

мы с вами одной крови

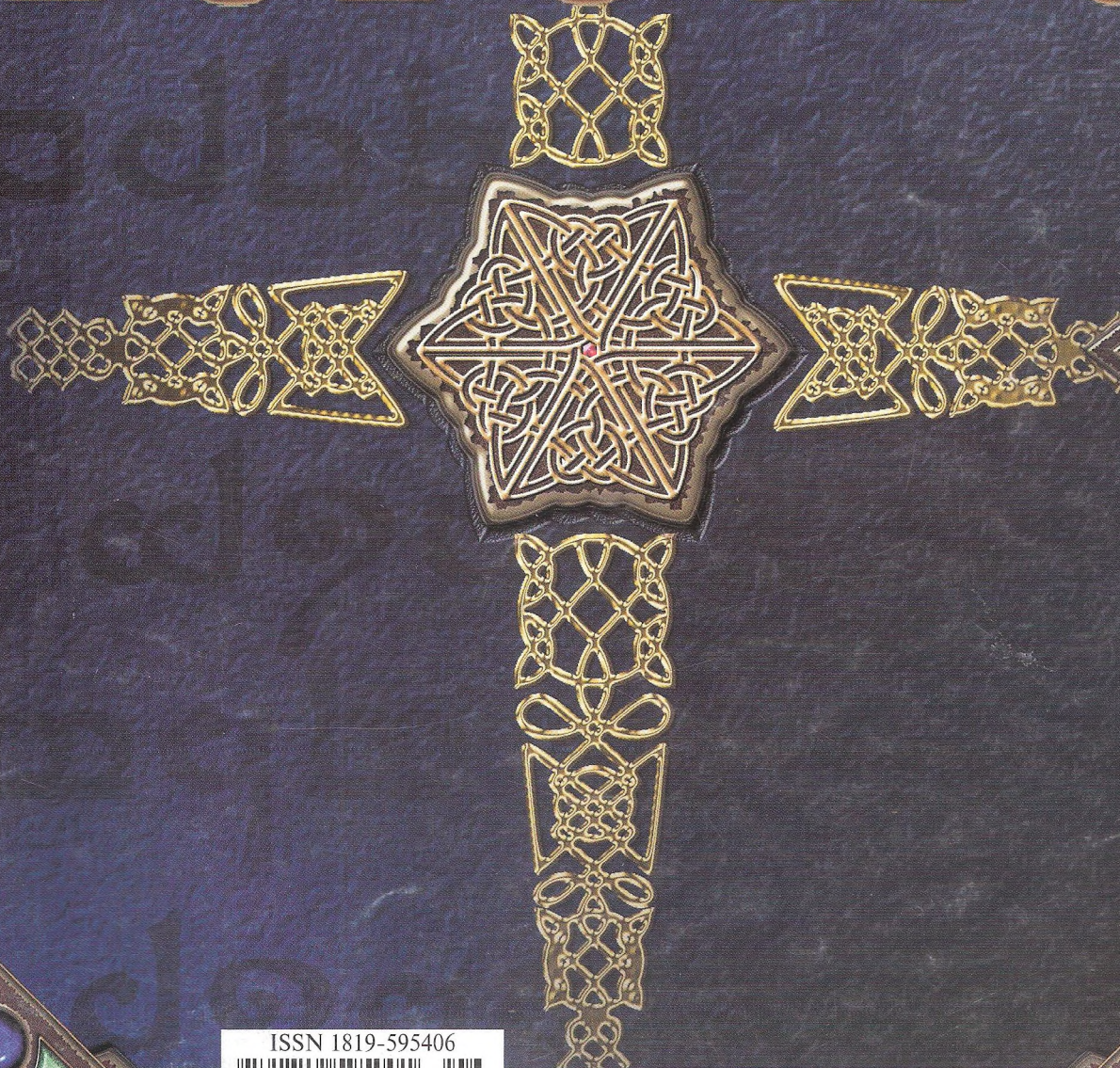
ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №6 (18), декабрь

ВСЕ О RPG



ISSN 1819-595406



9 771819 595001 06>

РЕВОЛЮЦИЯ В ИГРОВОМ МИРЕ

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ
GRAND® GAME
НА БАЗЕ РЕВОЛЮЦИОННЫХ ПРОЦЕССОРОВ
INTEL® CORE™ 2 DUO



Два ядра.
Делай больше.



GRAND®
Game

3400
ГРН.

GRAND®
GamePlus

4300
ГРН.

Процессор Intel Core 2 Duo E6300 1.86 Ghz
Материнская плата Asus
ОЗУ DDR II 2x256MB PC2-4200 Samsung
Видео 256 MB PCI-E GeForce 7600GS GigaByte
Винчестер SATA 160 GB Seagate
Привод DVD+-RW NEC ND-3550AGNS
Корпус Grand 319SK with PS 350W

Процессор Intel Core 2 Duo E6400 2.13 Ghz
Материнская плата Asus
ОЗУ DDR II 2x512MB PC2-5300 Samsung
Видео 256 MB PCI-E GeForce 7600GT Asus
Винчестер SATA 200 GB Seagate
Привод DVD+-RW NEC ND-3550AGNS
Корпус Grand 318SK with PS 350W

+ диск с играми в подарок!

При покупке ПК на базе процессора Intel® Core™ 2 Duo
в подарок DVD-диск с играми Lineage2 и Counter-Strike.
Играйте с нами на игровых серверах компании
КПИ-Сервис (www.la2.grand.ua, www.cs.kpi.com.ua)



WWW.GRAND.UA

Заказ Доставка Консультации

IT-Хиты в онлайн-магазине
компании КПИ-Сервис
тел.: 8 (044) 594-7-594, 251-15-59
e-mail: pc@grand.ua

CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, и XEON INSIDE являються ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ
ЛИБО ЗАРЕГИСТРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ. ПРАВА НА КОТОРЫЕ ПРИНАДЛЕЖАТ КОРПОРАЦИИ INTEL ИЛИ ЕЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМ НА ТЕРРИТОРИИ США И ДРУГИХ СТРАН.
GRAND И GRAND COMPUTERS являються ЗАРЕГИСТРОВАННЫМИ ТОРГОВЫМИ ЗНАКАМИ ООО "КПИ-СЕРВИС".



За что я, собственно, люблю RPG? Как за что?
За дело!

За интересные сюжеты, за огромные, досконально проработанные миры, за множество неординарных персонажей. Мне нравится морочиться со сложными и запутанными ролевыми системами, мучиться, распределяя опыт и умения, вчитываясь в каждую строчку окна сообщений, думать, думать и еще раз думать. Приятно отдыхать от бесконечной стрельбы и бешеных драк, спешить не спеша – выверять каждый шаг и просчитывать каждый ход.

Что может быть лучше Baldur's Gate и бессмертного Planescape: Torment или развеселой бероготни с деревянными мечами по осеннему лесу? Наверное, только холодное пиво в жару, причем в неограниченном количестве! Пиво – вообще самая лучшая штука в мире, даже компьютерные игры ему не чета. Но мы все же пишем о RPG, так что пока будем считать, что они – лучше пива.

Новые ролевые игры немного ушли от классической схемы разработки, где получаемое удовольствие и «правильность», верность традициям выходили на первый план.

Тогда игры делали «от души», а не «для денег». И сегодня зачастую видишь, что разработка игр идет не для того, чтобы порадовать ролевика, а для удовлетворения потребностей широких масс, которые ролевыми-то и не являются... Но что поделаешь, всему есть свое объяснение, и велением времени порой любимые игры уходят из круга интересов разработчиков.

Но этот год снова поставил все на свое место: продолжения уже легендарных the Elder Scrolls, Neverwinter Nights, Gothic – это ли не радость? За каждым из проектов наблюдаются свои теневые стороны, но и каждый из них заслуживает отдельного внимания.

Давайте погрузимся в мир великих магов и великих воинов, древних знаний, запретных подземелий и страшных монстров. И как хочется сказать, играя в Neverwinter Nights 2, «Да пребудет с вами Сила!».

«Шпиль» Специальный выпуск

Видається російською мовою;
№ 6 (18), грудень 2006 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»

Україна, Київ, 2006 р.

Виконавчий директор

О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

М. Писаревський

Редактори

О. Ліщук, О. Гусленко

Літературний редактор

Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна верстка

О. Заславська

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реклами

А. Белих (notna@comizdat.com)

Р. Грубий (rost@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Краснопольський

О. Нікіфоров

Зав. виробництвом

Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 01.12.2006.

Наклад 35 000 прим.

Віддруковано з готових фотоформ РЦ
«А1» в ТОВ «Вольф»
м. Київ, вул. Сирецька, 28/2
тел. (044) 464-4009

Відповідальність за якість поліграфічно-
го виробництва несе ТОВ «Вольф»

Зам. № 2616

Друк офсетний. Папір формат 60х90/8
8,5 ум. др. арк.



АА ТЛ Телеком
офіційний інтернет-провайдер
тел. (044) 238-80-89 www.ptelecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53,

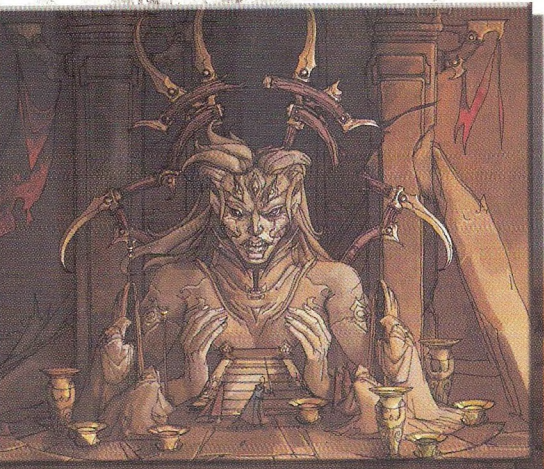
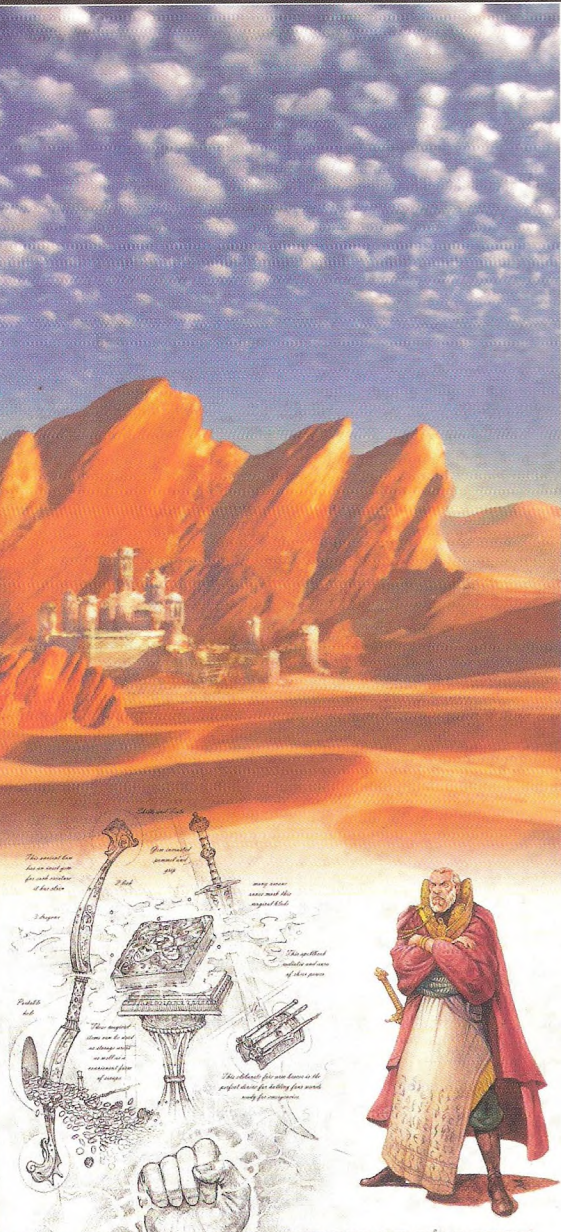
Тел./факс: (044) 495-14-00 (01)

E-mail: shpil@comizdat.com

© «Шпиль! Специальный выпуск», 2006

Засновник – С.М. Костюков

Свідчення № КВ-7785 від 22.08.2003



Содержание

Ждем-с!

Ролевая коллекция 2006–2007

6

Neverwinter Nights 2

Контрольный совет в голову –
набор советов по игре

8

Незнание законов не освобождает
от ответственности.

10

Расы, классы и прочие параметры

The Elder Scrolls: Oblivion

Глюки игры, которыми не грех
воспользоваться

16

Секреты игры, которые нужно знать
обязательно

17

Пасхальные яйца в еретической игре

17

Связки с предыдущими играми серии:
старые знакомые

18

Спрятанные секреты: найти, обнять и плакать

19

Краткий гид по вампиризму:
наследники графа Дракулы

20

Наш ответ читерам: чит-коды в игре

22

Gothic 3

Советы по игре:

24

сражения и передвижения по карте

Советы по игре:

25

добыча ресурсов и торговля

Советы по игре:

25

игровое меню

МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ

Послуги надаються абонентам: КІЇВСТАР, АСЕ, АСЕ, JUICE, UMC, 3M-SIM, ДЖИНС

© НААП, © Українське музикальне видавництво, © Продюсерський центр Ігоря Матвієнка, © Хантер Мюссіс Юрєй, © Мюссіс Фекторі, © Копп Мюссіс Габрієліні, © Українська музика, © Честная музика, © Одиссей, © Мамма Мюссіс

СЛУЖБА ПІДРІМКИ: (056) 770-48-97

Ліцензія UMC ДЗУ: ГПС АА № 720189 від 29.12.2004
Ліцензія КІЇВСТАР ДЗУ: № 009503 від 12.04.2001

Для замовлення гри відішліть SMS з кодом замовлення на номер 10401

www.OTPAD.com

МОБІЛЬНІ ІГРИ

 Ліквідатор ЧАЕС 5101322289	 3D Rally Evolution 5101191289	 Принц Єгипту 5100757289	 Солоденька Женья 5100962289	 3D Shark 5100929289
 Chess 5101002289	 Сексуальна блондинка 5100950289	 Pool Challenge 5101033289	 Sexy pool 5101032289	 Atomic Zone 5101157289
 Корсари 5101262289	 Тутанхамон 3D 5100717289	 Blind Fury 5100967289	 World Soccer 2006 5101142289	 Відверта Маша 5100957289
 Найбажаніша Аліса 5100948289	 Бешкетниця Олена 5100955289	 Canny Punky 5101305289	 Диверсант 2 5101315289	 Robogear 5101228289
 TopGuy 5100793289	 ExcreMan 5100629289	 Винахідлива Зоя 5100963289	 Гальмувалки 5101293289	 Операція "Орел" 5101295289
 Дурак Interactive 5100697289	 My girl - Донна 5101029289	 3 in 1 5101010289	 Dirty Dancer 5101259289	 Молот пустелі 5101304289
 Arcade Park v.2 5101166289	 Нічна варта 5101291289	 Атака Привидів 5101290289	 Hardy Dave 5101226289	 Ласкава Ксюша 5100954289
 SEX-експрес 5101348289	 Air Burst 3D 5101192289	 Big BOOBS 5101045289	 Manager 5101236289	 Mobasta 5101355289
 ExcreMan Summer 5101156289	 Помста Фауста 5101317289	 Taxi Tycoon 5101297289	 Дурень 5101051289	 ДМБ 5101239289

Ігри для телефонів Siemens, Nokia, Samsung, SonyEricsson, Motorola, які підтримують Java. Докладніше дивіться список телефонів на сайті www.otpad.com

3D-ігри Аркада Стратегія Спорт Стрілялки Рольові Жахи Кіно Логічні Еротика Гонки Адвентюри

Вартість відправки SMS на номер 10401 - 9 грн.

Для замовлення мелодії відішліть SMS з кодом замовлення на номер 10490

Звуки для SMS От советского информбюро в.1
Звонки от Миши Галустяна Шеф алле это я мобильник
SMS от Миши Галустяна Не нае звонок так писемце
Плач младенца
м/ф "Винни пух" Сова, открывай-медведь пришел!
Будильник от Миши Галустяна Встань я тебя умоляю
Левитан Говорит Москва
Дж. удачи Эй, гражданин, ты куда не ходи-ты сюда ходи
SMS от М. Галустяна Сударь бандероль примите
м/ф "Винни пух" Хорошо живет на свете Винни Пух...
Брилли. рука Шоб я видел тебя у грубу у белых тапках
Звуки для SMS Message
Звуки для SMS Кто там
Валерия "О! Какою у тебя..."
Давай напьемся!
м/ф "Винни пух" Песня
Брилли. рука За чужой счет пьют даже трезвенники и...
Звуки для SMS SMS от похотливого мужика
Звуки для SMS SMS от бабушки

Для перевірки чи підтримує Ваш телефон поліфонічні або мелодії з голосом завантажте безкоштовну тестову поліфонічну мелодію за адресою <http://wap.otpad.com/direct/> та мелодію з голосом за адресою <http://wap.otpad.com/direct/>

Для замовлення мелодії, картинки або гри відішліть SMS з кодом на вказаний номер. Отримайте на Ваш телефон повідомлення з WAP адресою, за якою завантажте контент та збережіть його в своєму телефоні.

ПРИКОЛНІ ЗНАЙСЦІ
Для замовлення анімації відішліть SMS з кодом замовлення на номер 10490

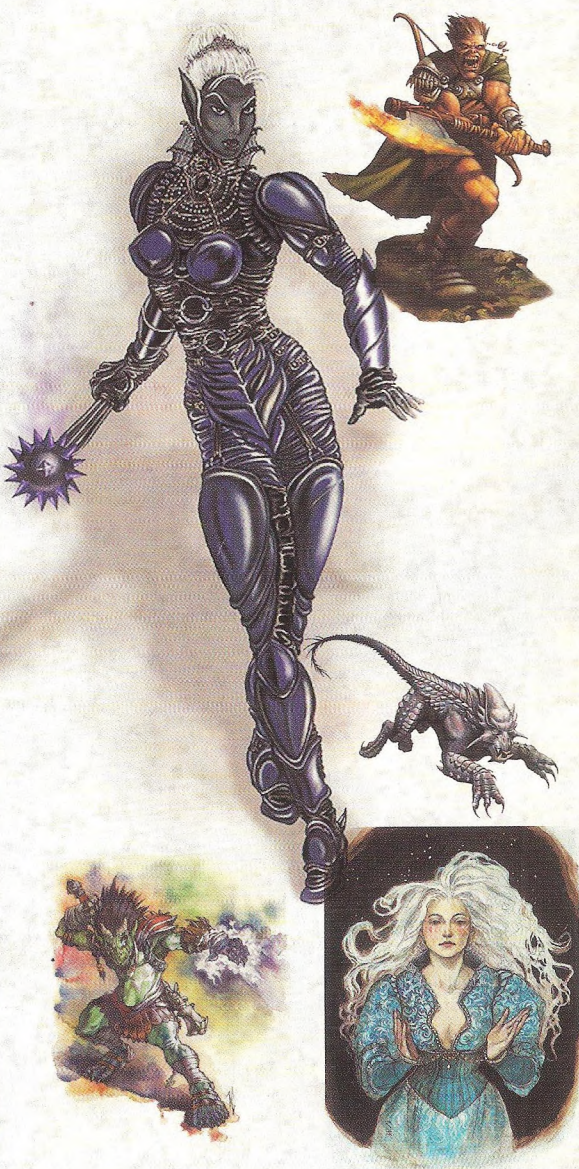
 8400767289	 8400455289	 8400417289	 8400248289
 8400673289	 8400482289	 8400383289	 8400640289
 8400626289	 8400434289	 8400113289	 8400437289

Для перевірки чи підтримує Ваш телефон анімаційні заставки завантажте безкоштовне тестове зображення за адресою <http://wap.otpad.com/direct/>
Для замовлення анімації або гри відішліть SMS з кодом на вказаний номер. Отримайте на Ваш телефон повідомлення з WAP адресою, за якою завантажте контент та збережіть його в своєму телефоні.

ВСЕ ПО 9
Для замовлення гри відішліть SMS з кодом замовлення на номер 10490

 5301125289	 5300934289
 5301108289	 5300699289
 5301109289	 5300696289
 5301182289	 5301182289

Недотримання усіх умов замовлення не може гарантувати успішне отримання контенту. ТМ Отпад - усі права захищені. Контент-провайдер ООО "Сварінформ".



Содержание

Gothic 3

- Путеводитель по миру Готики: 26
- 12 огненных кубков и камни телепорта
- Советы по оптимизации игры и исправлению стандартных багов 28
- Заплыв против течения: 30
- чит-коды и консольные команды

Marvel: Ultimate Alliance

- Marvel: Ultimate Alliance – как это было 36

Санитары подземелий

- Руководство, тактика и советы 38

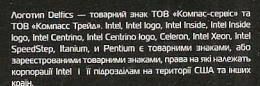
World of Warcraft

- World of Warcraft: 44
- The Burning Crusade: в ожидании похода
- Правила хождения по подземельям 45
- и некоторые советы по созданию партии

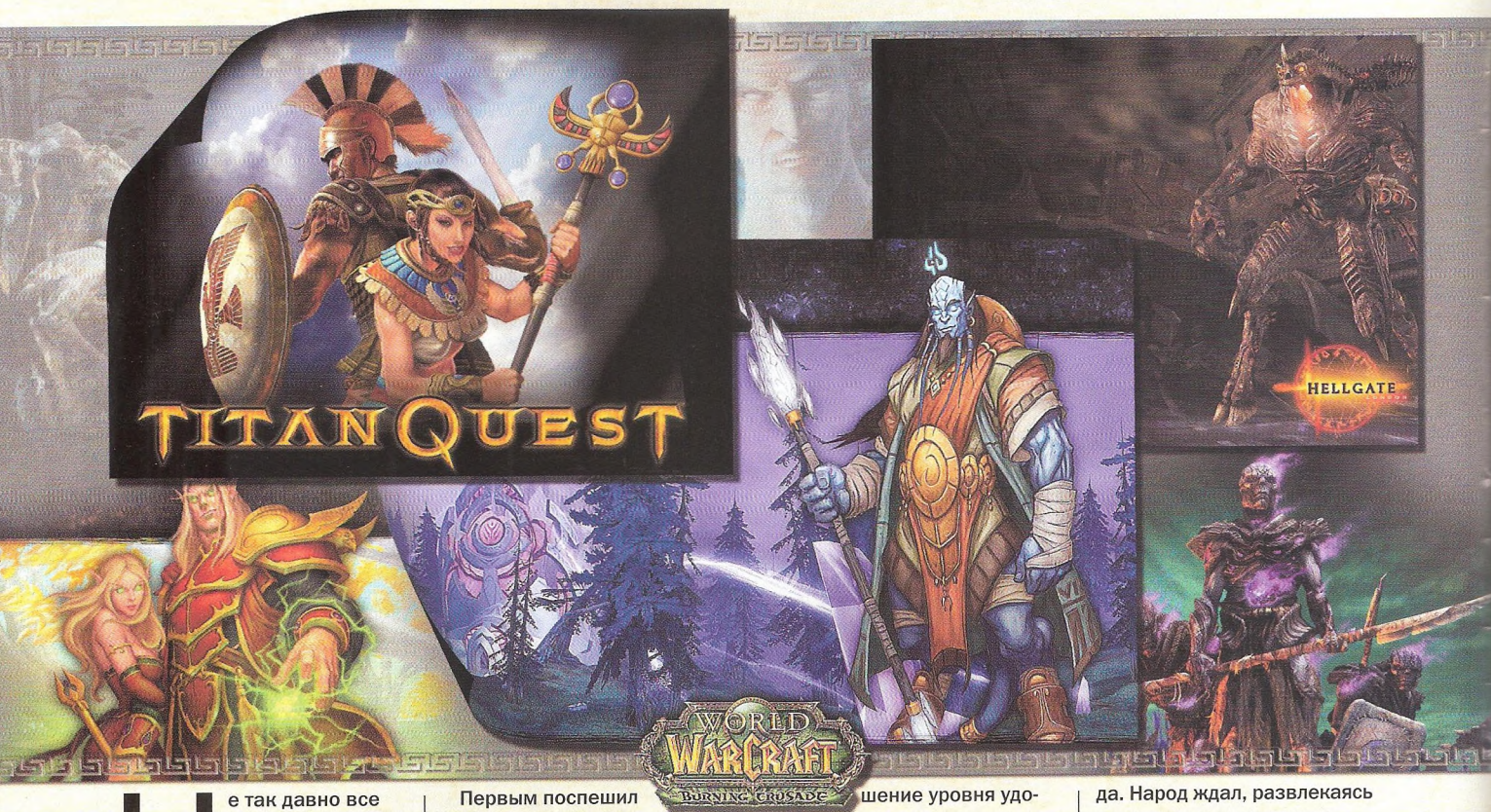
Машина времени

- Будущее MMORPG: 48
- глобализация и ее последствия





Ролевая коллекция 2006–2007



Не так давно все участники игрового сообщества стали свидетелями грандиозной битвы титанов жанра шутеров от первого лица. Помпа была просто невероятная, а результат совершенно не впечатлил: народ поиграл, поплевался, а **S.T.A.L.K.E.R.**, как всегда, отложили. На форумах ломались виртуальные копья об головы гламурных аватаров, модераторы раздали баны особо рьяным борзописцам, и дело заглохло.

Нынешний год выдался невероятно урожайным как на хорошие ролевые игры, так и на хорошие игры других жанров, причисляемые, тем не менее, к RPG.

