

Ж Вестник Квилюна

Орден ушел
Правосудие осталось

Игра или работа
интервью с Sub Zero

Наше творчество

+

2 конкурса
внутри



СОБЫТИЯ

- Итоги Июня.

Стр. 3 – 6

ИНТЕРВЬЮ

- Властные женщины. Интервью с МЭБ.

Стр. 7 – 9

- Н.Э.: игра или работа. Интервью с Sub Zero.

Стр. 10 – 12

- Вершина пьедестала. Интервью с Октябрь77.

Стр. 13 – 14

ОПРОСЫ, РАССЛЕДОВАНИЯ

- Орден ушел - правосудие осталось.

Воспоминания...

Стр. 15 – 25

- «1000+ онлайн – несбыточная мечта?»

Стр. 26 – 29

- Ближайшие нововведения.

Стр. 30 – 34

КОНКУРС!!!

- Кроссворд + конкурс «Эрудит».

Стр. 35 – 39

- Конкурс демотиваторов.

Стр. 40 – 44

СТРАНИЧКА РЕДАКЦИИ

- Место заключения.

Стр. 45

НАШЕ ТВОРЧЕСТВО

- Мечты и фантазии: «Характеры и квесты».

Стр. 46 – 51

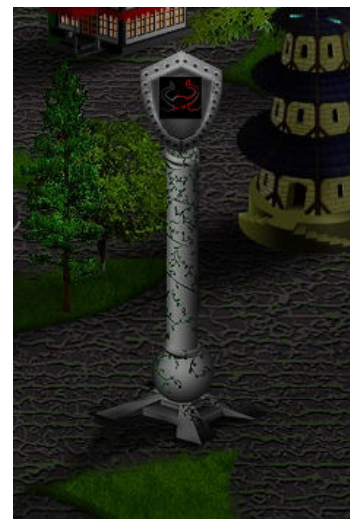
- Рассказ «Хроники Армагеддона». Продолжение.

Стр. 52 – 57

Итоги Июня

Что принес нам прошедший июнь? Несмотря на начало сезона отпусков, администрация продолжала активно развивать игру, значительно разнообразив выбор вещей на 11-16 уровни, а так же добавив несколько весомых и кардинально новых улучшений. Но не будем забежать вперед, изложим все по порядку.

Итак, **2 июня** знаменовалось началом турниров. Помимо этого, произошла смена лидирующего клана, а именно *Black Knights* смогли превзойти по очкам Хранителей Эльфийских Рун. Многие считали, что их лидерство в рейтинге всего лишь на пару дней максимум, но по сей день если взглянуть на столб в Иллениуме – мы увидим там значок БК. Наши журналисты решили взять интервью у главы нового топ клана, подробнее – в статье «Интервью с Октябрь77».



4 июня на форуме всплыло немного интересной информации от ДЦ:

Мы сейчас работаем над заменой +-3 уровня на более гибкую систему, избавляющую вас от проблем "4 шакала напали на одного игрока на 3 уровня меньше, который даже и в клане-то не состоит". В таком нападении не PvP, а PvE ибо обороняющийся игрок становится не опаснее сатира. Сатир правда нажимает "закончить фазу" и не пишет в чат оскорбления. (с) ДЦ

Изменения в этом направлении должны будут облегчить игру и сделать ее более привлекательной для новичков, уставших от постоянного гопа и ВМ.

Кроме этого, Леонид озвучил легенды для некоторых изменений, произошедших в игре за пару последних лет. С ними вы можете ознакомиться на [форуме игры](#).

6 июня были добавлены 17 новых вещей элитный арсенал Аль-Сехмета, а так же начался ивент «Неделя священной войны». В эту неделю любые дипломатические отношения между кланами считались как «война», и каждый клан был сам за себя. Кроме этого стоимость благословений Баннилы была уменьшена до 0.1, что дало возможность простым игрокам почувствовать себя артовиками.

Так как статистика по изменению рейтинга кланов на этой неделе не была представлена администрацией, мы решили сами подсчитать, какие же кланы добились больших успехов.

