



Кристобаль Хунта

Одним из постулатов, предложенных студией Ice-Pick Lodge в основу игры, была необязательность сюжетных заданий. Первой задачей каждого, кто погружается в мир жутковатой Утопии, становится выживание. Остальное — второстепенно, хотя, конечно, не запрещено и даже желательно. С таким вот напутствием творцы помещают игрока в шкуру ошалевшего персонажа и тщательно заботятся, чтобы шкурка впоследствии плотнее приросла к обладателю.

После ритуального разговора с двумя масками мы, по сути, остаемся наедине с собой и начинаем жить. Повторюсь: жить, и проблема выживания состоит не только и не столько в целях и заданиях. Дойдя до конца сделав все, что возможно и невозможно, есть шанс погибнуть у самого порога разгадки. Ведь выживание и сюжет идут по разным дорожкам, иногда пересекаясь, но не соединяясь в одну.

И ведь «выжить» — понятие растяжимое. И о военачальнике-триумфаторе, и о калеке-военнопленном можно сказать, что они «выжили». Но хочется ведь выжить хорошо!



Мор. Утопия

♦ Жанр: эпическая ролевая игра, квест, боевик.
♦ Разработчик: Ice-Pick Lodge ♦ Издатель: Buka Entertainment
♦ На что похоже: Vampire the Masquerade: Bloodlines, Xenos
♦ Системные требования: PIII-1GHz, 256MB, video 32MB (PIV-2GHz, 512MB, video 64MB) ♦ Мультиплеер: нет ♦ Сайт игры: www.pathologic-game.com/index_rus.htm

НАГРАДА ЖУРНАЛА

ЛИЧНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Чтобы «хорошо» выжить, нужно понимать, что «шкурки» у доставшихся нам персонажей совершенно разные. У каждого своя история, свой характер, свои взгляды на жизнь и ситуацию в городе. Каждый обладает уникальными возможностями, располагает разными ресурсами и встречает совсем разное отношение со стороны других участников драмы. И принципы эффективного выживания, разумеется, у них тоже персональные.

БАКАЛАВР



Человек высшего света, умственного труда и высокого полета. Он единственный приходит в город как боец, не согласный на компромиссы. Человек, снискавший уважение одних, любовь других и ненависть третьих. Его роль — интеллектуальная. Ему открыты все двери города и многие, очень многие готовы сплести на него часть ответственности. Нет, собирать бутылки — не его стезя. Даниил — бесспорный лидер по количеству денежных за-

Школа выживания

даний. «Биржевой» вариант стартового заработка, о котором мы поговорим чуть позже, доступен только ему. Он воин дневных и ночных улиц убийца убийц и гроза мародеров. Данковскому не от кого прятаться и нечего делать в зараженных кварталах. Его дело — углубляться в сюжет. Что он с успехом и делает. Его сценарий, по моему скромному мнению, самый сильный в игре, несмотря на всю исключительность судьбы Самозванки. Он живет, чтобы вести с собой игрока. Обучить его. Поразить его. Подготовить к дальнейшим испытаниям.

ГАРУСПИК



Артемий Бурх. Студент. Ойнон. Кровь от крови и плоть от плоти этого города. Должен знать его как ладони собственной ладони. И уже поэтому должен входить в игру вторым. Нет, Артемием играть не сложнее, чем Даниилом. Просто иначе.

Да, он приходит без гроша в кармане, голодным, побитым, нищим и никем не любимым. Тем не менее. Те полдня, в течение которых за ним гоняется все взрослое население мужского пола, не причиняют никаких неудобств. Не могут они, хилые горожане, догнать чудо-богатыря!

■ НА ЗАМЕТКУ: практика показала, что бег полубоком оказывается несколько быстрее, чем напрямую.

С деньгами у Гаруспики дела хуже, чем у Данковского. Мало кто готов довериться угрюмому знахарю, который, поговаривают, еще и отца зарезал! На его стороне — знания предков. Твириновые экстракты, мертвые каши. Его место — на ночных улицах, в заколоченных и в чумных кварталах. Никакая зараза не страшна чудо-богатырю, только что «накатившему» полведра самогона! Или, вернее, иммуномодулятора собственного приготовления.