Первым поспешил шокировать ролевую общественность **The Elder Scrolls IV: Oblivion** – именно ему прочили лавры «самой-самой» игры года. Однако, как известно, первый блин имеет форму шара. Вскрытие, проведенное командой отъявленных поклонников, оказалось неутешительным: пациент был ни мертв, ни жив, ни рыба, ни мясо. Огромный, великолепно выглядящий на дорогах видяхах мир и сотни NPC, которых растили исключительно на передовых технологиях, оказались не таким уж и красивым, да еще и сделанным по технологии «Ctrl+C, Ctrl+V». Самое трагическое – в Bethesda, похоже, начали забывать, как выглядят настоящие ролевые игры – автоматическое повы-

шение уровня удостоилось немалого количества крепких непечатаемых слов. Консольный характер игры заставил немало поклонников RPG искать себе нового кумира. Кое-кто пытался исправить положение созданием модов, но ничего глобального так и не получилось. Пожурив «Беседку», ролевики принялись терпеливо дожидаться нового светоча жанра – **Gothic 3**.

Разработчики последней, Piranha Bytes, как оказалось, делали игру на последнем издыхании. Но об этом стало известно только после выхода игры. «Готичный» набор самых разных фиц, фишек и заманух впечатлял однозначно и просто наповал. Удручали лишь систематические переносы даты выхо-

да. Народ ждал, развлекаясь подручными средствами.

Нежданно негаданно появившийся action/RPG **Titan Quest** нанес ощутимый удар королю «ролевых игр нового поколения», любимцу детей школьного возраста и нашего главного редактора – **Diablo II**. Совершенно понятно, что идеи Blizzard клонируют день ото дня и все лучше и лучше, и еще не ясно, кто займет пьедестал аркадного почта в будущем. Покончив с «Титанами», самые всеядные из фанатов переключились на другие жанры (благо хороших игр хватало с избытком), а ортодоксы просто впали в привычную для них спячку.

И вот грянул гром среди ясного неба – **Gothic 3** отправилась на золото. Как известно, пока гром не грянет – мужик

не перекрестится. И первые смельчаки, получившие лицензионные копии, заказанные в «ненаших» краях на «ненаши» деньги, крестились и плевались. Печальный факт, что багов в «Готике» ничуть не меньше, чем звезд на небе, в очередной раз подтвердился. Торчащие из крыш и стен NPC и невыполняемые квесты стали главной темой обсуждения. А Piranha Bytes вместо работы над ошибками спокойно присыпали головы пеплом

моментов. Но в этом больше заслуги Wizards of the Coast – годами шлифовавших сеттинги, правила и многое другое. Несмотря на отсутствие впечатляющих технологий, Neverwinter Nights 2 смотрится в наиболее выгодном свете на фоне всех остальных. Что ни говори, классика всегда в почете.

На самом деле этот год мог стать еще богаче на хорошие ролевые игры. Все-таки портируемый **Jade Empire** – «эксклюзив» от BioWare – был в оче-

самое главное событие онлайн-овых игр так и не произошло – **World of Warcraft: Burning Crusade** начнет загорать только со следующего года.

Так вот, в ближайшем будущем © будущим игроков ожидают все упомянутые «отложения» и, конечно же, немало многообещающих проектов, потенциальных хитов. В первую очередь, самые большие надежды связаны с проектом **Dragon Age** от все той же BioWare, но на этот раз игра

игры, и в пользу этого печального факта свидетельствует недавний анонс их тактического шутера **Rogue Warrior**.

Поляки, возможно, доделают **The Witcher** к неопишущей радости фанов творчества Сапковского. К этому же времени французы должны закончить **Silverfall** – крайне неординарный проект, способный потеснить с пьедестала почта **Dungeon Siege**.

На фоне всего вышеперечисленного особенно интересно



и с лентой принялись за устранение мелких недостатков. Локализованная версия Gothic 3 вполне играбельна, хотя в целом игра оказалась далека не только от идеала, но и от обещанного разработчиками.

В это же время Obsidian Entertainment решили бескомпромиссно отыгаться за фиаско с **Sith Lords** и в **Neverwinter Nights 2** показали все, чему научились у BioWare Corp. А научились они, несомненно, многому, вот только полностью не смогли отказаться от использования элементов **Knights of the Old Republic**. На фоне других конкурентов в **Neverwinter Nights 2** была продемонстрирована более тщательная проработка сюжета, игрового мира в целом и множества неординарных

редной раз отложен в связи с выходом **Neverwinter Nights 2** (такой модный ход называется «разнести по датам»).

Diablo от первого лица, более известный как **Hellgate: London**, был случайно «украден», и релиз отложился в долгий ящик. Но на самом деле все прекрасно знают, что выходцы из Blizzard быстро ничего не делают. Настоящим сюрпризом стало появление комиксовой action/RPG **Marvel: Ultimate Alliance**, хотя подобно-го проекта ожидали на Западе уже давно. В силу слабой популярности культуры комиксов эта замечательная игра прошла у нас почти незамеченной.

Кроме того, нынешний 2006 год выдался урожайным на разнообразные MMORPG, их развелось, как грязи. Но

является «эксклюзивом» для PC. Впрочем, консоли нового поколения тоже не забыты – другой проект компании – **The Mass Effect** – как раз для них и предназначается. Однако, с учетом истории с **Jade Empire**, игру вряд ли ждет исключительно консольное будущее. Появятся add-on'ы ко всем хитам этого года, например, уже сейчас объявлен **Titan Quest: Immortal Throne**. Не обойдется и без народного творчества, особенно это касается **Neverwinter Nights 2** и **The Elder Scrolls IV**.

По идее, сейчас необходимо было упомянуть о **Fallout 3**, но, думается, все же лучше промолчать: Bethesda отчаянно ленится делать ролевые

шевеление внутри Blizzard, там явно замышляется что-то дьявольское. Так ли это – неизвестно, Blizzard – это Blizzard, хотя и не такой, как раньше, – все ключевые фигуры давно покинули компанию, а творчество новых поколений «отморозков» геймеры оценить пока не имели возможности.

Выводы? Жизнь продолжается, обещанного кризиса жанра пока не предвидется, любителям ролевых и псевдо-ролевых игр есть во что играть и есть чего ждать, а старые динозавры ворчат и гремят костями и дайсами и вспоминают славное прошлое. Одним словом – все, как и положено: небо – синее, вода – мокрая, а RPG – рулило, рулит и будет рулить.

Контрольный совет в голову

Наследие страны советов

Давая бесплатные советы по Neverwinter Nights 2, так и хочется дать один глобальный совет – играйте без каких-либо советов, иначе будет неинтересно. Но тогда бы в журнале образовалось пустое место, на которое тут же влезла бы чья-то реклама. Так что уж лучше здесь будет наше творчество – и вам полезно, и нам приятно.

Клевый совет

Бегло просматривая информацию об игре, мы наткнулись на просто замечательный совет. Обязательно последуйте ему, запомните его, а лучше запишите, повесьте в рамочку и внимательно созерцайте каждый день. Итак, внимание, совет: не

дан ☺. Но в каждой шутке есть доля шутки, так что подобный совет совсем не лишний.

Кем быть?

Очень актуальный вопрос. Разработчики упорно пытались отучить игроков постоянно играть воинами, пусть даже обаятельными и привлекательными. Сколотить «классическую» партию вполне возможно, но есть шанс пропустить немало веселья.

Во-первых, можно быть монахом: сложно, но занятно. Класс этот весьма специфический, зато играть интересно, поскольку нужные характеристики растут из правильных мест. Планы и друи не кажутся – им требуется в два раза больше опыта для повышения уровня, чем всем остальным.

Очень неплохо зарекомендовали себя барды и чернокнижники: эти товарищи – мастера на все руки. Очень неплохая мультиклассовая комбинация варвар/плут из человека или полуэльфа. Развиваться следует с прицелом на возможный add-on, периодически экспортируя персонажа.

Свободу чернокнижникам!

В игре дебютировал принципиально новый для мира Забытых Королевств тип героя – чернокнижник (warlock). С точки зрения ведения боя данный класс стоит особняком, поскольку все его способности связаны с магией, которую он может использовать сколько угодно без ограничений и обязательного отдыха.

Во-первых, может носить не только плащи и робы, а и доспехи, пусть даже только легкие, без штрафа. Во-вторых, свои заклинания варлок может кастовать сколько угодно раз в день без отдыха. Заклинания чернокнижника делятся на два типа: атакующие (состоит из двух частей) и все остальные.

Атакующие состоят из двух частей: Essence и Shape, то

есть, выражаясь понятным языком, из содержания и формы. Первая дает тип удара (оглушение, замедление, повреждение холодом и так далее), который добавляется к стандартной атаке или изменяет ее. Вторая часть – форма заклинания, например копьё, увеличивающее дальность атаки. Само заклинание формируется путем затаскивания обеих частей в слот на панели быстрого доступа либо через окошко, вызываемое «горячей» клавишей F.

Второй тип заклинаний чернокнижника напоминает смесь обычной магии с заклинаниями жрецов, например улучшение спасбросков, 20-процентная защита от стрел и так далее. Все заклинания могут меняться при получении нового уровня, то есть варлок может убрать те, которые не нравятся или не используются. Недостаток данного персонажа – у него в наличии слишком мало Invocations, что-то около трех на уровень. В общем и целом чернокнижник – выбор искушенных игроков.

Вместе будет веселей

Наконец-то в игре появилась возможность создавать полноценную партию, в которую может входить до четырех персонажей. Ограничений по типу мировоззрения нет, однако разные NPC будут активно ругаться между собой. Это, конечно, забавно, но обратная сторона медали заключается в том, что в такой ситуации набрать очков влияния не получится. Следовательно, придется все же отфильтровать компаньонов. Самым покладистым является, несомненно, голем, но появится он нескоро. В общем-то, спутниками протагониста могут быть представители классических классов, а значит самому герою можно смело подбирать экзотическую специальность.

Сделай сам

Одного из спутников-магов в обязательном порядке сле-



нападайте первыми на людей, всех убить не получится и пройти игру – тоже. Орфография аффтара ☺ исправлена, совет совершить летальное соприкосновение со стенами –

Описание потенциальных соратников

	Имя	Пол	Раса	Класс
1	Ammon	М	Человек	Warlock
2	Bishop	М	Человек	Ranger
3	Casavir	М	Человек	Paladin
4	Construct	-	Construct	Fighter
5	Grobнар	М	Гном	Bard
6	Elahee	Ж	Эльф	Druid
7	Khelgar	М	Дварф	Fighter
8	Neeshka	Ж	Tiefling	Rogue
9	Qara	Ж	Человек	Sorcerer
10	Sand	М	Эльф	Wizard
11	Shandra	Ж	Человек	Fighter
12	Zhjaeve	Ж	Githzerai	Cleric

дуют раскатать с прицелом на создание артефактов. Это действительно необходимо, поскольку разработчики искусственно стимулировали применение крафта. То есть в игре отсутствуют предметы +4 и +5, их нет ни в сундуках, ни в свободной продаже. Их нужно только создавать. Для этого одному из магов – естественно, самому ненужному – качаются craft-умения и интеллект. В обязательном порядке берется фит Craft Wondrous Item, далее идет сам процесс. Ничего сложного, все описано в книгах и свойствах причиндалов для крафта. Неплохо достать такому «профессору» магический обруч с прибавкой к интеллекту, это повысит эффективность его работы.

Гламур

В Neverwinter Nights 2 присутствуют... романы с NPC. Да-да, прямо как в Baldur's Gate II, более известном как «RPG всех времен и народов». Подробности? Обойдетесь! Играйте и клеите Qara или Elahee самостоятельно. Как

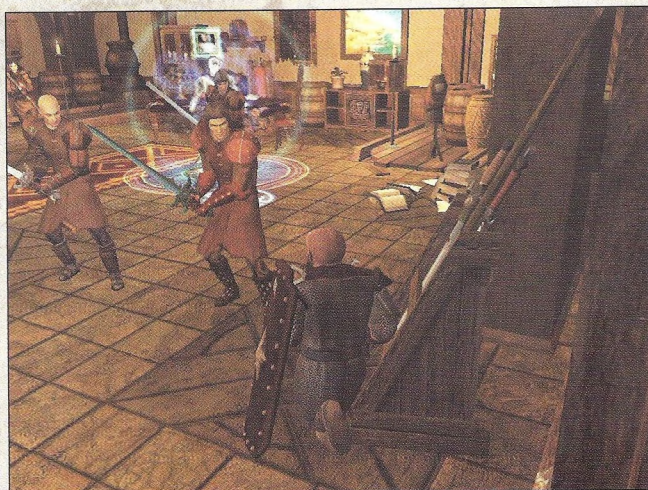
и где добиться интересных диалогов не скажем, разбейтесь сами. Вот такие вот мы вредные.

Консольная магия

Читерить нехорошо, но периодически возникают запарки, и от этого никуда не деться. В конце концов если долго и нудно биться головой об стену, можно и лоб расшибить. К тому же читы в Neverwinter Nights 2, как и раньше, являются обычными консольными командами, которыми оперирует DM в сетевой игре.

Итак, детишки в платьях и штанишках, по привычному нажатию «~» появляется консоль, где с учетом регистра (эй, дятел в третьем ряду, было же сказано «с учетом Регистра») пишется знакомая команда *DebugMode 1*. Выход из режима отладки происходит по команде *DebugMode 0*.

- *commands* – самая полезная из команд, демонстрирует список этих самых команд
- *irolltwenties* – все параметры героя равны 20

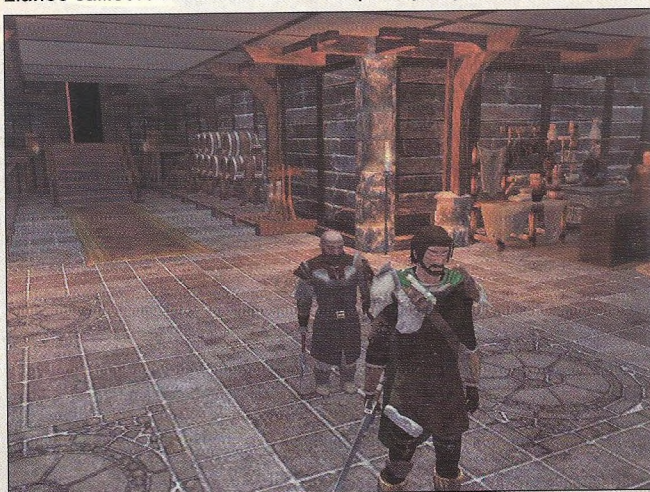


- *dm_unlockcamera* – улучшенное поведение камеры
- *giveexp X* – добавить выбранному персонажу X очков опыта, возможны отрицательные значения, тогда опыт будет вычтен.
- *resetlevels* – понижает выбранного персонажа до первого уровня, обнуляет опыт
- *dm_givegold X* – выдать партии X золота
- *dm_allspells 1* – все заклинания
- *dm_god* – неуязвимость
- *rs ga_party_limit(6)* – устанавливает размер партии в шесть лиц
- *polymorph* число – превращает выбранного персонажа в одного из монстров. Обязательно попробуйте 8, 9 и 11.
- *unpolymorph* – приводит измененного персонажа в норму
- *SetCHA X* – изменяет Обаяние на X единиц
- *SetCON X* – изменяет Телосложение на X единиц
- *SetDEX X* – изменяет Ловкость на X единиц
- *SetINT X* – изменяет Интеллект на X единиц
- *SetSTR X* – изменяет Силу на X единиц
- *SetWIS X* – изменяет Мудрость на X единиц
- *rs ga_alignment(-1,1)* – изменяет мировоззрение выбранного персонажа на одну единицу в сторону Хаоса
- *rs ga_alignment(-1,0)* – изменяет мировоззрение выбранного персонажа на одну единицу в сторону Зла

- *rs ga_alignment(1,0)* – изменяет мировоззрение выбранного персонажа на одну единицу в сторону Добра
 - *rs ga_alignment(1,1)* – изменяет мировоззрение выбранного персонажа на одну единицу в сторону Порядка
- Ковыряние в консоли позволяет не только нагло читать, но и решать вполне полезные задачи, например обходить баги.

Самый первый камень преткновения – Commander Tann, упорно не желающий присоединяться к партии и вылезать из подземелья. Для начала включается режим отладки, затем следует незамысловатая команда *printcreatures*. В списке смотрим код нерадивого воюки и пишем *addparty* номер, затем в крепости отшиваем лишнего командой *partyremove* номер, после чего можно смело выходить из режима отладки.

Вот, собственно, и все, но еще раз напомним – читать – плохо, а играть после обмана – вдвойне неинтересно.



Neverwinter Nights 2:

Незнание законов не освобождает от ответственности

Недavno вышедшая великолепная RPG Neverwinter Nights 2 снова вернула игроков в чудесный мир Forgotten Realms, мир Забытых Королевств, где правят

игры. Поскольку прошло уже немало времени с момента выхода последнего официального дополнения к Neverwinter Nights, совсем нелишне будет напомнить основные правила сеттинга Forgotten Realms.

Историческая справка

В 70-х годах прошлого века ролевые игры и длительное время были синонимом торговой марки Dungeons&Dragons. Компьютеров в нынешнем понимании, ясный пень, тогда еще не было, и играли в такие игры при помощи подручных средств: нескольких килограмм справочной макулатуры, блокнота, карандаша и набора дайсов или, проще говоря, – игровых костей с разным количеством граней. С появлением компьютеров и компьютерных ролевых игр дайсы стали виртуальными, но для антуража традиционные обозначения не изменились. Люди малознакомые с настольными RPG часто те-

ряются, увидев надписи «1d10» или нечто подобное.

На самом деле все очень просто. Взять хотя бы обозначение «2d6» или стандартный урон двуручного оружия без каких-либо модификаторов. Первая цифра означает количество бросаемых костей, а все оставшееся – их тип; в нашем случае бросается два шестигранных кубика, полученные результаты суммируются.

В третьей редакции за элемент случайности несет ответственность двадцатиградусный кубик d20, однако многие сверхсложные действия, вроде выламывания решеток или сворачивания шеи быку, требуют броска 1d100, чтоб игрокам жизнь медом не казалась.

Расы

В Neverwinter Nights 2 список доступных рас и суб-рас в очередной раз увеличился, хотя ему все еще далеко до бумажных ролевых игр (ассортимент смотрите в таблице).

Конечно, и тифлинги, и аашмары являются суб-расами планаров (planetouched), но в силу разнообразия последних нуждаются в отдельном описании. Планары, в отличие от обитателей материального плана, имеют одну интересную черту: благодаря своему сверхъестественному происхождению они набирают опыт

в два раза медленнее, чем все остальные.

Классы

Выбор класса уже не связан напрямую ни с какими параметрами персонажа, то есть даже сила 8 – не препятствие для того, чтобы стать воином. Хотя такого воина завалит даже полумертвый кобольд, это все равно будет воин.

Самым главным для того или иного класса является один определенный параметр: для воинов – сила, для воров – ловкость, для клириков и друидов – мудрость, для паладинов, волшебников и бардов – харизма, для магов – интеллект. Взять к примеру паладинов: именно с этим параметром связано большинство способностей данного класса. Однако многие продвинутые классы требовательны сразу к нескольким характеристикам. Например, тот же паладин должен быть силен, физически крепок, мудр для использования магии, обладать высокой харизмой для обращения нежити и вдобавок еще и умен, чтобы реализовать все необходимые умения. Задействованы все параметры, кроме ловкости, но даже если пожертвовать ею, персонаж все равно выйдет кривым и с ограниченными возможностями.



Добрый меч, Острый ум и Великая магия. Этот мир живет по своим законам, которые изложены в десятках книг и руководств. В данный момент все еще актуален свод правил D&D 3.5, на его основе и построена вся ролевая система



Раса	Расовые особенности	Предпочитаемый класс
Человек	нет	любой
Эльф	+2 DEX -2 CON	маг
Полуэльф	нет	любой
Дварф	+ 2 STR -2 CHA	воин
Гном	+2 CON -2 STR	маг-иллюзионист
Полурослик	+ 2 DEX -2 STR	плут
Полуорк	+ 2 STR -2 INT -2 CHA	варвар
Aasimar	+ 2 WIS +2 CHA	паладин
Tiefling	+ 2 DEX +2 INT -2 CHA	плут

Благодаря сильному упрощению правил в Neverwinter Nights 2 стали доступны почти любые комбинации класса и расы персонажа. Так что если очень захотеть, то можно вырастить барда-полуорка или гнома-паладина.

Когда персонаж получает новый уровень, он может взять новый класс или продолжать специализироваться в текущем. Персонажи, взявшие один или несколько уровней в других классах, называются мультиклассовыми.

Получение нового класса дает широкий спектр возможностей, но все преимущества нового класса достаются ценой ограничений в первоначальном классе персонажа. Маг, например, может стать магом/плутом. Прибавляя другой класс, он может овладеть большим количеством оружия, у него улучшатся спасброски на рефлекс, но в то же время он не получит новых заклинаний и менее преуспеет в магическом искусстве, чем его кол-



леги с узкой специализацией. Следует иметь в виду, что мультиклассовые персонажи получают пенальти 20 % к опыту, но если один из классов предпочитаемый – при подсчетах он не учитывается.

Далеко не все профессии подходят для мультикласса, например паладин потеряет при мультиклассе все свои особые свойства; отчасти подобным образом страдают монахи и клирики.

Особой группой стоят так называемые престиж-классы. Они являются модифицированными аналогами обычных классов с той лишь разницей, что предоставляют игроку новые преимущества (и недостатки), а также при выборе престиж-класса персонаж не получает штрафа к опыту. Престиж-классы отражают успехи на выбранном поприще и служат неким показателем успешности героя.

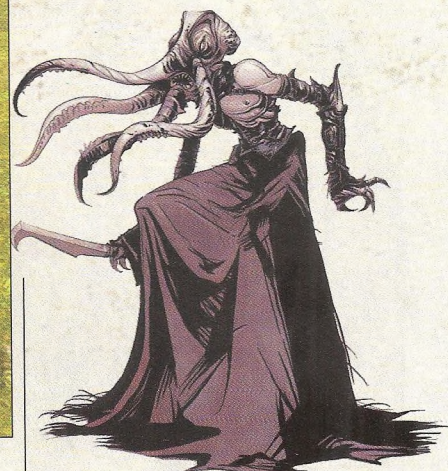
Пара-пара-параметры

Самое важное достижение третьей редакции правил –

унифицированная система параметров персонажей и монстров. Все приведено к общему знаменателю, исчезли «запредельные» значения, хотя сами параметры могут повышаться до бесконечности. Однако всему есть предел, теоретически персонажи с характеристиками 40+ могут предугадывать замыслы самих богов и вполне успешно мешать их осуществлению.

Итак, в основе описания любого персонажа лежат шесть простых характеристик, отражающих все его основные качества.

Strength (STR) – сила отображает крепость мускулов персонажа, его физическую энергию. Эта характеристика особенно важна для воинов, паладинов, рейнджеров и монахов, потому что именно она помогает им добиваться превосходства в бою. Сила напрямую влияет на общую грузоподъемность персонажа, влияет на успешность атак в рукопашных схватках и наносимый персонажем урон, а также позволяет персонажу



без проблем выламывать двери, рвать цепи, высоко прыгать и так далее.

Dexterity (DEX) – ловкость, измеряет координацию движений, проворство, рефлекс и чувство равновесия. Эта характеристика наиболее важна для плутов, но она также важна для всех персонажей, которые обычно носят легкий или средний доспех (рейнджеры) или вообще не носят доспеха (монахи и волшебники), а также для любого, кто хочет быть искусным стрелком. От показателя ловкости зависят такие параметры, как класс брони и Reflex-спасброски.

Constitution (CON) – телосложение, отражает здоровье и выносливость персонажа. От телосложения зависит количество хитпоинтов, сопротивляемость организма ядам и болезням и способность персонажа сохранять концентрацию при наложении заклинаний во время боя.

Intelligence (INT) – интеллект, способность персонажа хорошо соображать и быстро





обучаться. Этот параметр определяет, сколько умений

сможет изучить персонаж, количество известных заклинаний (для мага).

Wisdom (WIS) – мудрость, отражает интуицию, силу воли и наблюдательность персонажа, а также его здравый смысл. Высокая мудрость помогает персонажу сопротивляться заклинаниям, воздействующим на разум (модификатор мудрости добавляется к спасброску по Воле)

Charisma (CHA) – обаяние, показывает силу индивидуальности персонажа, убедительность, персональный магнетизм, способность к лидерству и физическую привлекательность. Харизма представляет фактическую силу личности, не зависящую от того, как пер-

сонаж воспринимается другими в социальном окружении.

Влияет на социальные, мистические и другие умения персонажа, крайне важен для клириков, паладинов и бардов.

Каждый параметр персонажа дает один модификатор для всех действий, связанных с ним.

Значение	Модификатор
1	-5
2–3	-4
4–5	-3
6–7	-2
8–9	-1
10–11	0
12–13	1
14–15	2
16–17	3
18–19	4
20–21	5
22–23	6
24–25	7

Одна из главных прелестей третьей редакции D&D – возможность поднимать одну любую характеристику на один пункт на каждом кратном четырех уровне опыта. Благодаря росту характеристик

с уровнями опытности персонажа изменяются и многочисленные модификаторы, выражающие общее состояние героя. С возрастом одни характеристики персонажа могут увеличиваться, другие – наоборот, уменьшаться, тем самым выражая процесс старения или приобретения жизненного опыта. В компьютерных ролевых играх это пока еще не актуально, исключение составляет, пожалуй, только Fable.