Итоги Июня

Изменение боевого кланового рейтинга за период с 06.06.2011 по 13.06.2011:

Ангелы ада +84	Охотники На Драконов + 36	Хранители эльфийских рун +35.2
Wild West +34	Призрачный взвод +22	Предвестники Тьмы +14
Воины Света +11	Devils +8	Стальные Драконы +8
Адский Легион +7	Черное Братство +7	Братство огня +6
Черная гвардия +6	Pride +3	Supervisors +3
Львиные Сердца +3	МАФИЯ +3	Fortune Hunters +2
Анархия +1	Анклав +1	Кровавый закат 0
Плохиши -1	Sparta -1	Вершители Судеб -1.5
Корсары -2	Шалена Черепаха -2	Iron Cross -3
Каратели -3	Империя -4	Black Tower -4.7
Teutonic Award -5	Vikings -5	Night Strangers -5.3
Black Dragons -6	Gods of Chaos -6	Герои Павших Империй -6
Орден Тамплиеров -7.5	Эльфийские Драконы -11	Орден Сионских Приоров -14
Небожители -16	КГБ -18	Орден Феникса -25
Дети природы -28	Солдаты удачи -34	Black Knights -83.5

Результаты недели войн оказались весьма неожиданными, кое-где в подсчетах возможны ошибки (т.к. мы считали изменение рейтинга, начиная с 00:00 6 июня, а сам ивент начался немного позже), но общая картина боеспособности и слаженной игры кланов видна.

7 июня произошло мощнейшее землетрясение в районе Темного моря. В результате на побережье близ Иллениума обрушились огромные волны, а из воды показался огромный кусок тектонической плиты, который тут же был назван Островом Клыка из-за своей необычной формы. Отголоски землетрясения затронули даже северные земли, например, в Забытых Землях был разрушен Обелиск путешествия, вокруг которого собирались путники на отдых. На новообразовавшемся острове начали появляться некоторые монстры с материка, привезенные сюда путешественниками. Так на острове Клыка часто можно встретить группы сатиров, рыцарей смерти и наг, а так же дриад, миносов, и даже личей. Кроме этого, культисты Воздуха и Земли перенесли место проведения своих ритуалов с труднодоступного острова Печали на появившейся остров Клыка. Всем приверженцам этих культов желаем удачных ритуалов!

8 июня было добавлено новое право для клановых игроков – возможность снимать мистическую связь с вещей в клановой казне. Напомним, что до этого момента снять

Итоги Июня

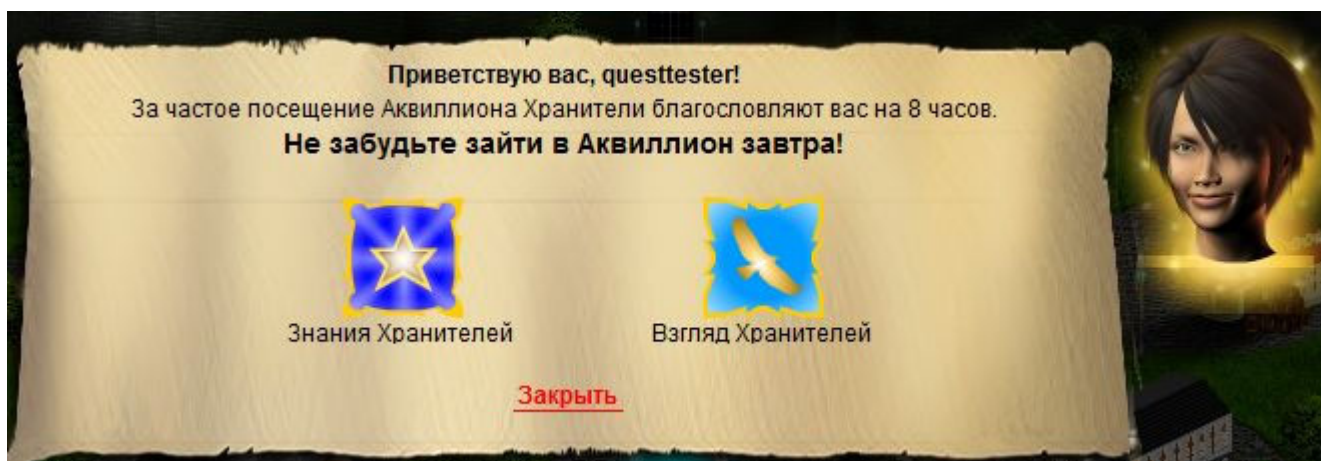
связь мог только глава, а теперь – можно назначить другого человека, который будет этим заниматься.

Кроме этого, с утра некоторых игроков ждала неприятная встреча возле алтаря культа Воды. Кого-кого, а Левиафана там никто не ожидал увидеть. Очевидцы рассказывают, что монстр внезапно вынырнул из Огненного Озера и своими длинными щупальцами успел схватить с берега несколько путников. Когда подоспел элитный отряд охраны Иллениума, монстр уже исчез в водах Огненного Озера. Поиски не дали никаких результатов, на вопросы «Откуда взялся огромный монстр в закрытом водоеме?» и «Стоит ли опасаться его возвращения?» пока ни у кого нет ответов. Но это не единственное странное событие, озадачившее игроков в этом месяце.

