характером, если им не требуется чья-либо помощь. Так называемые "задиры" наиболее слабые из этого рода существ.

Мутант с щупальцем

Здесь, похоже, Omni-Med окончательно лажанулся в своих экспериментах с дворняжкой! Спустили, черт бы их подрал, с поводка своих монстров на бедных несчастных... Короче, еще один представитель мутантов-уродов, на сей раз с щупальцем вместо правой руки, созданным, по слухам, для удушения рудокопов (можно сказать "рабов"?). Что-то меня порядком начинает утомлять писанина про этих гадских тварей.

Последнее китайское! Боже одна такая оплошность, и ты вылетишь с работы, скупок!

А, может, сказать "затыкаю свою ность"?

ЗНАЧИТ, НЕ ПИШИ! Вырезать!

Мутант-призрак

Мутант-призрак - один из самых загадочных обитателей планеты Rubi-Ka. Сеть полна различных теорий, согласно которым, мутант-призрак может становиться невидимым, что создает дополнительную проблему в ксено-зоологии. Существо не отличается бойцовским характером, поэтому не понятны причины его создания, хотя, вероятно, планировалось его использование в шпионских целях. В дикой природе мутант-призрак может представлять явную опасность колонистам.

Это еще что?

Вот, хорошо написано, но нужно доработать.

Незаконченная порода

Буквально "незаконченная". Пользуясь своей физиологической анонимностью, эти "недоделанные" пугают всех и вся. Их происхождение не установлено. Представители незаконченной породы выслеживают и преследуют колонистов. Практически полное отсутствие вооружения, особенно органических его видов, делает этих тварей легкоуязвимыми.

Вот правильная формулировка.

Сумчатый жирдяй

В далекие колониальные годы сумчатые жирдяи использовались в основном на разработке месторождений полезных ископаемых. Своей мощной челюстью жирдяй способен вгрызаться в горную породу и минералы, а в объемном туловище в виде сумки - хранить и переносить неорганические материалы. Однако с появлением более современных и умных машин, созданных с применением нано-технологий, сумчатые жирдяи были выпущены в дикую природу, что привело к катастрофическим последствиям. В наши дни сумчатые жирдяи повсеместно нападают на путешественников, оставаясь еще одним опаснейшим порождением Omni-Tek, скрываемым от общественности. Кланы правы! Omni-Tek разрушает наш мир!

Доболтался! Ты уволен! Если тот все еще будешь в здании, когда я спущусь, твоя смерть будет долгой, мучительной и неизбежной.



Omni-Tek® твой друг! Почему?



Вопрос: Почему Omni-Tek® мой Друг?
Ответ: Потому, что Omni-Tek® нуждается в тебе, а ты - в Omni-Tek®. Ты и есть Omni-Tek®.

Вопрос: Почему Корпорация заботится обо мне?
Ответ: Потому, что ты и Корпорация - одна семья. Ты служишь Корпорации на Rubi-Ka, значит, ты многого достиг в этой жизни. Rubi-Ka - эпицентр могущества Omni-Tek®, и ты в первых рядах борьбы за Rubi-Ka, Корпорацию и свою семью.





Вопрос: Каким образом Omni-Tek® заботится обо мне?
Ответ: Сразу по прибытии на Rubi-Ka ты получаешь лучшие условия и оборудование для тренировок, которые подготовят тебя к неистовой природе планеты. Города Omni-Tek® благоустроенны, цивилизованы и хорошо спланированы. Сильная армия защищает тебя, а службы снабжения наполняют магазины лучшим товаром со всех концов Галактики. Некоторые наилучшие товары созданы специально для сотрудников Корпорации.

Вопрос: Почему я вынужден сражаться?
Ответ: Потому, что существуют "кланы" - хаотические группировки террористов, играющие в грязные политические игры, наемники нечистоплотных конкурентов, или просто бандиты с большой дороги. Чтобы обезопасить себя и свою семью, ты должен уметь сражаться или обязан, если ты выбрал военную службу.



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в мир *Anarchy Online*!

"Путеводитель" поможет тебе установить игру, зарегистрироваться в сети и совершить первые, робкие шаги в пока еще чужом для тебя мире планеты Rubi-Ka. Прочитав эту брошюру, ты вскоре поймешь суть конфликта, разгоревшегося между Корпорацией Omni-Tek® и кланами повстанцев, получишь представление о разнообразном животном мире Rubi-Ka, познакомишься с фантастическими видами вооружения, техническими средствами далекого будущего, основными городами планеты и главными персонажами ролевых событий. Более подробные инструкции, советы, подсказки, обновленную информацию по игре и игровому миру *Anarchy Online* ты всегда найдешь на официальном сайте ***http://www.anarchy-online.com***. Не поленись заглянуть на русскоязычные ресурсы! Нет лучшей помощи, чем в самой игре: спрашивай тех, с кем ты играешь! Люди обычно с охотой откликаются на призывы о помощи. И еще: играя, ты сможешь найти новых друзей.

Удачи! Получай удовольствие от игры и помни: будущее в твоих руках!

1. С ЧЕГО НАЧАТЬ

1.1. СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ.

Минимальные требования к твоему компьютеру:

Операционная система: Windows 98/ME/2000/XP
Процессор: Pentium III 450
Размер оперативной памяти: 128 Мб
Привод CD-ROM
Direct3D совместимая видеокарта с 32 Мб памяти
DirectX совместимое звуковое устройство
Размер свободного места на жестком диске: 1,2 Гб
Подключение к сети Интернет с использованием модема 56 K

Твой ключ к *Anarchy Online* и *The Notum Wars*

Твой ключ к *Anarchy Online* и *The Notum Wars*

Рекомендуемые параметры твоего компьютера:

Процессор: от 1000 МГц
Размер оперативной памяти: 512 Мб
Direct3D совместимая видеокарта с 64 Мб памяти и процессором Transform & Lighting

Твой ключ к *ShadowLands*

Твой ключ к *ShadowLands*

1.2. УСТАНОВКА

Установка *Anarchy Online* производится с двух дисков, на которых содержатся полная версия *Anarchy Online* с обновленной графикой, а также *The Notum Wars* и *ShadowLands*. Доступ к *Anarchy Online* и *The Notum Wars* обеспечивается одним ключом, а к *ShadowLands* — другим. Процесс установки максимально автоматизирован и включает проверку системы на наличие текущей версии игры *Anarchy Online*.

1. Вставь установочный диск 1 в устройство чтения компакт дисков или DVD ROM. Если включена функция автоматического запуска, процесс установки начнется автоматически. Если функция автоматического запуска отключена, найди компакт-диск в окне проводника Windows Explorer и дважды щелкни файл **setup.exe**.

2. В окне программы установки нажми кнопку **NEXT** (Далее).

3. Тебя попросят принять Лицензионное соглашение. Нажми кнопку **YES** (Да).

4.Программа установки автоматически произведет поиск текущей версии *Anarchy Online*, установленной на компьютере. Если версия обнаружена, нажми кнопку **NEXT** (Далее) для установки *Anarchy Online*, включая *Shadowlands*, в ту же папку. Имеющиеся индивидуальные настройки *Anarchy Online*, а также карты будут сохранены. Если установка в ту же папку не требуется, нажми кнопку **BROWSE** (Обзор), чтобы выбрать другую папку.

5. Если *Anarchy Online* не установлена на компьютере, программа установки предложит папку для установки игры. Если вы хотите выбрать другую папку, нужно сделать это до нажатия кнопки **NEXT**.

6. Отобразится краткий отчет об установке, нажми кнопку **NEXT**, чтобы принять его, установка будет завершена.

Требуется, чтобы на компьютере был установлен DirectX версии 8 или более поздней. Программа установки DirectX находится на установочном диске *Anarchy Online*.

1.3. РЕГИСТРАЦИЯ

Зарегистрироваться можно двумя способами: 1) выбрать в меню Пуск указателем программу ***Anarchy Online*** и нажать кнопку **Account** (Счет) или 2) зайти на официальный сайт регистрации ***https://register.funcom.com***. Прежде чем регистрироваться, запустите игру и ознакомьтесь с Лицензионным соглашением.

Выбери **Create a new account** (Создать новый счет).

Введи имя пользователя, пароль и действующий адрес электронной почты.

Для открытия нового счета введи **игровой ключ** к *Anarchy Online*. Игровые ключи вклеены в "Путеводитель" на странице, где указаны системные требования.

В зависимости от выбранного плана оплаты игрового времени тебя попросят предоставить данные о кредитной карте. Средства с кредитной карты не будут сниматься до окончания бесплатного месяца использования продукта.

После того, как ты введешь игровой ключ, выбери тарифный план для оплаты предоставляемых услуг. Оплата может производиться ежемесячно, ежеквартально или два раза в год. При выборе более длительного тарифного плана ты получаешь скидку. **Если у тебя нет кредитной карты, ты всегда можешь приобрести карты доступа сроком на 30 или 90 дней, обратившись в компанию "МедиаХауз" или в тот магазин, где ты приобрел игру.**

Впиши данные о кредитной карте. Безопасность всех денежных операций, а также использование счетов в строго оговоренных целях гарантируются. По окончании указанного срока твоя подписка будет автоматически обновлена, если только ты не выберешь функцию аннулирования счета. **Первый месяц игры бесплатный**, и если ты выберешь функцию аннулирования счета до окончания бесплатного месяца, деньги с кредитной карточки взиматься не будут. Если ты не произвел очередную оплату, твой счет будет заморожен и не будет использоваться до тех пор, пока он не будет пополнен.

Проверь и убедись, что ты написал все правильно.

Пожалуйста, заполни личную анкету. Ты этого можешь, конечно, не делать, но анкеты помогают нам в будущем правильно определять спектр услуг для игроков.

Чтобы открыть в игре возможности *ShadowLands*, необходимо иметь действующий счет *Anarchy Online*. Если таковой уже открыт, то подключись к текущему счету на сайте ***https://register.funcom.com*** и зарегистрируй свой игровой ключ к *ShadowLands*. Он позволит

тебе на законных правах наслаждаться захватывающим миром *ShadowLands*.

Игровой ключ поставляется в единственном экземпляре для каждого отдельно регистрируемого счета и может быть использован лишь единожды.

Безопасность в Интернете и сохранность личных сведений

Для защиты информации в процессе регистрации применяется специальное шифрование пересылаемых тобой личных сведений. Не передавай никому свою регистрационную и подписную информацию. Если тебе потребуется связаться с представителями отдела по обслуживанию клиентов, тебе не будут задавать вопросов о регистрационном пароле или о кредитной карте, однако тебя могут попросить подтвердить игровой ключ.

Теперь ты готов войти в мир Rubi-Ka! Впиши свое имя пользователя и пароль, как указано в регистрации, и нажми **Play** (Играть).

1.4. ВХОД В СИСТЕМУ

Для игры в *Anarchy Online* необходимо каждый раз осуществлять вход в систему с использованием выбранных тобою имени пользователя и пароля. Если ты уже зарегистрирован (смотри раздел **Регистрация**), пользуйся именем пользователя и паролем, которые ты указал в ходе регистрации. Если ты не зарегистрирован, то сделай это сейчас. Чтобы впоследствии ускорить и облегчить вход в систему, пароль может запоминаться автоматически, если установлен флажок в окне **Remember Password.**

В окне входа в систему содержатся важные сведения о версии игры, а также специальные уведомления. Рекомендуем знакомиться с этой информацией, прежде чем нажать кнопку **Login** (Вход в систему).

Теперь можно приступить к созданию нового персонажа или продолжить играть с персонажем, которого ты уже создал. Также можно удалить персонаж. Только помни, что удален он будет навсегда. Не забудь также выполнить настройку видеоадаптера и параметров изображения. Для этого нажми зеленую кнопку с изображением видеокарты напротив подписи **Hardware Setup** (Установка оборудования). Установи соответствующее разрешение экрана монитора и выбери нужную видеокарту, если на компьютере их несколько. Возможен также запуск *Anarchy Online* в отдельном окне, что, однако, может отрицательно сказаться на изображении. Для этого выбери **Run in window** (Запустить в окне). Перед началом игры ты также можешь просмотреть видеоролик, для чего нужно вызвать диалоговое окно **Play introductory movie** (Просмотр ознакомительного видео). Для запуска видеоролика нажми **Play** (Играть).

1.5. ПАТЧИ

Anarchy Online – постоянно расширяющаяся игра, поэтому время от времени требуется установить обновление (патч), учитывающее как игровые, так и системные изменения. Обычно новый патч устанавливается автоматически при запуске *Anarchy Online*. Если клиентская часть игры на твоем компьютере содержит устаревшую версию, то автоматическое обновление начнется сразу после нажатия кнопки **Login** в окне Входа в систему. Сообщение о необходимости установить новый патч всегда будет выведено на экран. Номер версии клиентской части на твоем компьютере и номер версии сервера указаны в верхней части окна запуска игры.

Если автоматическое обновление программы по какой-то причине невозможно, патч можно установить вручную.

1. Загрузи с сервера ***http://community.anarchy-online.com/patches*** необходимые тебе патчи, сохранив их в отдельном каталоге, который не рекомендуется впоследствии удалять. Патчи могут потребоваться тебе снова, иногда они бывают большого объема и их повторная загрузка отнимет у тебя лишнее время.

2. Запусти патчи по очереди, дважды щелкнув на имени файла. Следуй получаемым инструкциям, выбирай именно тот каталог, в который установлена *Anarchy Online*, выбирай **Yes** (Да), когда требуется подтверждение, чтобы переписать существующие файлы. Убедись, что порядок установки патчей верный.

После установки очередного патча, если их пришлось устанавливать несколько, не забудь нажать кнопку **I Accept** (Принимаю) в окне Лицензионного соглашения, поскольку после нажатия этой кнопки некоторые файлы будут переименованы. Если ты случайно нажал кнопку **I Decline** (Не принимаю), то тебе придется установить этот патч снова, чтобы исправить ошибку.

Нажатие кнопки **Login** в окне Входа в систему вызывает процесс автоматического обновления.

1.6. ПОМОЩЬ

Помощь и поддержка во время игры

Если по ходу игры в *Anarchy Online* тебе станет что-то непонятно, нажми на белую кнопку **Help** в правом нижнем углу экрана монитора, и появится вопросительный знак. Просто щелкни им по той категории, о которой ты хочешь узнать подробнее, и читай. Самую последнюю информацию по ведению игры (тактические приемы, ведение боя, совершенствование навыков, улучшение способностей, а также многое-многое другое) можно узнать по соответствующим ссылкам.

Команды для вызова справки

Чтобы открыть окно чата, нажми **Enter**. Набрав в окне чата **/help**, ты вызовешь меню справки по всем игровым командам. Просто щелкни по ссылке, чтобы узнать подробнее об игровых командах по каждой теме.

Установка параметров графического изображения и раскладка клавиатуры

Доступ к меню установок и просмотру команд, вводимых с клавиатуры, обеспечивается выбором кнопки **Opt** (Опции) в правом нижнем углу экрана монитора.

Связь с представителем Funcom в режиме реального времени

Набрав во время игры **/petition**, изложив после этого свою проблему и нажав **Enter**, ты также можешь обратиться за помощью к Мастерам игры и Советникам Rubi-Ka (ARK). Твоя просьба о помощи будет поставлена в автоматическую систему очередности, которая по ключевым словам в вопросах определяет порядок ответа на них. Чтобы получить ответы быстрее, просмотри список ключевых слов, набрав в окне чата команду **/petition help**.

2. СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Первым делом, разумеется, тебе нужно создать свой персонаж, твое второе я на планете Rubi-Ka. Чтобы тебе было легче по своему вкусу создать нужный тебе образ, разработчики сделали процедуру создания персонажа интуитивной. Ты можешь выбрать расу, к которой ты будешь принадлежать, подходящий внешний вид, вес тела и рост, профессию, имя и, наконец, решить, на чьей стороне в этом конфликте ты будешь участвовать.



2.1. ВЫБЕРИ СЕБЕ РАСУ

Можно выбрать одну из четырех рас, три из которых представлены особями как мужского, так и женского пола, тогда как четвертая раса - обоеполая. Расы представлены семью типичными представителями. Щелкнув правой кнопкой мыши по одному из них для получения сведений о той или иной расе. Если данная раса тебе не нравится, просто выбери другую.

Solitus - Солитус (мужского или женского пола)

Представители этой расы больше других похожи на обычных землян, хотя и обладают, в отличие от последних, более широкими возможностями. Солитусы преобладают среди населения планеты Rubi-Ka, в общении их чаще всего зовут Нормами (Norm). Солитусы всесторонне одарены.

> **Кстати...**
>
> католическая церковь резко осуждала применение сканеров клеточной структуры и воскрешение мертвых до тех пор, пока менее 100 лет назад ученые корпорации Omni-Tek® не доказали существование вечной, нетелесной материи.

Opifex - Опифекс (мужского или женского пола)

Опифексам на планете Rubi-Ka никто толком не доверяет, хотя в большинстве своем это вполне сносные создания. Они настоящие киберпанки, талантливые хакеры и курьеры "черных" рынков. В Корпорации Omni-Tek они трудятся в отделах контрразведки, редко при этом выполняя какую-то физическую работу. Несмотря на то, что опифексы весьма одарены некоторыми важными навыками, в целом их раса чрезвычайно неоднородна. В отличие от всесторонне одаренных и гармонично развитых солитусов они, как и любая специфическая раса, лучше подходят лишь для определенных профессий.

Nano - Нано (мужского или женского пола)

Самая загадочная раса на планете Rubi-Ka, предназначенная исключительно для управления нано-ботами, а также для разработки и реализации различных нано-программ. Нано чаще называют нано-магами, и самые лучшие нано-программисты на планете являются представителями именно этой расы. Нано-боты - это крошечные роботы, живущие в теле хозяина и в воздухе, они способствуют поддержанию здоровья и благосостояния всех колонистов планеты Rubi-Ka. Колонисты окружены постоянным энергетическим полем, управление и связь с которым обеспечивается собственными НБУ (NCU), т.е., нано-ботными блоками управления. Внешне энергетическое поле проявляет себя в виде светящегося ореола различных визуальных эффектов вокруг любого, кто непосредственно каким-либо образом использует нано-ботов. Поскольку на молекулярном уровне может произойти все, что угодно, непосвященные в тайны нано-технологий начинали принимать подобные явления за волшебство, что в последнее время, как известно, породило подозрительность и недоверие к этой расе.

Atrox - Атрокс (обоеполые)

Атроксы - существа, обладающие невероятной силой и выносливостью. Они чрезвычайно высоко ценятся в корпорации Rubi-Ka за преданность и дисциплину. Эта раса, из-за своих низких интеллектуальных навыков и излишней прямолинейности, часто служит объектом шуток и является непременным персонажем анекдотов на Rubi-Ka. В общении их часто называют верзилами не только за их устрашающие лица, часто изуродованные боевыми шрамами, но и за особое умение обращаться с тяжелым и грубым оружием, которое наносит страшные раны в бою. Атроксы составляют основную рабочую силу, занятую на добыче нотума, элемента, лучше всего подпитывающего нано-ботов. Только представители этой расы могут выдержать изнурительные условия труда на месторождениях нотума. При этом атроксы составляют важную часть других социальных прослоек планеты.

В *ShadowLands* появляются касты **Redeemed** (Искупленных) и **Unredeemed** (Неискупленных), с которыми тесно связаны так называемые теневые расы **Shadowbreeds**. Они не являются полноценными расами, наподобие Solitus или Atrox, но представляют собой почти полнофункциональные формы, которые игроки "заимствуют" у тех богоподобных существ, в зависимости от места игрока в иерархии и кастовой принадлежности. Чем дальше углубляешься в Shadowlands, тем более могущественными становятся касты Redeemed и Unredeemed, и соответственно становится более могущественной раса Shadowbreed данного игрока. Нейтралы могут использовать только исходные формы этих каст, но затем, прибегнув к хитрости, они могут использовать расы Shadowbreeds, принадлежащие враждующим сторонам.



2.2. СОЗДАЙ СВОЕ ТЕЛО

Начни с выбора лица и прически. Нажимая правой кнопкой мыши на кнопки поверх персонажа, ты можешь просмотреть возможные варианты. Выбрав наиболее подходящую физиономию, определи рост своего персонажа: **Short** (низкий), **Medium** (средний) или **Tall** (высокий). Если ты нажмешь на кнопку **Medium**, твой персонаж будет среднего для выбранной расы роста, тогда как нажатием на две другие, ты можешь сделать его выше или ниже нормы. Наконец, определись с телосложением своего персонажа. Ты можешь сделать его: **Slender** (худощавым), **Medium** (мускулистым) или **Heavy** (грузным). Просмотри все возможные варианты щелчком правой кнопки мыши по кнопкам выбора и прочти появляющуюся в окне информацию о весовых характеристиках.



2.3. ВЫБЕРИ СЕБЕ ПРОФЕССИЮ

Ты можешь выбрать одну из двенадцати профессий, доступных на планете Rubi-Ka. Их список находится в правой части экрана. **Agent** (агент) - шпион, провокатор и неплохой снайпер. **Doctor** (доктор) - полевой хирург и медсестра срочной помощи в одном лице. **Enforcer** (громила) - "вышибала" с обрезком трубы в руке; без него не обходится ни одна потасовка. **Engineer** (инженер) - нано-конструктор, может создавать собственных боевых роботов различных систем. **Bureaucrat** (бюрократ) - прирожденный лидер партии, дипломат самого высокого уровня; нано-конструктор собственного секретаря-телохранителя. **Adventurer** (авантюрист) - дальний разведчик, универсальный боец; способен радикально изменять свою и чужую сущность. **Meta-Physicist** (метафизик) - нано-программист с почти мистическим уклоном; способен создавать и контролировать странных и могущественных монстров. **Nano-Technician** (нано-техник) – ученый до мозга костей, "силовик" в области боевых нано-программ чудовищной разрушительной силы. **Trader** (торговец) - компьютерный делец, нано-конструктор, уникальный нано-программист. **Fixer** (посредник) - курьер "черных" рынков; талантливый хакер, проживающий за счет Grid (Сети). **Soldier** (солдат) - просто машина для убийств; "силовик" в области дистанционного оружия всех систем и калибров. **Martial Artist** (мастер боевых искусств и архаичных видов вооружения). В *ShadowLands* появляются две новые профессии: **Keeper** (хранитель) - боец, дающий свет и надежду своей команде, и **Shadow** (тень) - темная смесь хищника и паразита.

> **Кстати...**
>
> галактическая штаб-квартира корпорации Omni-Tek® располагается на пяти различных планетах, находящихся в независимых солнечных системах.

Краткая информация о профессии появится в нижнем окне. Подробнее о каждой профессии можно узнать в специальном разделе "Путеводителя". Пока ты не выбрал себе имя, ты можешь менять профессию столько раз, сколько захочешь. Ты также можешь вернуться на предыдущие уровни создания персонажа, чтобы сменить внешний вид и расу. При этом помни: как только ты дашь своему персонажу имя, ты уже не сможешь вернуться обратно.

Внимание, эксклюзивная информация!
Текущая статистика профессий на Rubi-Ka:
Авантюристы - 7.53%; Агенты - 8.79%;
Бюрократы - 4.41%; Доктора - 8.3%; Громилы - 9.51%;
Инженеры - 7.85%; Мастера боевых искусств - 14.95%;
Метафизики - 8.33%; Нано-Техники - 7.17%;
Посредники - 7.45%; Солдаты - 10.54%; Торговцы - 5.18%.