Фиты, aka Feats

Фиты представляют собой умения персонажа делать что-либо, способность, возможность совершать определенные действия лучше, чем другие. Сам фит вы выбираете для вашего персонажа на первом уровне, а затем каждый третий уровень. Многие фиты имеют определенные требования к параметрам или скиллам персонажа, чтобы быть выбранными. В частности для получения престиж-класса требуется наличие заданного набора фитов.

Перестук костей

Как уже упоминалось, все действия в D&D совершаются путем бросков дайсов. Затем полученные значения сравниваются с определенной величиной, и если игрок выбросил больше, действие считается успешным или возможным для выполнения.

Именно это число, против которого и проводятся проверки (checks), называется Difficulty Class (DC), который в свою очередь зависит от целой кучи факторов. В настоль-

ных RPG – от особенностей конкретного модуля и соображений ведущего. В компьютерных играх и Neverwinter Nights 2 в частности – от разработчиков и уровня сложности.

Перед началом сражения совершаются броски на инициативу, но при отсутствии походного режима данный параметр теряет свой смысл.

Спаси и сохрани

Когда персонаж подвергается какому-либо неприятному воздействию, у него есть шанс нейтрализовать или уменьшить действие означенных эффектов.

Спасбросок (saving throw) – это способность персонажа избежать какого-либо неприятного воздействия. И чтобы такое спасение имело место быть, бросается d20, и выпавшее число сравнивается с уровнем сложности.

Для успешного спасброска необходимо выкинуть результат, равный или выше DC.

Всего имеется четыре типа спасбросков – три специфических, основанных на параметрах, и один – универсальный, изменяющий сразу все типы спасбросков.

Fortitude: базируется на CON, определяет способность противостоять ядам, болезням и большинству заклинаний, влекущих мгновенную смерть (Power Word Kill, Desintegrate и т. п.).

Reflex: базируется на DEX, определяет способность уклоняться от наносящих урон заклинаний (Fireball, Chain Lightning и т. п.).



Will: базируется на WIS, определяет способность противостоять заклинаниям, направленным против разума (Charm Person, Sleep и так далее).

Спасброски улучшаются с ростом уровней, у каждого класса по-разному. Так, у воинов быстро растут Fortitude и медленно – Will и Reflex-спасброски. Хорошие спасброски начинаются со второго и увеличиваются каждые два уровня, а плохие начинаются с нуля и увеличиваются каждые три уровня.

Мечом об щит

Нападение персонажа определяется базовым бонусом атаки (Base Attack Bonus, BAB), который показывает вероятность попадания по противнику. Соответственно, чем выше бонус атаки, тем лучше. Так, персонаж с BAB 1 должен выкинуть 19 или 20 на d20, чтобы попасть по противнику

с AC 20. Выпадение единицы означает критический промах, в то время как выпадение 20 (критическое попадание) всегда попадает, независимо от величины класса защиты противника.

Все воинские классы (воин, варвар, паладин, рейнджер, монах) с каждым новым уровнем увеличивают бонус атаки на единицу. Представители остальных классов увеличивают этот показатель гораздо медленнее.

Как только BAB становится кратным пяти, на следующем уровне персонаж получает дополнительную атаку в раунд, с бонусом атаки на 5 меньше, чем у первой. К примеру, варвар на 11 уровне будет иметь три атаки за раунд с BAB +11/+6/+1, в то время как у мага того же уровня будет только одна атака с бонусом +5.

На итоговую величину бонуса атаки влияет модификатор

силы персонажа, но фит **Weapon Finesse** позволяет при атаке использовать модификатор от **ловкости** вместо модификатора от **силы**. Такая «замена» очень полезна для воров, бардов и рейнджеров.

Но следует также учесть, что модификатор от DEX не прибавляется к наносимому персонажем урону. На него по-прежнему влияет модификатор от STR.

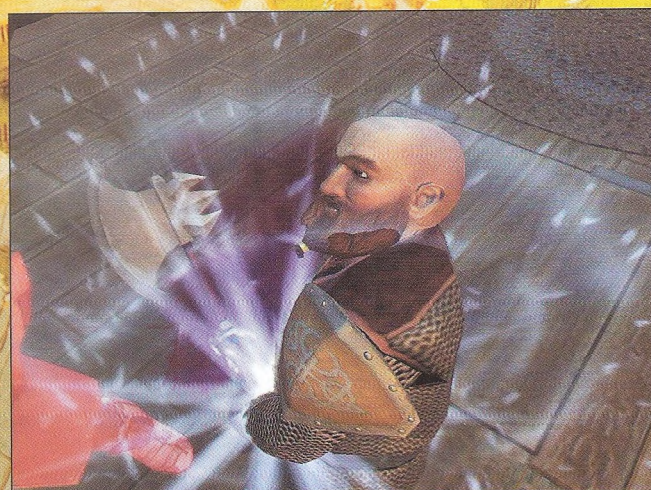
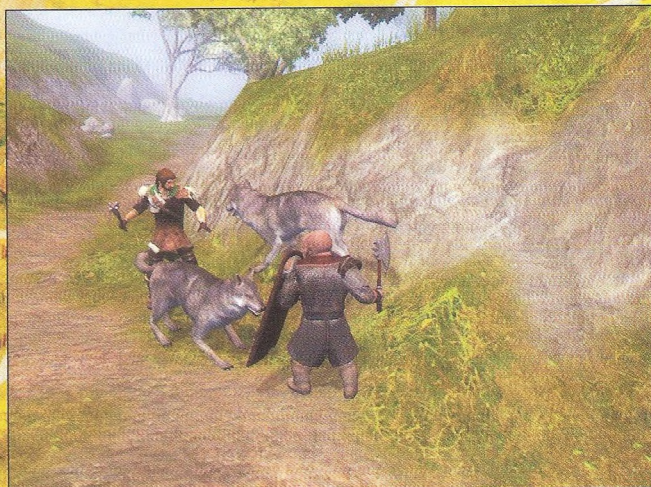
Если персонаж сражается двуручным оружием, то к повреждению добавляется 1,5 модификатора силы. В случае ведения боя с оружием в обеих руках бонус к урону для первой руки будет считаться как обычно, а вот для второй – он будет



только половинный, причем округленный в меньшую сторону.

Все любят раздавать критические удары направо и налево, но так сложилось, что не многие игроки в CRPG знают, как и почему тот или иной удар считается таковым.

Если при броске выпало 20 (в некоторых случаях даже при выпадении 19, 18, иногда 17 или еще меньше), попадание



засчитывается автоматически, и нужно кинуть кубик еще раз, чтобы определить, нанесет ли удар критический урон. Если и этот бросок будет удачным, то удар нанесет как минимум двойной урон.

Например, у длинного меча этот показатель выглядит 19-20/x2. Это означает, что при выпадении 19 или 20 урон будет удвоен. А вот у топора этот показатель 20/x3, то есть критический удар произойдет только при выпадении



нии 20, но зато урон будет утроен. Фит Improved Critical снижает число, минимально необходимое для критического удара, на единицу. Но если при первом броске выпало 20, а второй бросок не удался, удар все равно нанесется, но без критического урона. Нежить, големы и некоторые другие продвинутые монстры, в том числе и все «боссы», имеют иммунитет к критическим ударам. На

нормальном и легком уровне сложности противники персонажа не наносят критических ударов.

Ведя разговор об атаке, нельзя обойти стороной такое замечательное явление, как атака при возможности (Attack of Opportunity).

Любой участник сражения (будь то монстр или персонаж) контролирует область (сектор в 120 градусов и радиусом полтора метра) рядом с ним, даже если это не его ход. Враг, действующий в этой области, автоматически провоцирует атаку при возможности со стороны всех тех, кто может до него в этот момент дотянуться. Действия, провоцирующие атаки при возможности, включают передвижение, сотворение заклинаний и атаку метательным оружием. За раунд можно провести только одну атаку при возможности.

Воинский фит Combat Reflexes позволяет прибавлять модификатор ловкости персонажа к числу атак по возможности. И это хорошо при массированных потасовках с большим числом не слишком сильных противников.

Щитом об меч

Класс брони (Armor Class, AC) определяет, насколько трудно попасть по кому-либо. В отличие от AD&D, чем класс брони выше, тем лучше. Базовый AC персонажа без доспеха равен 10, и его изменяют различные модификаторы.

Размер тоже имеет значение, поскольку по маленьким существам труднее попасть, халфлинги и дварфы получают +1 AC и +1 к атаке против больших противников вроде

гигантов, эллинов и прочих переростков.

Теперь даже волшебники получили возможность носить броню и колдовать одновременно, однако броня уменьшает вероятность удачного заклинания (Arcane Spell Failure). Чем лучше броня, тем больше такая вероятность. Так, у Full Plate этот показатель равен 35 %, грубо говоря, есть один шанс из трех на то, что наложение заклятия будет успешным.

Также можно получить прибавку к AC от некоторых заклинаний, но если надетая броня дает лучший модификатор, заклинание будет потрачено напрасно.

Ношение брони сковывает движение персонажа и влечет за собой ряд штрафов к навыкам (Skill Penalties), требующим проворства или скрытности.

Этих самых остальных модификаторов существует немало, но в компьютерных играх, как правило, используются следующие:

Максимальный бонус от ловкости (Max Dex Bonus). Этот модификатор неразрывно связан с типом надетого на персонажа доспеха. У каждого типа брони свой. Так, персонаж с DEX 18 (бонус +4) в кожаной броне получит AC 16 (10 (база) + 2 (броня) + 4 (Max Dex Bonus)), а в полном доспехе его AC будет 19 (10+8+1).

Броня (Armor). Защищенность доспеха варьируется от +1 до +8 AC. Магическая броня добавляет соответствующий бонус, то есть полный панцирь (Full Plate) +2 увеличивает защиту персонажа на 8+2=10.

Щит (Shield). Щиты дают Shield Bonus к AC, но в то же вре-

мя увеличивают штрафы к некоторым навыкам и понижают шанс удачного заклинания. Бонусы и штрафы от ношения брони и щита кумулятивны между собой.

Упреждение (Deflection).

Обычно обеспечивается с помощью магических предметов и заклинаний. Этот бонус действует против заклинаний, требующих прикосновения, и дистанционных атак метательным оружием.

Уклонение (Dodge). Такой бонус предоставляет заклинание ускорения, фит Dodge, а также расовые бонусы. В отличие от всех остальных, модификаторы уклонения кумулятивны между собой.

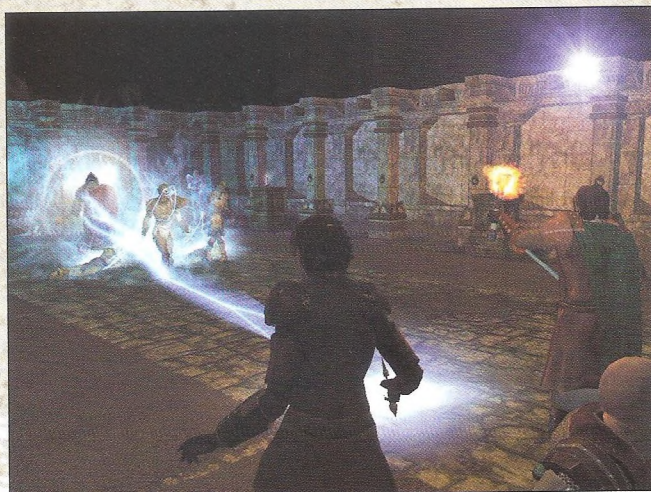
Natural (природный): этот тип бонуса к броне наиболее характерен для монстров и отражает толстую кожу (чешую, мех, панцирь) либо аналогичный эффект от заклинания (вроде Barkskin или Stoneskin).

В итоге общая защищенность персонажа определяется как сумма базового AC, максимального бонуса от ловкости и остальных модификаторов.

Обозначение вида 2/- означает, что всегда игнорируются 5 единиц повреждений указанного типа (а если тип урона не указан, то это означает, что игнорируются 5 единиц любого урона), независимо от оружия нападающего. Это и есть то самое сопротивление повреждениям.

В то же время, если написано нечто вроде 10/+3, это означает, что игнорируются 10 единиц урона от любой атаки, но только если она не нанесена оружием +3 (или лучше).





По-английски это явление называется Damage Reduction.

Нет меча, но есть магия

Очень многие классы Neverwinter Nights 2 наделены магическими способностями и приравниваемыми к ним расовыми способностями либо могут использовать магические предметы.

Заклинания в игре делятся на три типа:

- тайная магия магов, колдунов и бардов;
- божественные силы клириков, друидов, паладинов и рейнджеров, дарованные им небожителями;
- темные силы чернокнижников – появление их демонического наследия.

Маги и барды получают заклинания из книг и свитков, а волшебники «понимают» суть магии, получая возможность творить заклинания.

Все заклинания делятся на уровни от 0 до 9. Нулевой уровень – это так называемые «domains» – полумагические силы,

которым учат в начальных классах магической школы.

Маги, клирики, рейнджеры и паладины должны заучить необходимые заклинания перед использованием – записать заклинания в книгу и отдохнуть.

Волшебники и барды имеют меньший выбор заклинаний, но могут кастовать любые из них, пока их дневной лимит не будет исчерпан.

Чернокнижники творят любое количество заклинаний в день без ограничений, у них самый маленький выбор магических фокусов.

Для чтения заклинания кастер должен успешно сконцентрироваться (умение Concentration). Творить заклинания в бою может быть чревато атакой по возможности, так что шаманить лучше где-то на отшибе. Если при чтении заклинания кастер получает урон, выполняется проверка на концентрацию, причем $DC = 10 + \text{нанесенный урон} + \text{уровень читаемого заклинания}$. Если проверка заканчивается не-

удачей, заклинание будет провалено и не работает.

Маг может специализироваться в одной из школ магии. В таком случае заклинания выбранной школы получают дополнительную силу, в то время как остальные утратят изрядную долю своей эффективности.

Школы магии:

Abjuration – отречение.

Школа магии защиты.

Conjuration – магия призыва. Школа призыва существ для защиты кастера.

Divination – предсказание. Школа прорицания и провидения будущего тоже носит защитный характер, в игре не слишком распространена.

Enchantment – зачаровывание. Школа очаровывания и контроля врагов.

Evocation – стихийная магия, сюда относятся всеми любимые огненные шары и молнии.

Illusion – магия иллюзий.

Necromancy – некромантия, магия смерти.

Transmutation – трансмутация, магия превращений.

При сотворении заклинаний генерируется $DC = 10 + \text{уровень заклинания} + \text{бонус INT кастера}$. Цель должна выбросить спасбросок равный или выше, чтобы избежать действия заклинания. В случае успеха заклинание сработает в полсилы или вообще не сра-

ботает. Если цель при проверке в принципе не может выбросить больше DC кастера, остается только один шанс – выбросить 20, тогда ее спасбросок будет признан успешным. Магические фиты Spell Focus и Greater Spell Focus увеличивают DC на два и выше для заклинаний выбранной школы магии.

Умного – понемножку

Вышеизложенные правила D&D 3.5 – далеко не все, что нужно знать борцам за чистоту экологии в окрестностях славного города Невервинтера. Однако этого должно с головой хватить для полноценного понимания игровой механики и успешного прохождения официальной кампании.

**Goblin ZzZ по наводке
Пастора Шулера**





Секреты и глюки

Глюки

Бесконечные деньги (квест по излечению вампиризма)

В самом конце квеста по излечению от вампиризма граф Скинграда (последний персонаж, с которым вы разговариваете в квесте) даст вам 1000 золотых (или больше – все зависит от вашего уровня). Если продолжать просить награду, он будет смиренно давать вам деньги снова и снова, пока таблетки от совести не закончатся или не устанет палец от кликанья.

Бесконечные деньги 2

Сначала пойдите в район Талос Плаза в Имperiал Сити. Потом откройте карту, которая показывает названия домов, и найдите дом Дориана. Зайдите в его дом и дайте ему максимально возможное количество взяток. Потом в мини-игре с «изменением отношения к игроку» опустите свою репутацию в его глазах до минимума, а потом снова повторите процесс взяток. Когда вы дадите ему больше 1000 золотых, быстро убейте его.

Лучше всего его убить, оттолкнув в соседнюю комнату и став в дверном проеме, чтобы он не смог убежать. Обыскивая его труп, кликайте на его золото. Каждый раз вы будете получать

все его золото, и оно не будет заканчиваться. Не жмите «взять все» – это отменит эффект глюка.

Дублирование предметов

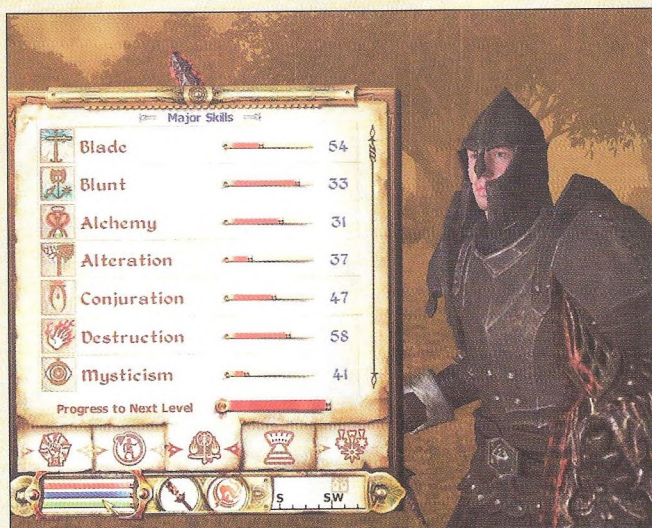
Вам нужен лук, несколько стрел и предмет, который хотите продублировать. Это позволит создавать столько копий предмета, сколько стрел в выбранном колчане.

Достаньте лук и экипируйте стрелы. Натяните тетиву лука, но не стреляйте. Нажмите Tab и сделайте двойной щелчок на экипированных стрелах. Потом, удерживая shift, нажмите на предмет, который хотите продублировать. После выхода из меню предмет упадет, но не один. Его будет столько, сколько у вас было стрел. Трюк идеально подходит для ценных, но легких предметов (драгоценности и Камни Душ).

Вечный бонус +50 к акробатике

Для начала нужно получить квест «сапоги Джека Спрингхила» в Гильдии Воров из Имperiал Сити и выполнить часть его, укрыв сапоги. Но не спешите возвращать их Грей Фоксу.

Наденьте их, чтобы получить +50 к акробатике, а затем отправляйтесь к святилищу Сангуина и начните выполнять Даед-



рический квест там. В процессе выполнения позвольте охранникам Леявиина арестовать вас. Все ваши предметы (кроме квестовых, среди которых сапоги) будут отображены.

Честно отсидите срок, но перед выходом попробуйте надеть сапоги. Игра скажет вам, что «Вы не можете сейчас надеть это», и сапоги останутся в инвентаре. Но бонус +50 к акробатике появится и останется с вами на всю игру, какую бы обувь вы ни носили.

Секреты

Нужно место для лишнего обмундирования? Используйте лошадей!

Сначала выполняйте квесты для Темного Братства, пока вам в награду не дадут коня Шедоумэр. Его особенность заключается в том, что он бессмертен: его нельзя убить, но можно «вырубить». Атакуйте его (не волнуйтесь, отбиваться не будет), пока он не упадет в обморок, после чего у вас будет доступ к его инвентарю, куда можно скинуть все лишние предметы. В отличие от остальных лошадей, он не имеет ограничений по весу и никогда не теряет эти предметы. Единственное, чего стоит опасаться, что он убежит. Для этого не стоит садиться на других лошадей – он побредет в неизвестном направлении. Если это случится, оседлайте его и совершите быстрое путешествие в любую точку карты. Это исправляет глюк.

Не повторяйте эксперимент на обычных лошадях. Во-первых, они умирают, а во-вторых, даже если их возродить, все положенные «в них» предметы попросту исчезают.



Easter Eggs

Где мой пасхальный демон? Дежавю?

«Где-то я уже видел твое лицо!» – так говорят сотни тысяч людей, смотря в зеркало утром 1-го января, милиционеры, проверяя документы честного гражданина, и геймеры, особо внимательно проходившие «Обливион». То тут, то там можно встретить клонов персонажей, встречавшихся в «Морровинде». Так вот, открою вам страшную тайну: это не клоны. Это и есть те самые персонажи.

M'aiq the Liar

Эта ранее появлявшаяся в «Морровинде» персона любит шататься у Анвилла и Леявиина. Он носит черную робу с капюшоном и всегда рассказывает только слухи. Но при этом по одному в день и всегда разные. Чаще всего это либо бред, либо ложь, либо приколы. Причем многие фразы взяты из жизни или процитированы с форумов The Elder Scrolls.

Arvena Thelas

Она – жена Драрейна Теласа из «Морровинда». Живет в небольшом домике в Анвиле, и с ней связан первый квест Гильдии Бойцов. Вам поручают отправиться к ней и выполнить противоположную морровиндскому квесту задачу – защитить живущих у нее в подвале крыс от львов.

Svenja Snow-Song

Во время путешествия в Дайв Рок вы можете найти Дневник Агнара, который принадлежит мужу Свендже Снежной Песни. В нем рассказывается о том, как Агнар получил звание вождя, как женился на Свендже и уничтожил страшное существо Udyr





фрыкте, которое разорило город Триск в аддоне к The Elder Scrolls 3 – Bloodmoon.

Дом Hlaalu

Есть связь с «Морровиндом» и через один из Больших Домов. Фалану Хлаалу, владелица Дома, признается, что переехала из Морровинда в Скинград. Ее отношение к Дому неизвестно, хотя разговор с ней о городе дает возможность обсудить некромансерство и штрафы за него.

Creepers

Скользкий, мерзкий и подлый компаньон Клавиуса Вайла (одного из даедрических принцев), Барбас, вполне вероятно, был Крипером, более известным среди торговцев в «Морровинде».

Камонна Тонг (Camonna Tong)

Два крутых Данмера обустроились в лагере, который находится немного севернее из Чейдинхола. Оба – агенты Камонны Тонга, тайной организации, сосредоточенной в «Морровинде». Никакое объяснение их присутствия не дается, хотя вместе они делают еженедельную поставку скумы к небольшому участку рядом с Пещерой Кингзкрест.

Другие связи с предыдущими частями The Elder Scrolls

Грех игре о вселенной такого масштаба не быть привязанной к ее предшественницам хоть какими-то тонкими нитями. И они есть, и их много. Если вы – настоящий фанат серии, вам легко будет связать эти нити в логический клубок, чтобы мысленно привязать игру к общей серии Elder Scrolls. Но если вы не зна-



ете или забыли некоторые тонкие детали, мы вам напомним! Читаем и напрягаем память.

- Эмблемы, рекламирующие Арену, показывают изображение, идентичное одному из титульного арта первой части The Elder Scrolls – Arena.
- В конце основной сюжетной линии Гильдии Бойцов Мордин Орейн подарит вам шлем Орейна Медвежьей Лапы. Артефакт и диалог Модрина об этом ссылаются на квест Святыни Малаката в «Морровинде», где игроку нужно убить последнего живущего наследника линии Орейн, чтобы заполнить шлем.
- Иногда люди в Скинграде будут рассказывать вам историю о покупке сладости sweetroll, после которой к ним начинают приставать трое разбойников. Рассказы разные, но всегда будут заканчиваться фразой «Таким образом, я взял сладость и...». Та же самая история использовалась в предыдущих Elder Scrolls – особенно в «Морровинде» – в определении класса персонажа, когда этот игрок должен выбрать, что ему предпринять.
- Порой NPC беседуют между собой о какой-то новой пьесе «Чувственная Аргонианская Девушка». Пьеса имела место быть в «Морровинде» и была написана эксцентричным дворянином Хлаалу, Крассиусом Курио. Книга, содержащая сцену из пьесы, может быть найдена в разных местах в игре.
- Район Береговой линии Империи Сити является родиной определенных членов Скалы Ворона, колонии Восточной Компании Империи, с тех пор как они разорились. Жизнь, прогресс и судьба колонии Скалы Ворона подробно описана в расширении TES3 – Bloodmoon.





- В «Морровинде» существовал уникальный артефакт «Амулет Ушиджи», но не хватало оберегающего его NPC. Эта оплошность была исправлена в «Обливионе» – теперь амулет стережет сама Ушиджа в поместье Умбакано в районе Талос Дистрикт в Имperiал Сити.
- В Чейдинхале можно услышать голос Алдоса Отрана, поющего об обитателях утеса Вварденфел, присутствие которых было неприятным для многих играющих в «Морровинд».
- В пределах Рая Манкара Каморана, позади большого холма с гротом, находится остров с сундуком, охраняемый спектральным мадкрабом. Его можно назвать альтернативной версией морровиндского мадкраба-торговца, но этот – вдвое больше, сильнее и, как все призраки, не может быть убит обычным оружием. К сожалению, в отличие от версии «Морровинд», этот краб не будет общаться с игроком.
- В арене возле чаши с водой для восстановления здоровья и маны висит надпись с цитатой Гайдена Шинджи. Абсолютно то же предложение встречается в The Elder Scrolls: Arena.
- В одном из квестов Гильдии Бойцов вам предстоит сопровождать эльфийку по имени Эланта из Алинора в пещеру Бриттлрок, дабы она смогла изучить там даэдрических существ. До этого она встречается в «Морровинде», но в качестве враждебного NPC, в склепе Мордана Ханина. Там из ее записей игрок и узнает, что она занимается исследованием даэдр.
- Гоблины часто носят особый кожаный доспех Нетч, который нельзя ни украсть, ни снять с их трупов. То же самое было и в «Морровинде», где многие игроки считали это багом.