15 июня был расформирован клан Призраки Святой Земли в связи с малым количеством игроков в клане. Нам очень жаль, что развалился сумевший себя проявить клан, его игроки не боялись сражаться с более сильными кланами и нападать на равные гоп команды. Если бы не трагические события – блокировка главы и последующий развал, в следующем месяце клан отмечал бы свое двухлетие с момента создания.

17 июня администрация снова порадовала игроков, добавив партию новых поясов в арсеналы Иллениума и Аль-Сехмета. Следующая порция вещей появилась на прилавках арсенала уже **21 июня** – были добавлены 8 новых колец для игроков 11-16 уровней, а затем и **27 июня** – добавлены 10 новых амулетов.

23 июня игроков ждало кардинально новое изменение: теперь при входе в игру каждый день игрок получал благословения, которые повышали уровень его разведки на 3, а получаемый опыт – на 5%.



В случае, если игрок каждый день посещает игру, не пропуская ни одного дня – эффект благословений увеличивается! Если посещать игру два дня подряд, получаемые благословения +6 к разведке и +10% опыта, если три дня +9 к разведке и +15% опыта и так

далее. Максимально возможный эффект накапливается после 6 дней непрерывного посещения игры: +18 к разведке и +30% опыта. Максимальной пользы от этих благословения можно добиться, если посещать игру в ночной период времени, тогда если зайти в игру после 20 часов, игрок получает одно благословение, а после 00:00 накладывается и второе – и игрок получает на несколько часов весомый бонус в размере +36 к разведке и +60% получаемого опыта. По мнению бывалых игроков, это нововведение является халявой в чистом виде, и сводит на нет необходимость апать разведку выше 50. Большинство игроков довольны таким обновлением, хотя и не отказались от возможности выбирать между разными эффектами благословений: кому-то нужен бонус к опыту, кому-то к разведке, а кое-кто не отказался бы увеличения скорости передвижения во ВМ или к скорости восстановления здоровья.

25 июня клановых игроков ждал еще один сюрприз. В 1:10 была объявлена ночная атака мародеров на прииск земли. После этого ночные атаки мародеров продолжались и на другие источники ресурсов. Похоже, они решили взять хитростью и разграбить все ресурсы во время отсутствия большинства игроков. После успешного грабежа на нескольких источниках, мародеры и вовсе куда-то пропали – ни единой атаки на клановые ресурсы после **26 июня**. Возможно, они просто насытились полученной добычей и отправились на летний отдых☺, но ходят и другие слухи, что мародеры собирают силы для внезапной атаки на все ресурсы одновременно, или еще хуже – на город Иллениум, сердце этого мира.

29 июня проведено очередное обновление игры, которое порадовало игроков, у которых был баг с квестами четвертого уровня из Гильдии ремесленников. Всем тем, у кого эти квесты попали в статус «проваленных», было изменено на статус «выполненных».

Казалось бы уже всё, чего еще ожидать, но не тут то было, **30 июня** снова целая серия обновлений. Выданы награды за последние турниры. Исправлена ошибка при ничьей в финальном бою на бойнях. Исправлена ошибка с благословениями Хранителей. Исправлена ошибка со страховкой крафта культами. Исправлены атаки мародёров. В магазин ведьмы добавлено новое заклинание. В элитный арсенал Аль-Сехмета добавлено 8 новых рецептов. Стоимость свитка с заклинанием «Ультиматум истины» снижена с 50-ти до 25-ти золотых таллов. Стоимость в мане уменьшена до 30 маны. О части этих обновлений, и не только, вы узнаете в статье «Ближайшие нововведения».

Июнь оставил после себя множество неразгаданных вопросов, ответы на которые, возможно, удастся получить уже в следующем месяце.

– Ещё водички?

– Нет, спасибо. Просто дай выдохнуть, ещё минутка.

Лунный рыцарь уже с час отпаивал в канцелярии запыхавшегося Джека. Роль «заботливого коллеги» ему начала приедаться, да и работа не ждет.

– Ну, тебе хоть лучше уже? – С надеждой спросил он.

– Что-то вроде того, – буркнул Джек, – забегался, как конь. А ведь скоро снова в дорогу. Так и копыта недолго отбросить.

– К слову, о беготне и твоих разъездах... – Неуверенно начал главный редактор.

– Да знаю я, знаю. Рассказ будет, глава получилась немаленькая, верно? Вот только с сюжетами для статей. Я ведь совсем не в курсе событий.

– Ну, такое, – замялся Лунный, – ты же сам всё знаешь: всё нашумевшее за месяц, о чем читателям интересно было бы узнать...

– Ага, как обычно: придумай сам? – Ухмыльнулся Джек.

– Что-то вроде того.

– Ладно, справимся. – Крикнул журналист, уже стоя на пороге и прихватив гитару.