2.4. ВЫБЕРИ СЕБЕ УНИКАЛЬНОЕ ИМЯ

Теперь тебе нужно дать имя твоему игровому персонажу. Имя должно быть уникальным. Если оно уже кем-то занято в игре, ты получишь об этом сообщение. Ты можешь сам вписать имя или, если фантазия истощилась, можешь попросить сервер предложить имя твоему персонажу, щелкнув на кнопке **Suggest Name**. Минимальное количество букв в имени - четыре, максимальное - тридцать одна. Имя присваивается на все время, поэтому ты должен тщательно его обдумать. Компания FunCom оставляет за собой право в любое время вносить изменения в твое имя, если таковое покажется неприемлемым по тем или иным причинам, в частности, если в нем будут содержаться непристойные или оскорбительные слова или выражения.

Ну вот, самая приятная процедура позади, теперь ты можешь перейти к завершающему этапу создания персонажа, нажав кнопку **Finish**.



2.5. НА ЧЬЕЙ ТЫ СТОРОНЕ?

Вот он, момент истины! Кто ты: представитель кланов (**Clan**), нейтральный поселенец (**Neutral**) или один из сотрудников Корпорации (**Omni-Tek**)? В зале прибытия войди в одну из трех дверей, что пред тобой, и сделай свой выбор.

Внимание, эксклюзивная информация!
В игре существует целая система иерархий и бонусов
при продвижении по служебной лестнице как для "кланеров",
так и для сотрудников Omni-Tek. Каждый персонаж в начале игры
получает электронный чип послужного списка
(напоминает воинские погоны). За определенные задания ты будешь получать
некоторое количество чипов, в виде голубых
(или, как у кланов, золотых) кружков Tokens (токены),
которые будут в прямом смысле слова формировать твое Воинское звание
в Корпорации или в кланах. Просто щелкни по токенам правой кнопкой мыши,
и они автоматически зачислятся в твой послужной список.
Более высокое Звание дает более качественные бонусы.

Вот подробный список поощрений в зависимости от набранных токенов:
10 токенов: +21 к жизненной энергии; 30 токенов: +49 к жизненной энергии,
+28 к нано-энергии;
60 токенов: +168 к жизненной энергии, +112 к нано-энергии, +1% к очкам опыта;
120 токенов: +336 к жизненной энергии, +224 к нано-энергии, +3% к очкам опыта,
+1% ко всем защитам;
250 токенов: +350 к жизненной энергии, +350 к нано-энергии, +4% к очкам опыта,
+3% ко всем защитам, +1% ко всем Атакам;
400 токенов: +350 к жизненной энергии, +350 к нано-энергии, +6% к очкам опыта,
+4% ко всем защитам,
+3% ко всем атакам, +1% ко всем повреждениям любого типа;
1000 Токенов: +700 к жизненной энергии, +700 к нано-энергии, +7% к очкам опыта,
+7% ко всем защитам,
+7% ко всем атакам, +4% ко всем повреждениям любого типа, +210 к навыку Run Speed
(Скорость бега), +210 к навыку Computer Literacy (Компьютерная грамотность),
+210 к навыку Nano Programming (Нано-программирование).

Нельзя забывать также и о требованиях, предъявляемых враждующими сторонами к своим членам. Только нейтральные персонажи предоставлены сами себе. Впрочем, внутри игрового действа всегда есть возможность сменить сторону конфликта (правда, с потерей всех нажитых привилегий).
Твой выбор также определит твое "место рождения" в игре. Если ты займешь нейтралитет, то, войдя в дверь, окажешься в одном из нейтральных городов **Newland** (Ньюлэнд) или **Borealis** (Бореалис). Выбрав сторону Кланов, ты будешь перенесен в **Tir** (Тир), **Old Athen** (Старые Афины) или **Athen West** (Западные Афины). Сотрудник корпорации Omni-Tek начнет карьеру в **Omni-1 Entertainment District** (развлекательный район Омни-1), **Omni-1 Trade District** (торговый район Омни-1), **Rome Blue District** (синий район Рима) или **Rome Green District** (зеленый район Рима). В городе **Jobe** ты сначала попадешь на тренировочную площадку **Nascence**, а свою политическую сторону ты сможешь выбрать позже. В этой брошюре содержится информация, которая поможет тебе принять взвешенное и обдуманное решение относительно твоей ячейки в круговерти социальных, политических и экономических бурь на Rubi-Ka.

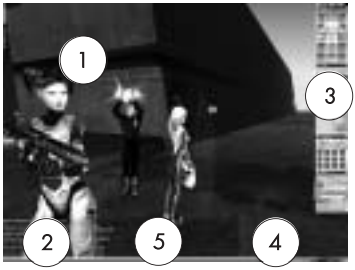
А сейчас прими наши поздравления! Твой игровой персонаж готов, и он - гражданин планеты Rubi-Ka. Целый мир у твоих ног. Теперь смотри: ты оказался в подготовительной зоне - голографическом мире, созданном для необходимых и безопасных тренировок в обществе усиленной охраны. Отсюда ты и начинаешь свою игру.

Покинув голографический мир (который часто именуют "лягушатником"), имитирующий дикий мир планеты, ты окажешься на улице "городского лягушатника" имитирующей реальный урбанизированный мир. Здесь ты впервые получишь миссию - тестовое задание из специального терминала связи (щелчком правой кнопки мыши), связанное с проникновением в расположенное недалеко помещение. В этих "лягушатниках" ты встретишь некоторых других новичков. Не стесняйся спросить кого-то о своей проблеме или поинтересоваться у другого игрока о его обмундировании или вооружении. Эти голографические миры охраняются NPC-боевиками, которые также с удовольствием ответят на любые корректно поставленные вопросы.

Покинуть "лягушатники" и оказаться в огромном, настоящем городе ты сможешь, лишь достигнув некоторого опыта. Советники Rubi-Ka требуют, чтобы твой персонаж достиг хотя бы уровня 2 или заработал 1000 очков. Теперь добро пожаловать в реальный мир Rubi-Ka...

3. ИНТЕРФЕЙС ИГРЫ

Экран монитора разбит на три рабочих поля: 1 - **Action View** (*игровое поле*), 2 - **Chat View** (*поле чата*) и 3 - **Control View** (*поле управления*). В нижней части экрана расположены 4 - **Status Bar** (*панель состояния*) и 5 - **Action Bar** (*игровая панель*).



Action View (*игровое поле*) - основное игровое пространство и, по сути, твое окно в мир планеты Rubi-Ka. На этом поле в трехмерном изображении ты видишь мир, окружающий твоего персонажа, где он путешествует, встречается с другими игровыми персонажами, сражается с чудовищами и познает что-то новое.

Chat View (*поле чата*) - располагается в левом нижнем углу экрана. Здесь отображается вся текстовая информация, включая сообщения обратной связи с игрой, послания других игроков, а также боевые данные и сведения. Для удобства поле может быть свернуто. Для этого на *панели состояния* нужно щелкнуть левой кнопкой мыши по указывающей вниз стрелке рядом с кнопкой **INV**.

Control View (*поле управления*) - здесь отображается карта, все твои нано-программы, имущество, которым ты располагаешь, статистические данные, информация о твоих миссиях, а также некоторые другие сведения. Различные окна поля управления могут быть свернуты до условных значков в правом верхнем углу экрана. Можно уменьшить *игровое поле* и расширить *поле управления* в правой части экрана. Для этого на *панели состояния* нужно щелкнуть левой кнопкой мыши по стрелке рядом с сокращением **CRED**.

Status Bar (*панель состояния*) - всегда находится в правом нижнем углу экрана монитора. В эту панель вынесены значки, соответствующие самым важным игровым функциям (слева направо): **Chat and command input** (*сообщения и ввод команд* - для ввода нажми клавишу **Enter**); **Compass** (*компас* - на нем отображается твое текущее направление движения); кнопка **MAP** (*карта* - при нажатии на эту кнопку, ей соответствует клавиша **P** на клавиатуре, на экране высветится карта мира, на которой будет отмечено твое положение); кнопка **SKL** (*навыки* - с помощью этой кнопки, ей соответствует клавиша **U**, ты можешь распределять Improvement Points и оценивать характеристики и навыки, которыми ты располагаешь); кнопка **INV** (*имущество*, ей соответствует нажатие на клавишу **I**, с ее помощью ты можешь просмотреть содержание своей походной сумки, а также произвести различные действия с вещами в ней); кнопка-стрелка **Hide/Show Chat** (*убрать/показать поле чата*); кнопка-стрелка **Hide/Show Control View** (*убрать/показать поле управления*); сумма **CRED** (*кредитки*) - указывает твое финансовое состояние; **часы**, показывающие текущее время (на планете Rubi-Ka день длится 27 часов; но время в *Anarchy Online* идет в 15 раз быстрее, чем на Земле) и кнопка **OPT**, с помощь которой ты можешь попасть в меню настроек. С помощью клавиши **"|"** ты также можешь изменить расположение на экране рабочих окон.

Action Bar (*игровая панель*) – панель ярлыков для быстрого доступа к игровым функциям с использованием клавиатуры.

3.1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Как управлять персонажем

На *игровом поле* ты видишь основную картину взаимодействия игрового персонажа с окружающим миром, а также интерфейс его визуального общения другими игровыми персонажами. *Игровое поле* может отображать происходящее от первого или от третьего лица. Играя от первого лица (**first-person point-of-view**), ты видишь происходящее глазами твоего игрового персонажа, тогда как, во время игры от третьего лица (**third-person point-of-view**), персонаж и все вокруг находится в поле зрения автономной, но полностью управляемой камеры. Переключение из одного режима в другой осуществляется клавишей **F8**. В режиме от третьего лица режим следования камеры (плавающий, фиксированный и полу-фиксированный) переключается с помощью **CTRL+F8**.

Управление персонажем осуществляется с помощью клавиатуры и мыши. На клавиатуре находятся следующие клавиши управления: стрелка **вверх** (или клавиша **W**) - идти, бежать вперед; стрелка **вниз** (или клавиша **S**) - отойти назад; стрелка **влево** (или клавиша **A**) - поворот на месте налево в положении стоя или движение влево в положении ходьбы или бега; стрелка **вправо** (или клавиша **D**) – аналогичные действия направо. Переключаться с ходьбы на бег и обратно можно с помощью клавиши **Backspace**. Для передвижения боком влево или вправо (**strafe**), используются клавиши **Z** и **C**, соответственно, или нажми и удерживай клавишу **CTRL**, нажимая при этом на стрелку **влево** или **вправо**, соответственно (или клавиши **A** или **D**).

Если ты играешь **от первого лица**, то, удерживая **правую кнопку мыши** в нажатом положении и перемещая мышь, ты можешь изменять направление обзора/движения. Чтобы оглянуться, не изменяя при этом направление своего движения, удерживай **CTRL** и **правую кнопку мыши** и перемещай мышь.

Если ты играешь **от третьего лица**, то, передвигая мышь с нажатой **правой кнопкой** или используя

цифры **2**, **4**, **6** и **8** на цифровом блоке клавиатуры, ты можешь управлять полем зрения камеры, при этом направление, куда смотрит или в котором движется твой персонаж, меняться не будет. Нажав **CTRL** и **правую кнопку мыши** и перемещая мышь, ты можешь заставить камеру парить над своим персонажем. Кроме того, с помощью клавиш **плюс** и **минус** (**+** и **-**) ты можешь "наезжать" камерой на интересующий предмет или разглядывать мир с высоты птичьего полета.



Индикаторы жизни и нано-энергии

В левой части *игрового поля* установлены два цветных индикатора, это **Health Bar** (*индикатор жизни*) и **Nano Bar** (*индикатор нано-энергии*). С их помощью ты можешь контролировать жизненный уровень и уровень нано-энергии твоего персонажа.

Health Bar окрашен в **красный** цвет и показывает текущий уровень жизненной энергии. Когда индикатор заполнен до конца (весь красный), твой персонаж полон сил и здоровья. Когда индикатор пуст, твой персонаж погиб или близок к смерти. Постоянно следи за показаниями этого важного индикатора: когда жизненная энергия менее четверти - самое время покинуть поле боя! Восстановить жизненную энергию можно несколькими способами: ты можешь просто присесть **отдохнуть** - **resting** (нажми на клавишу **X**, чтобы твой персонаж сел), получить **первую помощь** - **first aid** (окажи ее себе самостоятельно, с помощью необходимых медикаментов либо попроси помочь тебе других игроков) или **медицинскую помощь аптечек** - **medical treatment** (в данном случае персонаж обязан сесть), а также с помощью **нано-программ лечения** - **healing program**. Конечно, лучше всего в подобной ситуации тебе поможет **Доктор**, если ты только сам не являешься представителем этой благородной профессии.

Nano Bar окрашен в **голубой** цвет и показывает текущий уровень нано-энергии твоего игрового персонажа. Нано-энергия чрезвычайно важна для работы нано-программ. Когда нано-энергия заканчивается, ее запасы необходимо срочно восстановить. В противном случае, ты не сможешь запускать новые нано-программы. Благодаря природным запасам нотума на планете Rubi-Ka, пополнение запасов нано-энергии осуществляется пассивно, естественным путем, во время отдыха. Однако ты также можешь воспользоваться специальными нано-восстанавливающими пакетами (аналогом аптечек), быстрыми стимпаками - **nano recharges**.

Процесс потери и восстановления энергии также отображается и в других частях *игрового поля*, когда игровой персонаж получает боевые ранения или, наоборот, залечивает раны: цифры, которые "отлетают" от головы твоего игрового персонажа, противника, с которым ты сражаешься, или боевого товарища, которому ты помогаешь залечивать раны, отображают процесс изменения здоровья. Цифры **белого цвета** означают, что **чудовище терпит от тебя поражение**. Цифры **ярко-красного цвета** означают, что уже **тебе достается от чудовища**. **Желтые** цифры говорят о том, что **поражение терпят другие игровые персонажи** (например, чудовище и твой союзник). **Ярко желтые** цифры означают, что ты **получаешь новый жизненный опыт**, тогда как **голубые** соответствуют процессу **регенерации жизненной энергии** (например, за счет получения первой помощи или во время отдыха).

Указатель цели

В верхней части *игрового поля* отображается информация об имеющейся цели. Целью может быть твой союзник, враг и даже ты сам. Более подробную информацию о том, как целиться во врага или игрока смотри в главе **Прицеливание**.

Target indicator (*указатель цели*) показывает имя цели (например, Feeble Chirop или Leet), а также, с помощью цветного индикатора, - уровень ее жизненной энергии в сравнении с твоим уровнем. По этому указателю ты также можешь определить, находится ли цель в **зоне взаимодействия**, возможен контакт с целью или нет. Визуально это представлено в виде скобок по краям цветного индикатора жизненной энергии цели. Если **скобки серого цвета**, цель **вне зоны взаимодействия**. Если **скобки красного цвета**, цель **в пределах досягаемости**.

По **цвету индикатора** ты можешь определить насколько цель **сильнее** или **слабее** тебя.

Если индикатор **светло серый**, цель **намного слабее тебя**. "Серые" существа никогда не нападают первыми. Если перед тобой монстр или NPC-противник, то за его убийство ты получишь максимум 1 очко опыта.

Если индикатор **зеленый**, цель **слабее тебя**, но может оказать тебе некоторое сопротивление. "Зеленые" существа редко пытаются атаковать тебя первыми. Если ты с ней расправишься, награда будет более существенной.

Если индикатор **желтый**, ваши **силы примерно одинаковы** (например, твой персонаж имеет желтый цвет). Монстр или NPC-противник с индикатором жизненной энергии желтого цвета - серьезный соперник, но и награда за победу над ним будет соответствующей.

Если индикатор **оранжевый**, цель **сильнее тебя**. Часто "оранжевые" противники стараются атаковать тебя первыми. И если перед тобой монстр или NPC-противник, будь осторожен: победа легко может оказаться на его стороне.

Если индикатор **красный**, цель **намного сильнее тебя**. Делай что хочешь, но не входи в контакт: приблизишься на опасное расстояние - последует немедленная атака и, возможно, скорая смерть! И помни: прежде чем самому нападать на такого монстра, взвесь хорошенько все за и против. В большинстве случаев ты будешь потом жалеть об этом. Как правило, "красный" противник - достойная цель для группы из шести союзников.

Однако помни, что цвет индикатора не дает полной картины о силе цели. Иными словами, цвет индикатора может быть, к примеру, желто-зеленым, что говорит о том, что запас сил твоего соперника находится между желтым и зеленым уровнями.

Как пользоваться мышью

На *игровом поле* **мышь** выполняет две независимые функции. Первая: **управление камерой/головой персонажа**. Для этого, удерживая правую кнопку мыши в нажатом состоянии, необходимо просто передвигать мышь в нужном направлении. Вторая функция - это **взаимодействие с окружающим миром** и другими игровыми персонажами. Это совсем несложно: води указателем мыши по *игровому полю*, пока контекстно-зависимый указатель не проинформирует тебя о том, что ты можешь вступить с кем-то или чем-то в контакт (это может быть, например, предмет, дверь, другой игрок или монстр).



Указатель-стрелка



Перекрестие прицела

По умолчанию установлен указатель-стрелка. Если провести стрелкой по другому игровому персонажу, она примет форму **перекрестия прицела** (смотри главу **Прицеливание**). Щелчком левой кнопки мыши выбери этот персонаж или чудовище в качестве текущей цели, и информация о нем сразу появится в верхнем левом углу игрового поля (смотри главу **Указатель цели**). Щелкнув по персонажу или чудовищу левой кнопкой мыши и удерживая при этом клавишу **SHIFT**, можно получить более подробную информацию о цели. Щелчком правой кнопки мыши по другому персонажу можно вызвать окно сделок (смотри главу **Окно сделок**).



Зубчатое колесо



Рука

Если провести указателем-стрелкой по предмету, с которым можно вступить в контакт, указатель превращается в **зубчатое колесо**. Щелчок левой кнопкой мыши, и предмет взят в перекрестие. Клавиша **SHIFT** и щелчок левой кнопкой мыши - получаешь информацию о предмете. Щелчок правой кнопкой мыши, и ты можешь вступить с предметом в контакт. Вступить в контакт означает, например, открыть дверь, использовать терминал или торговый автомат.



Зеленая окружность

Если на земле или на полу лежит предмет, который можно поднять, то, указатель также немедленно оповестит тебя об этом и из стрелки превратится в **руку**. Щелкни по предмету левой кнопкой мыши, чтобы навести на него перекрестие. Чтобы узнать о предмете подробнее, щелкни по нему левой кнопкой мыши, удерживая при этом клавишу **SHIFT**. Чтобы поднять предмет, дважды щелкни по нему левой кнопкой мыши. Когда ты его поднимешь, он появится рядом со стрелкой на *игровом поле*. Теперь решай: эту штуку можно оставить у себя, положив ее в один из карманов, или вернуть на место. Более подробную информацию о том, как собирать и использовать найденные вещи, смотри в главе **Поле управления**.

Если указатель мыши проходит мимо предмета или игрового персонажа, взаимодействие с которым напрямую невозможно (например, твой игровой персонаж), указатель из стрелки превращается в **зеленую окружность**.

Когда указатель превращается в **глаз**, это означает, что ты можешь получить информацию о рассматриваемом предмете, нажав **SHIFT** и **левую кнопку мыши**.

Прицеливание

Точность прицеливания важна как в бою, так и в ходе контактов с другими игровыми персонажами, а также во время взаимодействия с собственным персонажем.

Для **прицеливания** по другому игроку или монстру щелкни по нему на *игровом поле* **левой кнопкой мыши**. Стрелка превратится в перекрестие красного цвета, и в левом верхнем углу на указателе цели появится информация о выбранном объекте, а над головой этого персонажа ты увидишь индикатор его жизненной энергии. Одновременно на *игровом поле* высветится имя выбранной цели. Щелчком правой кнопки мыши по другому игроку ты можешь вывести на экран окно сделок (смотри далее главу **Окно сделок**).

Для **получения информации** о текущей цели щелкни по ней **левой кнопкой** мыши, нажав и удерживая клавишу **SHIFT**, или после захвата цели нажми клавишу **T** на клавиатуре. Информация о другом игроке или NPC-персонаже включает данные о его/ее уровне, расовой принадлежности, профессии. О монстре можно узнать его огневую мощь (вооружение), вид используемой им защиты, а также получить визуальные данные о его уровне в сравнении с твоим собственным.

Текущая цель также будет выведена на карту ближнего радиуса обнаружения (смотри главу **Карта** в разделе **Поле управления**), где цель будет отмечена голубой точкой.

После успешного прицеливания можно начинать работать по конкретной цели на поражение, если это, например, монстр - атакуй его, или просто вступить в контакт, если это другой игрок (например, можно помочь ему или ей залечить раны, используя лечащие нано-программы или медицинские препараты первой помощи).

Чтобы навести **перекрестие на себя**, нажми клавишу **F1** или щелкни по игровому персонажу левой кнопкой мыши в режиме изображения от третьего лица. Нацеливание на себя нужно, например, чтобы оказать своему игровому персонажу первую помощь, реализовать определенные нано-программы, в частности, для заживления ран или временного усовершенствования и улучшения возможностей и навыков. Повторное нажатие клавиши **F1** переключает перекрестие прицела между твоим персонажем и выбранной прежде целью. В бою это одна из самых используемых функций.

Взять других **враждебных** персонажей и монстров на мушку можно еще и клавишей **TAB** на клавиатуре. При этом происходит автоматический захват ближайшей от тебя враждебной цели. Выбор **дружественной** цели осуществляется нажатием комбинации **CTRL+TAB**. Повторные нажатия на клавишу **TAB** позволяют поочередно **выбирать другие цели из всех доступных**, при этом информация о них будет отражаться на *указателе цели* в верхней части экрана.

Для определенных целей можно создавать **ссылки**. Для этого, удерживая нажатой клавишу **ALT**,

щелкни по выбранной цели **левой кнопкой мыши** или нажми клавишу **G** на клавиатуре. Более подробную информацию о создании ссылок смотри в главе **Ссылки**.

3.2. ПОЛЕ ЧАТА

Поле чата расположено в левой нижней части *игрового поля*. Размер *поля чата* можно увеличивать или уменьшать по своему усмотрению. В развернутом виде сообщения доступны для чтения, пока они не будут вытеснены другими сообщениями. Если *поле чата* свернуто, сообщения выводятся всего на несколько секунд. Развернув поле, можно прочесть все предыдущие сообщения. Режим отображения *поля чата* выбирается кнопкой **Hide/Show Chat** (*убрать/показать поле чата*) на *панели состояния*.

Цветовая кодировка сообщений

В *поле чата* отображаются все твои реплики и сообщения других персонажей, их и твои команды эмоций, а также системные данные, боевые сведения и запрашиваемая информация. *Поле чата* полупрозрачное, а сообщения имеют специальную цветовую кодировку.

Текст **бледно-желтого** цвета - это реплики беседующих неподалеку от тебя игроков. Соответственно, чтобы быть услышанным в ближайшем окружении, необходимо "разговаривать" этим же цветом.

Сообщения **ярко-фиолетового** цвета относятся к групповой беседе. Подобные беседы ведутся между группами людей, в число которых могут входить и игроки из списка твоих друзей.

Сообщениями **бледно-фиолетового** цвета обмениваются члены одной команды. Видеть их можешь только ты и члены твоей команды.

Если игровой персонаж поблизости прокричал какую-то фразу, она будет написана в *поле чата* **розовым** цветом.

Бледно-голубой цвет сообщения означает, что тебе что-то шепчут.

Зеленый цвет означает команду эмоции, словесное описание действия.

Ярко-красное сообщение говорит о том, что ты получаешь повреждения.

Сообщение **темно-красного** цвета говорит о том, что ты наносишь повреждения окружающим.

Сообщение **темно-желтого** цвета означает, что окружающим тебя персонажам или монстрам наносятся повреждения, или они несут потери.

Появление надписи **голубого** цвета информирует тебя о жизненной энергии, пополняемой за счет заживления ран или оказания тебе первой медицинской помощи (сообщения о восстановлении жизненной энергии естественным путем на поле не высвечиваются).

Сообщения **бледно-желтого** цвета говорят о полученных тобою очках опыта в результате боевых побед или выполнения миссии.