«Спрятанные» секреты

Скажу вам по секрету: ни для кого не секрет, что все секретные места моментально рассекречиваются, если есть хоть какие-то секретные предположения о том, где они секретно засекречены. В случае с Oblivion, секреты эти в большинстве слишком очевидны, а даже после их «разоблачения» не всегда подумаешь, что это было скрытой фишкой. Но раз Bethesda говорит, что места эти – тайные, мы вам их «раскроем».

- Каждый уважающий себя RPG-шник (неважно, добрый или злой) обязательно хоть один раз примерит на себя запрещенное обмундирование. Так можно себе припрятать одну из добытых роб некроманта. А поскольку все гильдии магов стали люто ненавидеть некромантию, если вы поговорите с любым из магов в этой робе, первая их реплика будет всегда «Сними это немедленно!». Вот такая черная во всех пониманиях этого слова дискриминация.
- Фин Глим – особо раритетный стеклянный шлем, поскольку позволяет видеть в воде так же четко, как и на суше. Я лично великой пользы в этой побрякушке не вижу, но мало ли, может, среди фанатов Elder Scrolls есть и водолазы... Так вот, кепку эту можно найти неподалеку от Анвила, но под водой. Зайдя в океан, плывите на север до маленького островка, от него поверните на запад, наберите в легкие побольше воздуха и ныряйте. На дне будет лежать шлем рядом со скелетом бывшего его владельца, вероятно, засмотревшегося в чистоту воды и от восторга забывшего дышать. Вода ему пухом...
- Уникальная булава с не менее уникальным названием «Суровый ответ Калибена» может быть найдена в могиле самого Калибена Трентиуса. Она находится в мавзолее семьи Трентиусов в Имperiал Сити. Дерзайте, расхитители гробниц!
- После активации квеста «Помощь Бруме» открывается доступ во врата Забвения возле Хоррола. Там есть непомеченная на карте пещера, в которой можно найти настоящий комплект пацифистов: лук «Душа Ненависти», стрелы «Души Ненависти» и булаву «Сердце Ненависти». Артефакты очень мощные, и с их помощью можно хорошенько полюбить ближних своих по голове, печени и почкам.
- За стенами Имperiал Сити часто можно найти куда больше интересных мест, чем в их пределах. Например, если вы будете смотреть на город со стороны конюшен и пойдете налево вдоль стены, увидите странного персонажа по кличке Скрытый Сэм (нет, не Серьезный Сэм). Он будет торговать всякими воровскими примочками – отмычками, ядами, зельями и прочим. Так что, если понадобится, будете иметь в виду, к кому обращаться.

Дима [Butcher] Язовицкий



The Elder Scrolls IV

OBLIVION

Краткий гид по вампиризму

Если вы становитесь вампиром, это кардинально меняет весь ход геймплея. Где-то в позитивную, а где-то – в негативную сторону. Кто-то хочет стать вампиром по-серьезному, кто-то находит вампиризм временной забавой, а кто-то всячески избегает его и, узнав, что стал(а) вампиром, сразу перезагружается.

Как стать вампиром

Для начала давайте углубимся в научные термины. В мире «Обливиона» вампиров либо уважают, либо боятся, либо и то и другое, но так или иначе все считают их больными. Болезнь эта называется «порфирическая гемофилия», но мы

постараемся не употреблять этот термин. Как по мне, это то же самое, что называть запор «усиленным захлопыванием основных шлюзов прямой кишки». Так вот, подхватить эту клыкастую простуду можно двумя способами: сражаясь с вампиром или выполняя квест в Темном Братстве для вампира Висенте Вальтиери, который вознаградит вас этой заразой. Если не хотите проходить квест, шагом марш в пещеру Баррен на востоке от Империял Сити, по дороге в Чейдинхол. Там вампиров – пруд пруди.

Но на этом счастье не заканчивается: пока эта гемофилия полностью отпорфиричит ваше тело, пройдет ровно три дня. По истечении срока вам нужно лечь спать, увидеть сон и про-

снуться мутантом... то есть вампиром. Открываем инвентарь и любуемся: кожа белая, глаза красные, клыки острые. Прямо кролик в доспехах.

Ирония судьбы: вампирам нужно пить кровь, но здесь они могут выжить без нее. Более того, от голода они становятся сильнее, хотя и уродливее.





FPS 31 (Type 0)
Queued Count: 1
Sleep Milliseconds: 1
Count Mult: 0.0
FPS Mult: 0.5

Итак, давайте рассмотрим, что вы получили, а что – потеряли.

Плюсы

Спустя каждые сутки голода вы будете получать бонусы к характеристикам:

День 1: +5 к атрибуту или способности, +5 % защиты от оружия и одна вампирическая способность.

День 2: +10 к атрибуту или способности, +10 % защиты от оружия и две вампирические способности.

День 3: +15 к атрибуту или способности, +10 % защиты от оружия и три вампирические способности.

День 4 (и далее): +20 к атрибуту или способности, +10 % защиты от оружия и четыре вампирические способности.

Также вы получаете сопротивление к болезни (100 %) и сопротивление к параличу (100 %) независимо от уровня вампиризма.

Улучшаемые атрибуты: сила, воля и скорость.

Улучшаемые способности: акробатика, атлетика, уничто-

жение, рукопашный бой, иллюзия, мистицизм и скрытность.

Уникальные вампирические способности:

Зрение Охотника – Ночное зрение и Обнаружить жизнь (радиус 100 футов) на 30 секунд, стоимость – 5 маны.

Искушение Вампира – приворожить на 20 секунд при контакте, используется раз в сутки, бесплатно.

Царство Ужаса – Молчание и Деморализация на 20 секунд при контакте, используется раз в сутки, бесплатно.

Объятие Теней – Ночное Зрение на 90 секунд, Невидимость на 180 секунд, используется раз в сутки, бесплатно. Идеальная способность как для незаметного убийства, так и для побега в случае погони.

Минусы

Не все так сладко, как кажется с первого взгляда. Голод делает вас сильнее и одновременно слабее: без крови вы уязвимы для солнца и магии огня. Каждый день без подпитки увеличивает количество по-



FPS 36 (Type 0)
Queued Count: 1
Sleep Milliseconds: 1
Count Mult: 0.0
FPS Mult: 1.0

лучаемого на солнце повреждения. А путешествовать только ночью далеко не всегда хорошо, да и не всегда интересно. Но самая большая головная боль заключается в отношении NPC к вам. После четвертого дня голода все будут знать, кто вы на самом деле. Торговцы будут отказываться покупать и продавать вам предметы, другие – разговаривать и даже давать квесты, а третьи просто молча будут на вас нападать. Если найти жертву и утолить голод, быстрые путешествия и даже отдых на солнце будут абсолютно безвредными.

Лечение

Надоело бегать во тьме и дырывать людям глотки? Пошли лечиться. Лучший способ – подойти к любому священнику и попросить его о лечении. Можно обратиться к Висенте в Темном Братстве. В обоих случаях вас направят к некому Раминусу Полусу в Арканном Университете, который посоветует вам наведаться в Скинград к Янусу Джассильдору, а уж тот пошлет куда подальше. Так, после пяти посылов вы встретитесь с ведьмой, которая так знает, как вас вылечить. В обмен на нужное варево она требует пять пустых Великих Камней Душ. Штуки эти – редкие, но их можно купить или украсть в любой гильдии магов. Однако, доставив щебень спасительнице, вы не сразу получите исцеление, а отправитесь на поиски нужных ей ингредиентов:

- 6 головок чеснока (везде валяется);

- 2 комка Кровавой травы (внутри и вокруг ворот Забвения);
- 5 листов Ночной тени (промежуток между Бравилом и Скинградом, а также в Арканном Университете);
- кровь Аргонианца (сойдет любой, лишь бы вас не поймали);
- пепел вампира (нужен пепел вампира именно из Красных Вод).

Отдаете все ведьме и через день получаете заветный коктейль. Выпиваете – и вы здоровы. Вот только абсолютно все полученные бонусы канут в Лету. Хорошо подумайте, стоит ли оно того?

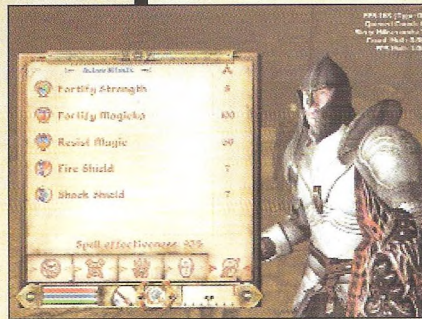
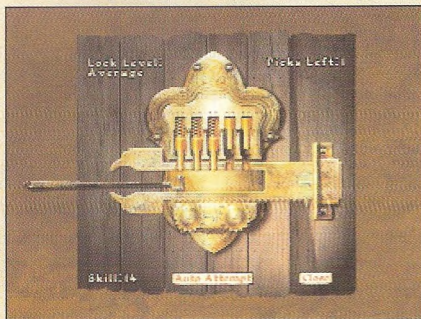
Советы

- Рассчитывайте время. Будьте уверены, что к восходу доберетесь до убежища и что при быстром путешествии не появитесь в пункте назначения на солнцепеке.
- Многие квестовые персонажи и торговцы ночью спят. Если они вам понадобятся, старайтесь говорить с ними в помещениях или в тени.
- Не стесняйтесь использовать способности. Иначе зачем вы стали вампиром?
- Помните: питание приводит к понижению уровня вампира. Больше крови = больше человечности и меньше способностей. Голод = меньше человечности, но больше способностей.
- Заклинание «Молчание» дано вам не просто так, используйте его на противниках, атакующих магией огня. Вы теперь куда уязвимей к огню, чем раньше.

Дима [Butcher] Язовицкий



Oblivion: наш ответ читерам!



Ну-с, товарищи читеры! Дошла очередь и до вас. Если вы читаете эту страницу, вы либо любите нечестно проходить игры, либо вам лень, либо вы прошли игру столько раз, что хочется уже и поэкспериментировать. То, что вы видите перед собой, – по сути, простые команды великой и ужасной консоли, вызывающейся святой

Тильдой (~). Тут есть и чистоты, и приколы, и просто чуть ли

не «редактор карты». Наслаждайтесь!

- Tfc – свободная камера
- SetItemValue Amount – (используется на вещах) установить цену предмета
- StopCombat – персонаж прекращает бой и прячет оружие (но продолжит, если найдет цель)
- Psb – добавить все заклинания в книгу игрока
- Modpcs skill 100 – добавляет 100 очков к способности
- Modpca luck 100 – добавляет 100 очков к атрибуту (тут – удача)
- player.additem 0000000F 'XXX' – добавляет любое количество золота (XXX – количество)
- player.setstage <QuestID> <Stage> – переносит квест на определенный уровень
- Showbirthsignmenu – меняет знак зодиака
- Showclassmenu – позволяет менять свой класс
- Drop TypeREF Amount – из указанной цели выпадает указанный предмет. Подбирание предмета будет считаться воровством
- SetActorFullName «John Doe» – изменить имя героя
- hairtint (red/green/blue) – изменить цвет волос персонажа
- FOV # – изменить угол обзора (по умолчанию 75)
 - player.setlevel 1 – изменить уровень героя (1–255)
 - SexChange – изменить пол
- saqs – выполнить все уровни квеста
- DuplicateAllItems DestinationObjREF – копировать предметы определенного персонажа в определенное место
- CreateFullActorCopy – сделать точную копию определенного персонажа
- drop <form id> amount – выбросить предмет
- equipitem <form id> – экипирует предмет
- qqq – выйти из игры без использования меню
- advlevel – вызвать экран статистики персонажа и повышение уровня
- advskill skill # – повысить способность (например: advskill blade 4)
- ShowSpellMaking – вызвать окно создания заклинаний
- player.additem <Form ID> <amount> – дает игроку заданное количество предметов
- player.AddItem 00000000 # – дает игроку #-количество предмета 00000000 (разные комбинации дают разные предметы)
- SetPCFame – дает игроку позитивную славу
- SetPCInfamy – дает игроку дурную славу
- player.AddSpell 00000000 – добавляет игроку заклинание 00000000 (разные комбинации дают разные заклинания)
- tgm – режим бога (пишется, не указывая ни на кого)
- player.pausefine – охрана перестает нападать на тебя,

- и твой штраф считается оплаченным
- stopcombat – прекращение атаки выбранного врага/друга
- player.setAV <Ability/attribute> <#> – повысить или понизить способность или атрибут
- kill – немедленное убийство (предварительно надо выбрать человека или создание)
- help – показать команды консоли
- lock [1-100] – закрыть выбранную дверь или контейнер
- setscale number – менять размер объекта. Нажмите на объект, потом введите чит, добавляя число от 2 до 5 (1 – нормальный размер)
- ModDisposition ObjREF Amount – меняет отношения NPC к вам. Например: ModDisposition 014 -100 заставляет цель ненавидеть вас
- MoveTo ObjREF – переместить объект/себя к определенной точке. Таким образом можно задавать свои собственные точки «быстрого путешествия»
- Player.CreateFullActorCopy – вызывает копию себя. Изначально она пассивна, но будет отбиваться при атаке. Действие все еще считается агрессией, так что остерегайтесь охраны
- PCB – очистить память от ненужных данных. Это освобождает используемую память, сильно улучшая производительность игры.



Лучше всего использовать в замкнутых зонах

- **RemoveAllItems** – лишает цель или игрока всех предметов
- **player.completequest <FormID>** – убирает из списка квестов активный, но не завершает его
- **player.removeitem <FormID> <#>** – убирает любой предмет
- **player.setcrimegold 0** – убирает награду за вашу голову. Если вас преследует охрана, нужно оторваться от погони, покинуть город и вернуться, чтобы чит подействовал на охрану
- **DeleteFullActorCopy** – удаляет копию себя, созданную с помощью команды **Player.CreateFullActorCopy**
- **player.removespell <FormID>** – убирает определенное заклинание
- **resurrect** – возродить определенное существо/человека
- **savegame [filename]** – сохранить
- **PRID Player** – сделать себя целью
- **SetCrimeGold 2000** – выставить награду за голову выделенного персонажа. Весело использовать этот чит на охранниках
- **setcameravfov [degrees]** – выбрать градус обзора камеры (75 по умолчанию)
- **fov [#]** – выбрать угол обзора (75 по умолчанию)
- **SetAV AValue Amount** – установить определенную способность (Marksman, LightArmor и т. д.)
- **SetPos X Value** – выбрать координату для объекта и передвинуть его туда

- **set timescale to <number>** – выбрать скорость времени (30 по умолчанию, 1.0 – реальное время)
- **SetBarterGold Amount** – выбрать торговца и определить количество золота, которое у него есть
- **showfullquestlog [quest id]** – показать все записи лога по определенному квесту
- **showquestlog 1** – показать лог выполненных квестов
- **showquestlog 0** – показать лог действительных квестов
- **showquesttargets** – показать цели действительного квеста
- **showquestlog** – показать лог квеста
- **ShowClassMenu** – показать окно выбора класса
- **ShowRaceMenu** – показать окно выбора расы/имени/внешнего вида
- **ShowBirthSignMenu** – показать окно выбора знака зодиака
- **GetPos X** – показать местонахождение объекта/персонажа на оси X (Y и Z также действительны). Добавить к читу «Player.» в начале, чтобы узнать свое местонахождение
- **PlaceAtMe <formid>, <number of spawns>, <x>, <y>** – вызывает NPC, предмет или существо в заданные координаты.
- **player.placeatme <Form ID>** – вызывает NPC к вашему местоположению
- **UnEquipItem TypeREF** – цель перестает использовать выбранный предмет (используется для обезоруживания противника или снятия с него доспехов)



- **Look ObjREF** – цель смотрит на определенный объект
- **SetAV Aggression 100** – цель атакует всех, кто ей не нравится, без предупреждения
- **StopLook** – цель перестает смотреть на кого-либо или что-либо (отменяет любую команду Look)
- **coc testinghall** – телепортирует игрока в зону со всеми объектами, монстрами и NPC в игре
- **coc toddtest** – телепортирует игрока в зону тестирования разработчиков
- **movetoqt** – телепортирует игрока к месту назначения действительного квеста (для лентяев и ускоренного прохождения игры)
- **TAI** – переключить ИИ
- **TDETECT** – изменить обнаружительные способности ИИ
- **tcai** – изменить ИИ в бою
- **TDT** – изменить детали на дисплее (кадры в секунду и т. д.)
- **tff** – изменить полную помощь
- **TG** – изменить траву
- **TLL** – изменить землю
- **TLV** – изменить листья
- **TS** – изменить небо
- **TT** – изменить деревья
- **tws** – изменить воду
- **TWF** – изменить изображение объектов
- **TCL** – убрать столкновения с текстурами (да-да, тот самый знакомый всем геймерам noslip)
- **TFOW** – убрать туман, закрывающий карту
- **TM** – отменить прячущиеся меню
- **ShowSubtitle** – переключить субтитры в разговоре с NPC

- **twr** – изменить радиус воды
- **unlock** – открыть дверь или ящик (предварительно выбрать закрытый замок или ящик)

Разумеется, многие хотя «нафотографировать» красоты игры, и не всем удобно делать это программами. В ini-файле в папке игры находим текст «bAllowScreenShot=0» и заменяем его на «bAllowScreenShot=1», после чего можно спокойно делать снимки принт-скрином.



Несколько советов, которые помогут при прохождении игры «Готика 3»



Сражения и передвижение по карте

Как убить противника более эффективно

Для того чтобы нанести противнику больший урон, целитесь стрелами или магией в его голову. Хедшоты увеличивают ваши шансы победить.

Очень помогает в боях хорошее оружие. Так, используя пламенный меч, вы сможете наносить урон в сотню очков, но для него требуется сила 120. Купить эту игрушку можно у дядьки Клиффа, если вам удастся освободить его и привести в Реддок.

Не пользуйтесь доспехами. На данный момент от них в игре нет никакого толку, свои сбережения лучше тратить на обучение и покупку оружия.

Убиваем врагов, которые уже лежат без сознания

Для того чтобы убить врага, который лежит без сознания, нужно сделать следующее. Подойдите к нему и нежно зажмите правую кнопку мышки. В верхней половине монитора появится индикатор здоровья врага. Теперь бегом клацайте по левой кнопке мыши – и главный герой сразу же жестоко убьет негодяя-противника.



Кабаны – как быки, их лучше не дразнить

С кабанами драться тяжело, поэтому в рукопашную лучше с ними не воевать. Намного проще использовать лук или магию. Несколько хедшотов – и они полягут смертью храбрых. То же самое рекомендую применять и к их кабанистым родичам по разуму.

Но воевать против кабанов необязательно. Куда выгоднее использовать их силу с выгодой для себя. Используйте на них заклинание «приручить животное», и они сразу же пойдут за вами на поиски новых приключений. Но есть тут и еще одна хитрость. Если вы намотите у друидов превращение кабанов в рипперов, сможете выгодно воспользоваться скоростью атаки прирученного животного.

Качайтесь правильно!

Хотите иметь красивое тело? Ваш принцип – «в здоровом теле здоровый дух»? Качайтесь! Но качаться не нужно просто так, «абы було», делать это нужно с умом. Набирая новые уровни, вы получаете дополнительные очки обучения. Однако не стоит их тратить зря. Постарайтесь получить сотню очков в книгах, табличках и обелисках, не поднимая при этом уровни. Как наберете их, сразу же бегите в магазин, становитесь в очередь и закажите скилл «Быстрое обучение». Как только он будет у вас в руках, прокачка станет намного эффективнее.

Избегайте проблем с напарником

Часто бывает, что вашего напарника постоянно убивают или он и вовсе исчезает. Это происходит, потому что на него постоянно кто-то нападает. А игра вам, к сожалению, не показывает, куда именно сейчас отправился напарник. Вот с ним все время и приключается какая-то беда. Лучший способ избежать подобных проблем – зачищать территорию от врагов перед тем, как начинать очередной квест.

Несколько советов тем, кто играет за мага

Если вы не хотите постоянно иметь потребность в бутылочках с маной, просто изучите восстановление маны. Когда она регенерируется со скоростью 5 единиц в секунду, бутылочки вам уже не понадобятся. Изучить восстановление маны можно у верховного мага огня в Венгарде. По ходу игры подвернется и еще несколько возможностей.

Самые лучшие заклинания атаки – заклинания ледяного копья, молнии и огненного шара – наносят врагу одинаковый урон. Однако самое полезное из них – ледяное копье, потому что оно еще и замораживает противника на некоторое время, в зависимости от величины «древнего знания». Огненный шар несколько хуже, но и у него есть дополнительная возможность поджечь противника.

Добыча ресурсов и торговля

Добываем золотые монетки и не только

На самом деле способов добыть денежку – масса. Но ведь если все делать правильно, слишком долго получится. Поэтому пойдем в обход. А обходов тут есть не один, а целых несколько и все они гарантируют прибавку к уже имеющемуся «баблу». Итак, самый простой способ срубить капусты по-быстрому – стать на время гопником. Подойдите к любому NPC, желательно к такому, чтобы инвентарь у него солидный был (это, как правило, охотники), врежьте ему как следует, потычьте в него ножиком и четвертуйте, а потом заберите все, что из него выпадет. Потом все это нужно впарить какому-нибудь «пересичному лоху», и будет вам счастье.

Если для вас это сложно, есть и другой способ. Кастаните заклинание «кровожадность» на нескольких зрителей. Они начнут друг друга пинать, вам же останется всего ничего – собрать все, что после них останется. Опять же, все собранное можно кому-то спихнуть по рыночной цене. Заметьте, что предметы можно только продать, а вот выкидывать их нам почему-то запретили.

Кстати, если вы, выполняя задание квеста, вручили NPC очень «вкусную» вещь, ее можно вернуть обратно. Избежите беднягу и заберите у него все, что нужно. Искусственному интеллекту без разницы, квест-то уже зачтен!

Однако есть и честные пути к успеху. Так, если в начале игры изучить навык «рудник» и обыскать пару-тройку шахт, а потом надыбать рецепт полуторного меча (12000), то вы сможете их производить. Для изготовления одного полуторного меча нужно 10 единиц руды и 1 стальная заготовка. Продать такую железку можно за 4800. Поначалу будет тяжело, но когда освоитесь, тогда уже не нужно будет убивать левых NPC.

Обычные ресурсы добываются следующим способом. Нужно подойти к свободной жиле, такой, где никто не работает, нажать левую кнопку мыши и дождаться появления надписи с ее названием. После этого главный герой махнет киркой и добудет немного магической руды, золота, серы или железа. С навыком горного дела добыча ресурсов будет более эффективной.

Торгуйтесь правильно

Торговцы, как известно, думают и предлагают нам вещи по воле Великого Рандома (от англ. random – случайный выбор). Так вот. Сохраняйтесь перед тем, как общаться с барыгами. Каждый раз они нам предлагают что-то новенькое, а это особенно акту-



ально для магов, ведь они могут найти очень даже полезные штуки, как, например, дощечки на улучшение древних знаний.

Бывает, что у торговцев появляются такие вещи, которых хочется купить сразу несколько. В такой ситуации с торговцем нужно очень хитро расплачиваться. Если у него нет денег, расплатитесь чем-нибудь ненужным из инвентаря. А если барыга оказался при деньгах – тогда заплатить лучше деньгами или товарами, которые у него и так уже есть. Фишка в том, что при использовании такой хитрой системы игра не заметит, что вы уже общались с торговцем. А через несколько минут его инвентарь полностью обновится. Скорее всего, этот баг будет исправлен патчем, а пока радуйтесь жизни...

Игровое меню

Что означают цвета, которыми написаны имена NPC?

Разные цвета надписей с именами существ означают предположенности их к главному герою. Зеленый цвет означает дружественное отношение, белый – нейтральное, оранжевый – агрессия, а красный – враждебность.

Почему изменился цвет полосы выносливости с желтого на серый?

Если главного героя немного погрызли вредоносные монстры, такие как мухи и тролли, или он был атакован ядовитой стрелой, цвет полосы выносливости окрашивается в серый цвет. В таком состоянии выносливость главного героя восстанавливается медленнее. Но проблема эта решаема: нужно выпить напиток со знаком «+».

Что означают полосы в нижнем правом углу?

Красная полоса показывает количество жизней главного героя, желтая – выносливость, а синяя – количество маны.

Как узнать репутацию главного героя в городах?

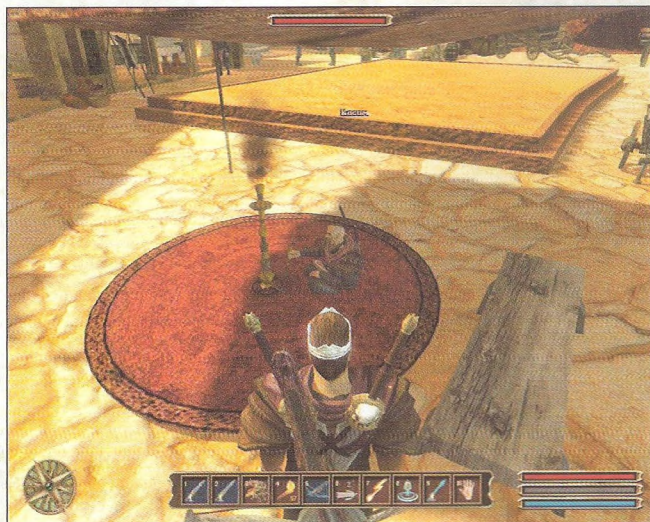
В меню «квест», на миниатюре показаны все города с их символами. Левая клавиша мыши по символу города покажет уровень репутации главного героя в этом городе.