Бурх не испытывает недостатка в патронах, в основном, благодаря Андрею Стаматину — тот с готовностью предлагает их в обмен на травы. И, соответственно, не испытывает недостатка в органах душегубцев, в деньгах и трофеях с их тел.

САМОЗВАНКА



Девочка из ямы. Воровка, чума, святая... Странная. Нежданная. Кто она в этом Городе? Никто. Сразу получив кров и защиту, она вынуждена доказывать, что не повинна в возникновении мора. Ей не доверяют, не спешат

платить за задания. Вот и приходится выкручиваться. Обозвали воровкой? Сами виноваты! Малавка полутора метров роста становится грозой мирных поселян. Свистнув что-то из шкафа, она легко уворачивается от хозяев и бежит в следующий дом. Ах, в чумных кварталах сестру искать? Ладно, но тогда уж оброет Кларочка все тумбочки заодно. Все, что плохо лежит — лежит для нее!

И у нее чудесные ручки. Не так печат, как калечат. И 15—18 бандитов к утру могут не возвратиться в свои логова, потому что Клара хочет кушать! С мародерами труднее, но есть листолетик и вполне можно успеть. Поджигатели страшны, но можно подойти сзади и... Бойтесь Клару, новую Хозяйку земли!

♦ ♦ ♦

Такие они — герои вечного некуда и нигде. Но есть способы выживания, общие для всех. Первый и главный из них — ноги кормят не только волка. Город велик, времени мало. И ждать оно, противное, не любит. Поэтому нужно много бегать. Предельно просто. Но вот то ли дорожки в Городе какие-то странные, то ли растения местные пахнут как-то... любопытно, но бежать прямо — не самый быстрый



➤ Сколько разговоров было о высшей крови... А ведь вот она — стоит, пылится...

способ! А вот если не противиться дурману цветущих трав, и бежать впопыхах, то есть одновременно вперед и в сторону, то получается хоть и не радикально, но все равно быстрее. Драгоценные минуты могут спасти не только жизнь.



Но что может раз и навсегда обезопасить нашего героя, сходу решив все его проблемы? Только деньги. Им я посвящу основную часть повествования, потому как наличные — это и защита от инфекции, и сытная еда, и надежное оружие. Самый банальный способ разжиться средствами — мусорные баки. Как много в этом звуке! И иглы там, и часики, и бритвы. И стеклотара, вечный друг обездоленных! Как бы ни претило нам собирание таких богатств, никто вас за это не осудит. Самое действенное заклинание в игре может звучать так: «Пьяница-пьяница! Я знаю, что ты сегодня не опохмелялся! А у меня вот водичка есть...»

Добросовестная утилизация наполняемых водой бутылок принесет немало бинтов и жгутов, которые уже оптовыми партиями можно сбывать в магазины. А иголки, крючки, часики и прочие побрякушки пригодятся при и торговле с детьми, принципиально не берущими денег. Ну, хватит о грустном. Поговорим лучше о других, более элегантных способах заработка...

СКУПКА

Есть веская причина, ввиду которой осмысленнее всего начинать игру именно с Бакалавра. Он, как солидное медицинское светило из столицы, владеет каким-никаким стартовым капиталом, следовательно, может позволить себе серьезные вложения. Как учат нас учебники экономики, среди биржевых игроков выделяются т.н. «быки» и «медведи». Если «медведи» понижают цены на товар, а потом по дешевке его скупают, то «быки» сначала скупа-

ют по дешевке, а потом повышают цены. Мы с вами окажемся ближе ко второй из этих ролей.