Белым цветом пишутся все остальные сообщения, в основном, системные.

Обладая некоторыми навыками, познаниями в английском языке и желанием, можно легко настроить все цветовые схемы под собственные вкусы путем изменения параметров в конфигурационном файле **ChatColors.cfg** в папке **Prefs**.

Ввод текста

Для **ввода текста** в *поле чата* нужно нажать клавишу **ENTER**. Левая половина *панели состояния* превратится в строку ввода текстовой информации. Теперь ты можешь написать сообще-

ние своим союзникам или ввести определенную команду.

При редактировании сообщений используются следующие клавиши. Клавиши **HOME** и **END** позволяют перемещаться в **начало** или **конец** предложения, соответственно. Стрелки **влево** или **вправо** при нажатии клавиши **SHIFT** перемещают **курсор влево** или **вправо** в рамках предложения. Те же **стрелки** при нажатии клавиши **CTRL** перемещают курсор на одно слово влево или вправо. Удалить слово можно комбинацией клавиш **CTRL+Backspace/DEL**. Для вызова ранее введенных сообщений и команд, удерживая клавишу **SHIFT**, нажимай стрелки **вверх** или **вниз**.

Нажатие клавиши **ESC** в режиме ввода текстового сообщения или команды вернет тебя в режим **непосредственного управления игровым персонажем**. Нажатие на **ENTER** снова переведет тебя в режим ввода текста, без выполнения команды или отправки сообщения.

Чтобы получить полный список текстовых команд, в строке ввода необходимо напечатать **/help** и нажать **ENTER**.

Общение в чате

Для общения с игроками, находящимися поблизости от твоего персонажа, достаточно нажать клавишу **ENTER**, напечатать свое сообщение и снова нажать **ENTER**. Это означает, что фраза "произнесена" громко, и все поблизости ее "услышат".

Можно "прокричать" что-то, если перед вводом сообщения напечатать **/shout** (или **/s**). В рамках игрового пространства это в шесть раз увеличит дальность звучания фразы. Напечатав перед текстовым сообщением **/whisper** (или **/w**), можно перейти на шепот, что существенно сократит дальность звучания реплики. Не забывай оставлять одинарный пробел между командной и текстовой частью своего сообщения.

И последнее, хотя и не менее важное: помни, что ***планета Rubi-Ka - это большой дом для многих тысяч (!) людей, поэтому воздерживайся от обидных и оскорбительных выражений в своей речи***.

Выражение эмоций

В *Anarchy Online* **эмоции** выражаются языковыми средствами. Иными словами, ты описываешь свои ощущения или действия. Эмоция создается с помощью команды **/me** (я), за которой следует все, что ты хочешь выразить. Например, если твоего игрового персонажа зовут **John** (*Джон*), и ты пишешь **/me laughs** (букв. *я смеется*), после чего нажимаешь **ENTER** - в чате появляется сообщение **John laughs** (*Джон смеется*). Выражение эмоций целиком и полностью зависит от твоего воображения. Ты можешь высказать любое чувство, переживание или действие, но уважай других игроков и воздерживайся от обидных и оскорбительных выражений.

Выражение действий

Под **действиями** подразумеваются определенные анимированные действия твоего персонажа. Как, например, дать понять, что ты танцуешь, приветствуешь кого-то или от души смеешься? Очень просто! Эти действия выражаются в виде команд, начинающихся с косой черты (**/**). Например, команда **/eat** заставит твоего персонажа кушать.

Для вызова полного списка действий напечатай **/help** и нажми **ENTER**.

Список игроков

Чтобы просмотреть список всех игроков, находящихся в данном игровом пространстве, используй команду **/list**. Будет выведена следующая информация: имя, уровень и координаты местоположения игрока. Согласись, отличный способ найти подходящих союзников и сколотить команду. Впрочем, обычно используются **крики** (**/shout**) или специальные чат-каналы для создания команд.

Существуют общепринятые выражения для поиска других игроков и быстрого контакта с ними.
Например, чтобы найти группу, в которую можно вступить, кричи или сообщи о себе информацию в чат-канале с сокращением **LFTI** (**Looking For Team!** - *Ищу команду!*) или **LFGI** (**Looking For Group!** - *Ищу группу!*).
Если ты сам набираешь команду союзников для совместного выполнения опасной миссии или охоты в дикой, населенной монстрами пустыне, используй сокращение **LFMI** (**Looking For Member!** - *Ищу союзников!*).
Например, ты Fixer 7-го уровня по имени Вася и хочешь найти команду.
Напиши в строке чата: **/shout Fixer 7lvl LFTI** Все прочтут твое сообщение так:
"Вася кричит: Fixer 7-го уровня ищет команду!"

Сценарии

Вводом команды **/script** (*сценарий*) с последующим указанием **имени файла сценария** можно вызвать заранее составленные сценарии. Для написания сценариев можно использовать стандартный текстовый редактор типа Notepad. Созданные файлы следует сохранять без расширения в папке **scripts** каталога *Anarchy Online*.

В сценариях можно прописать команды для общения в чате (например, **/whisper** - *шепот* или **/shout** - *крик*), **выражения эмоций** и описания **своих действий**, а также команды паузы **/delay**, осуществляющие задержку выполнения следующей команды сценария на указанное число миллисекунд. Например, команда **/delay 2000** означает паузу длиной в 2 секунды. Разумеется, ты можешь написать сценарии для выполнения различных функций.

Пример сценария:

```
/me starts dancing.
1...2...3...4...
/rocky
/delay 3000
and jump!
/backflip
/delay 2500
C'mon now everybody!
/ymca
/delay 3000
Yeah baby!
/disco
/delay 7000
/strong 1
Your turn.
/me smiles.
```

3.3. ПОЛЕ УПРАВЛЕНИЯ

Поле управления состоит из девяти сворачиваемых окон, каждое из которых наделено определенными функциями, снабжено своими органами управления и имеет собственный интерфейс. Здесь также имеется *окно обмена и торговли*, которое появляется, только когда ты продаешь или покупаешь какие-то предметы либо меняешься предметами с другими игроками, и *информационное окно*, которое высвечивается, когда ты запрашиваешь данные, например, об объекте или имплантате. И, наконец, последнее, но не менее важное: *окно имущества*, которое, не будучи частью *поля управления*, часто используется во время работы с ним.

Панель ярлыков



Вызов девяти сворачиваемых окон осуществляется с помощью *панели ярлыков*, расположенной в правом верхнем углу экрана. Каждому ярлыку соответствует определенное окно. Щелчком левой кнопки мыши по ярлыку можно свернуть или развернуть соответствующее ему окно.

Если открыто более одного окна и требуется просмотреть все и выбрать нужное, перемести курсор к правой границе экрана, нажми на левую кнопку мыши и перетащи *поле управления* вверх или вниз. Если мышь оснащена колесиком, воспользуйся им.

Щелчком по строке заголовка можно временно свернуть или развернуть нужное окно. Можно также изменить очередность расположения окон на *поле управления*. Щелкни левой кнопкой мыши по строке заголовка и перетащи окно в другую часть экрана.

Любое из девяти окон можно открыть или закрыть с помощью клавиатуры. Нажав и удерживая клавишу **CTRL**, выбери одну из цифр от **1** до **9**.

Остановимся подробнее на функциях каждого окна. На *панели ярлыков* слева направо расположены:



Wear Window - *окно снаряжения*

Окно разделено на три секции и показывает, каким вооружением оснащен твой игровой персонаж, во что он одет или в какую броню облачен, а также какие имплантаты в него вживлены. Переход из одной секции в другую осуществляется нажатием на закладки с обозначениями: **Weapons** (*вооружение*), **Clothes** (*одежда*) и **Implants** (*имплантаты*) в его верхней части.

Оснащать своего персонажа ты можешь, перетаскивая вещи из окна имущества в окно одежды (вызов окна имущества осуществляется выбором **INV** на *панели состояния* или нажатием клавиши **I** на клавиатуре). Подробнее смотри раздел **Inventory** (*имущество*). Щелчком левой кнопки мыши возьми предмет в окне имущества и щелчком этой же кнопки положи его в ячейку окна одежды. Предмет будет автоматически помещен в правильную ячейку. Однако помни: твой персонаж может взять на вооружение отнюдь не всякий предмет. Ограничения напрямую связаны с его профессией, навыками и умениями. Если предмет не встает в ячейку, ты будешь уведомлен об этом в *окне чата*, а предмет будет возвращен к прочему имуществу. Если ты хочешь что-то снять со своего персонажа, проделай обратные операции: щелчком левой кнопки мыши в окне одежды возьми предмет и верни его в окно имущества.

Такие предметы, как оружие и броня, напрямую влияют на присваиваемый твоему персонажу класс и уровень атаки и защиты (подробнее смотри **Stats Window** - окно статистики). Чтобы подробнее узнать о преимуществах, недостатках и ограничениях того или иного предмета, щелкни по нему левой кнопкой мыши, удерживая при этом клавишу **SHIFT**. Входя в мир неизведанного, познакомься прежде с характеристиками одежды и вооружения, доступных на планете Rubi-Ka.

Имплантаты, также влияющие на возможности, навыки и умения твоего игрового персонажа, отображаются в секции **Implants** Окна снаряжения.



Control Window - *окно управления*

В окне управления размещены ярлыки, активизирующие основные доступные игроку функции. **Use** - использовать выбранный на *игровом поле* предмет. **Pick Up** - поднять выбранный на *игровом поле* предмет. **Attack** - атаковать выбранную цель. В окне есть несколько "переключаемых" ярлыков: **Sit/Stand** (*сесть/встать*), **Walk/Run** (*идти/бежать*) и **Sneak/Normal** (*красться/нормально*). Ярлык **Exit** (*выход*), позволяющий выйти из игры, доступен только, если персонаж сидит. Ярлык **Trade** (*обмен и торговля*) позволяет осуществлять обмен и торговлю с выбранным игроком, NPC, торговым автоматом или терминалом банка. Ярлык **Search** (*поиск*) позволяет применять навык обнаружения, например, ловушек, секретных дверей и т.д.

Здесь имеются также ярлыки для специальных типов атаки. В отличие от обычных (пассивных) навыков атаки, специальные (активные) атаки применяются непосредственно в бою. Вот основные из них: **Riposte**, **Brawl**, **Dimach**, **Full Auto**, **Burst**, **Fling Shot**, а также некоторые другие, в за-

висимости от типа оружия, которым располагает твой игровой персонаж. Некоторые виды вооружения имеют 4 и больше специальных атак. Все действия дублированы соответствующим им сочетаниями клавиш (подробнее смотри **Keyboard Shortcuts** - клавишные комбинации).

Более подробную информацию об управлении смотри в разделе **Actions** (*действия*).

Knowledge Window (окно знаний)



В этом окне отображаются ярлыки, соответствующие созданным тобою **ссылкам**. Ссылка (reference) - это записанная в память информация с возможностью ее визуального воспроизведения. Для просмотра ссылки щелкни по ней **левой кнопкой** мыши, удерживая при этом клавишу **SHIFT** на клавиатуре.

Информацией в памяти ссылки можно поделиться с другими игроками: захвати ярлык левой кнопкой мыши, перетащи его в *поле чата* и щелкни здесь по нему левой кнопкой мыши. Аналогичным образом ссылки также могут быть добавлены в карту.

Для вызова контекстно-зависимого меню нажми и удерживай **правую кнопку** мыши на соответствующем ярлыке: иконка в виде глаза позволяет просмотреть ссылку (идентично комбинации **левая кнопка** мыши + клавиша **SHIFT**), тогда как иконка в виде крестика позволяет удалить ссылку. Передвигай указатель-стрелку, пока не выделишь нужное действие, после чего отпусти правую кнопку мыши.

Ссылки также нужны для создания миссий: выбери ссылку левой кнопкой мыши, перетащи ее в нужной место, снова щелкни левой кнопкой мыши, чтобы вставить копию ссылки. Оригинальная ссылка останется в окне знаний. Ссылки еще используются для создания списков друзей (см. **Friends window** – *окно союзников*).

Mission Window - *окно миссий*



В окне содержатся ярлыки, соответствующие миссиям, возложенным на твоего игрового персонажа либо на команду, в которой ты состоишь. Для получения задания подойди к одному из терминалов, во множестве разбросанных во всех крупных городах и отдаленных поселениях либо на стратегически важных укрепленных базах, или получи задание от другого игрового персонажа. Терминалы активируются правой кнопкой мыши. Выбери уровень сложности задания, соответствующий твоему текущему уровню (положение активного курсора ровно посередине), а также целому ряду тонких настроек (ярлык **More options**).

Good/Bad - *Кланы/Корпорация*, в контексте. Крайнее левое положение курсора соответствует типу миссий, где основные противники - сотрудники Корпорации, а цель миссии оказать какую либо помощь: например, доставить на место информационный чип и загрузить его в компьютер. Крайнее правое положение курсора, характеризует собой тип Корпоративной миссии, где твои противники - "кланеры", а цель миссии – какая-либо диверсия: например, высыпать в систему водоснабжения отравляющее вещество. Положение курсора посередине выявит в качестве врагов нейтральных персонажей.

Order/Chaos - *NPC/Монстры*, в контексте. Положение курсора определяет вероятность качества противника на протяжении всей миссии. Например, крайнее правое положение курсора означает, что, скорее всего, все противники будут агрессивными и дикими монстрами или мутантами.

Срединное положение предполагает смешанный тип противника.
Open/Hidden - *Открыты/Скрыты*, буквально. Определяет число открытых или скрытых дверей или контейнеров и предметов с опаснейшими ловушками.
Эта настройка напрямую влияет на сложность миссии и, соответственно, получаемую награду.
Phys/Myst - *Физические/Мистические атаки*, в контексте. Эта настройка влияет непосредственно на качество враждебно настроенных существ на протяжении всей миссии. Крайнее левое положение – в бой идут тяжеловооруженные "контактные" бойцы противника, крайнее правое - враждебно настроенные нано-программисты и "силовики" боевых нано-программ, тогда как срединное положение предполагает смешанный тип.
Head On/Stealth - *Близко/Скрытно*, в контексте. Определяет вероятность более быстрого или более медленного обнаружения цели миссии. Эта настройка напрямую влияет на сложность миссии и, соответственно, получаемую награду.
Money/XP - *Деньги/Очки опыта*, буквально. Перемещением курсора можно определить количество денег
или очков опыта, получаемых за выполнение миссии. Крайние положения увеличивают выбор до максимума, но лишают какой-либо альтернативы.

После получения задания и появления ярлыка в окне заданий, удерживая кнопку **SHIFT**, щелкни по ярлыку **левой кнопкой** мыши, чтобы узнать о задании подробнее или щелкни **правой кнопкой** и удерживай ее на ярлыке, чтобы открыть контекстно-зависимое меню. С помощью ярлыка-глаза можно просмотреть детальную информацию о задании, тогда как второй ярлык позволяет загрузить информацию о задании в твою карту. После этого на карте появятся отметки в виде флажков, а компас будет указывать направление на нужную точку, если ты находишься в зоне выполнения задания (если нет, то ты должен выдвинуться в нужный район).

Задание каждой миссии содержит точные цифровые координаты. Нажав клавишу **F9**, ты получишь в окне чата точную и исчерпывающую информацию о своем текущем местоположении и сможешь сравнить свои координаты с координатами миссии.

Ты можешь перепоручить выполнение задания (если задание получено от игрока) другому игровому персонажу: щелкни по ярлыку задания левой кнопкой мыши, перемести курсор на этого персонажа и снова щелкни левой кнопкой мыши. Чтобы перепоручить или совместно выполнить задание, полученное от терминала, требуется создать дубликат ключа от зоны выполнения миссии. Необходимые для этого инструменты продаются в магазинах. Также имеется возможность создавать миссии для других персонажей.



Team Window - *окно команды*

В этом окне отображается список всех игроков, выступающих с тобой в одной команде. Когда тебе предлагают вступить в другую команду, следует открыть это окно и левой кнопкой мыши выбрать **YES** (*Да*), если ты согласен с предложением, или **NO** (*Нет*), чтобы отказаться от предложения. Ты также можешь выбрать **Ignore** (*пропустить*), чтобы не обращать внимания на последующие предложения этого игрока.

Чтобы собрать свою команду, с помощью перекрестия выбери игрока, открой окно команды и левой кнопкой мыши щелкни по кнопке **Recruit** (*вербовать*). Теперь игрок, к которому ты обратился, будет выбирать, принять, отклонить или просто не обращать внимания на твое предложение. **В состав одной команды может входить до шести членов, во главе ее должен стоять лидер.**

Итак, у тебя есть своя команда. Имена твоих союзников, а также уровень их жизненной и на-

но-энергии отображаются в окне команды. Если на имени щелкнуть и удерживать правую кнопку мыши, то станут доступны некоторые дополнительные функции (большинство их доступны только для лидера). Например, нажав на первый ярлык, ты можешь сделать лидером команды другого игрока. Второй ярлык позволит исключить какого-то игрока из твоей команды. Щелкнув по третьему ярлыку, ты можешь подробнее узнать о члене команды. Четвертый ярлык включает функцию автосопровождения: твой персонаж будет следовать за выбранным игровым персонажем до тех пор, пока с помощью клавиатуры ты не возьмешь управление в свои руки. Последний ярлык позволяет тебе выйти из состава команды. Клавиши **F1**-**F6** позволяют напрямую выбрать члена твоей команды. О том, как вести переговоры с членами своей команды (выделенный чат-канал) смотри в разделе **Friends Window** - *окно союзников.*

Часто возникает спорный вопрос, в каком порядке осуществлять обыск поверженных врагов и присваивать трофеи и оружие. Для этого имеются консольные команды, доступные только лидеру группы, что существенно облегчает совместное прохождение миссий или свободную охоту:
/team loot alpha - право поочередного обыска в алфавитном порядке имен членов команды,
/team loot all - каждый присваивает трофеи с любого врага без каких либо ограничений,
/team loot leader - только лидер группы может грабить трофеи.

Map Window - *окно карты*



В отличие от карты мира, в этом окне отображается карта района нахождения и ближайших окрестностей. С помощью **радиолокационной станции ближнего обнаружения**, которая улавливает энергетические сигналы, излучаемые монстрами и другими игроками, на карте района указаны места их расположения. В окне карты также высвечиваются точные мировые **координаты** (для просмотра координат перемести указатель в окно карты). Точность показаний радара зависит от твоего мастерства в навыке **Map navigation** и установленных обновлений карт.

Кстати...

на сегодняшний день на планете Rubi-Ka заселено и доступно для жителей 375 тысяч квадратных метров территории, и это не считая практически неисчислимые пространства всевозможных помещений. Это огромный, поистине огромный мир!

Все новые игроки бесплатно снабжаются обновлением карт, включая карты всех стартовых областей. Однако затем тебе самому придется заботиться о себе, постоянно наращивать свой навык навигации и покупать обновления.

Карты почти всех областей Rubi-Ka доступны в магазинах. Можно купить обновления, расширяющие твои возможности в использовании радара. Карта будет показывать других игроков, монстров, выбранных игроков или монстров, терминалы сохранения, NPC, магазины, двери, вомпы, и направление, куда смотрит твой герой.

Если установить эти обновления, положение **твоего персонажа** будет обозначено на карте уже не **белой точкой**, а **белой стрелкой**, указывающей направление, куда смотрит твой герой. **Монстры** показаны на карте в виде **красных квадратов**, тогда как другие **игроки** обозначены **белыми точками**.

Тебе также доступна карта помещений, подземелий и районов миссии, однако она будет открываться по мере твоего продвижения по подземелью, показывать только те помещения, в которых ты уже побывал на данный момент.

Щелкни левой кнопкой мыши на карте и, удерживая кнопку, протяни карту, чтобы посмотреть, что впереди. Однако знай, что радиолокационная станция принимает сигналы от объектов только в непосредственной близости от твоего местоположения.

Если ты ввел в карту координаты своего задания и у тебя есть карта данного района, то точка назначения будет показана на карте в виде белого креста.



Friends Window - *окно союзников*

Это окно используется для отслеживания действий твоих союзников. Чтобы добавить игрока в окно союзников, сначала создай для игрока ссылку. Удерживая клавишу **ALT** на клавиатуре, щелки по персонажу на *игровом поле* левой кнопкой мыши - в соответствующем окне появится ссылка. Щелкни по ней левой кнопкой мыши и перемести ее в окно союзников, также щелкнув в этом окне левой кнопкой мыши. Теперь у тебя есть новый союзник!

При входе в систему ты получишь сообщение о присутствии союзников в сети. Из них можно составить временные группы или отправить им частные сообщения. Чтобы создать **временную группу**, **дважды щелкни по имени игрока** в окне союзников (или введи команду: **/invite <имя игрока>**), после чего он или она получит твое приглашение. Чтобы принять приглашение, открой окно союзников и дважды щелкни по имени приглашающего.

В этом окне также можно выбрать доступные группе чат-каналы. Установи флажки, чтобы показать канал или вести архив переговоров.



Programs Window - *окно программ*

Ты можешь выполнить различные программы: простейшие для заживления ран или более сложные нано-программы, которые позволят тебе действовать быстрее. В этом окне отображены все загруженные тобой на данный момент программы. Программы загружаются в оперативную память NCU (*НБУ*) нано-ботного блока управления (подробнее смотри раздел **Нано-программы**) и классифицированы по функциям. Это программы **Combat** (*боевые*), **Medical** (*медицинские*), **Protective** (*защитные*), **Psi** (*психологического воздействия*) и **Space** (*времени и пространства*). После загрузки программа автоматически помещается в свою категорию, хотя можно перемещать программы по своему усмотрению: щелкни левой кнопкой мыши по ярлыку программы и таким же щелчком положи его, куда хочешь. В папке **Favorites** (*избранное*) по умолчанию пусто, так как предназначена она для размещения твоих любимых, часто используемых нано-программ.

Чтобы подробнее узнать о той или иной программе, щелкни по ней левой кнопкой мыши, удерживая клавишу **SHIFT**. Для загрузки программы щелкни правой кнопкой мыши по нано-кристаллу в списке имущества. Чтобы выполнить программу в отношении какой-то цели, выбери цель (смотри главу **Прицеливание**) и щелкни по нужной программе правой кнопкой мыши.



Stats Window - *окно статистики*

Рекомендуется держать это окно всегда развернутым, поскольку в нем отражается чрезвычайно важная информация: **Health** (*жизненная энергия*), **Nano-Energy** (*нано-энергия*), **Experience Points** (*очки опыта*), **Current Level** (*текущий уровень персонажа*), **Attack Rating** (*уровень атаки*) и **Armor Class** (*класс защиты*), а также об **Aggression Slider** (*агрессивный или осторожный режим боя*) и **Weight Limit** (*предельно допустимый вес*).

Уровень жизненной энергии может отображаться как в виде шкалы (аналогично панели на *игровом поле*), так и в цифровом виде. Что-

бы включить цифровое отображение, щелкни по панели левой кнопкой мыши. Таким же образом отображается и нано-энергия.

Текущее число **очков опыта** показывает также, сколько очков тебе еще нужно набрать, чтобы перейти на следующий **уровень**.

Передвигая бегунок левой кнопкой мыши влево или вправо, можно выбрать **оборонительный** или **агрессивный режим боя** (DEF - оборона или AGG - наступление). Чем левее смещен бегунок, тем медленнее твой игровой персонаж будет атаковать, но лучше сопротивляться атакам противника, и наоборот.

Уровень атаки зависит от используемых для атаки **вооружения** и **навыков** твоего игрового персонажа. Информацию о том, какие именно навыки являются атакующими для каждого типа вооружения, можно получить непосредственно в **информационном окне оружия**. Чем **выше** уровень атаки, тем выше вероятность попадания.