Как отделять вещи в инвентаре?

Если в инвентаре главного героя есть несколько одинаковых предметов, их можно не только продавать, как нам предлагает меню, но и отделять друг от друга. Для этого нужно выделить его левой кнопкой мыши и клацать на свободном месте, так они будут перемещаться по одному. Дабл-клик перенесет все сразу.

Икебот Эрастов

Путеводитель по миру «Готики»



Где взять двенадцать огненных кубков?

Вы получили где-то Огненный кубок и теперь думаете, куда его девать? Плохо дело: придется узнать, который из кубков вы случайно взяли, чтоб найти еще 11. Но не мучайтесь поисками кубков вслепую. Все просто, достаточно лишь следовать нашим наводкам.

В монастыре магов Огня, в Нордмаре: кубок дает Мильтена.

В Монтере: один из рабов на раскопках отдает кубок в обмен на выполнение его квеста.

В Венгарде: кубок дает паладин Маркус.

В Трелисе: кубок дает паладин Конрада.

В Неморе: выполнив квест мага Огня Треслотта, кубок можно получить у самого мага.

В Сильдене: в хижине начальника лагеря рабов Запотека есть еще один. Его можно просто украсть.

В Варанте, на дороге между Мора Сулл и Брага: в процессе выполнения квеста паладина Круза можно найти труп живучего ползуна. Там и чаша.

В Гелдерн: рядом с ареной, в золотой шахте.

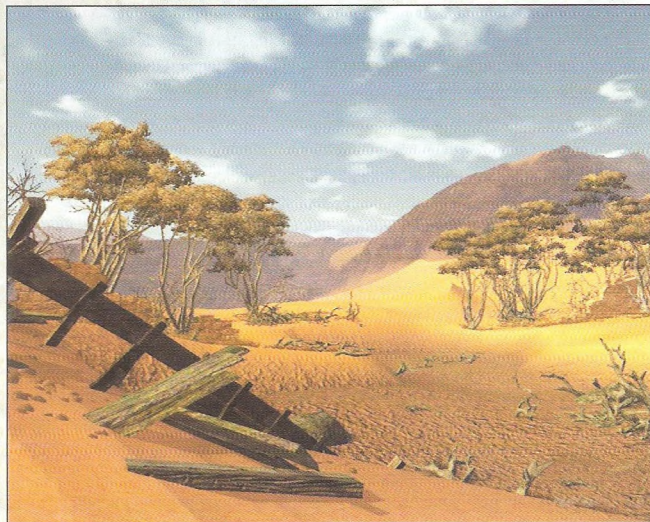
В Окаре: выполнив квест мага Огня Ракуса, кубок можно получить у самого мага.

В лагере бандитов в проходе в Варрант: после выполнения квеста кубок отдает паладин Карлен.

В Кап Дуне: можно купить у орка Украсса, выполнив для начала квест, который он дает.

В Мора Сулл: выполнив квест торговца Масила, кубок можно получить у него.

Что теперь делать с этими кубками?



Вы собрали все. Что теперь с ними делать? Жонглировать — не получается... Нужно их куда-то пристроить! Их, как оказалось, с удовольствием берут паладины. И это явно ответ на вопрос, для чего они сделаны, эти кубки. К сожалению, мы не можем сказать, что будет, если все кубки отдать нужным паладинам... Дело в том, что до сих пор (к 1 декабря) никто пока не нашел, куда пристроить последний кубок. Но вот список паладинов, которые принимают одиннадцать из них:

По дороге на Варрант: Карлен

В Варранте: Круз

В монастыре магов Огня: Оливье

В Кап Дуне: Венцель

В Венгарде: Маркус, Тордир, Корбин, Георг

В Окаре: Роланд

В Реддоке: Хавьер

В Трелисе: Конрад

Как защитить себя от бесполезной траты времени?

Чтобы не было больно за бесцельно прожитые в «Готике» часы и сутки, всякий раз, когда вы приходите в какую-то новую локацию, найдите камень телепорта. В следующий раз, когда вам понадобится посетить какое-то место, вы сможете сделать это быстро и без усилий. Для упрощения процесса предлагаем вам найти камни по нашим ориентирам.

Камни телепорта в Миртане

Ардея. Первый можно найти, если войти в город и найти Хамлара — перед ним стоит стол, на столе — нужный вам камень. Это прямо возле начальной точки игры. Второй находится на крыше дома Джека.





Гелдерн. Торговец Мирзо, которого мы знаем по квесту начальника арены, держит в инвентаре один из камней. А на юге города у ворот, что ведут к лесному лагерю, есть еще один.

Гота. В сундуке, в доме лидера орков Потроса – первый. Второй камень можно найти в кузнице (дом справа от подъема в замок), он там лежит на столе.

Кап Дун. Орк Украсс стоит возле входа в склад – это ориентир. Входим внутрь, находим ящик, на нем находим нужный нам камушек.

Монтера. Напротив Санфорда стоит дом с испуганным рабом (этот дом правее дома знакомого нам главного наемника). Здесь вы найдете искомое.

Немора. Возле восточного входа в Немору есть сундук. Там первый камень. Второй – у Мага Огня Треслотт.

Окара. Есть как минимум два камня телепорта: первый – в инвентаре у паладина Роланда, а второй – на камне, напротив входа в хижину. Второй найти элементарно: выходим из Окары, поворачиваемся направо – вот он!

Реддок. В процессе выполнения квеста в пещере, которую мы зачищаем, около гоблина в ящике.

Сильден. Возле «Стоунхенджа» – круга камней, подле одного из мегалитов лежит нужный нам камень. Есть еще один в инвентаре оркашамана Громпела (в одном из квестов его нужно убить).

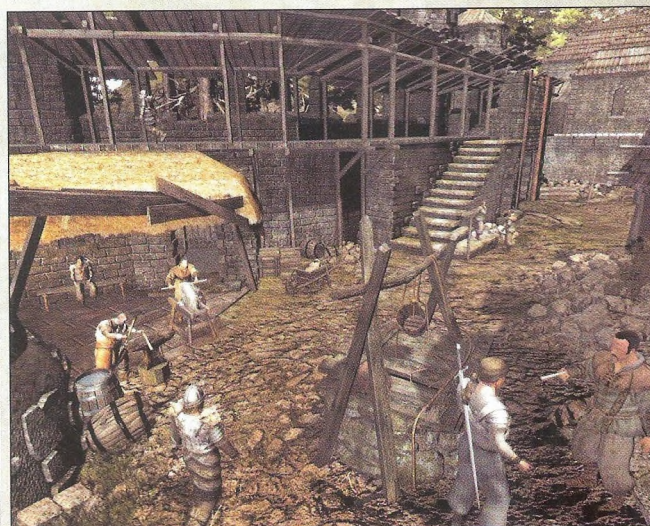
Трелис. Внутри сундука, за гробницей Белиара, что возле юго-западного выхода из города. Еще один – у Хабира, ассассина. Говорят, где-то есть еще один... Ищите! Найдете – скажете.

Фаринг. Внутри первой пещеры, в конце правого хода, ориентир – Рокко.

Камни телепорта в Варанте

Бен Эрай. Если входить в шахту со стороны Навараса, на бочонке справа от подъема можно найти камень.

Бакареш. Пройдите до южного конца города, найдите Сильвио, в колодце рядом с ним искомый первый камень. Еще один камень можно найти в сундуке Сигмора, в пещере позади храма, вход в которую – между храмом



Белиара и скалой, что западнее. Он ведет в храм. А в храме Белиара (для входа – 75 репутации) в сокровищнице, самой дальней комнате справа, есть еще один камень.

Бен Сала. Пока мы нашли только тот, что находится на прилавке за спиной торговца-ассассина Джореса. Говорят, есть еще один... Что ж, вполне возможно!

Брага. Камень можно найти в инвентаре у торговца Бернадо. Того самого Бернадо, что нужно найти по квесту городского головы.

Венгард (храм Венгард). В башне у мага Огня Каррипто на столе со всякими алхимическими делами можно найти первый камень (это телепорт за пределы Венгарда), второй – на другом столе (в тронный зал Робара), а камень, который можно найти в пещере Готы, переправит вас в Иннос.

Иштар. Во-первых, камень можно найти в инвентаре у Делазара, а во-вторых, есть еще один – слева от входа в город, на небольшом столике из дерева.

Лаго. Недалеко от входа в арену находятся развалины

старого дома. В нем, возле досок, можно найти камень.

Мора Сул. Возле дома ассассина Бандаро.

Камни телепорта Нордмара

Клан Волка. Внутри дома охотника Ронара. Никаких дополнительных действий не требуется, можно войти и использовать камень на столе.

Клан Молота. В доме лидера клана, Тьялфа, можно найти стол, на котором находится камень. Есть еще один: в доме Ингвара (это кузнец), на столе.

Клан Огня. В доме Кэлина, что перед подъемом в поселок, на столе.

Монастырь магов Огня. В библиотеке, внизу за лестницей, в закрытом сундуке можно найти камень.

Башня Ксардаса. Камень на столе, на первом этаже.



Советы по оптимизации игры и исправлению стандартных багов



Мир третьей «Готики» полон глюков и ошибок. Мы расскажем вам, как исправить некоторые из них.

Исправление некоторых стандартных багов

Автоматическое обновление постоянно натывает на один и тот же патч, даже если он уже установлен. Что делать?

Нужно запустить игру с помощью файла *Gothic III* из директории, в которую установлена игра, или изменить в ярлыке строку *update.exe* на *gothic3.exe*.

Во время запуска игры появляется надпись с требованием вставить диск в оптический привод, даже если он уже там. Что делать?

Нужно запустить файл *DrvSetup.exe*, который находится в папке *Support* на диске с игрой. Эта программа установит правильный драйвер и исправит ошибку.

Игра вылетает сразу после отображения логотипа nVidia. Что делать?

Тут нужно хирургическое вмешательство в файл *logo.ini*, который придется поискать в директории с игрой. Запустите его, удалите все, что там есть, сохранитесь и загружайте игру заново. Теперь все будет в порядке, однако виновники глюков – стартовые видеоролики – теперь отображаться не будут.

Установил обновление, но во время игры теперь появился какой-то непонятный текст. Что делать?

Это баг. Это нормально. Ничего не делайте. Хотя можете попробовать понажи-

мать такие комбинации кнопок:

LEFT CTRL + S
LEFT CTRL + M
RIGHT CTRL + M

Еще проблему можно [попробовать] исправить переустановкой игры и патча.

День и ночь меняются так быстро, как-будто кто-то балуется с выключателем света на солнце. Что делать?

Такие проблемы (как правило) возникают у владельцев двухъядерных процессоров. Обновите драйвера проциков и поставьте программу Dual-Core Optimizer (она, кстати, работает и на процессорах AMD X2). А рабочие драйвера можно найти на диске с «Готикой».

На экране много красного. Красные текстуры заполнили массу объектов. Скоро они доберутся и до вас. Что делать?

Иногда бывает, что мозг третьей «Готики» определяет вполне нормальные объекты или материалы как глючные. Для этой игры сие нормально, но все же нужно что-то делать... Обычно проблема связана с драйверами для видеокарты. Попробуйте настроить файл *ge3.ini* следующим образом:

`Cache.SizeMaterial=1000000`
и/или `Shader.EnableErrorMaterial=false`

Если после этого все начнет конкретно «висеть», измените для `Shader.EnableErrorMaterial` значение `false` обратно на `true`.

Угол экрана заполнил какой-то страшный текст консольного вида. Как его убрать?

Нужно зайти в файл *debug.ini* и изменить строку `DisplayModules=true` на `DisplayModules=false`.

На экран напала стая разноцветных пикселей. Что делать?



Прежде всего возьмите себя в руки и не прячьтесь под стол. Все нормально, они ведь в мониторе и никак оттуда не вылезут. Нажмите паузу, посмотрите какой-нибудь видеоролик – и обратно, в игру. К тому времени пиксели уже разбегутся по разным норкам.

Вы сохраняетесь и игра сразу же вылетает. Что делать?

Не сохранять! Представьте себе, что вы попали в сверхреалистичную игру, а еще лучше – в реальную жизнь. Сохраняться ведь там нельзя, все придется делать с первой попытки.

Есть и еще один способ. Позовите на помощь менеджер задач и остановите все процессы, не относящиеся к «Готике». Затем дефрагментируйте жесткий диск. Еще не помешает освободить незанятую память. Тогда, возможно, все получится. А вообще, проблему решает патч, начиная с версии 1.09.

Есть ли способы ускорить игру?

Братан, купи-ка себе новый комп. Поверь, это лучший способ. Еще один совет: не играй в «Готику». Запусти пасьянс «Косынку» и наслаждайся миллионами кадров в секунду. Но если ты неисправимый эрпегист и не представляешь свою жизнь без этого глючного творения, дам тебе несколько дельных советов.

Во-первых, предохраняйся. В смысле дефрагментируйся. «Готика» очень любит своп, и чтобы она его любила без вреда для общественности, нужно привести в порядок жесткий диск. Еще не помешает увеличить размер файла подкачки.

Теперь давайте-ка ознакомимся с настройками файла *ge3.ini*, которые помогут изменить настройки графики и регулировать их в зависимости от ваших потребностей и способностей вашего ПК. Итак, строки *Right* и *Bottom* отвечают за разрешение экрана. *Right* – количество точек по горизонтали, *Bottom* – по вертикали. Установив значения, например 1024 и 768, получим разрешение 1024x768. Настоятельно

рекомендуется использовать стандартные разрешения, такие как 800x600, 1024x768, 1280x1024 и так далее.

Можно отключить траву, установив в строке *Render.EnableVegetationRendering* значение *false*. Верните его обратно в *true*, и трава появится в игре снова. Вообще, стоит запомнить, что *true* (правда) – включает параметры, а *false* (ложь) – отключает их. Можно изменять дальность прорисовки травы, регулируя значение параметра *VegetationAdmin.ViewRange*. Напомню, что в стандарте оно равно 3500.0. Качество прорисовки растительности регулируется параметром *VegetationAdmin.Quality*. При *VegetationAdmin.Quality=high* используется наилучшее качество, *med* – среднее и *low* – низкое. С травкой, надеюсь, разобрались. Тут ведь все просто. Висит «Готика» – значит нужно уменьшить качество и дальность прорисовки. Теперь перейдем к более глобальным вещам.

Оптимизация памяти очень помогает для повышения производительности. За память отвечают следующие строки ini-файла:

```
Cache.SizeImage=128000000
Cache.SizeMaterial=40000000
Cache.SizeMesh=70000000
Cache.SizeSound=80000000
Cache.SizeCollisionMesh=40000000
Cache.SizeAnimation=40000000
Cache.SizeSpeedTree=10000000
```

Напротив каждого параметра указано количество памяти, выделяемой для той или



иной составляющей игрового движка. Приведенный пример оптимизирован под 1,5–2 Гб оперативной памяти.

А вот еще один пример, на этот раз – для оптимизации системы с 1 Гб оперативной памяти.

```
VegetationAdmin.ViewRange=1500.0
VegetationAdmin.Quality=med
PostprocessingAdmin.BloomHighlightThreshold=0.3
PostprocessingAdmin.ActiveEffect=0
Cache.SizeImage=64000000
Cache.SizeMaterial=20000000
Cache.SizeMesh=35000000
Cache.SizeSound=40000000
Cache.SizeCollisionMesh=20000000
Cache.SizeAnimation=20000000
Cache.SizeSpeedTree=5000000
AnimationBlending.DefaultFadeTime=0.2
AnimationBlending.PhysicsControllerDistance=1000.0
```

```
Animation.MaxRagDolls=666
Render.MeshLoDQuality=Normal
```

```
Render.AnimationLoDQuality=Normal
```

```
Render.ImageLoDQuality=Normal
```

Еще не помешает зайти в файл *UserOptions.ini* и отрегулировать все следующим образом:

```
[Options.Details]
Performance=Custom
[Options.Custom]
DistanceHigh=3
DistanceLow=1
ResourceCache=2
ObjectDetails=2
ShaderQuality=3_0
TextureQuality=2
TextureFilter=1
VegetationQuality=1
ShadowQuality=1
PostProcessing=1
```

В файле *ge3.ini*, но не в том, что в корневом каталоге игры, а в том, что лежит в папке *INI*, сделайте так:

```
ResourceCache.u32ImageMaxMemUsage_Medium=96000000
ResourceCache.u32MeshMaxMemUsage_Medium=40000000
ResourceCache.u32SoundMaxMemUsage_Medium=20000000
ResourceCache.u32MaterialMaxMemUsage_Medium=21000
ResourceCache.u32CollisionMeshMaxMemUsage_Medium=17000000
ResourceCache.u32AnimationMaxMemUsage_Medium=35000000
ResourceCache.u32SpeedTreeMaxMemUsage_Medium=750000
```



Юлиан Курников

Заплыв против течения

Читы – это плохо, очень плохо. По нескольким причинам. Во-первых, с ними геймер не может прочувствовать саму игру, разгадать все ее загадки, изрядно поломав над ними голову. Во-вторых, зачем заниматься читерством? Просто чтобы пройти игру? Где же тогда интерес? Так, «для галочки», чтобы увидеть все уровни, завалить главного монстра и сказать прабабушке, что ты – круче всех? Да, в этом определенно есть смысл. Ну а в-третьих, читеров просто не уважают и пи...нают ногами в приличном обществе. Зато читеры проходят игру намного быстрее, чем простые смертные. Это, пожалуй, один из немногих аргументов в их пользу. Хотя нет, еще они могут рассказать любимой прабабушке, что они крутые читеры и уже все прошли, а остальные – лохи и парятся с трудностями игры.

Итак, читы. Третья «Готика» и читы – понятия вполне совместимые, потому что с количеством консольных команд она готова спорить разве что с C-S и Quake. Правда, просто так они работать не станут. Для того чтобы команды командной строки работали корректно, нужно открыть тексто-

вый файл *ge3.ini*, который находится в папке *Gothic3/Ini*, и изменить строки:

```
[Game]
TestMode=false
на
[Game]
TestMode=true
```

Консоль в игре вызывается клавишей [~] (тильда). Чтобы код подействовал, его нужно ввести и нажать волшебную кнопку [Enter].

Стандартные коды к игре

- **teach LP #** – добавляет очки обучения ровно на столько, сколько вы зададите вместо символа «#»
- **give It_Gold #** – добавляет золото на столько, сколько вы зададите вместо символа «#»
- **god** – режим Бога, бессмертие
- **fullhealth** – восстанавливает очки здоровья
- **spawn** – вызвать существа
- **spawn sh** – вызвать помощника Mr. Helper
- **teach** – изучить специфические способности
- **teach all** – изучить все
- **spawn** – получить специальную вещь (она появится перед главным героем)
- **give** – добавить в игру специальную вещь (она появится в инвентаре)

- **give all** – получить все элементы
- **Invisibility** – главный герой становится невидимым
- **Kill** – убить цели

Это были общие коды, однако есть много других команд, в частности тех, которые являются следствием вышеперечисленных.

Оружие ближнего боя

Список команд, которые позволяют получить оружие, используемое в ближнем бою:

- **It_1H_AncestorSword_01** – меч предков
- **It_1H_AssDagger_01** – нож ассассина
- **It_1H_AssSword_01** – меч ассассина
- **It_1H_BarbarianSword_01** – меч варвара
- **It_1H_Bastardsword_01** – полторный меч
- **It_1H_Broadsword_01** – палаш
- **It_1H_Club_01** – дубина
- **It_1H_Crescent_01** – серп
- **It_1H_ElBastardo_01** – Эль Бастардо
- **It_1H_Epee_01** – рапира
- **It_1H_FlameSword_01** – меч пламени
- **It_1H_GreatSword_01** – великий меч
- **It_1H_Iceblade_01** – клинок холода
- **It_1H_Ingvor_Sword** – нордмарский меч
- **It_1H_Inquisitor_01** – инквизитор
- **It_1H_Katana_01** – катана
- **It_1H_Longsword_01** – длинный меч
- **It_1H_MasterSword_01** – меч мастера
- **It_1H_Moonblade_01** – лунный клинок
- **It_1H_OrcSlayer_01** – убийца орков
- **It_1H_PaladinSword_01** – меч паладина
- **It_1H_Rubyblade_01** – рубиновый клинок
- **It_1H_Runesword_01** – рунный меч
- **It_1H_Scimitar_01** – тесак
- **It_1H_Sword_01** – меч
- **It_1H_Sword_Rhobar_01** – меч короля
- **It_1H_Sword_Rust_01** – ржавый меч
- **It_1H_Wenzel_Sword_01** – меч Вензеля
- **It_2H_AncestorMight_01** – сила предков
- **It_2H_Bak-Arash_Staff** – посох шамана
- **It_2H_DemonSword_01** – меч демона
- **It_2H_Executioner_01** – меч вождя
- **It_2H_GreatInquisitor_01** – великий инквизитор
- **It_2H_InnosWrath_01** – ярость Инноса
- **It_2H_OrderSword_01** – меч порядка
- **It_2H_Sword_01** – двуручный меч
- **It_2H_Sword_Ore_01** – рудный двуручный меч
- **It_2H_Sword_Rust_01** – ржавый двуручный меч
- **It_Axe_BarbarianAxe_01** – боевой топор варваров
- **It_Axe_Bardiche_01** – топор бородача
- **It_Axe_BattleAxe_01** – боевой топор
- **It_Axe_BerserkerAxe_01** – топор берсеркера
- **It_Axe_BerserkerRageAxe_01** – ярость берсеркера
- **It_Axe_HeavyClub_01** – тяжелая дубина
- **It_Axe_NailedClub_01** – острая дубина
- **It_Axe_Rust_01** – ржавый боевой топор
- **It_Axe_SpikedClub_01** – дубина с шипами
- **It_Axe_Waraxe_01** – топор мясника
- **It_Axe_Warhammer_01** – боевой молот
- **It_Halberd_01** – алебарда

Луки

Список команд, которые позволяют получить один из многочисленных луков, используемых (как правило) в дальнем бою:

- **It_Bow_01** – лук
- **It_Bow_Army** – армейский лук
- **It_Bow_Ass** – лук ассассина





- It_Bow_Bone – костяной лук
- It_Bow_Composite – ком-
позитный лук
- It_Bow_Deathbringer – лук,
несущий смерть
- It_Bow_Demon – лук демона
- It_Bow_Fight – боевой лук
- It_Bow_Horn – роговой лук
- It_Bow_Hunting – лук охот-
ника
- It_Bow_Long – длинный лук
- It_Bow_Oak – дубовый лук
- It_Bow_OrcRipper – орчий
потрошитель
- It_Bow_Ranger – лук рейн-
джера
- It_Bow_Rune – рунный лук
- It_Bow_SilentDeath – тихая
смерть
- It_Bow_War – военный лук
- It_Bow_WolfRipper – волчий
потрошитель

Арбалеты

Список команд, которые по-
зволяют получить один из
многочисленных арбалетов,
используемых (как правило) в
дальнем бою:

- It_Crossbow_01 – арбалет
- It_Crossbow_BloodHarvest –
кровавая жатва
- It_Crossbow_Bounty – охот-
ник за головами
- It_Crossbow_Heavy – тяже-
лый арбалет
- It_Crossbow_KrashMorra –
Краш Морра
- It_Crossbow_Merc – арбалет
наемника
- It_Crossbow_Nrd – нордмар-
ский арбалет
- It_Crossbow_Orc – арбалет
орка
- It_Crossbow_Rhino – убийца
носорогов
- It_Crossbow_SlaveKiller –
смерть раба

- It_Crossbow_War – военный
арбалет

Посохи

Список команд, кото-
рые позволяют получить
один из многочисленных
посохов:

- It_Staff_BladeStaff_01 – по-
сох с лезвием
- It_Staff_Darkmage_01 – по-
сох тьмы
- It_Staff_Darkmage_02 – по-
сох черного мага
- It_Staff_Darkmage_03 – по-
сох смерти
- It_Staff_Druid_01 – посох
друида
- It_Staff_Firemage_01 – по-
сох огня
- It_Staff_Firemage_02 – по-
сох мага огня
- It_Staff_Firemage_03 – по-
сох доминирования
- It_Staff_JudgementStaff_01 –
посох судьи
- It_Staff_Man_01 – посох
колдовства



- It_Staff_Man_02 – посох
магии
- It_Staff_Man_03 – посох
мощи
- It_Staff_Prot_01 – посох обо-
роны
- It_Staff_Prot_02 – посох за-
щиты
- It_Staff_Prot_03 – посох не-
уязвимости
- It_Staff_Scythe_01 – коса
- It_Staff_Spear_01 – копье
- It_Staff_Watermage_01 – по-
сох воды
- It_Staff_Watermage_02 – по-
сох мага воды
- It_Staff_Watermage_03 – по-
сох равновесия

Стрелы

Список команд, которые по-
зволяют получить один из
многочисленных стрел для лу-
ков и арбалетов:

- BluntArrow – вырубаящая
стрела
- Bolt – стрела для арба-
лета

- Bolt_Sharp – острая стрела
для арбалета
- ExplosiveArrow – взрывная
стрела
- FireArrow – огненная стрела
- PoisonArrow – отравленная
стрела

Броня

Список команд, которые по-
зволяют получить один из
многочисленных доспехов,
надеваемых главным героем:

- Body_AssMage – тяжелый
доспех ассасинов
- Body_AssNovice – легкий
доспех ассасинов
- Body_AssWarrior – доспех
ассасинов
- Body_Druid – роба друида
- Body_Firemage – роба огня
- Body_King – доспех Робара
- Body_KingGuard – церемо-
ниальный доспех
- Body_Leather – кожаный
доспех
- Body_MercElite – тяжелый
доспех наемника
- Body_MercNovice – легкий
доспех наемника
- Body_Merc_Orcish – доспех
орка
- Body_Mercenary – доспех
наемника
- Body_Nomad – облачение
кочевника
- Body_NomadNovice – легкое
облачение кочевника
- Body_NomadWarrior – тяже-
лое облачение наемника
- Body_NrdElite – тяжелая
нордмарская броня
- Body_NrdScout – легкая нор-
дмарская броня
- Body_NrdWarrior – нордмар-
ская броня
- Body_Paladin – доспех пала-
дина





- Body_Peasant – одежда крестьянина
- Body_Ranger – одежда рейнджера
- Body_RebBandit – легкая броня мятежника
- Body_RebElite – тяжелая броня мятежника
- Body_RebWarrior – броня мятежника
- Body_Watermage – роба воды
- Body_Xardas – роба черного мага
- Body_Zuben – одежда Зубена

Шлемы

Список команд, которые позволяют получить один из многочисленных шлемов (корон), надеваемых главным героем:

- It_Helmet_Crown_01 – корона Миртаны
- It_Helmet_Horn_01 – рогатый шлем
- It_Helmet_LightHorn_01 – легкий рогатый шлем

Щиты

Список команд, которые позволяют получить один из многочисленных щитов, используемых главным героем для защиты:

- It_Shield_Knight_01 – щит рыцаря
- It_Shield_Leather_01 – кожаный щит
- It_Shield_Paladin_01 – щит паладина
- It_Shield_Rhobar_01 – щит Робара
- It_Shield_Round_01 – круглый щит
- It_Shield_Rune_01 – рунный щит
- It_Shield_Skull_01 – щит-черепа

- It_Shield_Wood_01 – разные деревянные щиты

Амулеты

Список команд, которые позволяют получить один из многочисленных амулетов; их главный герой может надеть на шею:

- It_Am_Assassin_01 – амулет ассасина
- It_Am_DEX_01 – амулет охотника
- It_Am_Druid_01 – амулет друида
- It_Am_HP_01 – амулет жизненной силы
- It_Am_Hunter_01 – амулет охотника 2
- It_Am_Mage_01 – амулет мага
- It_Am_MP_01 – амулет магии
- It_Am_Paladin_01 – амулет паладина
- It_Am_Prot_Edge_01 – амулет защиты
- It_Am_Prot_Edge_02 – амулет защиты 2
- It_Am_Prot_Edge_03 – амулет защиты 3
- It_Am_Prot_Edge_04 – амулет защиты 4
- It_Am_Prot_Fire_01 – амулет защиты от огня
- It_Am_Prot_Ice_01 – амулет защиты от холода
- It_Am_Prot_Lightning_01 – амулет защиты от молний
- It_Am_Prot_Missile_01 – амулет защиты от стрел
- It_Am_SP_01 – амулет выносливости
- It_Am_STR_01 – амулет силы
- It_Am_Thief_01 – амулет вора
- It_Am_Warrior_01 – амулет воина
- It_Artifact_Amulet – амулет Аданоса (квест)



- It_Ramon_Amulet – амулет Рамона (квест)

Рецепты

Список команд, которые позволяют получить один из многочисленных рецептов, которые нужны главному герою, чтобы что-то делать:

- It_Recipe_2Handed – рецепт двуручника
- It_Recipe_2HandedOre – рецепт рудного двуручника
- It_Recipe_Alligator – рецепт превращения в крокодила
- It_Recipe_AncestorMight – рецепт Силы предков
- It_Recipe_AncestorSword – рецепт Меча предков
- It_Recipe_Bastardsword – рецепт полторного меча
- It_Recipe_Bison – рецепт превращения в бизона
- It_Recipe_Bloodfly – рецепт превращения в шершня
- It_Recipe_BluntArrow – рецепт нокаутирующей стрелы
- It_Recipe_Boar – рецепт превращения в вепря
- It_Recipe_Booze_1 – рецепт выпивки из хмеля
- It_Recipe_Booze_2 – рецепт выпивки из кактуса
- It_Recipe_Booze_Nrd – рецепт нордмарской выпивки
- It_Recipe_Broadsword – рецепт палаша
- It_Recipe_CureDisease – рецепт лечения слабости
- It_Recipe_CurePoison – рецепт противоядия
- It_Recipe_DEX – рецепт зелья ловкости
- It_Recipe_ElBastardo – рецепт Эль Бастардо
- It_Recipe_ExplosiveArrow – рецепт взрывных стрел
- It_Recipe_FireArrow – рецепт огненных стрел
- It_Recipe_Firewaran – рецепт превращения в огненную ящерицу
- It_Recipe_Health_1 – рецепт лечебного эликсира из целебного растения
- It_Recipe_Health_2 – рецепт лечебного эликсира из солнечника
- It_Recipe_Health_3 – рецепт лечебного эликсира из целебных корней
- It_Recipe_Health_4 – рецепт лечебного эликсира из диких ягод
- It_Recipe_HPMax – рецепт зелья здоровья (постоянного)
- It_Recipe_Lion – рецепт превращения в льва
- It_Recipe_Longsword – рецепт длинного меча
- It_Recipe_Lurker – рецепт превращения в луркера
- It_Recipe_Mana_1 – рецепт зелья маны из травы маны
- It_Recipe_Mana_2 – рецепт зелья маны из огненной крапивы
- It_Recipe_Mana_3 – рецепт зелья маны из магических корней
- It_Recipe_Mana_4 – рецепт зелья маны из утренней росы
- It_Recipe_MasterSword – рецепт меча мастера
- It_Recipe_MC – рецепт превращения в краулера
- It_Recipe_Meatbug – рецепт превращения в митбара
- It_Recipe_Meatbugragout – рецепт рагу из митбара
- It_Recipe_MPMax – рецепт зелья маны (постоянной)



- It_Recipe_NrdSword – рецепт нордмарского меча
- It_Recipe_PoisonArrow – рецепт отравленных стрел
- It_Recipe_Poison_1 – рецепт яда из ядовитых пузырей
- It_Recipe_Poison_2 – рецепт яда из языка ящерицы
- It_Recipe_Poison_3 – рецепт яда из жал шершней
- It_Recipe_Rhino – рецепт превращения в носорога
- It_Recipe_Rubyblade – рецепт рубинового клинка
- It_Recipe_Runesword – рецепт рунного меча
- It_Recipe_Sabertooth – рецепт превращения в саблезубого тигра
- It_Recipe_Scavenger – рецепт превращения в падальщика
- It_Recipe_Shadowbeast – рецепт превращения в мракориса
- It_Recipe_Snapper – рецепт превращения в снэпера
- It_Recipe_SPMach – рецепт зелья выносливости (постоянной)
- It_Recipe_Stamina_1 – рецепт зелья выносливости из листа огра
- It_Recipe_Stamina_2 – рецепт зелья выносливости из железняка
- It_Recipe_Stollengrollen – кишкидер (квест)
- It_Recipe_STR – зелье силы
- It_Recipe_SwampLurker – рецепт превращения в болотного луркера
- It_Recipe_Waran – рецепт превращения в ящерицу
- It_Recipe_Wolf – рецепт превращения в волка

Навыки

Список команд, которые позволяют получить один из многочисленных навыков для главного героя:

- It_Perk_1H1H_1 – бой с двумя мечами
- It_Perk_1H1H_2 – мастер боя с двумя мечами
- It_Perk_1H_2 – сильный мечник
- It_Perk_1H_3 – мастер мечника
- It_Perk_Acrobatic – акробатика
- It_Perk_Assassin – убийство
- It_Perk_Axe_1 – большое оружие
- It_Perk_Axe_2 – большое оружие 2
- It_Perk_Axe_3 – большое оружие 3
- It_Perk_Barter – торговля
- It_Perk_Bow_2 – хороший стрелок
- It_Perk_Bow_3 – мастер стрелок
- It_Perk_Crossbow_1 – арбалетчик



- It_Perk_Crossbow_2 – хороший арбалетчик
- It_Perk_Crossbow_3 – мастер арбалетчик
- It_Perk_Darkmage – темный маг
- It_Perk_Druid – мастерство друида
- It_Perk_Excuse – оправдаться
- It_Perk_ExplosiveArrow – изготовление взрывных стрел
- It_Perk_FireArrow – изготовление огненных стрел
- It_Perk_Firemage – маг огня
- It_Perk_HeavyArmor – укрепление брони
- It_Perk_Hunter_1 – охотник
- It_Perk_Hunter_2 – крупный охотник
- It_Perk_ImmuneToDisease – иммунитет к болезни
- It_Perk_ImmuneToPoison – иммунитет к отравлению
- It_Perk_KnockOut – нокаутировать
- It_Perk_Learn – быстрое обучение

- It_Perk_LightArmor – ношение роб
- It_Perk_LockPick_2 – открытие трудных замков
- It_Perk_LockPick_3 – открытие невозможных замков
- It_Perk_MasterGladiator – регенерация жизней
- It_Perk_MasterMage – регенерация маны
- It_Perk_MasterThief – мастер вор
- It_Perk_Mining – шахтер
- It_Perk_OrcHunter – стрелок орков
- It_Perk_OrcSlayer – убийца орков
- It_Perk_Paladin – паладин
- It_Perk_PickPocket_1 – простые карманные кражи
- It_Perk_PickPocket_2 – тяжелые карманные кражи
- It_Perk_PickPocket_3 – невозможные карманные кражи
- It_Perk_PoisonArrow – отравление стрел
- It_Perk_PotionMP – изготовление микстур маны
- It_Perk_PotionPerm – изготовление микстур с постоянным эффектом
- It_Perk_PotionTransform – изготовитель зелий трансформации
- It_Perk_ResistCold – сопротивление холоду
- It_Perk_ResistHeat – сопротивление жаре
- It_Perk_SharpensBlade – заточка клинков
- It_Perk_Shield_1 – использование щитов
- It_Perk_Shield_2 – мастер щита
- It_Perk_Smith_2 – ковка рудного оружия
- It_Perk_Smith_3 – ковка совершенного рудного оружия



- It_Perk_Sneak_1 – подкрадывание
- It_Perk_Sneak_2 – подкрадывание к животным
- It_Perk_Sprinter – выносливость волка
- It_Perk_StaffMagic – волшебные жезлы
- It_Perk_Staff_1 – борьба с посохом
- It_Perk_Staff_2 – борьба с посохом 2
- It_Perk_Staff_3 – борьба с посохом 3
- It_Perk_TrophyFur – шкуры животных
- It_Perk_TrophySkin – шкуры рептилий
- It_Perk_TrophyTeeth – зубы, рога, когти
- It_Perk_Watermage – маг воды

Магия

Список команд, которые позволяют получить одно из многочисленных заклинаний, которые главный герой может использовать в сражении:

- It_DruidStone_Lion – камень друида – лев
- It_DruidStone_Lurker – камень друида – луркер
- It_DruidStone_Ripper – камень друида – потрошитель
- It_DruidStone_Ripper_Broken – разрушенный камень друида (квест)
- It_DruidStone_Shadowbeast – камень друида – мракорис
- It_DruidStone_Snapper – камень друида – снаппер
- It_DruidStone_Waran – камень друида – ящерица
- It_DruidStone_Wolf – камень друида – волк
- It_Scroll_ALC_01 – свиток алхимии
- It_Scroll_AnimalForm – вид животного
- It_Scroll_ArmyOfDarkness – армия Тьмы
- It_Scroll_BlessWeapon – благословить оружие
- It_Scroll_Bloodlust – жажда крови
- It_Scroll_CallAnimals – вызов животного
- It_Scroll_Charm – забвение
- It_Scroll_CureDisease – вылечить слабость
- It_Scroll_CurePoison – вылечить яд
- It_Scroll_DestroyEvil – изгнать зло
- It_Scroll_Disease – ослабить
- It_Scroll_DuskToDawn – ночь ко дню
- It_Scroll_Fear – страх
- It_Scroll_Fireball – огненный шар
- It_Scroll_Firerain – огненный дождь
- It_Scroll_Flamesword – вызвать огненный меч
- It_Scroll_FrostWave – ледяная волна
- It_Scroll_Hailstorm – шторм
- It_Scroll_Healing – исцеление
- It_Scroll_HealOther – исцелить другого
- It_Scroll_HeatWave – огненная волна
- It_Scroll_Icelance – ледяное копье
- It_Scroll_INT_01 – старый свиток
- It_Scroll_Light – свет
- It_Scroll_Lightningbolt – стрела молнии
- It_Scroll_Meteor – вызвать метеор
- It_Scroll_Mist – туман
- It_Scroll_OpenLocks – открыть замок
- It_Scroll_Poison – отравить



- It_Scroll_Sleep – сон
- It_Scroll_SoulTravel – путешествие души
- It_Scroll_SummonDemon – вызвать демона
- It_Scroll_SummonGoblin – вызвать гоблина
- It_Scroll_SummonGolem – вызвать голема
- It_Scroll_SummonLightning – призыв молнии
- It_Scroll_SummonSkeleton – вызвать скелета
- It_Scroll_TameAnimal – приручить животное
- It_Scroll_Telekinesis – телекинез
- It_Scroll_TimeBubble – пузырь времени
- It_Scroll_WordOfControl – слово Инноса

Кольца

Список команд, которые позволяют получить одно из многочисленных колец, которые главный герой может надеть:

- It_Artifact_Ring_01 – кольцо жизни Аданоса (квест)
- It_Artifact_Ring_02 – кольцо маны Аданоса (квест)
- It_Artifact_Ring_Geldern – древнее кольцо алхимика
- It_Ring_DEX_01 – кольцо охоты
- It_Ring_HP_01 – кольцо жизней
- It_Ring_MP_01 – кольцо маны
- It_Ring_Prot_Combat_01 – кольцо защиты ближнего боя
- It_Ring_Prot_Edge_01 – кольцо защиты от оружия
- It_Ring_Prot_Edge_02 – кольцо защиты
- It_Ring_Prot_Fire_01 – кольцо защиты от огня
- It_Ring_Prot_Ice_01 – кольцо защиты от холода
- It_Ring_Prot_Lightning_01 – кольцо защиты от молний
- It_Ring_Prot_Magic_01 – кольцо защиты от магии
- It_Ring_Prot_Missile_01 – кольцо защиты от стрел
- It_Ring_SP_01 – кольцо выносливости
- It_Ring_STR_01 – кольцо силы

Зелья

Список команд, которые позволяют получить одно из многочисленных зелий, которые герой может использовать для разных нужд:

- It_Aldo_Schatulle – старая шкатулка
- It_AlShedim_Deadkeeper_01 – урна хранителей мертвых
- It_AlShedim_Healer_01 – чаша целителей
- It_AlShedim_Warrior_01 – статуя воителей
- It_Amul_Goldsack – кошелёк Амула
- It_Ancestor_Stone_01 – камень предка Акаша
- It_Ali_Artifact – камень предка Эйнара
- It_Ancestor_Stone_03 – камень предка Сноппра
- It_Ancestor_Stone_04 – камень предка Балдара
- It_Ancestor_Stone_05 – камень предка Ангира
- It_Ancestor_Stone_06 – камень предка Берека
- It_Artifact_Abbas – чаша воды Аббаса
- It_Artifact_Crown – корона Аданоса
- It_Artifact_GeldernShadowBeastRuin – теневой скипетр
- It_Artifact_Helmet_Geldern – шлем первого паладина

- It_Artifact_Robe – роба Ада-носа
- It_Ashton_GoldList – золотой свиток Аштона
- It_Aidan_Book – книга Эйде-на (+20 Древнее знание)
- It_AlShedim_Priest_01 – ка-менная плита жрецов
- It_AlShedim_Wise_01 – свит-ки ученых
- It_Bernado_Letter – письмо Бернадо
- It_Bradley_SlaveList – список рабов Брэдли
- It_Book_ALC_01 – основы ал-химии
- It_Book_INT_01 – старая кни-га
- It_Basir_GoldChest – шкатул-ка Басира
- It_Chalice_Beliar – чаша Асама
- It_Chest_Norma – шкатулка
- It_Chest_Good – шкатулка 2
- It_Cup_Gold – золотой кубок
- It_Cup_Gold_KapDun – золо-той кубок из Кейп Дуна
- It_Cup_Gold_MoraSul – чаша души из Моры Сул
- It_Cup_Horn – питьевой ро-жок
- It_Cup_Silver – серебряный кубок
- It_Cup_Silver_KapDun – сере-бряный кубок из Кейп Дуна
- It_Ejnar_Helm – шлем Эйнара
- It_FiremageCup – огненная чаша
- It_FiremageCup_Blessed – благословенная огненная чаша
- It_Gold – монета
- It_GoldChalice_Lares – чаша шамана (Гелдерн)
- It_GoldNugget – золотой са-мородок
- It_GoldRing – золотое кольцо
- It_Gold_Stack_01 – золото



- It_Gold_Stack_02 – много зо-лота
- It_Gold_Stack_03 – сокровище
- It_Ilja_Artifact – артефакт Ильи
- It_Kamak_Artifact – арте-факт Камака
- It_Necklace – ожерелье
- It_Ore – волшебная руда
- It_Potion – бутылка
- It_Potion_Alligator – превра-щение в крокодила
- It_Potion_Bison – превраще-ние в бизона
- It_Potion_Bloodfly – превра-щение в шершня
- It_Potion_Boar – превраще-ние в вепря
- It_Potion_CureDisease – ле-чение слабости
- It_Potion_CurePoison – проти-воядие
- It_Potion_DEX – зелье лов-кости
- It_Potion_Empty – пустая склянка
- It_Potion_Firewaran – превра-щение в огненную ящерицу

- It_Potion_Health – эликсир здоровья
- It_Potion_HPMax – эликсир постоянного здоровья
- It_Potion_Lion – превраще-ние во льва
- It_Potion_Lurker – превраще-ние в луркера
- It_Potion_Mana – зелье маны
- It_Potion_MC – превращение в краулера
- It_Potion_Meatbug – превра-щение в митбара
- It_Potion_MPMAX – зелье по-стоянной маны
- It_Potion_Poison – яд
- It_Potion_Rhino – превраще-ние в носорога
- It_Potion_Sabertooth – превра-щение в сублезубого тигра
- It_Potion_Scavenger – пре-вращение в падальщика
- It_Potion_Shadowbeast – пре-вращение в мракориса
- It_Potion_Snapper – превра-щение в снэппера
- It_Potion_SPMAX – зелье по-стоянной выносливости

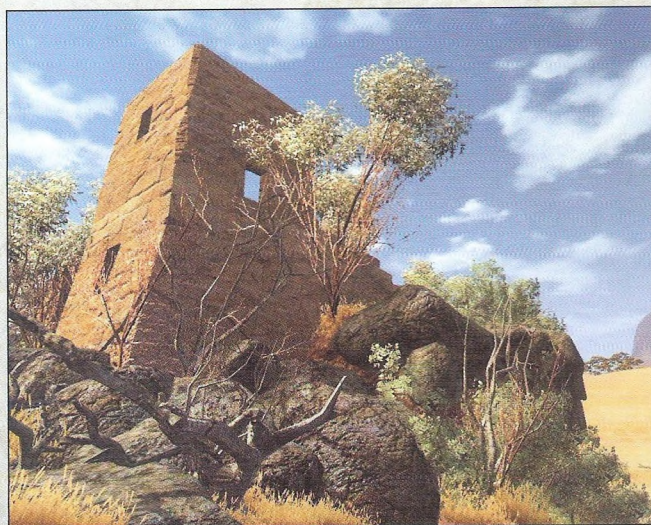
- It_Potion_Stamina – восста-новить выносливость
- It_Potion_STR – зелье силы
- It_Potion_SwampLurker – превращение в болотного луркера
- It_Potion_Waran – превраще-ние в ящерицу
- It_Potion_Wolf – превраще-ние в волка
- It_Scepter – скипетр Варанта
- It_Thorald_Armor – броня То-ральда

Телепортеры

Список команд, которые по-зволяют герою переместиться в одну из локаций на карте.

- It_Teleport_Ardea
- It_Teleport_Bakaresh
- It_Teleport_Beliar
- It_Teleport_BenErai
- It_Teleport_BenSala
- It_Teleport_Braga
- It_Teleport_Faring
- It_Teleport_FireClan
- It_Teleport_Geldern
- It_Teleport_Gotha
- It_Teleport_Hammerclan
- It_Teleport_Innos
- It_Teleport_Ishtar
- It_Teleport_KapDun
- It_Teleport_King
- It_Teleport_Lago
- It_Teleport_Monastery
- It_Teleport_Montera
- It_Teleport_MoraSul
- It_Teleport_Nemora
- It_Teleport_Okara
- It_Teleport_Reddock
- It_Teleport_Silden
- It_Teleport_Trelis
- It_Teleport_VanguardTempel
- It_Teleport_Wolfclan
- It_Teleport_Xardas
- It_Teleport_Zuben

Икебот Эрастов





MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Назвать Marvel: Ultimate Alliance ролевой игрой сложно, но можно. Разработчик этого во многом непонятного для несведущих людей хита – компания Raven Software – на качественно новом уровне воплотила все идеи предыдущей серии **X-men: Legends**. Многие моменты остались неизменными, в том числе и система нахождения секретов. Но об этом ниже, сразу после пачки простых, но весьма полезных советов общего характера. Как говорится, кто предупрежден, тот вооружен.

Итак, никаких магазинов в игре нет и не будет, хотя продавать предметы можно. Единжды проданный предмет теряется навсегда.

Каждый персонаж имеет три костюма, причем каждый из них может быть модернизирован исходя из уникальных свойств самого костюма. Каждый из героев может воспользоваться только одним из специальных предметов.

Особые способности героев можно использовать не просто так, а только в определенных случаях. Таковые представляются после проведения успешной серии комбо-ударов.

Умения можно покупать; это единственное разумное вложение кредитов (местных денег).

Несколько персонажей в PC-версии отсутствуют, поскольку являются «эксклюзивом» для консолей. Это Colossus и Moon

Knight. Чтобы играть ими, достаточно скачать соответствующий мод по адресу <http://mistertrioxin.seet-le.net/HTMLobj-3233/ColossusMK.rar> и разархивировать в папку с игрой, предварительно создав резервные копии заменяемых файлов.

По традиции в игре присутствует несколько скрытых персонажей, готовых пополнить ряды и без того немаленькой армии супергероев:

- **Dr. Strange** – необходимо спасти в первом действии;
- **Ghost Rider** – необходимо спасти во втором действии;
- **Blade** – выиграть в мини-игре на Карнавале;
- **Daredevil** – собрать пять DD-фигурок;
- **Black Panther** – собрать пять фигурок с Черной Пантерой;
- **Nick Fury** – появится в списке доступных героев после прохождения игры на легком или нормальном уровне сложности;
- **Silver Surfer** – пройти все комикс-миссии на симуляторе. Аналогично предыдущим играм серии **X-men: Legends**, в **Ultimate Alliance** действуют командные бонусы. Если собрать в партии определенный набор героев, все они получат одинаковые «плюшки». Состав команд в основном взят из различных сезонов и серий комиксов.
- **Агенты S.H.I.E.L.D.** – Captain America, Nick Fury, Spider-Woman, Wolverine – +5 % ко всем видам сопротивлений.
- **Быстрые воители:** Spider-Man, Deadpool, Elektra, Daredevil, Black Panther –





на 10 % снижено потребление энергии.

- **Военно-воздушные силы:** Human Torch, Ms. Marvel, Storm, Thor – +15 % к максимальному здоровью.
- **Альтернативные герои:** + Iron Man (War Machine), Ghost Rider (Phantom Rider), Ms. Marvel (Ventura), Spider-Woman (Secret Wars) – команда получает +5 % ко всем критическим ударам.
- **Убийцы:** Blade, Deadpool, Elektra, Wolverine – отряд получает на 60 % S.H.I.E.L.D. кредитов больше.
- **Мстители:** Captain America, Thor, Iron Man, Spider-Woman, Ms. Marvel – герои наносят на 5 % больше повреждений.
- **Bad to the Bone:** Ghost Rider, Blade, Luke Cage, Wolverine – 5 % нанесенного урона конвертируется в здоровье персонажей.
- **Здоровяки:** Captain America, Ms. Marvel, Thing, Luke Cage – все герои получают +15 % к рукопашным атакам.
- **Классические «Мстители»:** Captain America, Iron Man, Thor, Black Panther – энергия отряда увеличивается на 15 %.
- **Темное прошлое:** Elektra, Ghost Rider, Blade, Spider-Woman – команда получает на 5 % больше опыта.
- **Защитники:** 5 % Dr. Strange, Iceman, Luke Cage, Silver Surfer – 5 % нанесенного урона конвертируется в здоровье персонажей.
- **Double Date:** Mr. Fantastic, Invisible Woman, Storm, Black Panther – регенерация здоровья увеличивается на 5 %.
- **Фантастическая четверка:** Mr. Fantastic, Invisible Woman, Thing, Human Torch – за каждый нокаут восстанавливается 20 очков здоровья.
- **Femme Fatale:** Elektra, Invisible Woman, Ms. Marvel, Spider-Woman, Storm – все герои наносят на +5 % больше урона.
- **Flashback:** Captain America (костюм эпохи Второй мировой), оригинальные Daredevil, Ghost Rider, Ms. Marvel, Iceman, классические Wolverine и Iron Man – +15 % к максимальному здоровью.
- **Бойцы:** Black Panther, Captain America, Daredevil, Moon Knight, Nick Fury – все герои получают +15 % к рукопашным атакам.
- **Рыцари Marvel:** Spider-Man, Luke Cage, Black Panther, Dr. Strange, Daredevil, Moon Knight – герои получают +6 % к параметрам Body, Strike и Focus.
- **Гордость Marvel:** Dr. Strange, Thor, Storm, Black Panther – отряд получает на 60 % S.H.I.E.L.D. кредитов больше.
- **Силы природы:** Thor, Iceman, Storm, Human Torch – 5 % нанесенного урона конвертируется в здоровье персонажей.
- **Прирожденные лидеры:** Mr. Fantastic, Dr. Strange, Captain America, Storm – команда получает на 5 % больше опыта.
- **Новые «Мстители»:** Captain America, Luke Cage, Wolverine, Spider-Man, Spider-Woman, Iron Man – все герои получают +5 % ко всем видам сопротивлений.
- **Новая «Фантастическая четверка»:** Wolverine, Luke Cage, Spider-Man, Ghost Rider – энергия отряда увеличивается на 15 %.
- **Power Platoon:** Silver Surfer, Thor, Ms. Marvel, Iron Man – за каждый нокаут восстанавливается 20 очков энергии.