– Ля, си, до, ре... Вот и минор. Тада-а-а-м! – Самодовольно воскликнул Джек, сидя на своём любимом месте – у арены, поглядывая на бои новичков и занимаясь любимым делом – ничегонеделанием.

«Статья? Да черт с ней, – отмахнулся он от чувства ответственности, – все ведь привыкли, что я – ленивое мурло. Нет, ну правда ведь. Я им вон, лучше, песенку сочиню. «На-а-апишу-ка глупенькую песню, для постылых, якобы...» как там Чиж пел? А, не важно. »

– У вас свободно? – голос извне отвлек лентяя от его внутренних переживаний.

– Вполне, если, конечно, музыку послушать не против.

– Очень даже не против, – усмехнулась зеленоглазая эльфийка.

« ... ми, фа, соль... Сто-о-о-п. Это кто рядом сел? – осенило Джека. – Не ■ [МЭБ](#) ли?»

– Эм, Катя, если не ошибаюсь? – Несколько неловко начал он.

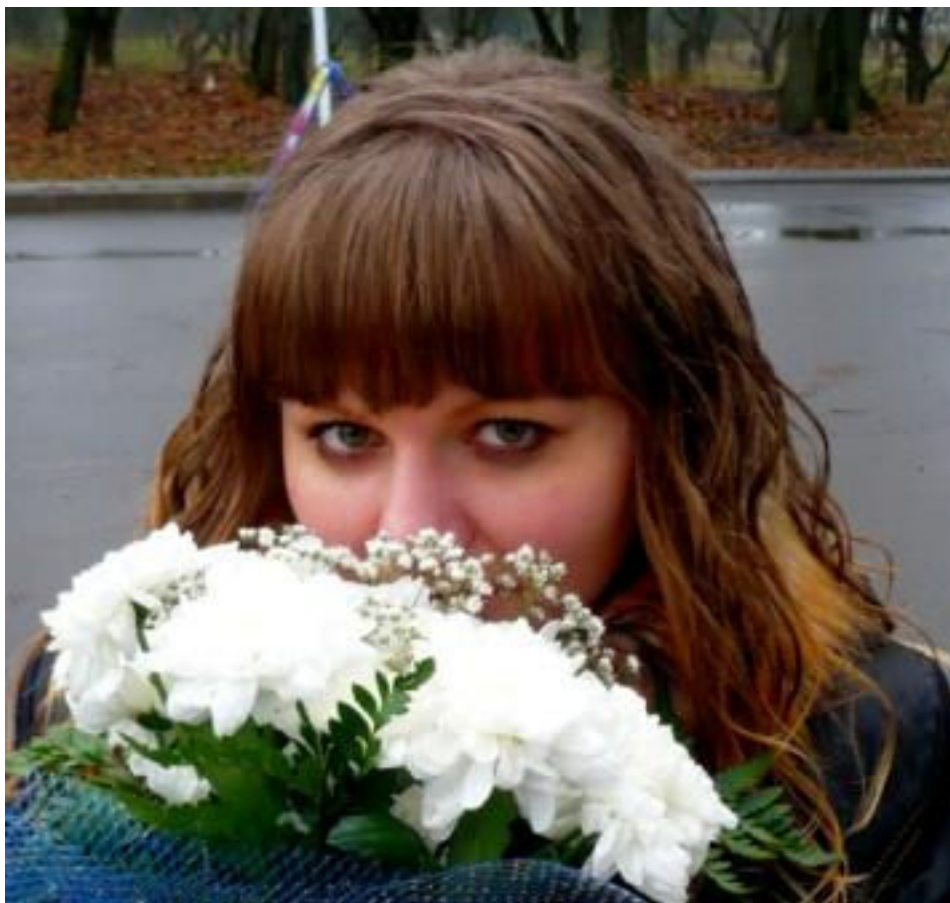
– Да-да, именно, – сказала она, играясь с волосами. – А что?

– Как насчет небольшого интервью, что скажешь? – Джек не ждал ответа, он уже доставал блокнот.

– Можно, почему бы и нет. – Слегка смутилась Катя.

Очень рад. Для начала - расскажи нашим читателям немножко о себе.

Не звезда из Голливуда, к сожалению. Живу, работаю, играю, все с удовольствием и для удовольствия. Это, если вкратце, а так могу и на 5 страниц наговорить.



Вот давай по этим пунктам и пробежим. Кем работаешь, где живешь?

Живу в России в городе партизанской славы Брянске, в свое время отучилась на менеджера, поэтому и работаю им же. Правда, сейчас небольшие трудности с работой, молодежь везде притесняют. Поэтому ищу что-то поинтереснее.