Класс защиты (AC) определяет твой уровень защищенности от ударов и попадания ракет и пуль (**Impact AC**), энергетических зарядов (**Energy AC**), а также оружия ближнего боя и рукопашных приемов (**Melee AC**). Чем выше класс, тем лучше защита от различных атак противника. **Класс защиты** зависит от типа **брони**, которым ты в данный момент располагаешь, твоих **защитных нано-программ** и установленных имлантатов.

Внизу, в секции **Effects** (*эффекты*), отображаются активированные в данный момент нано-программы. Твой NCU (нано-ботный блок управления, НБУ) имеет ограниченный объем оперативной памяти для запуска нано-программ. Чем качественнее, полезнее и продолжительнее нано-программа, тем больше памяти она занимает. Чтобы увеличить память НБУ, нужно купить своему игровому персонажу специальный **NCU Belt** (*пояс НБУ*) и добавить в него память. Нано-программы позволяют временно улучшить различные возможности твоего героя: сделать его или ее сильнее, быстрее, более стойким к воздействию энергетических видов вооружения и т.п. Щелкнув левой кнопки мыши по активированной в данный момент нано-программе, можно узнать ее название и время до окончания ее работы. Чтобы получить полное описание программы, щелкни по ней левой кнопкой мыши, удерживая клавишу **SHIFT**. Программа отключается щелчком правой кнопки мыши. Отключить негативное воздействие на тебя чужих программ ты не можешь, поскольку ими управляет NCU твоего соперника. По умолчанию твой персонаж снабжен памятью только в 8 NCU (вмещает от двух до четырех простейших нано-программ).



Trade Window - *окно обмена и торговли*

Одним из основных принципов жизни на Rubi-Ka является обмен и торговля между колонистами, равно как и покупка и продажа оборудования и минералов в автоматизированных супермаркетах и у NPC-торговцев.

Окно сделок открывается автоматически, когда ты сам хочешь или другой персонаж предлагает **совершить обмен** или **продажу между персонажами**. Окно также открывается, когда приобретаешь товар у NPC-продавца (за скидки отвечает навык **Psychology** - *психология*) или в торговом автомате (в данном случае за скидки отвечает навык **Computer Literacy** - *компьютерная грамотность*) - Чтобы окно открылось, щелкни по персонажу или автомату правой кнопкой мыши. Оно появится в нижней части *поля управления*.

При совершении сделок с **продавцом** или **в автомате** окно обмена и торговли разделено на три части. В верхней части, **Sale**, помещается товар на продажу. В средней части, **Buy**, показаны выбранные тобой для покупки предметы. В нижней части, **Sell**, отображены вещи, которые ты предлагаешь на продажу. Чтобы просмотреть вещи, щелкни левой кнопки мыши, нажав кла-

вишу **SHIFT**. Щелкни по вещи левой кнопкой мыши, чтобы отправить ее в "корзину покупок" (ячейки секции **Buy**) - стоимость товара в "корзине" будет указана внизу. Пока ты не нажмешь кнопку **Accept** (*принять*), оплата не произойдет. В случае твоего согласия, деньги автоматически перейдут с твоего счета на счет магазина. Для отмены сделки нажми **Decline** (*отклонить*). Чтобы продать что-либо из располагаемого тобой имущества, щелкни левой кнопкой мыши по ненужной вещи и перетащи ее в секцию **Sell** и снова щелкни левой кнопкой. Если продажа успешно осуществлена, деньги автоматически зачислятся на твой счет.

Если сделка совершается между игроками, в окне нет отражаются только секции **Buy** и **Sell**, без секции **Sale**. Переложи свой товар в секцию **Sell**, чтобы предложить его другому игроку. Пока ты не нажмешь **Accept**, и то же самое не сделает покупатель, товар продан не будет. Ты можешь подождать, пока тебе не предложат за товар деньги. Или просто отдай его даром.

Когда ты **покупаешь** что-то у другого игрока, то покупка появляется в секции **Buy**. Щелкнув левой кнопкой мыши по панели **Credit** и вписав сумму, ты можешь назначить за товар свою цену. Если продавец согласен на указанную сумму, он нажмет **Accept** (напротив панели **Credit** загорится зеленый индикатор), после чего для завершения сделки ты тоже должен нажать на кнопку **Accept**. По рукам. Сделка совершена.

Information Window - *окно информации*

Окно всплывает каждый раз, когда ты запрашиваешь интересующую тебя информацию о каком-то предмете, игровом персонаже, чудовище, программе, имплантате, задании и т. п. Чтобы вызвать окно, удерживая клавишу **SHIFT**, щелкни по интересующему тебя объекту левой кнопкой мыши.

Иногда вся информация об объекте не вмещается в поле окна. Чтобы прочитать текст целиком, щелкни в информационном окне левой кнопкой мыши и, удерживая кнопку, протащи текст вверх или вниз. Можно также пользоваться колесом прокрутки мыши.



Inventory Window - *окно имущества*

В этом окне можно увидеть все имущество, которое ты носишь с собой, но еще не взял на вооружение или, по объективным причинам, не можешь взять на вооружение.

Чтобы открыть это окно, выбери **INV** на *панели состояния* или нажми клавишу **I**. Чтобы добавить предмет в окно имущества, щелкни по нему левой кнопкой мыши, перенеси его в окно и там снова щелкни левой кнопкой мыши. Вещи, принадлежавшие убитым тобой чудовищам, будут автоматически перенесены в твое имущество, как только ты щелкнешь по ним левой кнопкой мыши. Чтобы "вооружиться" каким-то предметом из имущества, щелкни по нему левой кнопкой мыши, открой **Окно снаряжения**, подтащи предмет к нужной "ячейке" и снова щелкни левой кнопкой мыши. Можно щелкнуть правой кнопкой мыши по предмету, чтобы он, по возможности, автоматически попал в предназначенную только для него "ячейку" **Окна снаряжения**. Чтобы избавиться от предмета, щелкни по нему левой кнопкой, перетащи из окна имущества на *игровое поле* и положи его на землю, щелкнув левой кнопкой мыши.

Чтобы получить информацию о предмете, удерживая клавишу **SHIFT**, щелкни по нему левой кнопкой мыши.

Некоторые предметы можно использовать на себе самом или на других персонажах. Для этого выбери цель: игрока, монстра или своего персонажа и правой кнопкой мыши щелкни по предмету (например, это могут быть **First Aid** - аптечки).

Окно имущества можно перенести в любую точку экрана. Для этого щелкни левой кнопкой мыши по строке заголовка и, удерживая нажатой кнопку, перемести окно туда, куда тебе удоб-

но. Отпусти кнопку. Чтобы закрыть окно, левой кнопкой мыши нажми на крестообразный значок в верхнем правом углу окна. Закрыть окно также можно, выбрав **INV** на *панели состояния* или нажав клавишу **I**.

У тебя может оказаться несколько экземпляров одной вещи в одной "ячейке" **Окна имущества** одновременно. Об этом говорит цифра в верхнем правом углу ячейки, где находится предмет. Чтобы отделить предмет от группы, щелкни по нему левой кнопкой мыши, нажав клавишу **CTRL**.

Иногда два предмета могут оказаться составными частями некоего целого. Чтобы собрать их воедино, щелчком левой кнопки мыши возьми один предмет и, нажав и удерживая клавишу **SHIFT**, щелкни по второму предмету правой кнопкой мыши. Чтобы разобрать какой-то целый предмет, нажав и удерживая клавишу **SHIFT**, щелкни по нему правой кнопкой мыши.

Чтобы уничтожить предмет, щелкни по нему и удерживай нажатой правой кнопкой мыши, пока не появится контекстно-зависимое меню. Выбери **Destroy** (*уничтожить*) и отпусти кнопку. Предмет будет уничтожен навсегда.

Игровая панель

Игровая панель позволяет осуществлять быстрый доступ к предметам, действиям, нано-программам, макросам и сценариям с использованием клавиатуры.

Панель имеет 10 закладок с 10 ячейками, которые служат ярлыками для действий, нано-программ и т.п. Чтобы просмотреть закладки, нажми и удерживай клавишу **SHIFT** + номер закладки от **0** до **9**. Правой кнопкой мыши можно переключать вертикальный или горизонтальный режим просмотра.

Чтобы поместить ярлык на панель, выбери действие, нано-программу или предмет левой кнопкой мыши, перемести в свободную ячейку на панели и снова щелкни левой кнопкой мыши. Ячейки пронумерованы от 1 до 0, как клавиши на клавиатуре, поэтому для активации ярлыка нажми соответствующую ему клавишу. Не забывай выбрать цель, себя или другого персонажа, перед выполнением действия.

Например, ярлыкам на панели соответствуют: **1** – начать бой (действие), **2** – Brawl (действие). 3 – атака змеи (предмет), **8** – Toughen Skin (нано-программа), **9** – Lesser Controlled Rage (нано-программа), **0** – Treatment Laboratory (предмет). Перед боем выбери своего персонажа и активируй наступательные и оборонительные нано-программы, нажав клавиши **8** и **9** (если они не активированы). Выбери в качестве цели противника, нажми клавиши **1**, чтобы начать атаку, **2**, чтобы начать специальную атаку (brawl) и **3**, чтобы осуществить "атаку змеи". После боя посади персонажа, выбери себя и нажми клавишу **0**, чтобы пополнить свою энергию.

Можно поместить макрос или сценарий на панель ярлыков. После их создания рядом с указателем появляется иконка. Перемести иконку на игровую панель, как описано выше. Макрос или сценарий также активируется нажатием соответствующей клавиши с цифрой.

3.4. БОЙ

Бой - основная часть игры. Именно в бою ты увеличиваешь свои **Очки опыта**, зарабатываешь деньги и собираешь трофеи (снимаешь с уничтоженных тобой монстров предметы и вооружение). А еще бой - это увлекательное приключение, - неважно, ведешь ты его в одиночку или в составе своей команды.

Воевать можно только с чудовищами, неагрессивными животными и агрессивными NPC. Однако есть и исключения. В некоторых районах (зонах) ты можешь нападать на других игроков, равно как и сам можешь подвергнуться атаке с их стороны. Эти районы имеют специальные обозначения, и при пересечении их границы ты будешь проинформирован о том, что ты в зо-

не PvP - Player versus Player, т.е., где игроки убивают игроков. Если ты не знаешь, в какой зоне ты находишься, нажми клавишу **F9** и прочти информацию в *поле чата*.

Чтобы атаковать чудовище, захвати его **в перекрестие прицела** (смотри главу **Прицеливание**). Если у тебя достаточно усовершенствованная карта **ближнего обнаружения**, воспользуйся ею для поиска противника. Убедись прежде, что монстр не слишком силен или слишком слаб для тебя и у тебя **достаточно вооружения** (смотри главу **Окно имущества**), чтобы совладать с ним. Все игроки начинают с простым оружием, не требующим боеприпасов, – проверь свое имущество.

После прицеливания подойди к противнику **ближе**. Как только дальность поражения будет достаточной для атаки, **скобки** по краям имени чудовища в левом верхнем углу *игрового поля* станут **красными**. Внимание, атака!

Атаковать противника с помощью оружия можно, открыв **Окно управления** и выбрав **Attack** (*атака*), либо нажав клавишу **Q**. Завяжется бой. Твой герой будет вести бой **автоматически**, пока не ранит противника смертельно или пока ты повторно не нажмешь клавишу **Q**, чтобы прервать бой. В бою могут быть доступны несколько видов и приемов атак в зависимости от используемого оружия или рукопашных приемов: открой окно управления и внимательно изучи свои боевые возможности.

Атака монстра с помощью боевых нано-программ описана в разделе **Нано-программы**.

Для заживления ран во время боя можно использовать комплекты первой помощи и стимуляторы (использование в бою переносных комплектов профессиональной медицинской помощи и средств восстановления нано-энергии невозможно). Выбери своего игрового персонажа или нажми клавишу **F1** (смотри главу **Прицеливание**) и правой кнопкой мыши щелкни по нужному предмету в окне имущества.

Если тебе удалось убить монстра, ты можешь взять у него принадлежащие тебе по праву трофеи, если они есть, и автоматически зачислить на свой счет в банке некоторую сумму (за оказанные услуги, если цель была заданием миссии). Щелкни по телу поверженного врага **правой кнопкой мыши**, чтобы получить доступ к его имуществу и перечислить кредитки, и щелчком левой кнопки мыши по тому или иному предмету возьми то, что тебе понравится (если есть, что взять). Труп монстра вместе с нужными вещами быстро разлагается, поэтому не медли взять трофеи.

Сумма твоих **очков опыта** (**Experience-Points** или **XP**) увеличится после победы. Как только счет будет достаточным для перехода на новый уровень, ты получишь **очки развития** (**Improvement-Points** или **IP**). Очки опыта даются за победу в бою, удачные сделки, открытие замков, разминирование ловушек и т.п.

3.5. ОЧКИ РАЗВИТИЯ

В начале игры новый игровой персонаж получает некое число **Improvement-Points** или **IP** (*очков развития*) для совершенствования навыков и повышения возможностей. Каждый раз при прохождении уровня ты будешь награждаться дополнительными очками развития.

Грамотно распределяй полученные очки. Основное внимание удели навыкам и способностям, которые в большей степени подходят представителю твоей расы и профессии. Раса определяет, какой ценой тебе предстоит улучшать свои способности, тогда как профессия определяет цену совершенствования навыков. Все это необходимо, чтобы полностью задействовать оружие и нано-программы, которыми ты располагаешь. Чтобы просмотреть в окне информации, какие навыки и способности требуются для использования того или иного физического или ментального средства, удерживая клавишу **SHIFT**, щелкни левой кнопкой мыши по интересующему тебя виду оружия, защиты, имплантату или нано-программе.

Использование большинства технических средств и нано-программ требует от игрового персонажа наличия определенных навыков и способностей. Например, работа с Лабораторией медицинской обработки первого уровня качества подразумевает наличие у тебя 8-ой степени медицинских навыков. Это означает, что для работы с этой лабораторией необходимо повысить уровень навыков до 8-го уровня с помощью **очков развития**.

Сначала сосредоточься на навыках, совершенствование которых не требует больших затрат. Они выделены **зеленым цветом**. После этого переходи к более дорогостоящим навыкам, выделенным **голубым цветом**. По мере необходимости, если **очков развития** хватает, можно развивать способности или навыки **темно-синего цвета**. Для **распределения очков** на *панели состояния* щелкни левой кнопкой мыши по кнопке **SKL**. Всплывет окно навыков и способностей. В верхней части окна указаны твое имя, звание, текущий уровень и профессия. Справа желтым цветом указаны очки развития, которыми ты располагаешь. К их распределению ты сейчас и можешь приступать.

Кнопки слева соответствуют различным категориям способностей и навыков, которые ты можешь совершенствовать. Для смены категории щелкни по соответствующей кнопке левой кнопкой мыши: справа появятся навыки и способности, относящиеся к данной категории. Для подробного изучения тех или иных навыков или способностей щелкни по ним левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу **SHIFT**. Навыки и способности, выделенные **зеленым цветом,** требуют для совершенствования меньшего числа заработанных тобой очков, тогда как выделенные **голубым** или **темно синим** - наоборот, большего числа очков.

Чтобы добавить очки, щелкни левой кнопкой мыши по скобке справа от навыка, который ты желаешь улучшить. Щелкнув по скобке слева, можно вернуть очки, только если ты не принял совершенные изменения. Как только ты примешь изменения (нажав кнопку **Accept** внизу), очки будут распределены, и ты не сможешь их вернуть. Чтобы выйти без сохранения изменений, нажми **Cancel**.

Не забывай улучшать физические возможности своего тела, поскольку от этого зависит максимальный уровень жизненной энергии (т.е., сколько очков жизни в общей сложности ты получишь)!

Достигнув относительно высокого уровня персонажа, тебе может показаться,
что персонаж развивался неправильно, и ты распределил **очки развития** не так,
как сделал бы это сейчас.
В игре существует уникальная возможность **вернуть обратно**
все потраченные **очки развития**: система **IPR** (*возврат очков развития*).
Для этого тебе нужно хорошенько обдумать:
что ты распределил не так и куда бросишь в первую очередь освободившиеся ресурсы.
Всегда помни: IPR дается по одному очку на каждый определенный этап развития.

Твои навыки - это тело твоего персонажа. Навыки влияют на твои способности,
здоровье и количество нано-энергии. Каждая степень навыка зависит
от той или иной способности или от совокупности способностей
(чтобы узнать, какой навык от каких/какой способности зависит, щелкни левой кнопкой мыши
по полоске навыка, удерживая клавишу **SHIFT**).
Например, развитие способности **INT** (*интеллект*) дает серьезную прибавку к знаниям
в области всех (!) **Nano-skills** (*нано-навыков*) и всех **Trade-skills**
(*торговых и конструкторских навыков*).
Дополнительные очки развития, вложенные в способность **PSY** (*психика*),
также влияют на все эти способности, но в гораздо меньшей степени,
и весьма ощутимо на повышение количества нано-энергии.

3.6 НАНО–ПРОГРАММЫ

Нано-программы - это определенные алгоритмы, по которым работают имеющиеся у тебя нано-боты, выполняющие массу различных функций на **пользу тебе и твоим союзникам** и во **вред твоим врагам**.

Для **загрузки** нано-программы в постоянную память твоего НБУ щелкни правой кнопкой мыши по **нано-кристаллу** в твоем имуществе. Новые **нано-кристаллы** можно приобрести с рук у NPC-продавцов, в торговых автоматах или купить/обменять у других игроков. Обязательно проверь, подходит ли нано-кристалл твоей профессии и твоим навыкам (для получения описания кристалла щелкни по нему левой кнопкой мыши, удерживая клавишу **SHIFT**). Если у твоего игрового персонажа достаточно навыков и способностей, **нано-кристалл** переведет программу в постоянную память НБУ и **исчезнет**. Теперь доступ к нано-программе и ее загрузка в оперативную память НБУ осуществляется через окно программ (смотри главу **Окно программ**).

Для запуска нано-программы требуется нано-энергия в достаточном количестве (смотри раздел **Окно статистики**). Чтобы выполнить программу в отношении другого игрока или чудовища, выбери цель (смотри главу **Прицеливание**) и только затем в Окне программ щелкни по нужной программе **правой кнопкой мыши**.

С помощью нано-программ можно атаковать врагов. Для этого выбери **жертву** и **активируй программу атаки** (если таковая имеется). Завяжется бой, как описано в главе **Бой**. Однако твой персонаж не сможет автоматически выполнить дальнейшие программы. Ты должен будешь сделать это сам.

Запуск программы производится, когда игровой персонаж **стоит на месте**. Нельзя делать никаких движений, пока не будет выполнен полный расчет программы и ее запуск. Если ты переместишь своего героя, или он будет атакован, выполнение программы будет прервано, и потребуется ее перезапуск.

4. ОТПРАВНЫЕ ТОЧКИ ИГРЫ

В зависимости от того, к кому ты решил присоединиться, твое появление возможно в одном из шести городов: Tir или Athen, если ты с кланами, Newland или Borealis, если ты выбрал нейтралитет, и Omni-1 или Rome, если ты примкнул к корпорации Omni-Tek. *ShadowLands* позволяет тебе поселиться в летающем городе Jobe.

Тренировочные площадки

Планетарный совет и ICC (Interstellar Confederation of Corporations) считают, что все вновь прибывшие в состоянии позаботиться о себе и совершенствовать свои навыки, в том числе в области вооружения, самостоятельно. Но первые экзамены на самостоятельность ты будешь сдавать на охраняемых тренировочных площадках со всей необходимой поддержкой. Тебя не выпустят из этого "лягушатника", пока ты не покажешь уверенного владения своими базовыми профессиональными навыками. Также, в качестве поддержки, здесь можно встретить гида, надежную охрану, простейший торговый терминал и терминал восстановления.

Зона Backyard

В зоне Backyard ты сможешь воспользоваться терминалом для выбора миссий, банковским терминалом, услугами нового гида и получить ключи (keycard) от личных апартаментов. Ключ окажется у тебя непосредственно в момент выбора конкретного помещения, которое станет твоим домом. Это ключ можно скопировать и вручить друзьям для того, чтобы они могли приходить в гости. Именно в зоне Backyard ты найдешь выход в свой город.

4.1 TIR

Tir - контролируемый кланами город. Хотя впереди его ожидают глубокие потрясения, связанные с вооруженным конфликтом межу повстанцами и корпорацией Omni-Tek, сейчас он наслаждается мирной жизнью, свободой и относительной независимостью. Граждане Тира отличаются большой нелюбовью к Omni-Tek, однако отдельные кланы обвиняют Тир в конформизме и излишней мягкости (порой даже бесхребетности), а также в боязни посвятить себя целиком делу повстанческого движения. Несмотря на эти обвинения, периодически раздающиеся в лагере повстанцев, сотрудники корпорации Omni-Tek далеко не самые желанные гости в этой части планеты и сразу же подвергаются нападению. Окрестности Тира - это лесные массивы и засушливые пустыни. Животный мир здесь чрезвычайно разнообразен, некоторые животные весьма безобидны, тогда как другие довольно агрессивны. Тем, кто впервые приезжает в Тир, рекомендовано держаться подальше от Cyborg Encampment (Лагеря киборгов) - этого хаотического образования вышедших из-под контроля машин для убийства. Тир находится в состоянии анархии. Никто не испытывает потребность в государственных учреждениях, и никто их не пытается никому навязать. Удивительно, но город продолжает жить. В нем имеются казино и магазины, где запрещенные стимуляторы продают лишь членам гильдии убийц. Здесь ты найдешь любую доступную на Rubi-Ka контрабанду, за которую тебя упекут за решетку в любом другом городе планеты, но только не в Тире. Вместе с тем здесь живут серьезные и мирные люди. Горожане, похоже, доверяют друг другу.

4.2. NEWLAND

Newland расположен в центральной части контролируемого кланами Севера и считается, в целом, нейтральным городом, хотя и здесь не все спокойно, причем, сдерживаемая на словах напряженность на самом же деле только растет. Мирное сосуществование людей и выведенных в Omni-Med существ искусственной расы Rhinomen, популяция которых заметно выросла, - весьма и весьма условно. Необходимо отметить, что представители Rhinomen никогда не будут нападать первыми, пока им ничто не угрожает или пока их не провоцируют. В бывшем торговом поселке Meetme Dere имеется "вомпа", которой пользуются сотрудники Omni-Tek, а управляемый кланами магазин в окрестностях города служит мостом для дальнейшей экспансии кланов. Однако здесь обитают все, вне зависимости от их расы и принадлежности к той или иной противоборствующей стороне. Вокруг города засушливые районы с оазисами и соответствующей такой природе растительной и животной жизнью, включая вышеупомянутых Rhinomen.

В настоящее время в связи с резко обострившейся политической ситуацией Newland и его окрестности контролируются миротворческими вооруженными силами ICC. Там часто вспыхивают перестрелки и нередки настоящие сражения солдат ICC с радикально настроенными группировками Корпорации или кланов. Нападающие представляют присутствие миротворческих сил, как оккупацию со стороны ICC.

4.3 OMNI–1

Столица корпорации Omni-Tek - это гигантская метрополия, разделенная на несколько районов. Торговый район - это колоссальное средоточие различного рода магазинов и торговых автоматов, где можно купить все: от обеда в упаковке до огнемета. Район развлечений: здесь в общедоступных кафе и изысканных ресторанах можно провести незабываемые часы. Здесь рекой через край течет богатая, роскошная и даже где-то эксцентричная ночная жизнь. Здесь есть даже городская Арена, современный Колизей, где жестокие воины меряются силами в смертельных поединках, как древние гладиаторы. Закрытый для всех представителей кланов, Omni-1, между тем, весьма космополитический город, густонаселенный представителями различных людских и роботизированных сословий. И, хотя город достиг чрезвычайно высокого уровня технологического развития, буйство дикой природы этой удивительной точки юга планеты начинается уже за дверью твоего дома. Специалисты по ландшафтному дизайну корпорации Omni-Tek создали первые в этой части планеты леса. Не нужно далеко ходить, чтобы

увидеть прекрасные водопады, поражающие своей красотой прибрежные пляжи и удивительные альпийские луга. Богатая природа этих мест обеспечивает оптимальные условия для охоты на монстров, но и им она создает оптимальные условия для охоты на тебя. Эти места к тому же просто кишат всевозможного рода мутантами и роботами-предателями.