- **Raven Ultimates:** Colossus, Silver Surfer, Deadpool, Iceman, Invisible Woman, Thing, Moon Knight – герои получают +6 % к параметрам Body, Strike и Focus.
- **Поджигатели:** Ghost Rider, Human Torch, Storm, Thor – герои расходуют на 10 % меньше энергии.
- **Высшие силы:** Thor, Ghost Rider, Dr. Strange, Blade – регенерация здоровья персонажей увеличивается на 5 %.
- **Think Tanks:** Mr. Fantastic, Iron Man, Spider-Man, Dr. Strange – максимальный запас здоровья отряда увеличен на 15 %.
- **Оружейники:** Blade, Captain America, Deadpool, Elektra – частота критических ударов возрастает на 5 %.
- **X-Men:** Storm, Wolverine, Iceman, Colossus – энергия всего отряда увеличивается на 15 %.

Конечно, можно забить на бонусные команды и комплектовать партию исключительно исходя из собственных вкусов и соображений. Но ведь бывают ситуации, когда и соломинка ломает спину верблюду...

Goblin zZz & The Lich





РУКОВОДСТВО ТАКТИКА, СОВЕТЫ



Вот уже несколько лет, как поклонники игр серии Fallout похоронили надежду на продолжение бессмертной игры от Black Isle. Вожделенный

The Fall: Last Days of Gaia, откровенно говоря, не оправдал ожиданий, и теперь, когда, казалось бы, надежда уже не воскреснет – на горизонте появился просвет. Величать сия явление на рынке компьютер-

ных развлечений соизволили «Санитарами подземелий». В основу этой колоритной игры была положена одноименная повесть Дмитрия Пучкова, повествующая нам о нелегких буднях диверсионного отряда «Упырь», посланного на планету-тюрьму с целью предотвратить побег зеков. Однако на лавры Fallout'a игра не претендует! Да, кто-то уже успел окрестить ее Третьим Возрождением, но это иная игра, со своей незабываемой атмосферой, уникальным миром и бессонными ночами, проведенными вместе ☺.

В этой статье мы поговорим об уникальной ролевой системе игры, о том, каким характе-

ристике отдать предпочтение при генерации персонажа, о выборе оптимального оружия для массового геноцида и об основах тактики во время боя. Также из этого материала вы почерпнете много советов,



хинтов и прочей не менее интересной информации.

Генерация персонажа и ролевая система

Первое, с чем нам предстоит столкнуться, — это окно генерации персонажа. Многие опытные геймеры не только знают, но, наверное, и на собственном примере ощутили всю важность той минуты, когда осуществляется генерация персонажа с выбором основных характеристик, ведь в дальнейшем от этого выбора будет зависеть не только количество save/load, но и количество ваших сгоревших нервных клеток. Главное, на что стоит обратить внимание, — стиль, которым вы намерены проходить игру, т. е., грубо говоря, от того, каким путем вы намерены получать опыт. В игре опыт насчитывается за следующее:

- выполнение квестов;
- убийство всего, что движется;
- взлом замков;
- кража;
- грабеж;
- также можно приобрести необходимые поинты у NPC в больших городах.

Сейчас самое время ознакомиться ближе с характеристиками.

Сила влияет на урон в ближнем бою, возможность носить броню и тяжелое оружие. По умолчанию значение силы установлено 7 — это не только 2–5 Hit Points в ближнем бою (так необходимого в самом начале игры), но и возможность носить броню «Полный Пэ» в будущем.

Ловкость — одна из самых важных характеристик, влияет на все боевые, некоторые не боевые навыки, а также на показатели атаки и защиты. Эту характеристику желательно про-

качать с 5 по умолчанию хотя бы до 6–7.

Здоровье — увеличивает количество очков жизни, устойчивость к ядам и показатели брони. Сразу нужно сделать «поправку на ветер» — смерть Кабана (главного героя) чревата эндшпилем, в отличие от смерти остальных членов отряда, а AI стреляют в персонажа с наименьшим количеством очков жизни. Из этого следует, что характеристика здоровья не должна быть меньше 6, в противном случае геморрой гарантирован.

Восприятие — улучшает очки точности стрельбы в режиме прицельного выстрела, дальность обнаружения противника и некоторые не боевые навыки. Прицельной стрельбой можно пожертвовать, а необходимые не боевые навыки без проблем увеличиваются во время игры и распределяются между всеми членами команды. Соответственно, восприятие можно поставить 5.

Интеллект — влияет на не боевые навыки и количество очков для распределения навыков после каждого апа. Жизненно важная характеристика, ведь одно дело получить 9 очков после достижения уровня, а совсем другое — 11–15! Рекомендуем установить не менее 6–7.

Внушительность — определяет отношение к вам других персонажей. В основном помогает только в режиме ограбления, а еще в некоторых ситуациях можно будет обойтись без развороченных висков NPC, с которыми вы не смогли найти общий язык. ИМХО — именно та характе-



Клавиша	Действие
F 1	вызвать экран помощи
F2	сохранить игру
F3	загрузить игру
F4 или J	журнал
F5	быстрое сохранение
F8	быстрая загрузка
F9 или M	карта
F10 или Esc	меню
Пробел	пауза
Q или U	открыть/закрыть панель параметров персонажа
W или I	открыть/закрыть панель инвентаря
Клавиши со стрелками	прокрутка камеры
Перемещение мыши с зажатой правой кнопкой	вращение камеры
Колесико мыши	приблизить/удалить камеру
Tab	выбрать следующего персонажа
Shift + 1...8, Shift + клик на персонаже	добавить/исключить персонажа из выбранных
E	выбор всех персонажей
Ctrl + клик	атаковать/запереть замок
1...6, 8 на цифровой панели (зажать)	выбрать, в какую часть тела будет осуществляться атака
Alt + клик	обменяться предметами/воровать
Z	режим бега
X	режим хотьбы
C	режим хотьбы на короточках
V	режим передвижения ползком
S или H	режим скрытного передвижения вкл./выкл.
R	перезарядить оружие
A	режим прицельной стрельбы вкл./выкл.
F	смена режима стрельбы (одиночными, очередь, гранатами...)
D	смена дальности стрельбы
T	автоматический режим боя: оборона
G	автоматический режим боя: наступление
N	автоматический режим боя: выкл.
Alt	показать предметы, лежащие на земле

ристика, на которой можно сэкономить.

Вот, собственно, с характеристиками и все, что же касается выбора двух предпочтительных навыков (+20 поинтов), я рекомендую остановить свой выбор на *рукопашном бою/пистолетах* и *дробовиках* и *ловкости рук*. Дело в том, что нужные навыки вы все равно прокачаете по ходу игры, и делать ставку на *имперское оружие* – просто не вижу смысла, а вышеупомянутые навыки – это именно тот дуэт, который вам нужен в самом начале игры. Все равно ведь поначалу хороших стволов вам не видать, как моих пяти пальцев, и сражаться придется чаще холодным оружием, сапопалами и пистолетами-пулеметами. Ловкость рук даст вам возможность не только улучшить свое материальное положение кражами и взломами, но также станет незаменимой в прокачке героя.

Всего в игре имеют место десять навыков:

- **Пистолеты и дробовики** – увеличивает процент точности стрельбы из легкого огнестрельного оружия (самопалы, пистолеты, револьверы, пистолеты-пулеметы и т. п.)



Аптечки и боеприпасы для всей команды – главные реквизиты, если вы собираетесь в бой

- **Тяжелое оружие** – навык отвечает за точность стрельбы тяжелого дальнего боя (винтовки, автоматы, пулеметы, гранатометы, базаука).
- **Имперское оружие** – параметр точности стрельбы из самых продвинутых стволов, взятых на вооружение Империей (бластеры и рельс). Это оружие – явление на планете «Матросская тишина» редкое, не говоря уже о боекомплектах!
- **Метательное оружие** – увеличивает точность и дальность метания копий, ножей и гранат. Желательно прокачать этот навык хотя бы у одного героя, т. к. гранаты и коктейли «Молотова» наверняка сыграют решающую

роль не в одном вашем сражении.

- **Рукопашный бой** – повышает показатель атаки и защиты в ближнем бою. В особенности необходим в начале игры и при схватках с различными существами, населяющими планету.
- **Разведка** – определяет максимальное значение параметра *зрение*, что позволяет обнаружить противника первым, а это вам не хухры-мухры.
- **Ремонт** – практически все предметы в игре имеют свойство изнашиваться и терять свои первоначальные характеристики. Дабы уберечь свой кошелек от исчезновения несметных тысяч на ремонт оружия и бро-



Режим скрытного передвижения куда более эффективен в режиме передвижения ползком

ни, советую прогейдить этот навык у одного из персонажей.

- **Медицина** – дай неумному человеку стакан – он и руки порежет, и стакан разобьет. Эта пошлая народная пословица в моем культурном переводе говорит сама за себя ☺. Прокачивая навык *медицины*, вы увеличите эффективность применения всех медицинских препаратов.
- **Ловкость рук** – прокачав этот параметр, вы получите полный доступ к карманам населения планеты и запортым замкам. А уж там, поверьте мне на слово, есть чем поживиться.
- **Торговля** – очень полезный навык, позволяющий уменьшить цены на товар и увеличить вместимость вашего кошелька.

Последним штрихом в генерации персонажа является выбор двух особенностей, всего на наш суд представлено десять последних. Методом научного втыка сразу можно вычеркнуть из списка все на манер «+10 к тому-то, но -5 к тому-то». Причина все та же – навыки можно прогейдить во время игры, а здесь нужно выбрать что-то толковое. В общем, в ре-



Аптечки и боеприпасы для всей команды – главные реквизиты, если вы собираетесь в бой



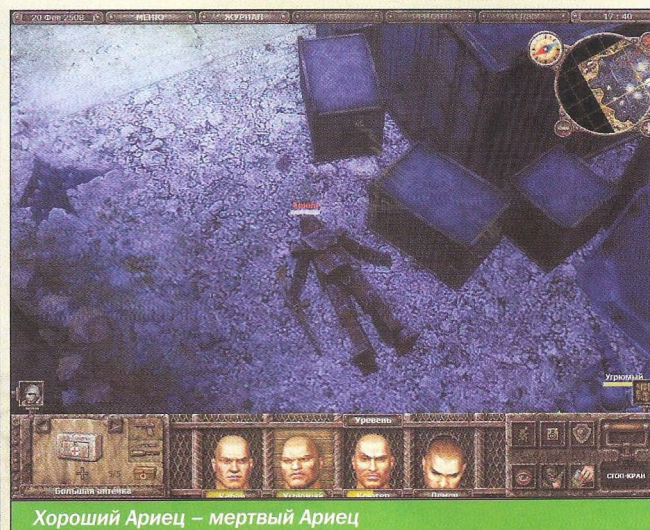
Режим скрытного передвижения куда более эффективен в режиме передвижения ползком

Название	Защита (ближний бой)	Урон	Модификация	Броня	Крит	Сила	Ловкость	Отношение	Мин. сила
Имперский боевой костюм десантника	+100	-	-	28/28	+60	+3	+5	+5	1
Полный Пэ	+30	15-25	-	12/20	+60	-	-	+3	7
Кираса	+15	-	-	13/13	+20	-	-	+1	6
Кольчуга стальная	+7	-	-	7/7	+10	-	-	+1	4
Бронежилет легкий	+5	-	+	-	-	-	-	+1	4
Бронежилет	+5	-	+	-	-	-	-	+1	6
Жилет из толстой кожи	+5	-	+	3/3	-	-	-	+1	4
Кольчуга железная	+4	-	+	4/4	-	-	-	+1	5

зультате нехитрого отбора остаются: **бык** (+1 здоровья), **камикадзе** (+1 сила) и **авторитет** (+1 внушительности). Так и тянется рука кликнуть на **быке** и **камикадзе** – просто аЦкая смесь! Но есть одно «но»: при такой комбинации катастрофически уменьшается показатель защиты, что уменьшает защиту в ближнем бою и увеличивает процент нанесения вам критического ранения (что не есть хорошо). Если же выбирать между этими двумя особенностями, конечно же, стоит выбрать **бык**, ведь это не только +1 к силе, но и +5 очков жизни, +1 к всей броне и +1 к очкам жизни за каждый уровень. Вторую особенность можно поставить **авторитет**, т. к. раньше мы сняли несколько очков с внушительности в пользу более важных характеристик.

Оружие и броня

Уж чего-чего, а орудий для совершения злодеяний во имя великого опыта в игре предостаточно! Отправить неприятеля в мир иной можно даже, до смерти забив метлой; что и говорить о более тривиальных методах расправы с вражиной... Само собой, заполучить рельс в начале игры нам не удастся, потому придется довольствоваться разного рода холодным оружием. Свой путь от малого до великого советуем начать с «тесака» – его нетяжело найти, а другого



более подходящего орудия можно не искать.

Сразу хотелось бы подчеркнуть, что в процессе игры появляется путаница с классификацией оружия. Дело в том, что название навыков и наименование самого оружия сбивает с толку, в результате игрок сталкивается с тем, что прокачивая навык *Пистолеты и дробовики*, его нажитый ПП «Перфоратор» относится именно к этому навыку, ведь туда же относят ПП «Дятел» и ПП «Крыса», но на самом деле «Перфоратор» – это уже тяжелое оружие. Также не стоит всегда брать цену ствола за главную характеристику его качества – это не всегда отвечает действительности! К примеру, дробовик «Святая троица»

и «Обломов» по параметрам местами даже уступает дробовику «Чучундре», а разница в цене – 25 тыс. и 75 тыс. соответственно.

У каждого ствола (и брони) в игре есть свои параметры. Так, оружие в ваших руках может не только сносить башни назойливым супостатам, но и поднимать на несколько пунктов такие характеристики, как сила, ловкость и отношение. Однако не стоит забывать и о других параметрах стволов, ведь именно от них напрямую зависит количество послед-

ство послед-
них. Из об-
щего

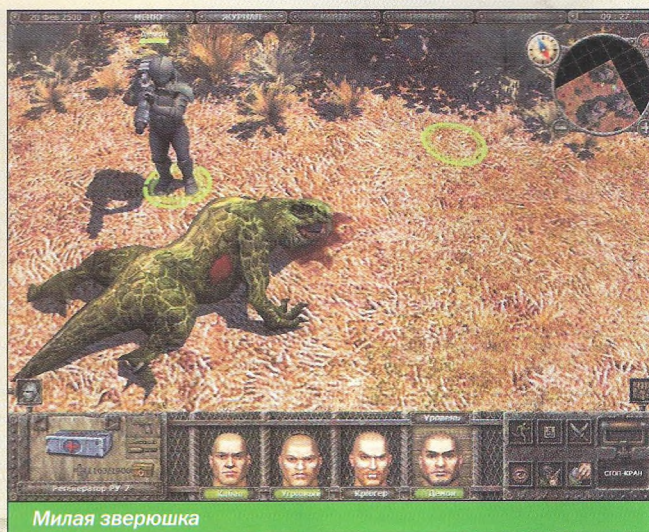
числа можно выделить следующие параметры оружия:

- **Урон** – минимальное и максимальное значение, наносимое орудием во время боя. Чем больше будет прокачан навык того или другого класса оружия, тем выше будет средний урон.
- **Дальность** – грубо говоря, дистанция, с которой ваш игрок стопроцентно сможет поразить цель.
- **Размер магазина** – на перезарядку уходит не так много времени, но в ситуациях, когда враг успевает подбежать к вам вплотную и с каждым последующим ударом валит на землю, размер магазина имеет значение.
- **Количество осколков** – количество осколков при взрыве осколочной гранаты.
- **Урон осколков** – урон, наносимый одним осколком.
- **Яд** – возможность применения яда на холодное оружие с целью повышения урона.
- **Оптический прицел** – возможность установить оптический прицел на оружие. Значительно увеличивает точность стрельбы во время прицельного режима. Можно устанавливать только на некоторые виды оружия.
- **Подствольный гранатомет** – возможность присоединения подствольного гранатомета с дальнейшим использованием во имя геноцида отъявленных





Гламурное местечко, ничего не скажешь



Милая зверюшка



Рис. 1

рецидивистов ☺. Устанавливается только на некоторые модели штурмовых винтовок.

Тактика ведения боя

Как и подобает настоящему диверсанту, Кабан большинство споров в игре решает с помощью ствола и чьей-то мамы. Но сила не всегда в стволе и даже не в их количестве. Сильнее тот, кто пораскинет мозгами во время боя, а не после – на стенку. Такой уж он, злой рок, силы противника частенько в несколько раз превосходят ваши, и без тактики тут не разобраться.

Для начала несколько слов о самой боевой системе. Бой происходит в реальном времени с возможностью остановить его в любое время, подлечить



Рис. 2

ся, обменяться оружием/боеприпасами и дать указание диверсантам. Поставить игру на паузу можно одним нажатием на «пробел», а можно и настроить режим автопаузы на следующие ситуации: обнаружение противника, потеря 50 % здоровья, критическое ранение и т. д.

В правом углу экрана есть меню, где вы можете изменить режим передвижения, дальность стрельбы, автоматический бой и активировать режим скрытности (Рис. 1, 2, 3, 4 соответственно). Каждый из этих параметров незаменим в бою, если вы, конечно же, хотите победить.

Режимы передвижения (рис. 1)

- **Бег** – позволяет быстро передвигаться по карте, но о скры-



Рис. 3

том передвижении можно забыть. Скорость передвижения в режиме бега зависит от вашего обмундирования.

- **Ходьба** – обычное передвижение. Шансы быть замеченным противником раньше времени – велики. Точность стрельбы – средняя.
- **Пригнувшись** – медленное передвижение с неплохим уровнем скрытности и хорошим показателем точности стрельбы. Этот режим снижает вероятность попадания по вам, и его можно считать оптимальным во время боя.
- **Ползком** – у этого режима есть огромные плюсы и не менее огромные минусы. К плюсам, безусловно, стоит отнести повышенную точность стрельбы, высокий уровень



Рис. 4

скрытности и уменьшение процента попадания в вас. К минусам: очень медленное передвижение, невозможность атаковать холодным и метательным оружием и большая вероятность попадания противником в голову.

Режимы дальности стрельбы (рис. 2)

Всего в наличии три режима дальности стрельбы, которые советую задавать каждому персонажу индивидуально, исходя от показателя «Дальность» у оружия и навыка стрельбы.

Режимы автоматического боя (рис. 3)

Это, грубо говоря, указания бойцу, что делать, если в поле зрения попадает враг. При включенном режиме «Нападение» ваш персонаж, увидев врага, сразу же рвется в бой, а в режиме «Обороны» он будет ждать, пока противник подойдет на дистанцию выстрела, и только тогда откроет огонь.

Режим скрытности (рис. 4)

Активировав данный режим, вы сможете незаметно подкрасться к противнику, разведать обстановку и нанести внезапный удар.

«Мочи козлов»

Условно бой в игре можно разделить на ближний бой, стрельбу из огнестрельных орудий, стрельбу с гранатометов/базук и метание гранат/ножей/копий.



Перед такими отмычками не устоит ни один замок



Во время боя следите за тем, чтобы ваши бойцы не были на линии огня камрадов



На вероятность попадания сильно влияет режим передвижения

Ближний бой

Явление, часто встречающееся в начале игры. Вероятность попадания в противника зависит от показателя вашей атаки и показателя защиты обороняющегося. Как таковых хитов нет – берешь тесак побольше и надеешься, что твоего навыка *рукопашного боя* хватит для того, чтобы остаться в живых. Для лучшего эффекта советуем обработать тесак ядом – результат вас должен более чем устроить. Также стоит отметить, что вероятность попадания удара увеличивается на 20 % во время атаки со спины. Соответственно, пока вы играете одним персонажем, следите за тем, чтобы со спины к вам невозможно было подступиться, а когда примете пополнение отряда – можете не отказывать себе в удовольствии атаковать противника с тыла!

Стрельба из огнестрельного оружия

Именно с огнестрельным оружием в руках про-

ходит большая часть игры, и тут очень важно знать все достоинства и недостатки. Точность стрельбы напрямую зависит не только от навыка (*пистолеты и дробовики/тяжелое оружие*), но и от состояния самого оружия. Если вы не успели прокачать навык – выход только один: подбегаете вплотную к злому супостату (предварительно купив у аптекаря все медикаменты), и тут уж точно трудно будет промахнуться, т. к. точность стрельбы с такого расстояния стремится к 100 %. Этот вариант далеко не самый лучший, но, как говорится, нужно быть готовым ко всему.

Сразу хотелось бы отметить такую особенность игры, как прицельная стрельба в определенные части тела. Для этого во время паузы вы должны зажать одну из цифр на цифровой панели (1...6, 8) и

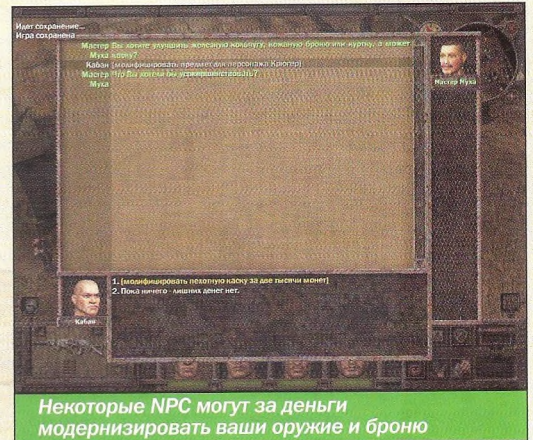
навести курсор на противника. По умолчанию все выстрелы производятся в торс.

Одной из основных тактических хитростей в бою являются режимы передвижения, которые были описаны мною выше. Так, вы можете проскочить в своих рядах снайпера и, обеспечив его винтовкой со снайперским прицелом, уложить его где-то подальше от предположительного «мяса». Пока остальные будут вести перестрелку на среднем расстоянии, во время паузы даем снайперу указание стрелять в голову одному из противников. Результат не заставит себя долго ждать: при хорошем раскладе враг повержен

с критическим ранением в голову, и можно приступать к следующему. Тут главное следить за тем, чтобы снайпер не стрелял по своим и чтобы к нему никто не подбегал.

Также немаловажную роль в этом спектакле сыграют здания. Можно просто отстреливаться из-за угла (уменьшает процент попадания в вас),

а можно пойти дальше. Эта мысль пришла мне в голову, когда я практически без аптечек пошел на кладбище негров-канибалов с расчетом на то, что там найду, чем поживиться во время боя. Но увы, увы... Злой враг хоть и медленно передвигался, но у него было два преимущества – количество и регенерация после смерти. Рано или поздно они все равно настигли кого-то из группы и не оставляли иного выбора, кроме как вступить в ближний бой, в котором имели весомое преимущество. И тут-то меня осенило! Я зашел всеми персонажами в небольшой сарай, расположенный непо-

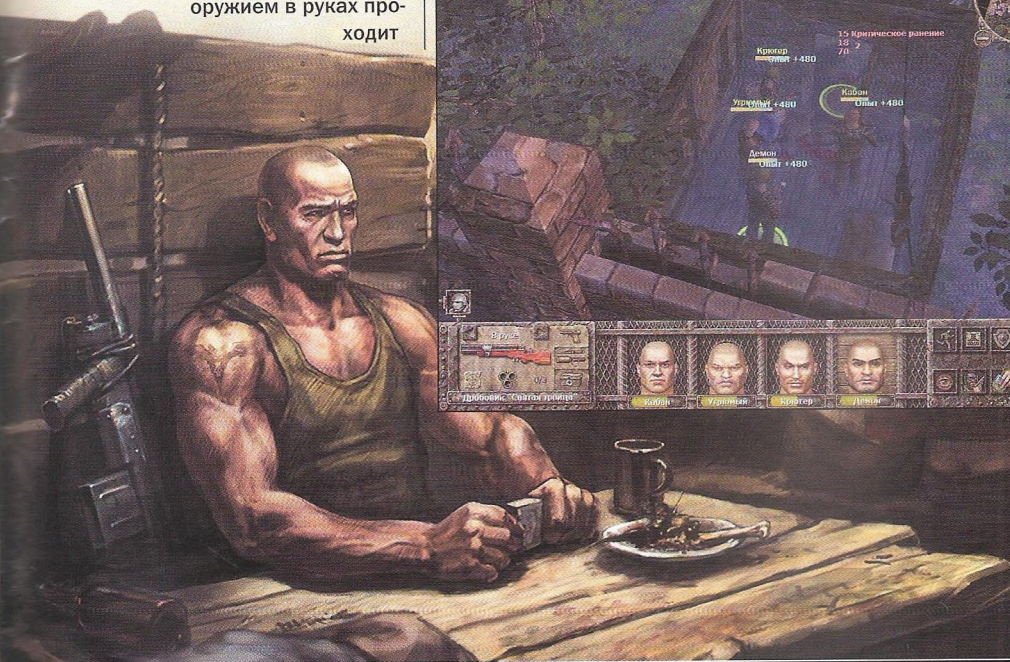


Некоторые NPC могут за деньги модернизировать ваше оружие и броню



Рис. 5

далеку, и расставил их возле стен так, чтобы они не стреляли друг в друга и у них была прямая видимость на дверь (желательно установить режим обороны). После я выбрал одним из персонажей в сарай, куда они могли войти только по одному и где их любезно приветствовали дробовики моих ребят (рис. 5)!