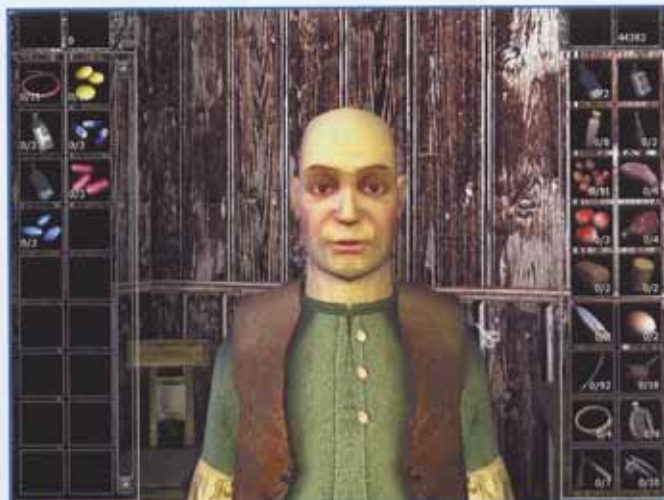
В первый же день игры выясняется, что в городе вспыхивает мор. Что происходит с ценами? Правильно. Причем на продукты они взлетают в 10 раз, на все остальное — в 5—6! И кто не успел скупить все, до чего смог дотянуться, тот опоздал. Таких низких цен далее уже не будет. В день первый рекомендую купить хлебов черствых (других не держат), окорочков да рыбки копченой. И всего этого штуки по три. Если останется чего — можно и для себя прикупить. Да, именно так, и вот почему. Во второй день некая милейшая особа — Лара Равель — попросит вас купить продуктов для ее приюта. Сильные Города сего, конечно же, скинутся на это богоугодное дело, но не станет же разумный человек покупать по несусветным ценам то, что вчера тупил за копейки? Остается лишь отдать заранее запасенные продукты. Тысяч 10—13 — у вас в кармане. К тому же столь высокие цен, как во второй день, в будущем тоже не ожидается. Если есть что-нибудь на продажу, продавайте.

Но стартового капитала все равно не хватит на глобальную скупку. Ищем работу!

ПРОДАЖА

Да не достигнет стяжатель высот земных! В том смысле, что накопление вредоносно не только с этической точки зрения. Огромное количество всяких безделушек, найденных в баках, полученных в награду, снятых с бездыханных тел не должно залеживаться. От иголки до двустолка — всему можно найти разумное применение. Почему двустолка угодила в «безделушки» — позже. На вопрос, где их взять, — отвечаю: смотря когда.

В первый день, допустим, провидение очень щедро к Живущим. Бакалавр находит до трех револьверов, два из которых смело может



➤ А у нас-то товаров поболее будет. Может, лавочку открыть?

нести к ростовщику. Можно и позже, цены взлетят, но если не хватает на скупку продуктов... Бурах, кроме упомянутого уже револьвера, может найти и двустолку. Самозванке кроме дамского пистолета ничего не полагается, но и это вещь, за которую деньги не плачены! Все лишнее — в утиль, господа!

Остается лишь два вопроса: где брать «лишнее» и куда, собственно, сдавать? Во вводном диалоге маски намекают, что цены могут в разных магазинах могут отличаться. И ведь не врут! Практика показала, что заветный магазин с самыми выгодными для продажи ценами находится прямо возле семейного гнезда Каиных. Впрочем, кому практика, а Артему об этом сам Андрей Стаматин сообщает. Заходи, народ!

А вот на вопрос «где» и «когда» правильный ответ «в домах». В принципе, во всех. Вот только есть сразу три «но».

Первое. Мирные дома просто так не открываются. Отмычкой — без проблем, и внутри проблем не возникнет, пока не начнется обыск. Ну не нравится нормальным людям, когда какой-то субъект подозрительный вваливается к ним в дом и шарит по серванту покойной бабышки! Будь он хоть три раза Бакалавр — отвоедает тумака, как самый обычный вор. Можно, конечно, и отбиться, но репутация...

Второе. Зараженные и заколоченные дома открываются без отмычек, но зараза есть зараза. Правда, при известной доле ловкости, везения и медикаментов ее можно избежать. А не избежав — найденные вещи окупят антибиотиками с лихвой.

Третье. Заколоченные дома совсем не пустуют. Однако в этом случае репутация даже вырастет.

Особенно актуален вопрос с грабежом для Клары. Сами посудите: самогон не гонит, доверия не вызывает, силой господь не одарил... Конечно, в заколоченные дома (иначе говоря — карантинные) ей соваться еще опаснее, чем в зараженные... Но кому ее жалко?