4.4. BOREALIS

Давным-давно, 2873 года назад, Borealis был небольшим шахтерским поселком, насчитывавшим всего несколько сотен жителей. Тем не менее, работа здесь никогда не шла интенсивно из-за того, что добываемая в местных шахтах порода бедна нотумом. Как правило, на Rubi-ka недостаток нотума означает для поселения его раннюю смерть. С другой стороны, Borealis, расположенный непосредственно в горном массиве Western mountains, имеет то, чего нет ни у одного другого города на планете: он имеет естественную защиту. Слабый контроль Корпорации, частичная изоляция и очевидные стратегические преимущества ландшафта сделали это место идеальным для сообщества контрабандистов, даже после того, как месторождение исчерпало свои ресурсы и шахта была закрыта. Город стал развиваться в новом ключе и теперь, на его холодных улицах, можно встретить кого угодно и что угодно. В настоящее время Omni-Tek пытается отследить всю глубину сложившейся ситуации в городе, особенно вокруг его "черных" рынков. Стараясь избежать слежки Корпорации, многие контрабандисты, вероятно, вынуждены были свернуть свою деятельность или перенесли ее в более скрытое место. Несмотря на засилье тайных агентов Omni-Tek, Borealis остается одним из самых больших городов на планете, который все еще сохраняет нейтралитет, и ни одна из противоборствующих сторон не может взять полный контроль над городом. Borealis управляется Советом независимых торговцев, которые прекрасно понимают всю выгоду нейтрального статуса города.

4.5. ROME

Rome - это детище одного из директоров Omni-Tek Карла Монтани (Karl Montani), который заслужил в широких массах прозвище "Император". Город был разработан и построен после трагического заката славы Omni-2 (ныне переименованного в Athen) для того, чтобы переместить туда центр административного управления над постоянно растущим населением Rubi-Ka. Изначально предполагалось, что Omni-1 будет развиваться как центр управления над удаленными форпостами и экспериментальными поселениями, но вскоре стало очевидно, что один город не может быть единой штаб-квартирой для целой планеты. Таким образом, появился Omni-2. Но из-за халатного отношения к обязанностям разросшегося бюрократического аппарата, городом стало невозможно управлять. Кланы тут же воспользовались сложившейся ситуацией и перехватили управление в свои руки. После этого Корпорация Omni-Tek воздвигла город Rome, который виделся его "Императору" грамотно спланированным, дисциплинированным и удобным в управлении городом. Город очень чистый, имеет строгую инфраструктуру и постоянно охраняется многочисленной полицией.

Город разделен на три сектора. На территории сектора Red расположен дворец "Императора", роскошные парки, статуи и красивые здания. Несмотря на то, что "Император" весьма озабочен тотальным контролем и системами безопасности, он часто устраивает грандиозные народные гуляния в своем дворце, даруя своим гражданам хлеб и зрелища. На территории сектора Green, находится большинство офисов бюрократической системы Omni-Reform. В этой зоне города Корпорация особенно тщательно следит за уровнем жизни и чистотой экологической среды, и ходят слухи, что все подразделения Omni-Reform вскоре переедут сюда. Сектор Blue контролируется Omni-Pol. Наверное, это самое безопасное место на всей планете, так как сектор наполнен полицией "Императора" и спецподразделениями Omni-Pol.

4.6. ATHEN

Когда Rome еще не был построен, столица Корпорации город Omni-1 не мог один справиться со всеми возложенными на него задачами. Был необходим еще один город. Так был пост-

роен Omni-2. Этот громадный административный центр был специально построен в непосредственной близости к территориям повстанцев для расширения влияния Корпорации на эту часть Rubi-Ka. Однако место расположения города сослужило ему плохую службу. Кланы сфокусировали свои атаки и подрывную деятельность на этой связке бюрократических узлов. В результате Omni-2 оказался напичкан террористами и подрывными группировками, стал оплотом анти-корпоративной агитацией и пропаганды всех уровней. Дальнейшие события поразному интерпретируют историки. Кланы утверждают, что после длительной и кровопролитной борьбы, смогли объединить свои усилия и отбросить войска Omni-Tek от своих границ и захватить власть над городом. Omni-Tek, по официальным каналам, объявила о том, что город, в силу ряда причин, стал непригоден для целей Корпорации и официально передан администрации объединенного Совета правды. После того, как Кланы, отбросив свои разногласия, окончательно укрепились в городе, он был переименован в Athen. Сейчас Athen служит примером для сторонников повстанцев, распространившихся по всей галактике.

4.7. Jobe

История города Jobe совершенно фантастическая. Он был создан группой преступных ученых Omni-Tek, теми из них, кто предпочли соблюдение нейтралитета работе на Корпорацию. Они использовали свой мощный интеллект для создания города, совершенно не похожего на другие города галактики, который тихо парит в воздухе над землей. В пределах своего города жители предоставлены сами себе: Корпорация не имеет власти над ними. Здесь они создали оплот свободной торговли и продолжают проводить свои научные исследования. Теперь Jobe стал местом самой передовой нано-технологии на планете. С помощью технологии ученым удалось просверлить ход в ShadowLands и открыть ворота в далекое прошлое человеческой расы. Jobe готов открыть свои двери для населения планеты и поделиться своими чудесами со всем миром.

5. НАВЫКИ

5.1. НАВЫКИ

Эта глава, безусловно, очень важна в описании игры, где развитие навыков является основополагающим. Тебе предлагается изучить и реализовать множество навыков, и именно твой выбор будет лежать в основе становления твоего персонажа как самостоятельного, востребованного и уникального характера в мире Rubi-Ka. Разумеется, никто не способен изучить все существующие навыки сразу, и именно это делает окружающий мир Rubi-Ka таким разнообразным и интересным.

5.2. СПОСОБНОСТИ

Шесть основных способностей будут определяющими на всем пути развития твоего персонажа. Все шесть способностей непосредственно в той или иной степени влияют практически на все твои навыки. Однако на способности влияет выбранная раса, которая также оказывает самое непосредственное влияние не только на границы способностей, но и на динамику роста каждой из них.

Strength (*сила*) - основная способность, определяющая, прежде всего, физическую силу персонажа и его способности к ведению ближнего рукопашного боя или боя с применением холодного оружия. Множество разносторонних навыков зависят от этой способности.

Agility (*ловкость*) - основная способность, отвечающая за быстроту реакции, скорость передвижения и сноровку в обращении с оружием дистанционного поражения, а также скорость и количество нанесенных ударов в ближнем бою. От Agility зависит множество навыков, но в особенности навыки активной защиты.

Stamina (*выносливость*) - главный фактор развития архитектуры тела, очков жизненной силы (hit points) и способности к их скорейшей регенерации. Влияет на определенное количество навыков.

Intelligence (*интеллект*) - самая влиятельная способность для развития максимального числа навыков твоего персонажа, прежде всего, навыков нано-программирования, компьютерной грамотности, медицинских и конструкторских навыков.

Sense (*чувствительность*) пригодится в совершенно разных сферах деятельности. Это и чуткая поступь дальнего разведчика окружающей среды, и терпеливая внимательность снайпера. Многие навыки в той или иной степени зависят от обостренных чувств, но, в особенности, в них нуждаются профессиональные шпионы.

Psychic (*психика*) твоего персонажа - это тоже сила, сила духа и ментальная выносливость. Многие навыки напрямую зависят от этой способности, особенно навыки, развивающие силу полного ментального контроля и психического внушения на значительных расстояниях.

Body Development (*развитие архитектуры тела*) – влияет на здоровье и число очков жизненной силы персонажа, определяются расовой принадлежностью, образом жизни, профессией и уровнем, требует высокой выносливости. Зависит от stamina - 100%.

Nano Pool (*нано-потенциал*) – это объем твоей нано-энергии. Определяет, сколько нано-программ твой персонаж сможет запустить, прежде чем потребуется срочный отдых для регенерации организма. Как и физическая архитектура тела, Nano Pool напрямую зависит от расы, уровня, образа жизни и профессии персонажа. Зависит от psychic - 70%, sense - 20% и intelligence - 10%.

5.3. BODY – ТЕЛО

Тренировка тела развивает навыки ведения ближнего боя и является обязательной для активного путешественника.

Martial Arts (*боевые единоборства*) - искусство владения ими дает значительное преимущество как при использовании архаичного холодного оружия, так и в рукопашном бою, непосредственно увеличивает причиняемые повреждения после каждой удачной атаки. Зависит от agility - 50%, strength - 20% и psychic - 30%.

Brawling (*драка*) является специальной атакой и, следовательно, прекрасно комбинируется с другими атакующими навыками. Что может быть лучше, чем отвесить хорошую затрещину назойливому противнику в самый разгар потасовки? А если еще и преуспеть в этом навыке, то добрая затрещина будет способна положить врага сразу и надолго. Известно, что много непрофессиональных драчунов с удовольствием отвешивают затрещины направо и налево, так как находят этот способ изучения окружающей агрессивной среды относительно легким и, главное, дешевым, хотя и не таким эффективным, как навык Martial Arts. Зависит от strength - 60%и stamina - 40%.

Dimach (*удар от всей души!*) - это особенная, фирменная оплеуха, от всей души! Порой, чтобы вовремя показать свой секретный прием, бойцу надо так много терпения, внимательности и душевных сил! Но постепенные, терпеливые тренировки тела и духа помогут достигнуть высокого уровня Dimach, на котором оплеуха превратится в молниеносный смертельный удар. Технически Dimach осуществляется за счет очков нано-энергии персонажа, на мотив "все или ничего!". Зависит от sense - 80% и psychic - 20%.

Riposte (*контрудар*) - квалифицированный навык мастера боевых единоборств, позволяющий нанести дополнительный, мгновенный контрудар. Этот навык хорошо работает как в схватке с применением оружия ближнего боя, так и в рукопашной борьбе. Зависит 50/50 от agility и sense.

Adventuring (*бывалый экстремал*) - этот навык пригодится любителям экстремальных видов активного отдыха. Именно он определяет, получит ли повреждения твой персонаж при падении, как ловко он вскарабкается на гору или насколько большой рюкзак сможет нацепить в походе.

Swimming (*плавание*) - все на Rubi-Ka умеют плавать, но все делают это по-разному. Swimming определяет, как долго твой персонаж может продержаться без воздуха под водой и как быстро он сможет уплыть от огромных хищных рыб. Зависит от stamina - 60%, agility - 20% и strength - 20%.

5.4. MELEE – БЛИЖНИЙ БОЙ

Это навыки ведения ближнего боя. Кому-то они могут показаться чересчур архаичными, но закаленные колонисты точно знают, что когда бушует песчаная буря, экваториальный ливень или электромагнитный шторм, нет ничего надежней, чем старый, добрый острый меч или отбалансированный обрезок монорельса.

One Handed Blunt Weapons (*одноручное тупое оружие*) - этот навык позволяет использовать различные усовершенствованные дубины и другое "оружие пролетариата", а также элитарные системы, типа продвинутых клюшек "для гольфа". Зависит от strength - 50%, stamina - 40% и agility - 10%.

One Handed Edged Weapons (*одноручное лезвийное оружие*) - этот навык позволяет использовать различные виды сабель и коротких мечей. Зависит от agility - 40%, strength - 30% и stamina - 30%.

Piercing (*проникающее оружие*) - позволяет эффективнейшим образом использовать в ближнем бою оружие типа рапиры или различные модификации кинжалов и ножей. Ни одно оружие проникающего типа не может быть сколько-нибудь полезным без развития этого навыка. Зависит от agility - 50%, stamina - 30% и strength - 20%.

Two Handed Blunt Weapons (*двуручное тупое оружие*) - это наиважнейший навык для эффективных атак, в которые используются большие палицы, длинные высокотехнологичные боевые посохи или огромные куски арматуры. Зависит 50/50 от strength и stamina.

Two Handed Edged Weapons (*двуручное лезвийное оружие*) - выбор профессионалов, предпочитающих громоздкие двуручные мечи или боевую косу. Зависит от strength - 60% и stamina - 40%.

Melee Energy Weapons (*энергетическое оружие ближнего боя*) - этот уникальный навык способствует высокой эффективности при применении любого оружия ближнего боя, если оно снабжено различными усовершенствованиями и "примочками" для нанесения дополнительного энергетического ущерба. Такого рода "примочки" в совокупности с навыком Melee Energy Weapons делают энергетический удар порой более смертоносным, чем тот, который предполагает основной тип оружия. Зависит от stamina - 30%, intelligence - 30%, psychic - 30% и твоей psychic - 10%.

Parry (*отражение*) - очень полезный навык для тех, кто часто попадает в переделки с драчунами и массовые кулачные потасовки. Чем выше этот навык, тем больше вероятность отразить атаку оружия ближнего боя или чей-то "железный" кулак. Зависит от strength - 50%, agility - 20% и sense - 30%.

Sneak Attack (*внезапная атака*) – скрытая, неожиданная атака. Из тени или коварного укрытия. Ее успех зависит от того, насколько она неожиданная и как хорошо удалось замаскироваться бойцу. При хорошем навыке можно нанести мощный удар по зазевавшемуся врагу. Зависит от agility - 50%, intelligence - 30% и sense - 20%.

Multiple Melee Weapons (*два оружия, ближний бой*) - каждое одноручное оружие имеет соб-

ственную характеристику для работы в паре с другим оружием. Навык владения одновременно двумя, например, мечами, может уменьшить риск применения менее качественного оружия во второй руке. Зависит от agility - 60%, strength - 30% и stamina - 10%.

Fast Attack (*быстрая атака*) - навык, дополняющий основную атаку в ближнем бою. Эта активная атака, конечно, не обладает такой мощью, как основная, но позволяет нанести очень быстрый дополнительный удар и относительно неслабый урон. Кроме того, эта атака применяется, если боец, предпочитающий дистанционное оружие, в момент схватки оказался с противником лицом к лицу. Зависит от agility - 60% и sense - 40%.

5.5. MISCELLANEOUS WEAPONS – ДРУГОЕ ОРУЖИЕ

Этот раздел почти целиком посвящен навыкам метательного оружия. Почему бы не добавить к уже имеющемуся оружию ближнего боя и навыкам стрелкового вооружения умение метать те же ножи или обращаться с подствольными гранатами?

Sharp Objects (*острые предметы*) - этот навык помогает обращению с метательными ножами и любыми другими острыми предметами, едва ли приспособленными для метания. Очевидно, что такое умение существенно усилит мощь атаки. Зависит от agility - 60%, strength - 20% и sense - 20%.

Grenade (*гранаты*) - этот навык значительно увеличивает эффективность при метании гранат и бомб различных модификаций. Некоторые гранаты способны причинять большой ущерб на значительной площади, поражая сразу несколько целей, как враждебных, так и дружественных. Зависит от agility - 40%, sense - 40% и intelligence - 20%.

Heavy Weapons (*тяжелое вооружение*) - этот популярный навык обеспечивает "легкое" обращение с "тяжелыми" видами вооружения. Не стесняйся, хватай калибр покрупнее! Зависит от agility - 60% и strength - 40%.

5.6. RANGED WEAPONS – ОРУЖИЕ ДИСТАНЦИОННОГО ПОРАЖЕНИЯ

Эта группа навыков посвящена оружию дистанционного поражения. Это очень полезные умения для тех, кто не планирует вступать в ближний бой.

Bow (*луки и арбалеты*) – навык, повышающий мастерство обращения с весьма гибким и бесшумным оружием. Зависит от agility - 40%, sense - 40% и strength - 20%.

Pistol (*пистолеты*) - почти все знают, пусть и приблизительно, как обращаться с пистолетами. Наиболее популярный навык для тренировки. Зависит от agility - 60% и sense - 40%.

Assault Rifle (*штурмовые винтовки*) - выбор профессионалов, не-энергетическое оружие дистанционного поражения, способное причинять весьма существенные повреждения. Все профессиональные типы оружия требуют высокого уровня развития навыка. Зависит от agility - 30%, stamina - 40%, sense - 20% и strength - 10%.

MG/SMG (*автоматы/пулеметы*) - этот навык позволяет обучиться эффективному обращению с оружием, которое способно "выплюнуть" в мгновение ока килограммы пуль. Зависит от strength - 30%, stamina - 30%, agility - 30% и sense - 10%.

Shotgun (*дробовики*) - умение обращаться с дробовиками, делает это архаичное огнестрельное оружие просто смертельным. Зависит от agility - 60% и strength - 40%.

Rifle & Sniper Rifle (*карабины и снайперские винтовки*) - этот навык позволяет быстро достичь профессионального уровня обращения с элитарными типами дистанционного боя - карабинами и снайперскими винтовками. Этот навык, весьма популярный среди Специальных агентов и снайперов, необходим, когда важна не столько скорострельность, сколько один-два прицель-

ных выстрела, которые порой окончательно решают исход перестрелки. Зависит от agility - 60% и sense - 40%.

Ranged Energy Weapons (*дистанционное энергетическое оружие*) - этот навык позволяет невероятно повысить эффективность обращения с оружием, созданным на энергетической базе. Обычно требует развития других дополнительных навыков. Зависит от psychic - 40%, sense - 40% и intelligence - 20%.

Fling Shot (*выстрел навскидку*) – навык, весьма затребованный многими типами оружия, от пистолетов до тяжелых "комбайнов". Являет собой дополнительный выстрел навскидку, особый вид атаки. Выстрел может быть не такой мощный, как обычный, но противнику от этого отнюдь не легче. По сути, аналогичен навыку Fast Attack в ближнем бою. Зависит на 100% от agility.

Aimed Shot (*прицельный выстрел*) - неотъемлемая часть тактики снайпера. При удачном попадании навык значительно увеличивает размер нанесенного повреждения, вплоть до смертельного ранения одним выстрелом. Применяется только в том случае, если перед началом атаки цель не смогла обнаружить снайпера. Благоприятными условиями можно считать положение цели спиной или полуповоротом к снайперу, или если снайпер затаился, используя навык маскировки. Зависит на 100% от agility.

Burst (*короткая очередь*) – особый тип атаки, навык стрельбы короткими очередями из 3 выстрелов широко применяется со всеми типами профессионального стрелкового оружия. Высокий уровень навыка в сочетании с обычным навыком атаки позволяет добиваться невероятно мощных, убойных очередей, когда каждая пуля может отметиться критическим попаданием. Зависит от agility - 50%, strength - 30% и stamina - 20%.

Full Auto (*длинная очередь*) – этот навык позволяет произвести очень эффективную атаку длинной очередью. Во время такой очереди весь текущий "магазин" автоматического оружия опустошается (независимо от емкости магазина). При высоком навыке и умелой тактике становится гарантированным смертоносным навыком. Однако вслед за длинной очередью следует, как правило, долгая перезарядка "магазина". Зависит от strength - 60% и stamina - 40%.

Bow Special Attack (*в яблочко!*) - навык стрельбы из луков и арбалетов, позволяющий совершенствовать активную атаку при помощи специальных комплектов стрел или при взаимодействии с навыком маскировки. Высокий уровень навыка делает эту атаку более тихой, смертельной и очень эффективной. Зависит от agility - 50%, sense - 40% и strength - 10%.

Multi Ranged (*два оружия, дистанционный бой*) - этот навык позволяет использовать в каждой руке по оружию. Хотя характеристика атаки снижается для каждого из "стволов", этот штраф с лихвой компенсируется выгодой от использования "двойной" стрелковой мощи. Конечно, каждый из "стволов" должен быть "одноручным". Зависит от agility - 60% и intelligence - 40%.

5.7. SPEED – СКОРОСТЬ ВО ВСЕМ

Развивай навыки ускорения, будь то скорость бега или скорость запуска нано-программ.

Melee Initiative (*инициатива ближнего боя*) - навык, значительно увеличивающий скорость при использовании всех типов оружия ближнего боя. Зависит от sense - 60%, psychic - 20%, agility - 10% и intelligence - 10%.

Ranged Initiative (*инициатива дистанционного боя*) - навык, значительно увеличивающий скорость при использовании всех типов оружия дистанционного боя. Зависит от sense - 60%, psychic - 20%, agility - 10% и intelligence - 10%.

Psychic Initiative (*физическая инициатива*) - навык, значительно увеличивающий скорость при использовании всех типов метательного оружия и боевых единоборств. Любые атаки без ору-

жия выполняются быстрее при повышении этого навыка. Зависит от sense - 60%, psychic - 20%, agility - 10% и intelligence - 10%.

NanoC Initiative (*инициатива исполнения нано-программ*) - навык, значительно увеличивающий скорость при исполнении всех нано-программ. Зависит от sense - 60% и agility - 40%.

Dodge Ranged Attacks (*активная защита от дистанционных атак*) – навык, позволяющий ловко избегать дистанционных атак. Он не уменьшает общую сумму ущерба, но решает, поражена цель или нет. Один из основных навыков защиты персонажа в бою. Зависит от agility - 50%, sense - 30% и intelligence - 20%.

Evade Close Combat & Martial Arts (*активная защита в ближнем бою*) – навык, существенно улучшающий шансы избежать удара в ближнем бою. Зависит от agility - 50%, sense - 30% и intelligence - 20%.

Duck Explosion and Thrown Objects (*активная защита от взрывов и метательного оружия*) – навык, существенно улучшающий шансы избежать попадания метательного оружия, гранаты или обрезков монорельса, а также смертоносных выстрелов из дробовиков. Зависит от agility - 50%, sense - 30% и intelligence - 20%.

Nano Resistance (*антивирусная программа*) - показатель того, насколько хорошо NCU (НБУ) твоего персонажа сопротивляется прямому воздействию вредоносных нано-программ, которые противник пытается запустить в твою оперативную память. Очень важный навык для всех профессий. Зависит от psychic - 80% и intelligence - 20%.

Run Speed (*скорость бега*) - тренировки этого навыка позволяют достигать потрясающих достижений в беге и в передвижении на "своих двух" вообще. Зависит от agility - 40%, stamina - 40% и strength - 20%.

5.8. PROTECTION – ЗАЩИТА

Защита не является на самом деле навыками как таковыми. На уровень защиты никоим образом нельзя повлиять, кроме как естественным путем: вооружаясь защитными костюмами, используя разработанные для этих целей нано-программы или вживляя специальные имплантаты.

Impact and Projectile Weapons AC (*защита от пуль и мини ракет*) - защита от любых снарядов и связанных с ними физических проникающих атак.

Energy Attack AC (*защита от энергетических атак*) - существенно снижает наносимый энергетический урон.

Melee and Martial Arts Attack AC (*защита от повреждений ближнего боя*) - существенно снижает повреждения от любых атак ближнего боя.

Cold AC (*защита от элементов холода*) - какой бы ни была атака, если она основана на элементе холода, то будет задействована именно эта защита.

Fire AC (*защита от элементов огня*) - какой бы ни была атака, если она основана на элементе огня, то будет задействована именно эта защита.

Chemical AC (*защита от химического повреждения*) - химические атаки, включая яды, наиболее опасны и весьма часто встречаются.

Radiation AC (*радиационная защита*) - это показатель того, какой уровень радиации может выдержать твой персонаж.

Disease AC (*бактериологическая защита*) - защита от вирусных инфекций, а также от атак на основе модифицированных ядов.

5.9. TRADE & REPAIR – ТОРГОВО–ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ НАВЫКИ

Эти навыки определяют творческую сферу жизни на Rubi-Ka. С их помощью можно создавать различное вооружение, нано-формулы, ювелирные украшения, медицинские и другие стимпаки, а также чинить сломанные предметы и усовершенствовать другие, пополняя свой счет в банке. Эти навыки – пока еще не полностью раскрытый и самый привлекательный потенциал Rubi-Ka.