В ожидании «Похода»

Пока Пылающий Легион так и не вышел в свой крестовый поход на уничтожение всего живого на просторах мира Warcraft, можно подготовиться к великой войне всех разумных рас против сил Зла.

Аддон World of Warcraft: The Burning Crusade, который ожидается к выходу в декабре 2006 года, принесет немало обновлений в мир этой игры. Первое и самое заметное нововведение – новые расы: по одной в Альянсе и в Орде. Альянс подкрепит своим участием раса Draenei, а Орду – Blood Elf. Названия, думается, переводить не стоит. Но почему Эльфы, пусть даже и кровавые, стали на стороне Орды? Все просто: кровавыми прозвали Высших Эльфов, которые вышли из Альянса. Кроме как к Орде, присоединиться было не к кому. С Дренеями мы тоже были знакомы: припоминают Архимонд (знакомый еще по Warcraft III) был

именно из расы Дренеи. Почему Дренеи с Альянсом? Потому что Орки когда-то вырезали всех Дренеев на материке Outland, который, кстати, будет также включен в карту игрового мира WOW.

Помимо загадочного и нового, для нас станут доступны и другие игровые зоны: Кэль'Талас, страна Кровавых Эльфов, и Азуремистские острова, откуда начинают свое Азеротское существование Дренеи.

Манчкины и старожилы серверов ждут нового аддона с нетерпением. Дело в том, что в нем появятся новые возможности роста. Те, кто добился в этой жизни всего, чего можно добиться, то есть дошел до «левел капа», которым в WOW является уровень 60, смогут продолжить свою карьеру – в продолжении максимальный уровень персонажа вырастет до 70. По мере роста с 60-го до 70-го уровня персонажи смогут получить доступ к новым, неизвестным до сих пор возможностям и та-

лантам, а также к новым разрушительным и спасительным заклинаниям, что не может не радовать.

К вопросу об интересности роста с 60-го уровня и выше, чего сейчас себе представить просто невозможно, следует сказать, что разработчики готовят нам сюрпризы в виде новых квестов. Квесты будут, как и следовало ожидать, не только типа «соло» – для одного игрока, но и групповые квесты и рейд-квесты. В то же время количество персонажей на реалм не будет поднято – как было десять доступных чаров, так и останется.

Но стоит вспомнить о том, как начиналась игра. Ведь WOW – уже не детская забава, а большой упорядоченный мир, который стал для многих геймеров по всему миру вторым домом.

Эта онлайн-ролевая игра предлагает четыре типа реалмов: Normal, Player versus Player, Role-playing, Role-playing Player versus Player. Выбрав свой Путь и присоединившись к од-

ному из реалмов, мы создаем игрока одной из восьми доступных рас (с WOW: ВС их будет 10). Все они делятся на две большие группы: расы Альянса (Дварфы, Гномы, Люди, Ночные Эльфы, а теперь еще и Дренеи) и расы Орды (Орки, Таурены, Тролли, Нежить и примкнувшие к ним Кровавые Эльфы). Доступные девять классов персонажей так и останутся всем, что может предложить игра в Burning Crusade – увеличение количества классов пока не предусмотрено. Эти классы – Друид, Охотник, Маг, Паладин, Жрец, Разбойник, Шаман, Колдун, Воин. В каждой из рас есть набор доступных классов, и выбор любого из классов исключает из перечня доступных классов персонажей сразу несколько опций.

Чем игра отличается от онлайн-ролевых игр с уклоном в не-RPG? Да, собственно, кроме самой ролевой составляющей, еще тем, что есть профессии (и их много), которые мало связаны (или никак не



Дренеи

Доступные для расы классы чара:

- Warrior
- Paladin
- Hunter
- Priest
- Shaman
- Mage

Особенности расы:

- Shadow Resistance +10
- Jewelcrafting +15

Навыки расы:

Heroic Presence – для участников партии в радиусе 30 ярдов на 1 % увеличивает шанс нанести удар

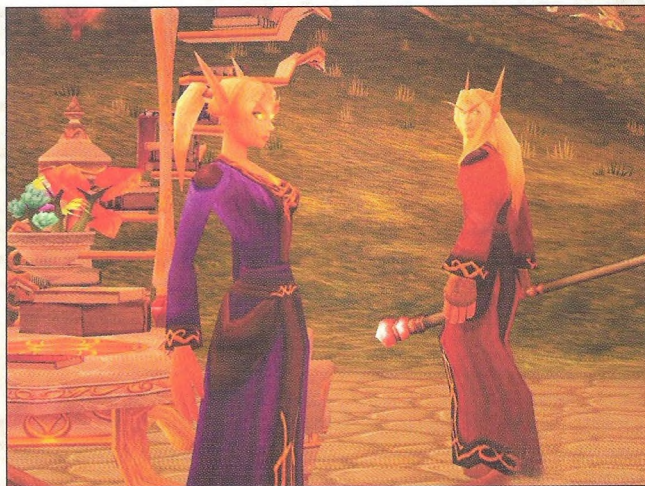
Blessing of the Naru – лечебный скилл, восстанавливающий за некоторое время некоторое количество HP у игрока или любого игрового юнита/героя. Перезарядка скилла происходит за 30 минут

связаны) с боевой системой. Эти профессии до Burning Crusade были такими: Травник, Рыбак, Горняк, Скорняк (снятие шкур с добычи), Алхимик, Кузнец (вспоминаем Lineage), Повар, Инженер, Кожевник, Портной, Медик, Чародей. Теперь к этому, ставшему уже классическим, набору добавится еще и Ювелир.

Галопом по подземельям

Как известно, во всех RPG (практически всех типов) и мультиплеерных онлайн-играх (также всех типов) самое вкусное скрыто от посторонних взглядов в глубинах подземелий и в башнях. Не стала исключением и наша любимая онлайн-игра RPG.

Создатели World of Warcraft приложили много усилий, чтобы гулять по подземельям было смертельно интересно и дьявольски сложно. Что ж, можем сказать, что это им удалось в полной мере. И, естественно, в продолжении игры будет немало новых подземелий и других особых локаций, где можно будет, во-первых, неплохо пожить, во-вторых, набраться опыта, в-третьих, неплохо провести время! Ведь ради чего мы играем, кроме как для того, чтобы погрузиться в новый



захватывающий мир и наслаждаться его красотами и ужасами, бороться с его сложностями и радоваться каждой новой удаче?

Не будем скрывать, что часть советов общеизвестна, и о них постоянно говорят на всех форумах. Некоторые из них даже стали основой статьи на официальном сайте игры (www.worldofwarcraft.com), полностью посвященной тематике поиска в недрах загадочных коридоров подземелий и разнообразных загадочных строений, надежно скрывающих свои тайны от новичков, но открывающих все секреты опытному и подготовленному игроку, пришедшему

«взять от природы все» не в одиночку, а организованной группой. Итак, вот они, основные советы, пусть иногда и банальные, но крайне важные для любого жителя мира WOW.

Скованные одной цепью, связанные одной целью

Подземелья (будем для простоты так называть все локации с особым набором монстров и секретов) созданы для того, чтобы брать их группой. В таком случае партия единомышленников примерно одного уровня и с высоким навыком игры сможет извлечь из посещения подземелья наибольшую выгоду. И

для начала стоит усвоить несколько правил.

– Вы пришли все вместе, вот и идите все вместе! Не отделяйтесь от своей группы.

– Если вы деретесь – вы деретесь, а не ищите приколы! Не покидайте боя, пока ваша группа в бою. Вы собрались вместе не потому, что вы – приятели или оказались попутчиками. Каждый из группы необходим на своем месте. Партия нуждается в каждом из игроков. Даже если какой-то сундучок кажется вам очень привлекательным, оставьте его проверку до конца боя.

– Не лезьте по подземельям впереди толпы, если это не ваша роль в группе. Этим обычно занимается Пуллер – вот он пусть и идет первым.

Этими основными мыслями пронизаны все остальные выкладки, и они, как вы понимаете, являются квинтэссенцией опыта, набранного всеми участниками многих онлайн-походов по хмурым подвалам.

Подготовка к походу в подземелье

Не будем отходить от классической схемы подго-



Кровавые Эльфы

Доступные для расы классы чара:

- Paladin
- Hunter
- Rogue
- Priest
- Mage
- Warlock

Особенности расы:

- Enchanting +15
- Resistances +5

Навыки расы:

Arcane Torrent – восстанавливает определенное количество маны игроку, а все враги в радиусе 8 ярдов попадают под Silence (запрет на спеллы)

Mana Tap – собирает ману для усиления действия любого заклинания

товки. Есть набор элементов, необходимых любому искателю приключений. У альпинистов он один, у туристов – другой, у киллеров – третий. А у Dungeon Crawler'ов он свой собственный, неповторимый.

1. В первую очередь наберите еды и воды. При возможности найдите мага, который сможет добыть еду и воду для вас во время похода – у него должны быть соответствующие навыки.

2. Точно также «питания» требуют ваше оружие и магические навыки: возьмите в подземелье боеприпасы и компоненты для магических заклинаний.

Надоело Таурену-шаману, что все смеются над ним, и решил он стать паладином. Пошел в Стормвид к маршалу и говорит:

– Шаманом быть мне надоело! Я хочу быть паладином – носителем добра и света!

– Ты большой или вообще ничего не соображаешь? – спросил маршал.

– А это обязательное условие? – спросил Таурен с сомнением.

3. Обязательно возьмите с собой необходимые зелья: банки здоровья, маны и buff rotation. Пригодится! Расчет примерно такой: полтора-два запаса на час обычной игры.

4. Вам нужна группа единомышленников, которая отвечает стандартным требованиям: кто-то должен сражаться, кто-то – лечить, кто-то – держать толпу набросившихся на вас чертей. Набор Priest и Warrior практически незаменим, но Priest может быть заменен на Paladin, Druid или Shaman. Это

основная мысль при формировании отряда – хилер нужен. Без него никуда.

5. Проверьте надежность вашего оружия и доспехов. Вам нужно иметь максимальный запас Durability, чтобы посреди боя оно не сломалось. В бою, в глубоком подземелье, вам придется умереть или вы просто станете обузой своей группе.

6. Берите с собой запасное снаряжение из числа того, что все же может сломаться. Такая ерунда приключается, если ваш герой постоянно гибнет, стараясь добить кого-то в подземелье.

7. Возьмите с собой квестовые предметы, квесты по которым будут в подземелье.

8. Взяли боеприпасы? Взяли еду, воду, все остальное, что может пригодиться? Все остальное – к черту! Вам в подземельях встретятся такие вещи, которые вы наверняка захотите взять с собой. Именно за ними вы, по большому счету, и идете.

Капы на количество игроков

Как и в оригинальной WOW, в Burning Crusade будут сохранены лимиты на количество групп игроков, входящих в подземелья. Некоторые,

возможно, будут изменены, но основная мысль – не перебирайте. Иначе потом будет неловкая ситуация, когда на пороге чудес выяснится, что из вашей толпы примерно половина – лишние.

Ограничения по локациям такие:

Onyxia/Molten Core – группы из 40 игроков

Blackrock Spire – группы из 15 игроков

Diremaul – группы из 5 игроков

Все остальные подземелья – не более 10 игроков

Эх, раз! Еще раз!

Некоторые подземелья, такие как Deadmine, построены с расчетом того, что за один заход вы можете сделать все, что вам может понадобиться – выжать из подземелья все. А для того чтобы пройти все приколы в Scarlet Monastery, туда нужно зайти несколько раз. Поэтому придется разделять некоторые подземелья на несколько заходов: в Scarlet Monastery в одну ночь вы можете пройти миссию The Armory, а во вторую – The Cathedral.

Братья по оружию

Вы, все такие разные, собрались в партию и отправились в подземелье. Каждый из вас выполняет свою роль.

Лидер – определитесь с тем, кто у вас будет вести толпу. Нехорошо, если посреди подземелий начнутся разборки, кто важнее и главнее. Необходимо, чтобы был один человек, которому вы доверите выбор очередной цели похода.

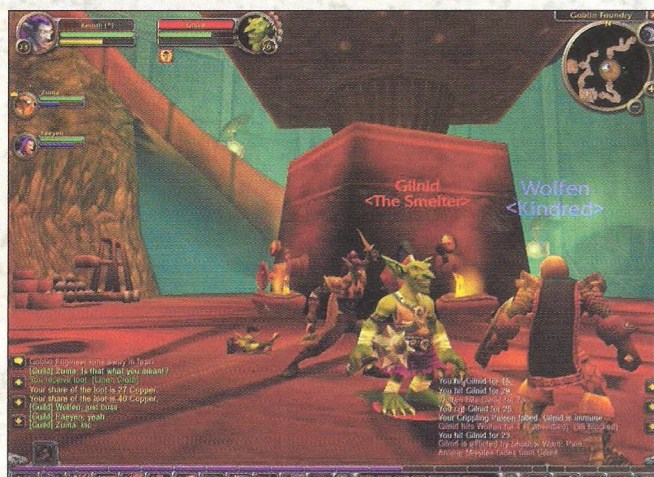
Эксперт – неплохо было бы, если бы им был Лидер, но даже если у вас просто есть человек, знающий это подземелье, вам будет проще жить. Он может предлагать следующие объекты похода, а также предупреждать о наличии опасных агрессивных монстров или заманчивых сундучков на дороге.

В основном группа делится на четыре типа персонажей, которые есть практически в любой онлайн-овой RPG / action-RPG.

Healer (Хилер) – в подземельях играть нереально, если с вами нет хилера. Будет лучше, если с вами пойдет хотя бы один Priest: он может и хилить членов партии, и воскрешать их. Пристаю постоянно приходят приглашения присоединиться к другим партиям. Если вам не удалось заполучить Priest, то подойдут Druid, Shaman (только для Орды) или даже Paladin (только для Альянса).

Tank (Танк) – танк, который возьмет на себя всех монстров, должен иметь колоссальный запас здоровья, отличную защиту и обмундирование. У танков для удержания монстров есть несколько умений, и они будут приманивать их, сдерживая толпу, которую будут атаковать остальные боевые члены группы. Атакуйте только тех мобов, которых атакует и держит танк! Это важно.

Puller (Пуллер) – Пуллер собирает монстров, которых нужно бить. Это или Hunter, или Warrior с чем-то дальноточным. Пуллер проводит



разведку и, найдя смачного моба, стреляет его, заманивая к группе, где его встречается танк, сдерживающий цель, и DD (читай дальше), раздающий направо и налево. Пуллер также имеет навык пометки монстров – так вся группа видит, кого ей атаковать. После пометки моба пуллером достаточно выбрать пуллера (он проставляется у вас на одну из функциональных клавиш) и выбрать Assist. Так вы подключитесь к избиению нужного монстра.

О чем молчал официальный сайт, но об этом знают все любители Lineage:

Damage Dealer (DD, Демедж дилер) – персонаж, бьющий монстров. Это самый убойный член партии. Без него можно уйти, но только с ним можно продуктивно заниматься разведкой подземелий. **ДД** – это обычно Hunter или Rogue (физика), Mage или Warlock (магия).

Вася, пора домой!

Не забывайте о том, чего вы не можете ни прибавить, ни убавить. Это время. Когда посреди прохождения подземелья хилер говорит, что его зовет мама, у него завтра контрольная или сдача курсо-

вого проекта или же встреча с крупным клиентом – все, это конец игры для всей вашей группы. Без хилера вы можете протянуть час, может, чуть больше. Но это время пройдет за непродуктивным выжирианием лечебных зелий трясущимися от страха руками в темных и безопасных углах подземелья, куда вы пришли, как победитель.

Сначала узнайте, на сколько может затянуться игра в этом конкретном подземелье. На этот вопрос даст ответ эксперт. Узнайте, сколько времени уйдет на квесты, сколько на проходы туда-сюда (иногда мотляться нужно из края в край подземелья, находя то один Objective, то другой), и расскажите об этом членам группы. Все должны согласиться идти в подземелье только в том случае, если готовы пройти путь до конца. Если у кого-то есть какие-то ограничения по времени, то об этом нужно рассказать остальным членам группы еще перед входом в подземелье, для того чтоб все были в курсе.

Мы делили апельсин

Конечно, у вас есть лидер группы. Но и он не сможет победить одну из самых сильных движущих сил челове-



ства – жадность. Поэтому еще перед началом похода нужно договориться о способе деления дропа: в том, что касается и квестовых предметов, и всего остального. Можно делиться по правилу «Finder-Keeper» – кто нашел, того и лут. Но это не очень правильно – так практически ничего не попадет в руки самого незамеченного игрока, который идет сзади – хилера. Поэтому традиционно квестовыми предметами делятся так: квестовые предметы берут те, кому они нужны (для этого нужно «рольнуть»). Но если таких людей несколько, то включает искусственный интеллект. Сейчас покажем на примере.

Сначала все претенденты загадывают какое-то число или (это даже лучше) все игроки в партии изначально записывают за собой равные диапазоны чисел, скажем, от 1 до 100. После выпадения предмета, на который претендует несколько человек, в консоли пишется команда: `/random 100`
Тот, кто «угадал» – того и «приз».

В общем, делитесь честно – вам вместе играть еще долго, и вы пригодитесь друг другу, поэтому не давайте жадности испортить веселуху и дальнейшую дружбу.

Goblin zZz



Будущее MMORPG: глобализация и ее последствия

Так уж сложилось, что онлайн-ролевые игры оказались «за бортом». Что весьма прискорбно, ведь уже сейчас MMORPG выходит намного больше, чем сингловых ролевиков. Соответственно, не лишне подумать-погадать, что ждет в недалеком будущем многопользовательские ролевые игры. Но для начала, перед тем как заглядывать в будущее, стоит ненадолго вернуться в прошлое.

Пересказывать историю MMORPG целиком не имеет смысла, да и такой пересказ делу не поможет. В начале в онлайн-играх жили относительно дружно, без особой надобности никого не мочили – ни в сортирах, ни вне оных заведений. Периодически, увеселения ради, устраивались «ночи длинных ножей», тогда без всяких последствий все били всех и радовались, словно дети малые. Конечно, были там всякие воры, убийцы, ассасины и так далее, но работа для них находилась не часто. Потом кто-то грохнул Лорда Бриттша (создателя, гуру и бога серии Ultima) – чисто ради спортивного интереса, не более, – и жутко возгордился этим. Другие стали завидовать и подражать, «тренируясь на кошках», то есть других игроках. В итоге все свелось к тому, что компьютеры подешевели, и толпы подростков полезли в онлайн-миры. И в силу побочных эффектов переходного возраста эти самые «молодые чемоданы» РК'шили все, что движется.

Подростков становилось все больше, а седовласых профессоров и серьезных игроков – все меньше. Исчезали старые онлайн-миры, а PvE (Player vs Environment) сменилось едва ли не повальным PvP.

В силу этой тенденции World of Warcraft оказался на вершине почета не один. Blizzard начали делать игру еще в незапамятные времена, в итоге благодаря обилию игровых рилмов получился универсальный компромисс для всех категорий игроков.

Но вот забавная вещь. Шло время, и уже «Линейки» оказались под жестким прессингом своего же сородича – Guild Wars. Сложная система крафта, спойла, бешеных цифр и нудно-го истребления монстров не вы-



держала натиска более понятных и простых квестов в «Гильдиях»,

где в основе лежало только одно – умение убивать.

Что из этого следует? MMORPG становятся проще, доступнее, понятнее. Почему так? В глобальной Сети Интернет пользователь не только играет, но и общается, развлекается, ищет самую разнообразную информацию. И как-то делит время между играми и всем остальным. Пока он увлечен игрой, ей уделяется больше времени, при достижении определенных успехов азарт утихает. Игрок, повидавший в игре все, – редкий гость на сервере, он практически не играет и развлекается, либо давая советы нубам, либо РК'шит всех подряд. Достаточно сходить на любой наш сервер Lineage II и понаблюдать за местными Атцами, сидящими

в Адене и чатающимися с приятелями...

Сейчас все, за исключением разве что корейцев, пытаются сделать онлайн-игры массовыми, для всех и каждого. И вот здесь зарыта еще одна «собака»: как бы ни считали сами заядлые геймеры, они не являются основным контингентом серверов и шардов. Количество «случайных прохожих», домохозяек, посетителей Интернет-клубов, «одноразовых игроков» с пробными аккаунтами и так далее все же больше. Хотя и подстраиваются под интересы большинства, иногда об этом даже не догадываясь.

Каждый хочет играть, но только «узкий круг ограниченных людей» согласен многие не-

дели торчать в игре, по крупницам собирая какой-нибудь «The Blessed



Deadly Sword of Dolbogryz», попутно качаясь от рассвета до заката, а затем от заката до рассвета. Как бы не так, они – люди занятые, у них, видите ли, и других дел полно. А вот зайти кого-то замочить и выйти – это пожалуйста, это сколько угодно.

И разработчики идут на поводу «ненастоящих джедаев» – ускоряют прокачку, быстрый PvP без риска за шмот, карму и прочее, доступность артефактов. Дескать, заходите, гости дорогие, сражайтесь, как надоест – свободны, по-

том еще вернетесь. И что? Грань между любопытной домохозяйкой, aka Lenusik3, зашедшей на полчаса, и киберманьяком Васей Пупкиным, aka DarK&ReApper™, стирается. Первой будет все равно, а вот второй будет жутко недоволен – его усилия в целом малозаметны, а значит напрасны. Но учесть интересы обоих явно не получится.

Совсем недавно несколько именитых разработчиков ударились в создание игр принципиально нового жанра – MMOFPS (в данном случае обозначения не суть принципиальны). Причем тут шутеры? Все просто: с учетом изложенного выше, формат глобального instant-action без специфических «заморочек», поскольку способен объединить широкие массы.

Итак, всем известные идеологи MMO из NCSOFT заняты созданием MMOAction Exteel – бесконечных боев на громадных роботах. Если взглянуть на другие онлайн-проекты – теннис,

футбол, – то они вполне вписываются в наметившуюся тенденцию.

Другая «ласточка» – чистый MMOFPS от H-Studio, носящий неброское и малопонятное название Huxley. Всем интересующимся – ссылка вам в браузер: www.huxleygame.com.

Есть и «журавли в руках», вспомнить хотя бы PlanetSide – сплошная война без особых причин: на десятке континентов толпы народу мутузят друг дружку с использованием техники и различного оружия. Добавьте один-два параметра – будет ролевик, уберите эти два параметра – никто не заметит.

Вот, собственно, и все, об чем хотелось рассказать. Хотите – верьте, хотите – нет, но так оно и будет. Вот поживем немного – обязательно увидим сами.

Призы будут
разыгрываться
ежемесячно
до конца 2006 года

UKRAINE

PC WORLD

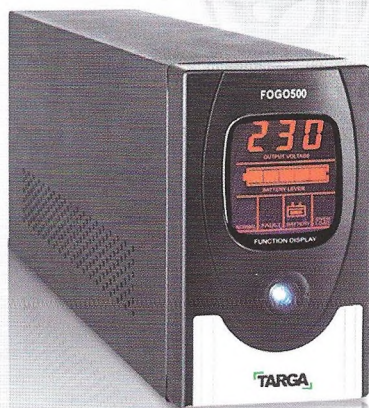
1. Оформите годовую подписку на 2007 г. на журнал PC World до конца 2006 г.

2. Отправьте по почте в адрес редакции (Киев, 04170, ул. Половецкая, 3/42) или по факсу 495-1400 (01) копию платежного свидетельства

3. Получите приз!



Приз
для первых
20
подписчиков –
акустика
TARGA
Corda R3 2.1



5 UPS TARGA
Fogo 500

В РАМКАХ АКЦИИ ТАКЖЕ РАЗЫГРЫВАЮТСЯ



20

фильтров
TARGA Classic 3.0 m

Призы предоставлены

TARGA

www.targa.ua

Подписной индекс

01728 (с CD)



Монітори Samsung. Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви... Супермодель серед моніторів

Лише красива річ може бути дійсно продуктивною та зручною.

Новий монітор **Samsung 971P** – унікальне поєднання стильного дизайну, продуманої ергономіки та відмінної якості зображення. Ергономічна підставка **MagicStand** та функція **MagicRotation** з поворотним екраном гарантують комфортне користування монітором. Додаткової зручності надає можливість прямого підключення через **USB** безпосередньо до монітора. Відмінної якості зображення досягнуто завдяки оптимальному співвідношенню характеристик контрасту (**1500:1**), швидкості реакції матриці (**6 мс GTG**) та кольоропередачі.

МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)
Алгірі (0482) 301450, 301451

Даталюкс (044) 2496303
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном
інфо-служби Samsung Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua

просто Magic...


MagicStand


MagicColor



SyncMaster 971P


MagicContrast


MagicRotation


6ms


USB 2.0

SAMSUNG