Кризис всех кусает. Что с кланом, как удалось стать главой?

Главой удалось стать только благодаря доверию и уважению тех ребят, которые состоят в клане, которые поддержали, доверились и

помогают до сих пор. Так что с кланом все замечательно, и откровенно могу сказать, что мы гордимся тем, что делаем все вместе. Любое дело объединяет сильно. Да и сам клан мне не раз помогал.

Это твой первый игровой персонаж?

Да, и единственный, но вот только не кровный. Забрала его у брата, когда игра по душе пришлась. А так с персом связана долгая история.

Теперь понятно, почему персонаж мужского пола.

Та да. Зато интересно наблюдать за реакцией других игроков, когда узнают, кто играет.

Просматривая список кланов в ратуше, я заметил, что очень немного "девушек у власти". Да и вообще – мало представительниц прекрасного пола вовлечены в игру. Легко ли тебе управлять сильным полом?

Так и хочется сказать: кручу верчу, как хочу. Это, конечно, шутка. На самом деле не сложно только из-за того, что в клане царит взаимоуважение. У нас нет приказов – у нас есть просьбы.

Очень благоприятная обстановка в коллективе. Как удалось достигнуть такой гармонии?

Разговорами, общением, все вопросы касательно клана обсуждаем исключительно в Skype, где возможность высказаться есть у всех. Частенько созваниваемся поболтать.

Сейчас планируем сделать клан сходку. Вот такие маленькие несущественные дела сплочают клан, люди доверяют друг другу.

Отличный подход к управлению. Какая полтика клана, стараетесь отыгрывать роль "светлых-темных" в мире Аквиллиона или это не является принципиальным для вас?

Хм.. не принципиально, играем для души. Каждый выбирает сам, светлым ему быть или темным, поэтому у нас клан где-то посерединке, хотя в последнее время склоняемся больше в темную сторону. Нам предлагали вступить в один из таких алей, но с обеих сторон были маленькие недочеты. Поэтому, сейчас у нас цель создать свой аль, пусть и не такой всемогущий, как ОТ-аль или ХЭРо-аль, главное чтобы отношения между кланами были хорошие, люди отзывчивые, ну и взаимовыручка присутствовала. А что касается людей, таких много, просто и самим нужно людьми оставаться при различных ситуациях.

Любимые занятия/хобби в свободное время от игры?

В выходные дни собираемся большущей компанией друзей и едем на озеро. Все-таки теплые летние вечера на природе это кайф. Увлекаюсь вождением, еще, люблю быстро прокатиться с ветерком.

Ожидаешь что-то нового в игровом процессе этим летом? Что бы ввела или изменила сама, будь такая возможность?

Ооо... ожидаю новых квестов, с хорошими наградами на 16 уровень и выше, интересных конкурсов от администрации, но с условием, чтобы судили его незаинтересованные лица.

А что касается того, чтобы я изменила – тут все сложнее. Много чего. И в первую очередь общение в игре, наказания за нарушения. Можно сделать лимит алей в клане. С бухты-баряхты не ответишь сразу.

А так в игре всего хватает, квесты есть, вещи новые есть, жалко только что старые игроки уходят, которым здесь что-то не нравится, но ведь под каждого не подстроишься.

Заключительный вопрос: что пожелаешь нашему журналу и его читателям.

Журналу процветания, хотя это излишне, он и так популярен и пользуется успехом, так как читают его многие. А вот читателям, пожелаю не заигрываться сильно в игре. Потому, как сказал мне один умный человек – ключевое слово тут «игра» и жить надо реалом. Ну, и конечно же, здоровья счастья и найти себе занятие по душе!

Спасибо, что уделила время. Что же, продолжим наблюдать за новичками, надеюсь, сегодня будет весело. Требую вылетевших зубов!

Засмеялся Джек, обыгрывая ля-минор.

Новые игроки, которые с недоверчивостью и неведением открывают клиент нашей любимой игры, начиная с шестого уровня начинают задумываться, а откуда, собственно, берутся это большие, черные, отлично прорисованные топоры, мечи, щиты, брони, шлемы и т.д.? Второй вопрос, что возникает потом- где их купить. И лишь после задания этого вопроса модератору из списка игроков, получают ответ – у дилера. Именно дилерам мы обязаны за этих сложно убиваемых игроков с кучей брони, статов и так далее. Мы злимся? Конечно, нет! Так интересней, в разы интересней.

Но также сложно быть игроком, как сложно быть дилером? Как раз это мы и выясним в нашем сегодняшнем интервью с обладателем наград «Дилер месяца», известным дилером [Sub Zero](#). У него, что понятно, график очень напряженный, поэтому поймать его для расспросов было ох как сложно. Но все-таки время он уделил – спасибо ему за это.