Mechanical Engineering (*автоматическое проектирование*) - этот навык применим к моторам и механическим объектам. Зависит 50/50 от agility и intelligence.

Electrical engineering (*электротехника*) - этот навык применим к электрическим устройствам. Зависит от intelligence - 50%, agility - 30% и stamina - 20%.

Quantum Force Field Technology (*технологии квантовых силовых полей*) - этот навык применим для создания силовых полей, устройств анти-гравитации и т.п. Зависит 50/50 от intelligence и psychic.

Weapon Smithing (*оружейных дел мастер*) - развитие этого навыка необходимо для сборки и реконструкции оружия всех типов. Зависит 50/50 от intelligence и strength.

Pharmalogical Technology (*фармацевтические технологии*) - основной навык для медико-фармацевтической деятельности, приготовления медицинских препаратов и некоторых других стимов. Зависит от intelligence - 80% и agility - 20%.

Nano Bot Programming (*программирование нано-ботов*) – навык, непосредственно связанный с созданием нано-формул, имплантатов, а также любой другой деятельностью нано-ботов и их взаимодействием с физическими объектами. Зависит на 100% от intelligence.

Computer Literacy (*компьютерная грамотность*) - этот навык влияет на личные коммуникационные возможности твоего персонажа (например, на работу с высокоуровневыми NCU), а также на эффективность работы с компьютерами и различными терминалами (например, на скидку в электронных супермаркетах), с искусственным интеллектом и т.п. Зависит на 100% от intelligence.

Psychology (*психология*) - этот навык влияет на общение с NPC, вплоть до скидок у NPC-продавцов, а также на проверку запуска нано-программ при попытках "захватить" чей-то разум, подчинить волю и т.п. Зависит 50/50 от intelligence и sense.

Chemistry (*химия*) – этот навык используется, чтобы сделать яд и другие химические концентраты, а также в ряде конструкторских процессов. Зависит 50/50 от intelligence и stamina.

Tutoring (*обучение*) - широко распространенный навык, помогающий обучать различным знаниям других персонажей и также влияющий на собственные навыки самообучения при помощи специальных обучающих устройств. Зависит от intelligence - 70%, sense - 20% и psychic - 10%.

5.10. NANO & AIDING – НАНО–УМЕНИЯ И СКОРАЯ МЕДИЦИНСКАЯ ПОМОЩЬ

Эта группа навыков показывает, насколько "продвинут" твой персонаж в области запуска нано-программ и оказания медицинской помощи. Эти навыки одни из самых важных для любой профессии и расы.

Matter Metamorphosis (*метаморфозы материи*) - этот навык помогает запускать нано-программы, связанные с изменением материи. Зависит от intelligence - 80% и psychic - 20%.

Biological Metamorphosis (*биологические метаморфозы*) - этот навык помогает запускать нано-программы, связанные с изменением биологических процессов и структур, в том числе все лечащие нано-формулы. Зависит от intelligence - 80% и psychic - 20%.

Psychological Modifications (*психологические модификации*) - этот навык помогает запускать нано-программы, связанные с изменением мыслей, чувств, памяти, восприятия, поведения и т.п. Некоторые из использующих этот навык нано-формул применяются только в режиме PvP, главным образом, для баланса игрового процесса. Зависит от intelligence - 80% и sense - 20%.

Matter Creation (*создание материи*) - этот навык помогает запускать нано-программы, связанные с созданием материи, при помощи нано-ботов и окружающей их энергии. Зависит от intelligence - 80% и stamina - 20%.

Time and Space Alterations (*изменения времени и пространства*) - этот навык помогает запускать нано-программы, связанные с непосредственным влиянием на время и пространство. Зависит от intelligence - 80% и agility - 20%.

Sensory Improvement and Modification (*обострение и модификация чувств*) - этот навык помогает запускать нано-программы, связанные с временным улучшением и модификацией неестественных для людей и человекоподобных форм жизни чувств. Часто используется, чтобы улучшить еле уловимые возможности. Зависит от intelligence - 80% и strength - 20%.

First Aid (*первая медицинская помощь*) - очень важное умение для всех, кто подвергается риску быть раненым. Развив этот навык, можно быстро устранить небольшие повреждения на бегу, пополнить запас нано-энергии во время боя и многое другое. Однако даже хорошему медику требуется значительное время, чтобы повторно применить First Aid. Зависит от sense - 40%, intelligence - 30% и agility - 30%.

Treatment (*реставрация*) - очень важный навык для всех профессий и классов. Самый эффективный путь пополнить нано-энергию или залечить очень серьезные раны в кратчайшие сроки, в покое, не ввязываясь в драку. Основной навык при вживлении имплантатов в организм. Зависит от intelligence - 50%, agility - 30% и sense - 20%.

5.11. SPYING – ШПИОНАЖ

Шпионские навыки широко используются практически всеми профессиями и расами.

Concealment (*маскировка*) - навык используется для выхода из-под наблюдения, для маскировки и скрытного передвижения в безопасную зону, организации засады с целью внезапного снайперского выстрела или удара холодным оружием из-за угла. Зависит от sense - 70% и agility - 30%.

Breaking and Entering (*взлом и проникновение*) - навык эффективного взлома запертых дверей и трофейных ящиков с сокровищами. Зависит от agility - 40%, sense - 30% и psychic - 30%.

Trap Disarmament (*разминирование ловушек*) - навык для эффективной нейтрализации опасных ловушек, а также, вместе с Perception and Spotting, их обнаружения. Зависит от sense - 60%, intelligence - 20% и agility 30%.

Perception and Spotting (*распознавание и обнаружение*) - главный навык, помогающий обнаружить предметы и людей, а также распознать ловушки. Зависит от sense - 70% и intelligence - 30%.

5.12. NAVIGATION – НАВИГАЦИЯ

Эта группа навыков позволяет успешно пользоваться транспортными средствами для скоростного передвижения по всей Rubi-Ka.

Vehicle Air (*воздушные машины*) - этот навык помогает использовать воздушные суда. Зависит от sense - 60%, intelligence - 20% и agility - 20%.

Vehicle Ground (*наземные машины*) - этот навык помогает использовать наземные автотранспортные средства. Зависит от sense - 60%, intelligence - 20% и agility - 20%.

Vehicle Navigation, Hydrophonic (*водный транспорт*) - в данный момент не используется.

Map Navigation (*картография*) - этот важный навык определяет, насколько подробную карту ты увидишь на дисплее радара ближнего обнаружения, как часто тебе придется передвигаться "вслепую", а также какие полезные чипы для встроенного навигационного устройства ты сможешь приобрести. Зависит от sense - 50%, intelligence - 40% и psychic - 10%.

6. ПРОФЕССИИ

6.1. АВАНТЮРИСТ

Здорово, путешественник! Что привело тебя в наш заброшенный край? Знаешь, черви песчаных дюн очень голодны в это время года. Значит, решил стать Авантюристом, да? Достойное занятие, особенно у нас. Города? Фи... эти скопища железа, бетона и сумасшедших. Дай мне пустыню, солнце и дождь, и я покажу тебе свою истинную мощь. Мое место здесь, и да помогут мне мои надежные нано-программы и верное оружие. Нет более приспособленного человека, который останется в живых в самых сложных ситуациях. Где еще ты видел нано-программы, превращающие тебя то в маленького лита, то в огромную ящерицу? Ха-ха... Никогда не забуду идиотские лица горожан, когда я с ними разговаривал в облике лита! Так что, пакуй свое барахло в рюкзак, бери ноги в руки, и я покажу тебе самые красивые и захватывающие места, которые надо увидеть, что бы поверить...

Краткий обзор

Авантюрист – это мастер на все руки. У него нет явно слабых сторон, но он не может похвастаться высшим мастерством в каком-либо деле. Он умело лечит как нано-программами, так и с помощью специального оборудования, что делает его одинаково хорошим в образе одиночки и командного игрока. Единственная профессия, способная создавать уникальные нано-программы превращения в фауну Rubi-Ka, что сближает его с этим миром более плотно. С Авантюристом сравнивают все остальные профессии.

Сильные стороны	Слабые стороны	Ключевые навыки	Нано-программы
Навигационные умения Лечение Пистолеты Холодное оружие	Рукопашный бой Некоторые виды огнестрельного оружия	Одноручное холодное оружие Пистолеты Выстрел навскидку Скорость бега Лечение Все навигационные умения	Повышение брони Ударо-возвращающий шит Лечение Метаморфозы Командное лечение Повышение скорости бега

6.2. АГЕНТ

Ой, кто здесь? ... как вы меня тут нашли? Впрочем, не имеет значения, зато я уже вижу, что вы достаточно неплохо умеете прятаться и неожиданно появляться, а значит, станете хорошим агентом. О да! Это наша главная задача. С винтовкой в руках и ядовитыми нано-программами мы можем ужалить, подобно змее, и тут же сгинуть в неизвестность. Эй, мы ведь можем по своему усмотрению косить под любую другую профессию, если нужно. Да, сынок, если бы это было не так, я бы не вылезал из кабины воскрешения, а это довольно неприятная процедура. Движения твои должны быть скрытны и неслышны, а выстрел точен, тогда результат превзойдет все твои ожидания! Для нас нет ничего невозможного под небом этой планеты, хе-хе. А теперь дуй отсюда, а не то раскроешь мое логово!

Краткий обзор

Агент - самая универсальная из всех профессий, так как он может эмулировать любые другие профессии с помощью нано-программ. Эта рождает интересные комбинации. Правда, Агент всегда слабее в этих профессиях, чем реальные их представители. У Агента не все в порядке со здоровьем, его просто мало. Есть и особые профессиональные навыки.

Сильные стороны	Слабые стороны	Ключевые навыки	Нано-программы
Винтовки Прицельный выстрел Шпионские навыки Некоторые торговые навыки	Здоровье Ближний бой	Винтовки и снайперские винтовки Прицельный выстрел Маскировка Распознавание Психология	Повышение ущерба Отравление противника Мимикрия в другие профессии Парализация Маскировка

6.3. БЮРОКРАТ

Разум! Вот, что руководит мною. Это лучшее оружие, усиленное мощью нано-технологий. Да, конечно, крутые дробовики, плазменные винтовки и прочие побрякушки не так уж и плохи, но они ни в какое сравнение не идут с полным контролем над существом! Я могу заставлять драться за себя самых сильных моих противников, особенно когда численный перевес на их стороне, и не спасает самая лучшая броня, это единственный выход. Точно, у меня на сей счет даже есть официальное свидетельство! Не только с существами мы боремся. У нас имеется свой секретарь, пусть не такой мощный, как у инженера, но в бою он не подведет. К тому же мы и сами можем, как нано-техники, подчинять себе нано-роботов, пусть не так разрушительно, но вкупе все это дает один результат: летальный для противника. Что может быть лучше?! Иди в отдел кадров и записывайся в Бюрократы, и я избавлю тебя от чтения и подписания 137-страничного заявления о приеме на работу, поторопитесь!

Краткий обзор

Бюрократ не участвует в бою, он предпочитает умственную работу. Манипулировать противником ему удается лучше всего, но это требует постоянной сосредоточенности. У него богатый набор нано-программ для нейтрализации и подавления агрессивности противника, даже группы противников, и это его уникальное свойство.

Сильные стороны	Слабые стороны	Ключевые навыки	Нано-программы
Нано-технология Некоторые торговые умения Скорость исполнения нано-программ	Здоровье Боевые навыки	Скорость исполнения нано-программ Знание компьютеров Все нано навыки, кроме изменения материи Психология	Контроль Урон нано роботами Повышение получаемого опыта Страх Подавление агрессии Робот-Секретарь Парализация

6.4. ГРОМИЛА

Удар, еще удар – такая вот жизнь! Удар, еще удар – это про меня, детка! Любому остряку я тут же выбью зуб, чтобы не зубоскалил! Мои мышцы с лихвой заменят любой поганый интеллект. У меня много здоровья и отличное оружие – только покажи толпу врагов, и от нее только мокрое место останется! Лучше меня никто не справится с ордой злобных и наглых монстров, я щит и опора. Я даже могу использовать теч.. ээ.. техла.. у... а! технологию, ну, чтоб войти в транс берсерка, и тогда я буду непобедим! Эта самая, как ее, ну, ты понял, также может создавать щит, который отведет от меня сильные удары, дав возможность нанести последний

удар. Есть щит, который возвращает часть урона врагу... в любом случае, результат один: мертвый враг! Ну, а если супостатов очень много, я могу заорать так, что они испугаются и убегут, вот. Хорошо, что ты со мной, я покажу тебе, как быть самым сильным, лучшим и знаменитым на Rubi-Ka. Ну, ладно, хватит, чего-то я много уже сказал. Голова заболела.

Краткий обзор

Громилы в основном командные игроки, специализирующиеся на ближнем бое. Как правило, они первые начинают схватку и принимают удар на себя. Этому способствует огромный запас здоровья. Благодаря его специальным нано-программам, он может постоянно поддерживать интерес монстров к себе, отвлекая их от более слабых членов команды. Правда, нанотехнология - наиболее слабая его сторона и требует дорогостоящих затрат.

Сильные стороны	Слабые стороны	Ключевые навыки	Нано-программы
Здоровье Ближний бой Некоторые торговые умения Владение холодным оружием	Любое огнестрельное оружие Нано-технология	Запас здоровья Усиленный удар Все навыки ближнего боя Скорость ближнего боя Психология	Повышение скорости боя Поглощение урона Отражающий щит Повышение здоровья Привлечение внимания Ярость

6.5. ДОКТОР

О, так-так, что у вас болит? А, ничего... всего лишь узнать, каково быть вершителем судеб? Хорошо, сразу скажу, у вас будет множество друзей, и любая команда с радостью возьмет вас к себе и будет защищать от всех напастей, да и, вообще, команда без доктора немыслима. Солдаты, громилы и прочее пушечное мясо - ничто в драке без хорошего доктора за спиной, сколько раз я выручал этих самоубийц, что лезут в самое пекло. Причем если что – мы и сами себя поправим, причем в первую очередь. Можем лечить и всю команду разом, так что нам нет замены. Но и в бою мы кое-чего стоим, умеешь лечить – умеешь и убивать! Наши яды самые действенные из всех, а нано-программы, снижающие инициативу противника – самые мощные. Беспечные противники не уйдут от нас живыми!

Краткий обзор

Доктора - мастера в деле сохранения жизни своих союзников, никакая серьезная заварушка не может обойтись без их присутствия. Они не только могут лечить, но и травить двумя типами ядов. Это самая популярная профессия для командной игры, так как Доктор всегда будет востребован. Доктор также облегчит страдания при вживлении имплантатов.

Сильные стороны	Слабые стороны	Ключевые навыки	Нано-программы
Лечение Нано-программы Некоторые торговые умения	Слабое владение оружием, кроме нано-программ Медленная скорость боя	Запас нано-энергии Скорость исполнения нано-программ Иммунитет к нано-атакам Компьютерная грамотность Первая помощь Лечение Некоторые нано-навыки	Яды Атакующие нано Лечение Авто-лечение Командное лечение Понижение боевых инициатив

6.6. ИНЖЕНЕР

Технология и машины - лучшие друзья горожан. Назови того, кто бы не пользовался технологиями? Только толковый инженер сможет создать правильно функционирующую систему и самое действенное оружие. Смотрите и учитесь у меня, и вы сможете предоставить своим кли-

ентам первосортное оружие, мечи, винтовки и другие предметы, способствующие разрушению. Но мы несем не только разрушение! Броня – она защитит любого, а отличная броня спасет жизнь не один раз! Используя нано-технологию, можно значительно увеличить качество брони, и тогда нам не страшен будет ни серый волк, ни злобный лит! Продолжай улыбаться, мой друг! Твое оружие слишком медленное? Не волнуйся! Если захочешь, сможешь повысить скорострельность и силу своего оружия. Главное, никогда не забывай об олицетворении нашей профессии: о ДРОИДЕ. Скажи мне, быть инженером и быть счастливым - разве не всегда одно и тоже? Скажи, разве твоя броня не нуждается в усилении?

Краткий обзор

Инженер – это мастер ручной сборки, традиционной и с помощью нано-технологий. Его всегда можно выделить в толпе по следующему за ним по пятам роботу, который его охраняет. Умения инженера лежат в области мирного применения, но в случае чего и он может дать сдачи. Робот инженера, как правило, востребован в командах, в которых нет Громил или Солдат, так как он принимает на себя первый удар и увеличивает шансы других игроков остаться в живых.

Сильные стороны	Слабые стороны	Ключевые навыки	Нано-программы
Торговые навыки Некоторые нано-навыки	Здоровье Все боевые навыки, за исключением пистолета	Все торговые навыки, за исключением психологии Преобразование материи Создание материи Контроль над временем и пространством Пистолет	Усиление брони Отражающий щит Починка робота Создание робота Усиление оружия

6.7. МАСТЕР БОЕВЫХ ИСКУССТВ

А... молодежь. Вижу в твоих глазах жажду знаний. Это хорошее качество, чтобы начать изучение боевых искусств. Путь долог, но цель того стоит. Тренируй свое тело, и оно будет быстрым, бесшумным и смертоносным. Твои удары будут вытягивать из противника жизнь, от искусных ударов будет нелегко увернуться. Конечно, наше искусство не ограничено только рукопашным боем. С успехом можно использовать и холодное оружие, от острейших мечей и бесшумных луков до метательных ножей и кинжалов. В нашем искусстве не последнее дело занимают нано-технологии, с их помощью мы обретаем поистине сокрушающую мощь! Ее хватает не только нам, но и нашим союзникам. Эти технологии позволят тебе лечить раны в бою, ускоряться и наносить еще больший урон противнику. Если ты достигнешь мастерства в боевых искусствах, то тебе больше никогда не придется отступать ни перед кем!

Краткий обзор

Мастер боевых искусств – мастер боевого духа. Существует связь между духовной и физической гармонией. Используя естественные силы разума и тела, Мастер боевых искусств может высвобождать смертоносные силы без применения оружия. Путь его обучения труден и долог, но награда стоит затраченного времени. Нано-формулы, доступные Мастеру боевых искусств: излечение, перемещение энергий и защита.

Сильные стороны	Слабые стороны	Ключевые навыки	Нано-программы
Рукопашный бой Метательное оружие Луки	Техногенное оружие Торговые умения	Запас здоровья Боевые искусства Усиленный удар Уклонение	Усиление брони Увеличение урона Повышение навыка боевых искусств

Скорость		Лук	Лечение
		Стрельба особыми стрелами	Лечение команды
		Скорость укопашного боя и бег	Передача нано-энергии союзникам Увеличение скорости

6.8. МЕТАФИЗИК

Оставьте свою прошлую жизнь там, откуда пришли. Свое будущее, если станете Метафизиком, вы сможете предсказывать достаточно верно. Вы научитесь использовать ваш гнев и ненависть против своих врагов. А ваше знание космических энергий и нано-технологий позволит вызывать существ в помощь себе. Они будут драться за вас, защищать и лечить. Технология создаст щит и оружие. Все, кто против нас - да испытают на себе наш гнев! Мы владеем знаниями нано-технологий и сможем лишить любого его способностей. Судьба не помогает тем, кто встает на нашем пути. Скоро придет наше время, и мы будем основой мироздания.

Краткий обзор

Профессия Метафизика тесно связана с внутренней силой и гневом. Используя последние достижения нано-технологий на грани с мистическими силами, Метафизик может физически проявлять свои мысли или вызывать к жизни создания, скрытые в глубине его разума. Навыки Метафизика в оружии очень слабы, зато дальность применения нано-формул впечатляет. Как правило, Метафизики очень полезны в командах, так как умеют повышать нано-способности у представителей других профессий, а также могут вызывать в помощь до трех существ.

Сильные стороны	Слабые стороны	Ключевые навыки	Нано-программы
Нано-технологии	Все остальные навыки	Запас нано-энергии	Боевой помощник
Некоторые торговые навыки		Скорость исполнения нано-формул	Понижение боевых навыков
Некоторые скоростные навыки		Все нано-навыки	Понижение нано-навыков
		Компьютерная грамотность	Нанесение нано-повреждений
		Создание нано-формул	Лечащий помощник
			Повышение нано-навыков
			Повышение навыков своих созданий
			Парализация

6.9. НАНО–ТЕХНИК

Приветствую тебя! Забудь все, что ты до этого слышал! Если тебе нужна власть и истинная мощь, то ты ее уже нашел. Да! Только мы можем превратить все, что угодно, в жалкую горстку пепла, и никакая броня не спасет безумца, посмевшего перебежать нашу дорожку. В мире, подчиненном нано-технологиям, нет никого сильнее нас, мы – закон этого мира! Мы можем разорвать противника изнутри, причем нам подвластны любые типы нападения: от химического до абсолютного холода. Конечно, не стоит подпускать к себе всяких здоровяков с дубинами, это может испортить прическу, так что держи их лучше на расстоянии. В этом нам помогут мощные путы, способные связать противника на долгое время, за которые можно с улыбкой расстрелять врага. Забудь про запас нано-энергии, наши программы постоянно заботятся об ее пополнении. Достигнув мастерства, ты сможешь перемещаться по планете, повышать здоровье и усиливать броню, затуманивать разум глупых монстров, ну и, конечно, сеять огромные разрушения. Создание и разрушение материи - вот наше кредо!

Краткий обзор

Нано-техник - узкий специалист по нано-технологияя, его главная задача - нанести как можно

больший ущерб за наименьшее время. Он знает все о нано-программах и имеет огромный арсенал убийственных программ: от простейших до поражающих всех в округе. У него есть специальные нано-программы, которые могут связывать противника, травить его, подавлять волю. Союзникам он может предложить восстановление нано-энергии, повышенную дальность действия и скорость выполнения нано-программ.

Сильные стороны	Слабые стороны	Ключевые навыки	Нано-программы
Нано-технология Скорость исполнения нано Некоторые торговые навыки	Все остальные	Запас нано-энергии Скорость выполнения нано-программ Сопротивление нано-атакам Все нано-навыки Пистолет Компьютерная грамотность Работа с нано-технологиями	Понижение вероятности попадания противника Урон нано-роботами Скорость выполнения нано-формул Восстановление запасов нано-энергии Парализация Подавление агрессивности (только монстров)

6.10. ПОСРЕДНИК

Пс, эй, тебе надо что-нибудь? Хочешь оружие? Может, нужны запрещенные стимуляторы? Или хочешь быстренько сбежать с территории Omni-Tek к своим друзьям? Ты только скажи – я мигом устрою! Если есть, чем расплатится, конечно... Быстрой доступ в транспортную сеть в любом месте планеты - это не сказка, а реальность. Смотри, не ошибись. Уносить с миссии драгоценную находку лучше по сети, чем через земли, кишащие врагами. Если вдруг будут проблемы с запертой дверью или ящиком с добром, ты знаешь, где меня найти, я тут обычно ошиваюсь. Ну, впрочем, если кто и охраняет такой ящичек, то тоже не проблема – мой автомат проложит к нему путь. Конечно, не всех, я же не солдат какой-нибудь, зато я могу их остановить и спокойно заниматься своими хакерскими штучками. У меня даже есть хакнутая программа, которая занимается лечением. Если кто-то гонится за тобой, я помогу тебе бежать быстрее, а кто быстрее бегает, тот и здоровее будет. Так, хм, что-то я заболтался, так ты что-нибудь будешь покупать?

Краткий обзор

Посредник – большой специалист по части взлома всего и вся. Он справляется с закрытыми дверьми, ящиками, обезвреживает ловушки. Ему нет равных и во взломе компьютерных сетей. Он способен даже красть оружие и броню из транспортной сети Omni-Tek. Он хорош в команде, но и один не пропадет, конечно, благодаря программам, позволяющим ему перемещаться по поверхности настолько быстро, что враги просто не успевают его заметить. Мало того, он может в любой момент прыгнуть в транспортную сеть, как сам, так и со всей командой. Однако поддерживать все навыки нано-технологий - непосильная задача для Посредника, так как он слаб в этой области.