РЫНОК УТОПИЧЕСКИХ УСЛУГ

Вспыхивает мор. И, в отличие от героев, местные жители прекрасно знают, с чем имеют дело. Было уже лет пять назад такое. Юлия Владимировна... Люричева, в смысле, вообще домишко свой не проветривает. Хоть и курит, как маленький паровозик. И чтобы кто по своей воле на улицу нос высунул?! Да никогда! Вот давеча трое чужаков приперлось, пущай они по заразе шастают. Все равно ведь им неймется... Но за это приходится платить. Или подарить чего, рассказать что-нибудь интересное. Сами понимаете. Заданий в игре достаточно много — порядка трех в день, помимо основного. Здесь мы остановимся на тех, за которые персонажам отсылают звонкую монету с изображением быка. Большая часть из них приходит в виде писем, но о некоторых приходится догадываться отдельно. Впрочем, если подойти к «работодателю» просто так, он и безо всякого письма будет рад наградить вас просьбой.

БАКАЛАВР

Как бы ни полезно было рыться в мусорных баках, на хлеб этим особо не заработаешь. Да и к лицу ли подобное занятие признанному светилу медицины? Разумеется, все зависит от личности игрока, примерившего на себя шкуру Данковского. И, за исключением некоторых совсем уж курьезных случаев, упоминавшихся в игровой прессе, — это не наш метод.

Не лучше ли оказать профессиональные услуги благородным горожанам? Ведь именно у Бакалавра самые богатые возможности зарабатывать, не опускаясь при этом до уровня городского нищего.

В первый же день не проходите мимо домика Лары Равель. Согласитесь, навodka на склад «попрошочков» стоит того, чтобы расцеловать Лару в обе щеки и даже ненадолго забыть о Еве! Можно потом взять у нее 1000 за уничто-



жение «отравы», но оно вам надо? Ларочка, как всегда, попросит о добром деле, а вот Младший Ольгимский не поспешит в этот день на звонкую (и весьма звонкую, номиналом в 3000) монету ради своего семейного «скелета в шкафу», не ко времени высунувшегося. Анна Ангел — даст украшения за не очень благое дело, Ева — золотое кольцо почти за то же, за что и Влад. Между кольцом и деньгами придется выбирать.

Второй день. Бакалавр сможет заработать на Ларе (упомянутое уже задание с продуктами). Ну и еще тысячу — на бегущем из города Андрее Стаматине, если не потратить ее по назначению.

В третий — Георгий Каин может заплатить 4000. Жмот. За расследование пропажи родного брата мог бы и побольше отстегнуть. Ну и что, что не нашел?.. Хотя можно «сдать» ему Рубина еще за 5000, если совсем уж на твирин не хватает.

На четвертый день господа приближенные (Влад Младший, Сабуров, Гриф) дружно просят сыграть со смертью. Стоит ли рисковать ради 20 тысяч? Львиная доля этих денег приходится на первое в игре боевое задание. Но о боях позже. А вот час в зараженном доме потешит любителей жанра horror...

День пятый, безусловно, самый урожайный. Наведавшись к Анне, можно получить 10 тысяч и наводку еще на пятьдесят. Впечатляет? Если вдруг нет, то, быть может, вас развеселит второе боевое задание? Только не нужно расстраиваться — хоть обещано было раза в три с гаком больше, но кто заплатит за мертвую дочь? На Викторе и Младшем Владе еще в сумме 45 тысяч. А вот тратить их по назначению или нет, зависит от совести игрока. Далее таких богатых заданий уже не предвидится, так что вопрос более чем актуальный.

В шестой день 10 тысяч сможет заплатить Ольгимский-младший. Замечательно! Поквитаемся с гадом, накануне недодавшим полтора тыщ! В восьмой у него же (в

смысле, Влада) можно получить наводку на панацею. И хоть на водку он при этом не дает, все равно ни в коем случае не выдавайте его Тае Тычик, как бы вы к нему ни относились! Если не хотите провести двенадцатый день в бессильной ярости стуча каблуками в дверь Собора.

Девятый день принесет до 7000 от Инквизитора и панацею от вчерашнего дня, в десятый — у Аглаи и Виктора можно выдобрать еще до 14 тысяч.

Итого, на одних только заданиях у Данковского есть шанс заработать порядка 170 тысяч. Богатенький Буратино...

ГАРУСПИК

Бедный студент Артемий Бурх далеко не так часто будет получать денежные задания. Всем он подозрителен, никто его не любит... Только во второй день в наследство свалится меньше пяти тысяч. И 4 тысячи — от Андрея Стаматина, или 5 — от Марии, на выбор. Недостающая тысяча компенсируется информацией о хорошем магазине.