Для начала представься для читателей, не все ведь тебя знают.

Виталий, Украина, Киев, родился 31 августа 1986 года ☺.

Как давно играешь в Н.Э.?

Ушел посмотреть дату создания ☺. *(спустя минуту)* В декабре сего года будет 6 лет.

Я так понял, это твой первый персонаж. Насколько мне известно, изначально у тебя был, совсем иной ник, – vertal86, если не ошибаюсь? Почему решил изменить и с чем связан выбор нынешнего ника?

Выбор был импульсивно – неожиданным. А послужило сему сходка с Администрацией, где я и мой друг –Semka – выиграли главные призы: он выиграл тогда колечко 6 уровня артовое. Ему оно не надо было и уговорили админа передать его мне, сразу сделав с него шлем – за что было доплачено, естественно. Прорисовка по их усмотрению. Ну, а сделали они его так, как он сейчас и выглядит. Одна поправка – сделано на вампира и там даже красочнее смотрелся. Мне же это сильно напомнило Sub Zero из комиксов и фильмов – это и было данным импульсом ☺.

За 6 лет игры, ты уже повидал многое, побывал во многих кланах. Только в моей памяти ты был в таких кланах, как ОП, ОВ и теперь БТ. Что интересного можешь поведать из своей игровой практики? Какие случались курьезы?

Уже и не вспомнить. Все затерлось. Хотя, вспоминается моя заявка на вступление, поданная в Храм Ветров. Я её так оформил, что мне не имели ни единого шанса отказать.

Хм... Не знал, что ты и там побывал... Если не ошибаюсь, то это один из первых игровых кланов, и выходцы из этого клана создали всем известный Орден Правосудия, в котором и ты побывал. Почему со временем ушел из Ордена, а позже отказался от прав модератора?

Нет, Храм Ветров был много позже Ордена. А ушел я из него, ибо устал от работы постоянной, она очень утомляет. Уход дал краткую передышку и некое послабление напряжения. К тому же хотелось войти в игровой сильный клан.

А отказался от прав по той же причине - усталость дошла до такой степени, что никакая передышка не помогает.

Ныне ты известен, как один из лучших дилеров игры. Многим игрокам интересно узнать, как давно ты им стал? Как стал (хоть я понимаю, что вопрос очень банален), много времени и затрат забирает дилерство, и приносит ли оно большой доход?

Наверное, игроки разочаруются от ответов. Точно я не помню, когда стал – это надо поднимать записи и статистику. Как стал... На тот момент была свободна вакансия и только по воле случая – иначе не скажешь. А доход – чтобы был какой либо доход, надо работать, притом хорошо работать и тратить времени даже более, чем на привычных и "стандартных" работах. Нужно креативное мышление, усидчивость, настойчивость, терпение и вежливость. Терпение так и хочется повторить два раза ☺.

Последнее время ты не отмечен как активный игрок (участие в замесах и т.д.). Для тебя Н.Э. это не более чем способ заработка, или же проводишь здесь время, чтобы отдохнуть от жизненных проблем?

Для меня это полноценная работа. А, как известно, на работе не отдохнешь. Потому и нет у меня активности. Н.Э. не расслабляет. Отдыхаю я с друзьями, езжу на шашлык, загораю. Найдутся желающие игроки поехать на пляж - будет свободное время, с удовольствием поддержу компанию. Лишь изредка появляется желание поиграть.

Твой дилерский сайт более всех остальных сайтов дилеров наполнен разным материалом по игре. Не стану кривить душой перед читателями, я и сам участвовал в разработке некоторых приложений. С какой целью ты всё это делаешь: рекламный ход / помощь игрокам / и то и другое / твой вариант? Планируются ли еще какие-то новые приложения? Если не секрет - поделись планами с журналом.

Конечно, это было, есть и будет рекламный ход. Но рекламировать можно по-разному. Здесь же учитывался вид рекламы так, чтобы приносить максимально больше пользы игрокам. Сейчас это мини-энциклопедия знаний по игре, дополнительных приложений, которые одобрены Администрацией. Единственный вопрос был по книге квестов – но возник он из-за глупости некоторых читателей ресурса. И сразу отвечаю на частый вопрос - книга работала, и будет работать, но за доступом обращаться в приват. Будет ли новые проекты? Конечно, будут, но пока конкретных идей нет.

Появись у тебя уникальная возможность что-то добавить или изменить в игре, что бы ты сделал в первую очередь?

Не задумывался над этим вопросом. Чего бы точно не делал – так это скоропалительных изменений.

Все мы люди, в свободное время от игры есть какие-то интересные занятия / хобби?

Природа☺. Отдых с друзьями на природе. Это основное, чего мне хочется в последнее время.