Сильные стороны	Слабые стороны	Ключевые навыки	Нано-программы
Автоматы и пулеметы Некоторые скоростные умения Шпионские умения Навигационные умения	Ближний бой Нано-технология	Автомат и пулемет Короткая очередь Все скоростные умения, относящиеся к стрельбе и бегу Компьютерная грамотность Все шпионские умения Все виды техники	Авто-лечение Повышение урона Парализация Увеличение скорости бега Вход в транспортную сеть

6.11. СОЛДАТ

Ого, салага! Ты что тут стоишь смотришь? А, хочешь стать лучшим бойцом? Отлично, даже похвально! Только надо тренироваться. Иначе тебя съест первая же пустынная крыса! Ха-ха. Что важно для солдата? Хорошая пушка, добрая броня и здоровья побольше! А дальше нам сам черт не страшен! Тем более в наш век этих милых игрушек ой как много, от бластеров до плазменных винтовок, выбирай на любой вкус. Ты еще слушаешь меня, кадет? Отлично, продолжим. Запомни главное правило солдата, сынок: хороший противник - мертвый противник! Да! Солдату неплохо знать и нано-технологии, порой это жизненно необходимо. Наши щиты - лучшие из всех, они вернут противнику его удары, а ты еще добавишь. Используй программы для увеличения урона противнику и повышения собственного здоровья. Да и все остальные прочие тоже используй! Бесполезных среди них нет. Не расслабляйся! Будь подвижным, не стой на месте, будь сильным, будь Солдатом! Шагом марш!

Краткий обзор

Солдаты мастера по обращению с любым огнестрельным оружием. Он может наносить много урона противнику, при этом сам имея хорошую защиту и здоровье. Пускай он слабо разбирается в остальных областях, зато его нано программ хватает, что бы уничтожить противника, не важно как - быстро или медленно, поражение будет неотвратимо.

Сильные стороны	Слабые стороны	Ключевые навыки	Нано-программы
Здоровье Бой с огнестрельным оружием Некоторые торговые навыки Навигация	Ближний бой Нано-технология	Запас здоровья Управление тяжелыми видами вооружений Все огнестрельное оружие, исключая луки Скорость стрельбы Обучение Управление наземными машинами	Отражающий щит Усиление урона Усиление брони Увеличение здоровья Лечение Усиление оружейных навыков Агрессия Скорость бега

6.12. ТОРГОВЕЦ

Подходите, подходите! Что? А, кто я... ну, у торговца райская жизнь - всегда кредиты, скидки и любящие клиенты! Я не преувеличиваю! У вас будут большие возможности, здесь полно мест и возможностей, чтобы начать бизнес. У всех торговцев огромные скидки в магазинах, гарантия возврата денег, достанем любой товар, о котором только слышали на Rubi-Ka. Вон солдат ищет оружие, купи дешево, а продай ему за высокую цену! Вон громила броню высматривает - возьми и с него свой процент! А если у кого возникнут сомнения в нашей честности, покажи ему свой большой дробовик и понизь его навыки, вот и нет проблем! А если я с командой, то могу увеличить навыки всем союзникам, что сделает нас непобедимыми! Ну, что, станешь торговцем? Если да, то я угощу тебя бронто-бургером под острым нано-соусом с содовой!

Краткий обзор

Торговец - уникальная профессия, позволяющая не только торговать на физическом уровне, но и продавать навыки, здоровье и прочее. Он хороший командный игрок, так как его нано-программы прибавляют навыки всем в команде. Им сложно играть, так как эта профессия требует частого общения с другими игроками.

Сильные стороны	Слабые стороны	Ключевые навыки	Нано-программы
Торговые навыки	Боевые навыки	Запас нано-энергии Дробовики	У торговца очень много разных типов нано-программ, часть из их них нужна для боя

Нано-навыки		Скорость исполнения нано-программ Навигация Все торговые умения Все нано-умения	(программы, высасывающие и передающие жизнь, броню и т.п., парализующие или подавляющие противника). Другие повышают и понижают навыки за счет его собственных навыков или навыков противника. Передача боевых навыков Передача здоровья Передача брони Повышение торговых навыков Парализация Передача нано-энергии Подавление агрессии Контроль над монстрами Повышение компьютерной грамотности

6.13 ХРАНИТЕЛЬ

Хранитель - это воин, исполненный мужества и героизма, он представляет собой то светлое начало, которое дает надежду всей команде. Он опасный противник, мастер ближнего боя, прекрасно владеющий двуручными мечами. Уникальность этой профессии заключается в способности делиться жизнью и силой со своими ближайшими союзниками. Будучи продуктом генной инженерии, зависящим от достаточного количества нотума, Хранитель получает жизнь в исследовательских лабораториях города Jobe в Shadowlands. Хранитель может иметь до 3 аур одновременно, а также 2 типа защитных программ - одно чистое повреждение и одно с потерей жизни.

6.14 ТЕНЬ

Тень представляет собой смесь хищника с паразитом. Темная и агрессивная, она высасывает жизнь и энергию из своих противников, лишая их основных элементов, необходимых для существования. Тень поражает своих противников благодаря способности хорошо прятаться и быстро атаковать. У теней нет никакого оружия, вместо этого на их кожу нанесены татуировки, выполненные с помощью высоких нано-технологий, которые дают им защиту. Будучи продуктом генной инженерии, зависящим от количества нотума, Тень получает жизнь в исследовательских лабораториях города Jobe в Shadowlands.

Тени являются противоположностью Хранителям и представляют собой тёмную сторону Shadowlands. Главные способности Тени заключаются в умении быть невидимой и неслышимой и наносить своим противникам ранения, главным образом в спину, с помощью острого проникающего оружия. Нано-программы Тени делают ее более эгоистичной, они в основном предназначены для личной защиты. Одни из них позволяют Тени наносить чистое повреждение, ошеломлять противника, другие - пополнять жизнь и нано-энергию, а также уменьшать эффективность действий противника. Однако для Тени может быть использована только одна защитная программа.



"Кланы" – банды террористов!

Вопрос: Почему члены "кланов" нападают на меня?
Ответ: У "кланера" одна цель - убивать, насиловать и грабить. За это ему платят оружием, снаряжением и прочими благами. Каждый "кланер" зарабатывает себе этим на жизнь и ненавидит сотрудников Omni-Tek® за то, что те получают свои блага порядочным и честным путем, соблюдая все законы, не беря в руки оружие.

Вопрос: "Кланеры" постоянно кричат о "свободе", "борьбе с системой" и т.п. Почему Omni-Tek® не "сражается за свободу" и не "борется с системой"?
Ответ: Борьба за свободу? Свободу от чего? От благоустроенного мира за толстыми стенами, защищающими тебя от радиации, агрессивной живой среды, болезней и непогоды? Свободы от мирного труда на Корпорацию, которая доставила тебя сюда, на планету, где у тебя больше всего шансов сделать выдающуюся карьеру и получить прекрасный опыт в изучении самых передовых технологий?
Вместо системы самой богатой и могущественной мегакорпорации в Межзвездной конфедерации корпораций "кланы" предлагают тебе другую систему, менее совершенную. В менее совершенной системе - все менее совершенно. Только Omni-Tek® дает тебе самую широкую степень гражданских, политических и экономических свобод за счет идеальной системы. Сражайтесь с губительным хаосом и разрушительной пропагандой "кланеров" за свои права сотрудника Корпорации!

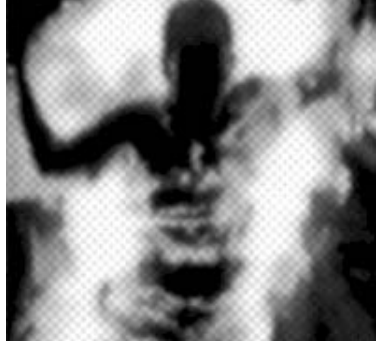


Сила – в могуществе Omni-Tek®!

Вопрос: Почему "кланы" так могущественны?
Ответ: Многие интергалактические компании, наши экономические и социальные враги заинтересованы в "кланах" и их подрывной деятельности в целях расстроить нашу мирную жизнь и разграбить Rubi-Ka. Среди "кланеров" есть бывшие сотрудники Корпорации, предатели, которые за счет Корпорации, находясь под ее военной защитой и научно-техническим покровительством, наживались, воровали и перепродавали нотум, "ноу-хау" в био-инженерии, а также передовую технику. Эти диверсанты проникают в наши ряды, сеют террор, совершают убийства, провокации, подрывают нашу экономику. Все "кланеры" - обыкновенные бандиты, которым добывать блага легче с помощью ножа или пистолета в руке.



Вопрос: Почему все могущество Корпорации не может до сих пор обратить "Кланы" в пыль?
Ответ: Корпорация чтит закон и не приемлет бессмысленного насилия над разумными существами. Корпорация достаточно богата, чтобы не убивать ради наживы и законно обладает Rubi-Ka, чтобы не "сражаться за свободу" территорий.
Но... Все, что происходит на Rubi-Ka внутреннее дело Корпорации и мы должны уничтожить прямую угрозу со стороны "кланов". В настоящий момент, на взгляд патриотов Корпорации, некоторые излишне либеральные руководители Omni-Tek® проявляют недостаточную политическую гибкость, юридическую твердость и дисциплину полицейской системы. Мы, радикальные патриоты Omni-Tek®, выражаем свое недоверие бесконечным амнистиям, временным соглашениям и переговорам за закрытыми дверьми с так называемыми "лидерами кланов". Сотрудники Корпорации гибнут на своей территории и испытывают серьезные лишения по вине бесчинства "кланеров". Все военные формирования так называемых "кланов" будут уничтожены, а гражданские преступники-предатели уволены через законный суд и высланы с планеты.



В чем биологическая опасность кланов?

Вопрос: Почему "кланеры" другие?
Ответ: Несколько поколений людей и других рас росли в незащищенных городах и пустынных местах планеты. Постоянные междоусобные стычки, эпидемии неизвестных болезней, адаптация организмов к чуждой окружающей среде, а также частое "местное" питание, которое не контролировалось лучшей в галактике санитарно-эпидемиологической службой Omni-Med, привели к генетическим изменениям среди "кланеров". Некоторые группировки неожиданно стали считать себя "аборигенами", известны организации, отвергающие все блага цивилизованных обществ Межзвездной конфедерации корпораций и считающие себя наследниками архаичных "рыцарских традиций". Среди "кланеров" процветает "политика силы", культ личности и деспотизм. Предполагается, что "кланеров" в скором времени вообще нельзя будет считать разумными существами, имеющими право на цивилизованное обращение и уж тем более мирное сосуществование.

Omni-Tek® твоя семья!



“Привет, корешок! Что? Эти твари жрут морковку на твоем огороде, как саранча? Говоришь, порядком запарили? И жизнь твоя полная задница? Значит, еще и жена сидит на твоей мозолистой шее и пилит за то, что ты капусту просаживаешь на кабак, охоту и девок!? Наплевандо, корешок! В миг уладим! Закажи на дом или подвали сам. Сюда, в самый известный по эту сторону Юпитера склад-магазин отменного боевого оружия, боеприпасов и снаряжения! Пострелять хочется, но нет лицензии?
Какие проблемы, дружище! Устроим в пять секунд!
Даю слово Честного Боба!”
- Честный Боб

ВСЕМИРНЫЙ КАТАЛОГ ПРОДУКЦИИ ЧЕСТНОГО БОБА

СЛИКБЛАСТЕР
Высший класс. Лучшее, что есть сегодня на рынке. Честный Боб сам пользуется такой игрушкой и проучит всякого, кто встанет на его пути. Элегантный дизайн, в руку ложится, как влитой, корпус из углеродистой стали. Естественный выбор семьи Мочито-Гасито! И еще три слова: Прожигает Первоклассные Дырки! Как эта штука кладет всех, ты бы знал, корешок!
ИЗДЕЛИЕ QX2213322A-4





БИТА БЕЙСБОЛЬНАЯ, УСОВЕРШЕНСТВОВАННАЯ
Не хватает лавандоса, но подраться все же хочется? Тогда эта штука для тебя! Разработанная группой энтузиастов в составе спортсменов-пенсионеров и практикующих головорезов Усовершенствованная бейсбольная бита Честного Боба годится как для игры в бейсбол, так и для выколачивания мозгов из созданных в Omni-Med мутантов. Каких-то 2 куска за базовую модель! Или супер-пупер армированная стальная бита, сокрушительные потери противника гарантированы - всего 850 кусков!
ИЗДЕЛИЕ QX2212A-2

МЕЧТА СНАЙПЕРА
Ничто в мире не может сравниться с тем чувством, какое ты получаешь, сняв с седла ковбоя из снайперской винтовки в нескольких милях от цели. И эта возможность там, где ей и положено быть: в твоих руках! Энергетический снаряд этой винтовки разрывается при соприкосновении с целью, вызывая серьезные повреждения в любом материале. Боишься, что у твоего соседа уже есть такая лялька? Тогда взгляни на весь модельный ряд, выбери, что тебе по душе, и получи тактическое преимущество.
ИЗДЕЛИЕ QX33234B-2





КОПЬЕ ДЛЯ ОХОТЫ НА ГОФЛОВ
Гофлы пасутся себе спокойно на равнинах нашей замечательной планеты и даже не догадываются, что на черном рынке их шкура толщиной 12 сантиметров стоит бешеных денег и что нам давно уже поступают заказы на орудие, которое и шкуру не портит и зверя на землю уложит. Теперь выпускается на массовый рынок! То, чем до недавнего времени пользовались избранные, теперь доступно каждому! Применим не только для охоты на гофла! Двуручный раздвижной электрический стрежень из сверхлегких материалов. Незаменимое средство в ближнем бою с представителями дикой природы и не только.
ИЗДЕЛИЕ EED232288F-2

От
2999 кр.

"Только у меня есть ствол твоего калибра по сходной цене, дружок!"

- Честный Боб, сам



СТИМУЛЯТОРЫ ДЛЯ ОКАЗАНИЯ ПЕРВОЙ ПОМОЩИ

Нужно побыстрее оклематься? Комариный укус иглы, и в твою кровь выплеснется приводящая в чувство, восстанавливающая твои силы и подавляющая боль смесь протеинов, нейронных супрессоров и нано-ботов. Стоимость одного стимулятора колеблется от 2000 кр. до 2 миллионов кр., в зависимости от дозировки и силы.

От 499 кр.



КОМПЛЕКТ МЕДИЦИНСКИЙ, ПЕРЕНОСНОЙ

Закрепляется на теле пострадавшего в месте получения ранения. Стимулирует рост тканей, обеспечивая вокруг пораженного участка специальную антисептическую среду, восприимчивую к действиям медицинских нано-ботов и стимулирующих составов первой помощи. Пациент, которому оказывается помощь, должен находиться в фиксированном положении и не двигаться, в крови допускается минимальное присутствие адреналина.

От 499 кр.

ПЕРЕНОСНАЯ НАНО-ЗАРЯДНАЯ СТАНЦИЯ

Нано-аналог переносного медицинского комплекта. Быстрый и простой способ пополнить заряд нано-энергии. Ограничения те же, что и у предыдущего комплекта.



От 399 кр.

ИМПЛАНТАТЫ (ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ ЦЕЛЕЙ)
В отличие от других магазинов мы занимаемся монтажом и подгонкой имплантатов, а также даем гарантию безотказной совместной работы устройства в составе твоей нервной системы. Любой физиологический недостаток или летальный исход, вызванные неполадками в имплантате, покрываются страховкой нашего магазина. Наши специалисты выедут на место и устранят все неполадки, вплоть до выполнения операции по твоему воскрешению, в случае необходимости.





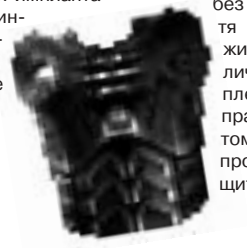
ПРИБОРЫ НОЧНОГО ВИДЕНИЯ (ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ ЦЕЛЕЙ)
Темно, как в заднице монстра? У нас есть отличное лекарство. На наших складах полно средств, позволяющих улучшить обзор в условиях ограниченной видимости, включая специальные очки, лекарственные препараты или имплантаты. И все это в одном месте!

ВСЕМИРНЫЙ КАТАЛОГ ПРОДУКЦИИ ЧЕСТНОГО БОБА

АКСЕССУАРЫ И ПРИНАДЛЕЖНОСТИ (ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ ЦЕЛЕЙ)
Только у нас ты также можешь приобрести механические, электронные и нано-роботные аксессуары и принадлежности для различных целей. Устройства для взламывания дверей, устанавливаемые в домашних условиях имплантаты, средства по разминированию мин-ловушек, различные виды боеприпасов и многое, многое другое. Приходи и выбирай! Разочарован не будешь, даю слово Честного Боба!

Более подробная информация о еще не запрещенной законом продукции, позволяющей надрать задницу засранцам, содержится в полной версии Всемирного каталога продукции Честного Боба!

БРОНЕЗАЩИТА (ДЛЯ РАЗЛИЧНЫХ ЦЕЛЕЙ)
На складах наших магазинов столько различных видов бронезащиты, что тебе и не снилось: от простейших экземпляров из прочной кожи, стальных гофрированных листов и брони из пластика, до нано-усиленной бронезащиты. Броню мы рекомендуем всем без исключения колонистам, хотя то, что мы можем предложить конкретно тебе, может отличаться от стандартной комплектации. Чтобы получить практические рекомендации о том, что тебе больше подходит, просто свяжись с нами - мы защитим тебя по высшему классу.



Секретный меморандум, Банковская корпорация SOL
Тема: Проникновения на рынок планеты Rubi-Ka, аналитический обзор

Продуктивное заседание получилось вчера вечером, господа! Впервые за многие годы нам удалось продвинуться в решении проблемы, и я начинаю с доверием относиться к Рашиду с его концепцией "эпохи процветания". Кстати, чертовски вовремя: банковская корпорация Sol слишком долго находилась в тени Omni-Tek. Мне кажется, Шарон классно сказала, назвав это "рассветом Солнца". Но вернемся к делу.

Вопрос: Rubi-Ka - это подводный камень или пристань в галактике? Ответ: безразлично! Rubi-Ka - это Священная Чаша (Брайант сказал, и тоже чертовски хорошо) в том, что касается природных ресурсов и напрямую связанных с ними финансовых возможностей (в наши дни нотум для галактики то же самое, чем нефть, золото и биотехнологии были для землян до наступления эпохи холодов). Вот, где резвится и играет сейчас в свои игры Omni-Tek. Но Rubi-Ka - это наш будущий дом, господа! Так почему же сразу не бить в десятку?

С помощью Катрины и Чарли Ченга (отличная работа, ребятки - кто увидит их, поблагодарите от моего имени) мне удалось составить предварительный и не во всем полный отчет о сложившихся группировках и социально-экономической модели общества на планете Rubi-Ka. Здесь также представлены досье на наиболее влиятельных игроков на политической сцене Rubi-Ka. Этот отчет поможет нам выработать стратегический план действий с целью "прибрать к рукам" эту планетку (а вот это уже мое). Стратегию планируется представить уже на следующем заседании Совета. Итак, за работу!

Omni-Tek и Юг

Omni-Tek (OT) правит в южной части первого заселенного континента планеты Rubi-Ka (RK). С хорошо развитой инфраструктурой и застроенный городами Юг выглядит относительно состоятельным, во всяком случае, в сравнении с бедствующим Севером. Следует отметить, что процесс формирования ландшафта на планете до сих пор не завершен, также отсутствует отлаженная система управления погодными условиями, короче, помойка еще та! Вместе с тем, можно утверждать, что в чем-то Юг довольно процветающая и безопасная среды обитания.

Omni-1 (O1) - крупнейший город Юга и крупнейший город на планете, хотя важно совсем другое: это оплот Omni-Tek, место проживания крупнейших шишек корпорации (к отчету прилагаются досье на главных деятелей Rubi-Ka, убедительная просьба изучить все материалы) и место, где размещается большинство офисов корпорации. В последние десятилетия территориальное господство Omni-Tek ослабевает. Факт сосредоточения власти в Omni-1 был зафиксирован относительно недавно и обязан своим появлением конфликту Юга с Севером, о чем ниже.

Далее приводятся разведывательные данные о некоторых крупных чинах в руководстве Omni-Tek:

ФИЛИПП РОСС - PHILIP ROSS



Имя, место и дата рождения: Филипп Росс - Бомбей, планета Земля - 11 марта 29403 года
Внешность: Рост - 192 см; вес - 84 кг; волосы - серебристо-серые; глаза - серые.
Должность: Генеральный директор корпорации Omni-Tek, Rubi-Ka
Особые приметы: В тело вживлены кибернетические имплантаты, включая средства улучшения видения. Сообщается также, о вживлении секретных образцов имплантатов, разработанных в Omni-Med.
Сильные и слабые стороны: Ярко выраженные способности лидера. Прирожденный оратор. По отдельной информации, эмоционален. Явных слабостей не имеет.
Краткая биография: Сын Лоры и Брайана Росс, занимавших высокие посты в руководстве корпорации Omni-Tek. Получил военное образование и в 26 лет начал свою карьеру в штаб-квартире корпорации. К тому времени прославился как великий стратег и достиг звания капитана Вооруженных сил Omni-Tek. Филипп Росс быстро сделал карьеру и вскоре стал Советником по стратегическим операциям при континентальном совете директоров. Добравшись до святая святых Omni-Tek, Филипп Росс уверенно шел к своему высшему назначению. В 29434 году он был назначен Генеральным директором корпорации Omni-Tek на планете Rubi-Ka.

SOL
BANKING CORPORATION

ИВАН СЕРГЕИЧ - IVAN SERGEYICH



Имя, место и дата рождения: Иван Петр Сергеич - Omni-1, планета Rubi-Ka - 22 февраля, 29430 года
Внешность: Рост - 164 см; вес - 112 кг; волосы - темно-коричневые; глаза - карие.
Должность: Начальник полиции Omni-Pol
Особые приметы: Пышные, обрабатываемые специальными нано-ботами усы. Ногти на руках усилены стальными накладками. По не установленным пока причинам носит кольца без драгоценных камней.
Сильные и слабые стороны: Любит земной спиртной напиток "водка" (по уточненным данным разведки - "горілка"). Отличается жестокостью и садистическими наклонностями. Среди сотрудников Omni-Pol имеет прозвище Иван Грозный.
Краткая биография: На самом деле родился и вырос на обитаемой "запорізькими козаками" планете Domovoi Prime в столице New Kiev. Сергеич эмигрировал вместе с родителями на Rubi-Ka в поисках лучшей доли по программе колонистов. Вскоре после этого его отец скончался в шахте, а мать второй раз вышла замуж за офицера полиции из Omni-Pol. Семья поселилась в Omni-1. Спустя несколько месяцев Сергеич пошел учиться в Академию Omni-Pol. Несмотря на свой юный возраст, Сергеич отлично учился и быстро рос по службе. Сегодня Сергеич обладает неограниченной властью как в Omni-Pol, так и в корпорации. По слухам, в 18 лет Сергеич собственными руками до смерти замучил своего отчима.