В третий день у Капеллы найдется еще 4 тысячи — за заботу о Ноткине. И есть ведь о чем волноваться! Патроны уходят, а денег явно маловато.

День четвертый вообще полон разочарований: разве что оружия у двудушников наворовать? А если не «забыть» весь инвентарь, ценности и деньги дома перед походом к Рубину, многое придется копить заново...

На следующий день, правда, на Гаруспику сваливается до 4 тысяч за «сердечные» дела Данковского и больше 20 — от младшего Влада. Плюс крысиные бега. Очень, кстати, интересное занятие, по 500 монет за победу. Мы обязательно остановимся и на них чуть позже.

В шестой день Мария одарит Гаруспику двумя тысячами. — Кто больше за небольшой блокнотик? Никто? Ну ладно.

День восьмой принесет 4 тысячи от Младшего Влада, к тому же представится возможность на круг-



ленькую сумму настрелять бандитов в его колодце.

Девятый и десятый дни — «безденежные», но можно разжиться побрякушками (9-й) и кровью для панацеи (10-й). Впрочем, задания следующих дней тоже принесут что угодно, кроме наличных.

Итого 44 тысячи. Негусто.

САМОЗВАНКА

Из грязи в князи явилась... И доверяют ей еще меньше, чем Гаруспику. Первое «денежное» задание получает от Анны (1000) и Лары (1500) во второй день. В третий Катерина раскошелится на 1000, Виктор на 2000 и Бакалавр тоже на 2000.

Четвертый день бедный (500 от Сабурова). А вот с пятого можно зарабатывать на крысиных бегах, на Данииле (4000) и Капелле (4000—5000).

6-й день — вновь безденежный, зато с седьмого появляется стабильный источник дохода — Инквизитор и Мария. Сначала Данковский даст тысячу «для храбрости», а потом эти полумные дамы будут наперебой просить предупредить ваших «коллег» об опасности, регулярно выражая благодарность в суммах до 5000, плюс лекарства. К тому же каждый день можно «сдавать» сестренку Аглае или вашим коллегам с корыстными целями (2—5 тысяч). Кстати, на 11-й день вместо Марии неожиданно раскошелится Блок.

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

Совершенно особое место занимают общедоступные крысиные бега. Выход патча добавил ценнейшую возможность — освободить руки от оружия по нажатию одной кнопки. Помните, сколько раньше-то мучений было? О, сколько брани звучало в благородных домах, где играют в Мор, при первой же необходимости срочно избавиться от крысы! Когда в руках ствол, в карманах последний патрона, а иммунитета — процентов 20...

А вот если крысу выстрелом пугнуть, или же просто подловить вольно бегущую бестию, а потом догнать и живьем взять в инвентарь... Можно с хитрым видом направиться на Склад №2 (возле мясного цеха, в котором Бурха томили) с полными карманами повизгивающих грызунов. И побегут они по дорожкам! И победившая принесет вам доход в размере пятистот монет, а также огромное эстетическое удовлетворение от процесса. Вот только не отдадут они ее, жадины. По всему видать, новую породу спринтерских крыс выводят...

МАРОДЕРСТВО И ГРАБЕЖИ

Пожалуй, это единственный способ для Клары не то чтобы скопить состояние, но хоть как-то сориентироваться в пространстве, бросить в рот не щепотку хлебных крошек, а что-нибудь пожирнее, ну и приодеться по случаю эпидемии. Тут, пожалуй, разработчики даже немного перестарались с намеками: все кличет несчастную девочку воровкой за что-то, что ей предстоит, якобы, совершить в ближайшем будущем. И чтобы лишние экзистенциальные вопросы по этому поводу не возникало, две отмычки в инвентаре направляют мысли в нужную сторону.

Технология простая: выбирается дом побогаче, желательно — трехэтажный, а дальше — дело техники владения отмычкой. Важно учесть разве пару деталей:

♦ Обитатели дома бросаются в бой, только если воочию увидят, как вы шарите по шкафам и сервантам. До этого момента они принимают непрошеного гостя без малейшего смущения.