Большое спасибо за ответы, удачи и в игре, и в твоём деле – вне сомнений, это призвание. Есть какие-нибудь пожелания читателям журнала напоследок?

Хорошего настроения! ☺

И оно у нас будет, уважаемые читатели, если все будем благожелательней друг к другу относиться. Ну, и уметь читать – все мы помним невероятную досаду, после объявления золотом, что книга квестов закрыта. А всё, – из-за неумения читать. Но, благодаря нашему опрашиваемому дилеру, доступ вполне возможен – нужна лишь просьба. И за это снова спасибо.

Редакция журнала «Вестник Аквиллиона».

Считается, что многие кланы проснулись тем далеко не прекрасным для них утром с намерением глянуть на свою эмблему на Обелиске Славы. Но сон моментально слетает с наших мечтателей – Black Knights уже забили место, потеснив всех остальных. Альянсы рукоплещут, враги скрежещут зубами, нейтралитет просто проходит мимо.

Кто такие Черный Рыцари – Всадники Апокалипсиса, обыкновенные люди в готических доспехах – не суть важно, по крайней мере сейчас. Сегодняшнее интервью будет посвящено, как неожиданно, такому стремительному продвижению вверх и такой похвальной устойчивости к вежливым просьбам слезть оттуда. А кто может быть осведомлен об этом лучше, чем глава БК – [■ Октябрь77](#).

Привет. С днём молодёжи! Найдется пару минут на интервью для журнала "Вестник Аквиллиона"?

Да, разумеется.

Представься нашим читателям.

Слава... Глава клана БК ☺.

Как давно играешь в игру? Может быть, вспомнишь, как сюда попал?

Играю с марта 2009 года.. в игру привёл брат, [снайпер01](#).

То есть, игра у вас семейная?

Нет, только я и брат ☺.

Как давно ты глава/создатель клана?

После ухода из ГПИ (*Герои Павших Империй (Ред.)*), созданием занимались по большей части 3 человека - Я, [снайпер01](#) и [SHTILL](#). Больше всего внёс вклад мой брат, [снайпер01](#). Главой никогда не стремился стать, но меня выбрали тогда, потому что был самый большой лвл.

Тяжело кланом управлять, наверное?

Легко там, где нас нет.



Не так давно твой клан выбился на вершину топовых позиций кланов по рейтингу. Тяжело было? Долго к этому шли или всё вышло спонтанно?

Если честно, никогда не стремились взять вершину и её удерживать. Мы играем в свое удовольствие и просто на данный момент, в связи с войной за ТВ, мы сейчас на первом месте. Как по мне, так лучше быть между вершиной и средней лигой, – гопникам интересней, когда помимо гопа, ещё и рейтинг клана идёт вверх.

В последнее время в игровом процессе было множество изменений. Повлияли они как-то на ваш клан, политику, договоренности с другими кланами?

Не помню таких изменений, которые могли повлиять на политику.

Чем занимаешься в свободное время от игры (хобби / увлечения)?

С друзьями любим шашлычок поделать и дочка у меня 10 лет уже, поэтому скучать не приходится... Хобби – футбол как смотреть, так и болеть, а ещё могу и побегать, стариной тряхнуть ☺.

Есть какие-то планы на будущее, как для себя (в игровом плане), так и для клана?

Сейчас ещё много работы по формированию клана, а так планов себе не ставил.

Будь у тебя возможность, что бы изменил в игровом процессе?

Убрал бы усталость, или хотя бы сделал, чтобы она так не росла. Все остальное неважно ☺.

После 17го лвла играть становится скучновато, я лично из-за этого сам не тороплюсь брать уровни. Есть какие-либо пожелания нашим читателям?

Да. Чтобы играли в свое удовольствие, и игра не пересекалась с реалом... У кого есть семья – чтобы понимали, что она в первую очередь самое дорогое у вас, а потом только игра ☺.

Желаю хорошо отметить день молодёжи, а клану желаю процветания и боевой мощи!

Спасибо.

На этом интервью, что и так понятно, закончилось. Клану пожелаем всего вышеперечисленного, ну а вас, уважаемые читатели, запоздало, поздравляем с тем же праздником – днем молодёжи!

Тот, кто не знает историю, обречён повторить её. Предлагаю Вам заглянуть в историю нашего мира и сделать из увиденного правильные выводы.

В этой статье мы поведаем о клане, которого уже нет, но который оставил о себе множество интригующих воспоминаний и слухов. Поведаем о клане, который был синонимом порядка и власти, клане с красивым и серьёзным названием «Орден Правосудия». Но, мало кто помнит его коллектив, знает, когда и с какой целью он был создан. Так расширим же круг осведомленных и просветим тех, кто явился в игру после расформирования этого клана.