ЕВА ПУРЭ - EVA POURAIS



Имя, место и дата рождения: Ева Пурэ - планета Rubi-Ka - Нет данных.
Внешность: Рост - 179 см; вес - 58 кг; волосы - светлые; глаза - голубые.
Должность: Директор Omni-Reform
Особые приметы: Стройна, в отличной физической форме, красива и притягательна.
Сильные и слабые стороны: Обладает способностью "видеть людей насквозь". Чрезвычайно умна. Пожалуй, слишком уверена в себе, хотя это ей не вредит.
Краткая биография: Сведения о личной жизни Евы Пурэ до работы в Omni-Tek недоступны. Восхождение ее по корпоративной служебной лестнице было стремительным. Мисс Пурэ (полагают, что она не замужем, хотя эта информация не подтверждена) считается "лицом Omni-Tek". Ее имя всегда в новостях и на первом плане во время кампаний по популяризации имиджа Omni-Tek. Руководила ориентированной на детей и подростков чрезвычайно успешной пиар-кампанией "Прими в себе Omni", которая была признана лучшей корпоративной пиар-кампанией за всю историю Omni-Tek (или, точнее, одной из самых продуктивных в мире массовой промывкой мозгов).

РИТА ПРЕСТИН - RITA PRESTIN



Имя, место и дата рождения: Рита Катерина Мэйор - Юпитер - 5 апреля, 29259 года
Внешность: Рост - 168 см; вес - 77 кг; волосы - черные; глаза - карие.
Должность: Директор Omni-Med
Особые приметы: Волосы черные, по плечи, с удивительной красоты натуральной проседью. Нос с горбинкой. Глаза большие. Кожа смуглая, использует много косметических средств.
Сильные и слабые стороны: Хотя Престин уже далеко за 200, она выглядит на 40 с небольшим и продолжает уделять массу внимания своей внешности.
Краткая биография: Большую часть своей зрелой жизни мисс Престин провела в Omni-Tek. Начав работать в Omni-Med простым врачом, она постепенно доросла до поста Директора Omni-Med. Omni-Med проводит более 10 000 операций ежедневно в Omni-1. Мисс Престин известна своими научными экспериментами в области био- и нано-технологий. Именно ей Rubi-Ka обязана разросшимся в дикой природе поголовьем ненормальных животных, появившихся в результате неудавшихся экспериментов.

"ЯНУС" - "JANUS"



Имя, место и дата рождения: Нет данных
Внешность: Нет данных
Должность: Директор Omni-Interops
Особые приметы: Нет данных
Сильные и слабые стороны: Нет данных
Краткая биография: "Янус" - неофициальное имя, данное человеку (или группе людей), занимающему в настоящее время пост главы Omni-Interops, тайной полиции корпорации Omni-Tek. Полагают, что "Янусу" удалось внедриться в ряды повстанцев, поэтому, в интересах проводимой операции, его/ее истинное лицо знает только узкий круг из числа высшего руководства корпорации.

Полагаю, вы уже поняли, что события развиваются на планете Rubi-Ka, как по сценарию плохого фильма. На юге живут "плохие парни" (несколько однобокий взгляд, конечно, но это сущая правда), тогда как на севере обитают борцы против "угнетения и рабства" - "хорошие парни" (кстати, по данным разведки, они ничем не лучше парней из Omni-Tek). Классика жанра. Но вполне реальная, особенно для сторон, участвующих в конфликте. Этим мы и можем воспользоваться. Думаю, частью нашего стратегического плана будет поддержка (на определенном этапе, конечно) повстанческого движения. Также классический и вполне предсказуемый сценарий, который позволит нам нанести сокрушительный удар по Omni-Tek, чего, собственно, и добивается банковская корпорация SOL. На месте крушения Omni-Tek останутся ценные трофеи - наша легкая добыча.

История Севера - это история людей, работающих до седьмого пота и находящихся в состоянии перманентной борьбы. На ранних этапах колонизации Север был перенаселен, здесь ежегодно появлялись и бесследно исчезали сотни мелких горнопромышленных городов. После ухода Omni-Tek с этой территории в результате повстанческого движения и образования первых крупных кланов Север оказался заброшен и неуютен (за исключением нескольких крупный районов). Однако и по сей день Север продолжает оставаться домом для половины населения планеты Rubi-Ka.

Кланы оформились как политическая и военная сила в ответ на военный режим Omni-Tek в колониальный период. Порабощенные Omni-Tek массы горнорабочих, товарищи которых сотнями гибли на шахтах в результате аварий, невыполнения элементарных норм безопасности и отсутствия технических средств, наконец, разогнули спину и поднялись на защиту своих прав. На это Omni-Tek ответила военной силой и тем самым заставила разрозненные племена повстанцев объединиться в союз, хотя и непрочный. Руководящие функции (теоретически) в этом союзе в настоящее время выполняет Совет Истины, в состав которого входят лидеры двенадцати самых влиятельных кланов, ведущих постоянную партизанскую войну с войсками Omni-Tek. У ситуации нет иного решения, кроме как с привлечением третьей силы.

Далее приводятся разведывательные сведения о некоторых наиболее влиятельных лидерах кланов:

ГЕНРИ РАДИМАН - HENRY RADIMAN



Имя, место и дата рождения: Rubi-Ka - из африканцев планеты Земля - Нет данных
Внешность: Рост - 193 см; вес - 120 кг; волосы - темно-серые; глаза - карие.
Должность: Председатель Совета Истины / книготорговец
Особые приметы: Борода. Обычно одет в серую мантию и выглядит на удивление скромно и неброско для человека с его положением в повстанческом движении.
Сильные и слабые стороны: Обладает даром предсказывать события с почти невероятной точностью. Отменный стратег. Авторитет лидера приобрел благодаря собственной мудрости и проницательности, а не благодаря обаянию или каким-то другим личностным качествам. Загадочен. Легко раздражим.
Краткая биография: Известны лишь незначительные факты жизни Радимана до того, как он стал бесспорным лидером повстанческого движения. И эти факты весьма заурядны. Он торговал книгами. Генри Радимана очень уважают в разных кланах. Как лидер он совсем не похож на Филиппа Росса из Omni-Tek, поскольку иногда очень неохотно произносит речи. Тем не менее, авторитет его бесспорен, чем и объясняется тот факт, что кланы до сих пор в состоянии противостоять давлению Omni-Tek.

ЭЛИНА ОУК - ELEENA OAK



Имя, место и дата рождения: Элина Маркус - Rubi-Ka - 23 декабря, 29445 года
Внешность: Рост - 179 см; вес - 52 кг; волосы - золотисто-каштановые; глаза - зеленые.
Должность: Член Совета / проводник-разведчик.
Особые приметы: О таких говорят "мужик в юбке", жесткая.
Сильные и слабые стороны: Живет в большом грузовике под названием "Corkey"! Любит выпить, но редко кому удавалось видеть ее пьяной. Говорят, в нее вживлен специальный нано-бот, устраняющий влияние алкоголя на клетки. Наблюдательна, обладает отличными тактическими способностями. Очень умна.
Краткая биография: Во всех смыслах истинная северянка, рожденная в клановой среде и впитавшая ее дух с молоком матери. Мисс Оук (урожденная Маркус, Элина не замужем) - самый молодой член Совета. Став сиротой по вине Omni-Tek в возрасте пяти лет, мисс Оук овладела множеством профессий, в том числе торговым делом. Вошла в состав Совета, когда ей было всего 25 лет, и уже успела внести неоценимый вклад в общее дело повстанческого движения. Неслучайно поэтому за ней охотятся убийцы из Omni-Tek.

"ЛОРД ГЭЛАХЭД" - "LORD GALAHAD"



Имя, место и дата рождения: Нет данных - Rubi-Ka - Нет данных
Внешность: Рост - 195 см; вес - 96 кг; волосы - каштановые; глаза - серо-зеленые.
Должность: Лидер клана Рыцарей / член Совета
Особые приметы: Носит кольчугу, меч и щит.
Сильные и слабые стороны: Его речь неестественно изобилует архаизмами. Необщителен, самолюбив и смешон. "Лорд Гэлахэд" - одна большая слабость. Он предмет постоянных насмешек на заседаниях Совета, однако авторитет "Лорда Гэлахэда" в клане Рыцарей гарантирует ему постоянное членство в Совете.
Краткая биография: Мало что известно об этом шуте; даже его настоящее имя и личная жизнь окутаны тайной.

РУФЬ МОНТЕЗУМА - RUTH MONTEZUMA



Имя, место и дата рождения: Руфь Монтезума - Rubi-Ka - 11 июля, 29437 года
Внешность: Рост - 182 см; вес - 79 кг; волосы - черные; глаза - карие.
Должность: Лидер клана "Новый рассвет" / член Совета
Особые приметы: Высокая и хорошо сложенная, производит впечатление сильной, внушительной личности, как в физическом, так и в духовном смысле.
Сильные и слабые стороны: Прирожденный лидер, обаятельна и умна, любимица большинства кланов. Сам Филипп Росс неоднократно выражал свое восхищение этой женщиной и даже предлагал ей один из постов в руководстве корпорации Omni-Tek.
Краткая биография: Мисс Монтезума родилась на Юге, в окрестностях Omni-1 и поэтому обладает более умеренными взглядами, чем другие представители кланов. Она даже выступала с инициативой мирного разрешения кризиса, которая не имела успеха. Ее клан "Новый рассвет" считается самым открытым и либеральным. Похоже, к ее мнению прислушиваются некоторые высшие чины в руководстве Omni-Tek.

ТАКЕР - TUCKER



Имя, место и дата рождения: Джеймс Такер Адамс - Sol BC Prime - сентябрь 29398
Внешность: Рост - 199 см; вес - 134 кг; волосы - серебристо-каштановые; глаза - карие, Homo Atrox.
Должность: Член Совета / владелец бара / редактор газеты "Голос Свободы"
Особые приметы: От природы высокий, но сутулится и поэтому выглядит ниже, чем на самом деле. Дружелюбен, известен своим громким, раскатистым смехом.
Сильные и слабые стороны: Показатель IQ выше 200!
Краткая биография: Эмигрировал из Sol BC Prime в 29427 после налогового скандала и обосновался на планете Rubi-Ka в городе Omni-1, где купил и обустроил захудалый кабак под названием "Плевок" (The Spit). Сейчас его бар одно из самых популярных мест, где любят собираться служащие, не работающие на Omni-Tek. Такер подверг себя операции конверсии из Солитуса в Атрокса, чтобы работать вышибалой в собственном баре.

САЙМОН СИЛЬВЕРСТОУН - SIMON SILVERSTONE



Имя, место и дата рождения: Саймон Сильверстоун - планета Земля - Нет данных
Внешность: Рост - 187 см; вес - 82 кг; волосы - пепельно-белые; глаза - голубые.
Должность: Лидер клана Часовых
Особые приметы: Классический образец мужчины-красавчика. Отличается умением подать себя.
Сильные и слабые стороны: Фанатичный борец с корпорацией Omni-Tek. Осужден судами Omni-Tek за совершение более 100 жестоких убийств, однако никогда не был арестован и не сидел в тюрьме. Большинство лидеров других кланов боятся и презирают его.
Краткая биография: Сильверстоун прибыл на планету Rubi-Ka в 29447 году, однако не в качестве колониста, подобно всем, но по неофициальным каналам, чтобы избежать подписания постоянного контракта с корпорацией Omni-Tek. Он обосновался на небольшой ферме неподалеку от Тира, где в течение пяти лет вместе с семьей обрабатывал землю, пока однажды солдаты Omni-Tek не учинили показательную расправу, вырезав его семью: жену и троих малолетних детей.

ДЖОШУА КАН - JOSHUA KAHN



Имя, место и дата рождения: Йошива Кан - город Тир, планета Rubi-Ka - 17 декабря, 29441 года
Внешность: Рост - 191 см; вес - 80 кг; волосы - темно-каштановые; глаза - карие.
Должность: Свободный торговец, путешественник, член Совета
Особые приметы: Высокий, худой и гибкий. Очень красив, с огоньком в глазах. Обаятелен.
Сильные и слабые стороны: Прямолинейный и честный. Сильная личность. Легко сходится с людьми. Возможно, слишком доверчив.
Краткая биография: Джошуа Кан стал членом Совета относительно недавно. Его завербовал Алистер Колокотронис, с которым у него дружеские отношения, равно как и с Радиманом, Элиной Оук и даже "Лордом Гэлахэдом". Кан всегда в пути, переезжает из города в город, продает кибер-имплантаты, а также информацию и знания. Говорят, у него есть друзья во всех городах и он в курсе всех событий на планете Rubi-Ka. Многие граждане Севера окрестили его героем, хотя рассказы о его смелости, вероятно, сильно преувеличены.

Madame

УНИВЕРМАГ ФОРМУЛ

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ЭКСКЛЮЗИВНУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ПРЕПАРАТОВ

(ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ)

Будущий покупатель! Мир, в котором мы живем физически, к великому сожалению, грязное и очень неспокойное место, где структура и логика, а, следовательно, и красота в дефиците. Наша цель - внести порядок в этот хаос. Поэтому, дорогой наш клиент, позволь познакомить тебя с самыми эффективными и эстетически прекрасными нано-формулами, которые украшают мой регулярно пополняемый каталог препаратов.

Перечисленные ниже составы - эксклюзивная продукция, доступная нашим самым дорогим клиентам только на планете Rubi-Ka. Для их приготовления требуется много нотума, самого ценного полезного ископаемого на планете, дабы нано-боты не испытывали недостатка в нем.

Нано-формулы с записанной в них программой попрежнему остаются для многих нано-художников наилучшим средством управления своими нано-ботами, при этом используются различные моделей нейронных интерфейсов, разработанных корпорация Omni-Tek®. Я пошла дальше и создала самую совершенную и полную коллекцию отменных составов, которые доступны всем во всех уголках планеты. (Все составы прошли необходимые испытания и получили сертификат соответствия внутреннему стандарту от 27666 года).

Вот далеко неполный список первоклассных нано-формул для представителей различных профессий. Чтобы познакомиться с полным списком продукции, свяжись со мной, а если ты не знаешь, как это сделать, то тебе вообще нечего здесь делать. Целую. С любовью ко всем вам и Богом созданным нано-ботам!

ДЛЯ ГРОМИЛЫ:
Охотник за циклопами
В двух словах, этот состав повышает навыки владения оружием рукопашного боя, а также эффективность силового воздействия на противника в рукопашной схватке. Действие этого состава длится всего каких-то двадцать секунд, но за эти мгновения мир перевернется: ты превратишься в высокоэффективную ходячую мясорубку.

ДЛЯ СОЛДАТА:
Частично отражающий щит
Окружает тебя защитным барьером и при этом частично отражает агрессивную энергию и поражает ею того, кто напал на тебя.

ДЛЯ АВАНТЮРИСТА:
Колючая аура
Накрывает тебя специальным защитным экраном, который наносит твоему противнику некоторый ущерб всякий раз при удачном отражении его атаки.

ДЛЯ НАНО-ТЕХНИКА:
Кислотная стрела
Выстреливает в цель порцию кислоты слабой концентрации, нанося, таким образом, противнику химическое поражение.

ДЛЯ АГЕНТА:
Задержи подозреваемого
На короткое время парализует цель, не снижая при этом ее боевые возможности. Лучшее подручное средство для преследователя и лучшее "подручно-подножное" средство для преследуемого.

ДЛЯ ИНЖЕНЕРА:
Автомат общего назначения
Этот состав позволит твоим нано-ботам быстро создать робота ближнего радиуса действия, готового получать и выполнять твои распоряжения.

ДЛЯ ВРАЧА
Брат милосердия
Вылечивает цель.

ДЛЯ АВАНТЮРИСТА:
Полет воробья
Этот состав позволяет тому, кто его примет, в буквальном смысле, в нужный момент улететь. Управление полетом несложное. Средство абсолютно безвредно для внутренних органов. Действие состава длится несколько часов.

ДЛЯ ТОРГОВЦА:
Малый жизненный канал
Покупать и продавать можно все, что угодно, более того, можно даже брать все, что угодно, а денег при этом не платить. С помощью этого состава можно отбирать совершенно безвозмездно часть жизненной энергии цели.


Mysteria

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

ПРОИЗВОДСТВО:

Директор игры
Gaute Godager

Арт-директор
Didrik Tollefsen

Директор проекта
Thomas Howalt

Руководитель проекта
Øivind Scharning

Ведущий программист
Pål Frogner Hansen

Программисты
Terje Pedersen
Arnleif Mydland
André Johansen
Jørn Jensen
Viggo Løvli
Kurt Skauen
Knut Johannessen
Jesper Hansen
Peter Lorenzen

Ведущий дизайнер
Johan Karlsson

Дизайнеры игры
Daniel Persson
Jon Helgi Thorarinsson
Trond Ivar Hansen
Andrew Griffin
Tom Erland U Ekenes
Marius Enge

Сценарий
Runar Thor Thorarinsson

Главный художник
Tore Blystad

Художники
Vebjørn Strømmen
Øyvind Jernskau
Renate Andersen
Lars Petter Anfinssen
Markus Schille

Главный дизайнер игрового мира
Morten Byom

Дизайнеры игрового мира
Kenneth Christensen
Sverre Kvernmo
Terje Lundberg
Øyvind Steensen

Звук
Morten Sørlie

Связь с игроками
Thomas Johnsen

ТЕСТИРОВАНИЕ:

Руководитель отдела тестирования
Ørjan Mathis Tvedt

Тестеры
Cristopher Bjørnsti
Michael Søvik
Sarah Berrier

Координатор тестового сервера
Brad Berrier

Руководитель группы
Genevra Di'Venague

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ:

Директор
Ole Schreiner

Старший системный архитектор
Torbjörn Lindgren

Системные администраторы
Mike Andersen
Christian Oswaldsson

Главный администратор базы данных
Adam Young

Программирование инструментария
Hans Hvidsten Birkeland
Aleksandra Pesaljevic

ОТДЕЛ ПРОДАЖ И МАРКЕТИНГА:

Вице-президент
Nicolay Nickelsen

Менеджер
Jørgen Tharaldsen

Менеджер онлайновых продаж
Ulf Kristiansen

Дизайнер графики
Geir Haugen

Веб-дизайнер
Thomas Sundfær

Веб-редактор
Dag Scheve

ПОДДЕРЖКА КЛИЕНТОВ:

Менеджер
Jerry Godwin

Координатор советников Rubi-Ka
Alex Cowan

Поддержка клиентов
Anthony Strickland
Daniel Sato
John Ashley Bloodworth
Geoff Higgins
Scott Junior
Brian Lee

Генеральный директор и президент
Trond Aas

Особая благодарность
Kurt Skauen
Enno Rehling
Kjetil Hjeldnes
Christer Sveen
Lorelei King

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

Генеральный продюсер
Общая редакция
Михаил Новиков

Перевод
Юрий Чернавин
Сергей Любимов
Александр Соколов
TVP

Дизайн и верстка обложки и коробки
Наталья Амосова

Особая благодарность
l-b0dy, Tverdislav,
strategе
www.anarchyonline.ru
www.aonline.ru
www.onmi-tek.ru
www.omni-russian.narod.ru/
dj.comtv.ru/nt

ГРАЖДАНЕ КОЛОНИСТЫ!

СКИДКА **25%**

Всем вам, анархистам-повстанцам, законопослушным сотрудникам Omni-Tek®, и просто мирным гражданам планеты Rubi-Ka, требуется хорошее знание английского языка, чтобы **неуклонно повышать** ваши **знания, навыки и нано-энергию**, чтобы **грамотно и без труда общаться** с коллегами и друзьями. **Легко и просто!** Компания **«МедиаХауз»**, дочернее подразделение корпорации Omni-Ed®, предлагает вам **уникальную скидку** на **лучшие компьютерные нано-программы** для изучения английского языка!

Указанную скидку на любую нанопрограмму для изучения английского и других языков ты можешь получить в магазинах компании «МедиаХауз» в ТЦ «Горбушкин Двор» (павильон F2-040) и в ТЦ «Электроника на Пресне» (павильон С-6).

Рекомендовано
Omni-Ed®



- совершенствуй *разговорные* нано-умения!



- *самая эффективная* нано-программа на рынке!



- *гарантия быстрой карьеры* в корпорации!



- нано-знания *за границей!*



- нано-знания взрослым и детям *по-быстрому!*



- отборные нано-формулы *для туристов!*

СВОБОДНОЕ ОБЩЕНИЕ!

Полный каталог компьютерных нано-программ «МедиаХауз» смотри на сайте **www.mediahouse.ru.**

Omni-Tek®

*Предвыборные тезисы**

Omni-Tek®— крупнейшая и **самая преуспевающая** корпорация в истории человечества. **Мы** занимаемся тем, что превращаем засушливые и суровые районы в различных частях галактики в жизнеспособные, процветающие и преуспевающие колонии.

Таков **наш** бизнес, и **мы** отвечаем только перед советом директоров. **Мы** должны приносить **Корпорации** прибыль, и для извлечения прибыли **мы** редко идем на компромиссы. В этом есть здравый смысл. Но **мы** создаем ценности и новые рабочие места во благо всех и каждого.

Конечно, не все люди могут это понять. Многие вообще не в состоянии видеть дальше своего носа, отказываются признать наличие рационального зерна в **нашем** прагматическом подходе, суть которого: **Больше добра для большего числа людей.**

Без **нас** планета Rubi-Ka была бы ничем, и у повстанцев не было бы ни малейшего повода жаловаться. Какая неблагодарность…

Мы вложили слишком много времени и средств, чтобы так просто сдать свои позиции на Rubi-Ka. На кону слишком высокие ставки, и **мы** не можем позволить и не позволим жалкой кучке рассерженных и неблагодарных отщепенцев помешать **нам.**

Сделай правильный выбор!
Долой кланы! Голосуй за Omni-Tek® !





**На правах рекламы.*


Anarchy Online


Anarchy online
РОССИИ
ЛЮБОВЬЮ
РОСНТА
RUBI-KA
FUN COM





Гильдия KGB в ожидании ценного робота с нужной запчастью. Часть игроков превращена с саблезубых кошек.



Около 80 игроков из разных гильдий собрались поглазеть на нового монстра... Выжил только монстр.



Только что усилиями многих игроков был уничтожен генерал повстанцев - теперь все выстроились в очередь получить зачет за участие в этом профилактическом мероприятии.



Бой Tovarish'a с Ian Warr, самым сильным монстром в мире AO.



Контактная информация и техническая поддержка

Если у тебя возникли проблемы при установке или во время игры в Anarchy Online, пожалуйста, действуй в следующей последовательности:

1. Прочти файл **readme.txt** на установочном диске. В нем содержится полезная информация и подсказки. Чаще всего это помогает.
2. Запиши сообщения об ошибках, которые появились во время игры или в процессе установки.
3. Запиши системную конфигурацию своего компьютера (тип и частоту процессора, объем памяти, видеокарта, звуковая карта, тип соединения с Интернетом).
4. Прочти страницу Часто Задаваемых Вопросов **(FAQ)** на официальном сайте игры.
5. Проверь на официальном форуме (bulletin board) игры, не сталкивался ли кто-то еще с подобной проблемой и не нашлось ли решение.
6. Если после этого решение твоей проблемы так и не нашлось, пошли в техническую поддержку электронное письмо, точно указав проблему, включив в него все полученные сообщения об ошибках, а также точную конфигурацию твоего компьютера.

Официальный сайт игры Anarchy Online:
http://www.anarchy-online.com

Страница Часто Задаваемых Вопросов:
http://community.anarchy-online.com/faq
Страница постоянно обновляется.

Вопросы, связанные с оплатой и регистрацией:
http://payment.funcom.com

Форум по игре Anarchy Online:
http://aoforums.funcom.com

Поддержка по электронной почте:
support@anarchy-online.com

Маркетинг: marketing@funcom.com

Почтовый адрес:
FunCom Oslo AS
Postboks 533 Skøyen
N-0214 Oslo
Norway

МедиаХауз
Адрес:
Удальцова, 85/1, Москва,
117607, Россия.

Справочная служба, дилерский отдел, заказ дисков почтой, доставка курьером: (095) 931-92-69.

Электронная почта:
info@mediahouse.ru

Интернет-сайт:
www.mediahouse.ru





© FunCom. 2003. Все права защищены.
© МедиаХауз. 2003. Все права защищены.