♦ Единоразово открытая дверь остается открытой, а вот обитатели забывают о том, что их ограбили, как только вы переступите порог. Мораль: попавшись на краже, стоит покинуть дом, чтобы тут же вернуться и «доукрасть недоукраденное».



→ Тут важно не сбиваться с ритма — удар, уворот, снова удар...

Если в жилых домах (равно как и в заколоченных) обычно можно разжиться провиантом, украшениями и лекарствами, то в чумных чаще встретятся патроны и керосин.

БОЙ С ТЕНЬЮ

*К ночи смелели смрадные бесы,
День умирал в пыли,
Тема подступала враз с четырех сторон...*

Олег Медведев

В 20:00 по местному времени начинает темнеть, на улицах зажигаются газовые фонари. Наступает вечер. В 21:00 темнеет отчетливо, вечер перетекает в ночь. Ночью нормальным горожанам полагается спать, ну или в театр ходить, если миниатюры Марка Бессмертника не вызывают у них культурного протеста. Что поделать, режиссер у них такой — полуночник...

И все бы хорошо, но с наступлением темноты на улицы только что мирного города начинают выплывать типы в коричневой одежде и с такой зверской рожой, что ни с кем не спутаешь. Тем более что рожа-то — одна на всех, для облегчения ориентации. При виде любого мирного жителя или жительницы они тотчас же норовят, ироды, метнуть нож с завидной меткостью. Удивительно, что раз такое тут еженощно, как люди до сих пор не перевелись? Надо будет выживших допросить... Но в карманах у них водятся от 200 до 800 монет, а также бритвы, ножи, отмычки.

Такого человека справедливый и честный Бакалавр (Гаруспик? — нужное подчеркнуть) упустить не может. Тут, в принципе, можно махнуть рукой на все прочие виды заработка, проводя темное время суток в обществе этих подозрительных личностей. Ну не спать же по ночам, в самом деле, когда такое творится!

■ НА ЗАМЕТКУ: двух-трех часов сна вполне достаточно, если спать не просто так. По окончании этих страшных 12 дней герой определенно станет поклонником всяких средств под общим девизом «снять напряжение». Как отдохнуть, не отдавая на сон грядущий бутылочку твирина, или склянку мераторма, новокаина, морфина?... Даже глаза разбегаются — все такое вкусное...

Итак, много спать грешно. И, напротив, отнюдь не возбраняется спасителю города бродить по улицам, посещать театр и убивать бандитов. Штук по 10—15 за ночь, можно больше. Тогда наутро мы будем вполне кредитоспособны и к тому же всеми любимы.

В ДВУХ СЛОВАХ О ТЕХНИКЕ БОЯ

Со временем нормальные бандиты нагнетают и бродят уже среди бела дня. К ним присоединяются поджигатели и крысы. Так что боеспособность превращается из альтернативного заработка в необходимый навык выживания. И тут мы переходим к тому аспекту игры, за который некоторые критики огульно обозвали ее «плохим боевиком». Ну да, ворчу я под нос, ее бы еще плохим тетрисом назвали... Как бы там ни было, оружия в игре определенно меньше, чем в Half-Life, но более чем достаточно для мирного доктора или студента. А с Кларой — вообще разговор особый.

Итак, наш арсенал:

1. Оружие огнестрельное, 4 вида. Во-первых, конечно, револьвер. Надежный и скорострельный «уравнитель шансов», предпочитаемый вашим покорным слугой прочим пороховым игрушкам. Во-вторых — карабин, в котором без труда узнается старая добрая берданка. В-третьих — дробовик. Ну и, в-четвертых — дамский пистолет. Оружие Клары. Мужчинками не используется из чувства собственного достоинства.

2. Оружие холодное, два вида: скальпель хирургический, большой хрящевой, очень острый (а по отзывам судмедэкспертов, так и вообще — малый секционный нож) и нож кухонный, без комментариев.

3. Оружие «теплое» — голые руки, господа!

Теперь подробнее. Прежде всего — револьвер.

Револьвер, что бы ни гласила расхожая поговорка, не уравнивает шансы в схватке. Он их умножает! Два мифа о револьвере упорно бродят среди игроков:

♦ Миф первый: револьвер слаб. Хм, если три выстрела для успокоения цели — слабость, возможно. И то если стрелять не в голову. Но стрелять куда-либо кроме головы — негуманно, непрактично и опасно для вашего здоровья. Почти во всех случаях один выстрел равняется одному трупу. Слово «почти» относится к дню пятому за Данковского. О, да! Охраннику Бураха одной пули мало! Ему их надобно целых три, причем в голову! А охранников трое. Кстати, то ли из природной жадности, то ли из врожденной неприязни к разбойничьему словословию, ведомый мною Даниил отказался просить помощи Грифа (и платить 10 000), а револьвер подтвердил возложенные на него надежды.

♦ Миф второй: револьвер — оружие ближнего боя. Ага. А также среднего, и немножко — дальнего. Не гаубица, конечно, но метров 15—20 — вполне рабочая дистанция.

■ НА ЗАМЕТКУ: огнестрельное оружие быстро выходит из строя при стрельбе. И если в середине истории еще можно изловить бродящих по улицам «фабричных», то вспомните, сколько пролетариев-ремонтников на квадратный километр встречается в последние дни, а? Тут надежное средство — пробраться в жилой дом. Думали — грабитель? Ан нет, казачик.

Карабин. Это серьезно. Точность, убийная сила и дальность вполне компенсируют малую... пардон, очень малую скорострельность. Убить злодея на противоположном берегу реки? Запросто! Крысу возле этого же злодея? Нет проблем! Уничтожить банду Горбуна (из пяти человек) тремя выстрелами? Исполнялось с удовольствием! Прошивая одного, пуля убивает и стоящего за ним на линии огня.

Дробовик. Что греха таить — убийная сила внушает уважение. Если в упор.

Дамский пистолетик. Можно перефразировать анекдот: «Револьвер видела? Так вот — совсем не похож». Заряжается револьверными патронами, убийная сила чуть ниже.

Каждый из упомянутых стволов по-своему хорош, к каждому — свой подход и тактика. Любитель винтовки может не признавать «мелочь» и быть уверенным, что кто бы ни встретился ему поперек пути, он пошлет пулю между плеч супостата раньше и с большего расстояния, чем тот сможет чем-нибудь швырнуть в ответ. «Клиенты Иствуды» чумных городов бесстрашно врываются в толпу, зная, что вот этих шестерых положат секунд за десять. А апологеты дробовичка увернутся от ножа и пойдут напрямик, потому что им-то целиться не обязательно...

♦ ♦ ♦

Те, кто вышел живым из поединка со старшиной Оюном, не дадут соврать — все вокруг после этого кажется простым, а бандиты внушают разве что легкое презрение. Ну что, скажите, может сделать вот этот тип с ножом? Да я самому Старшине по рогам стучал!

И действительно, один на один можно одолеть практически кого угодно, если к нему правильно подойти. Всего делов-то — почувствовать, как наносится удар, и научиться держать дистанцию. Начал замах, в нужный момент подшагнул — удар, шаг назад. Увидел вражеский замах — отшагнул, начал свой... «Теплое» оружие совершенно лишено недостатков огнестрельного — кулаки не требуют починки и патронов! Но требуют времени. И двое-трое противников уже большая проблема. Правда, Клара — особый случай. Ее волшебные ручки, бьющие на расстоянии, почти идеальное оружие для открытого пространства. Но в помещениях все равно нужен пистолет.

Холодное оружие отличается от «теплого» только несколькими большими повреждениями и возможностью наносить критические удары в голову сзади (только нож). Но этого более чем достаточно, чтобы превратить его в грозное средство. Когда наступают чумные дни, некоторые игроки добавляют в свой смертоносный рацион и ополченцев, из соотношения «один ополченец на двух-трех бандитов». Зарезав со спины стоящего на посту придурковатого постового, можно тут же «искупить грехи» в борьбе с преступным миром, пополнив при этом багаж провиантом, аптечками и другими медикаментами.

■ ЗАСТАВЛЯЕТ ЗАДУМАТЬСЯ: описан случай, когда игрок (LxR, модератор официального форума Мор.Утопии), подкравшись сзади, зарезал всех (!) солдат, собиравшихся расстрелять Андрея Стаматина в 11-й день Бакалавра! Так, между прочим, 15 человек...

ЛКИ