Сразу оговорюсь, что информацию об этом клане достать было довольно сложно, т.к. клан старый и мало кто помнит о нем. Редакция журнала искренне благодарит всех, кто оказал помощь в создании данной статьи, среди которых: *DarkClow, Swift, Paul, Switch, Tuzik* и другие. Без их помощи эта статья выглядела скучной и унылой.

Из воспоминаний игроков, до основания «Ордена Правосудия» был игрок *GameMaster*, который, какое-то время, был, чуть ли ни единственным модератором в игре.

Но в один прекрасный момент, администрация решила создать игровой клан с игроками, наделёнными правами модераторов. Даная идея была позаимствована из другого онлайн проекта. На тот момент, общение администрации с игроками было намного теснее, да и игроки тогда не создавали стольких проблем, как сейчас, поэтому отобрать игроков для данной цели было небольшой проблемой.

Так **11.01.2006** года был зарегистрирован клан «Ордена Правосудия».

Paul: Первым главой клана стал *Мерц*. Он вместе со *Сказо4Ник*, *Лорд Драконом* (который потом стал *Сумеречным Драконом*, потом *Дартом Вейдером*) были, до этого, в клане Стражи Баланса.

Swift: *Мерц*-а помню очень слабо, ибо давно было. Помню, что поначалу он оказывал помощь в развитии проекта, какую именно – уже не скажу. Собственно, игроков тогда было мало, а ещё меньше таких, кому можно было доверить возможность наказывать игроков. Пребывал он на посту главы ОП совсем не долго, и ничем особенным не запомнился.

Из скрытого раздела одного из сайтов связанных с Н.Э., 11 января 2006 года, пост ТЕНЬ_СВЕТА:

(18:39) *ТЕНЬ_СВЕТА* приватно [*Мерц*] : Вопрос можно?

(18:40) *Мерц* приватно [*ТЕНЬ_СВЕТА*] : Да.

(18:40) *ТЕНЬ_СВЕТА* приватно [*Мерц*] : Новый клан это что-то типа модераторов на игровом пространстве?

(18:42) *Мерц* приватно [*ТЕНЬ_СВЕТА*] : Модераторы форума + блюстители игрового закона в самой игре.

(18:43) *ТЕНЬ_СВЕТА* приватно [*Мерц*] : То есть, накладываем молчанки, блокируем игроков? Или это и что-то ещё?

(18:45) *Мерц* приватно [*ТЕНЬ_СВЕТА*] : Есть ещё и наказания, но это уже в зависимости от самого нарушения.

Орден ушел - правосудие осталось. Воспоминания...

(18:46) *ТЕНЬ_СВЕТА* приватно [*Мерц*] : А какие наказания? И все ли у вас одинаково полномочны или кто-то на форуме модератор, а кто-то только заблокировать может?

(18:48) *Мерц* приватно [*ТЕНЬ_СВЕТА*] : Модераторы все, а заблокировать это уже другой вопрос, тут спонтанно подходить нельзя.

(18:51) *Мерц* приватно [*ТЕНЬ_СВЕТА*] : Извини мне надо убежать! Поговорим завтра утром.

Продолжения интервью было, но из-за того что я выхожу в интернет через модем, то изза обрыва связи логов не сохранилось, а известно следующее:

- Все логи чатов (включая приват) будут складываться в одну базу, которую можно будет просмотреть модераторам (но это пока не работает). Эта база и только она есть доказательством не корректного общения (даже скриншот не есть доказательством). Молчанки кидать могут все модераторы.

- Блокировать игроков могут только некоторые из модераторов, но кто пока не известно. Механизм выявления не законного поведения в игре полу ручной, – логи ведутся, но читаем глазками и анализируем сами, что есть трудно и почти не реально.

- Механизм возможного «кидалова», с приходом ВМ, пока не отработан.

- Есть что-то еще, о чём нельзя говорить, но они и молчат, но по косвенным намёкам это доступность информации о переводах предметов и наличия предметов у игроков в рюкзаках...

Пока вроде всё. Но если б не работа, то общался бы больше...

Некоторое время спустя, *Мерц* уходит в отставку, а новым главой клана становится *GameMaster*.

Swift: *GameMaster*, который был первым владельцем персонажа, тоже оказывал помощь в развитии. Если не ошибаюсь, он был знакомым Эклипс-а. Собственно, с ним лично у меня ассоциируется рождение ОП, как клана. Первоначальные значки, по крайней мере, делались уже при нём.



Но и его срок пребывания на посту главы не был долгим. Судя по летописи форума клана БО, уже в марте того же 2006 года был назначен новый глава ордена.

Добавлено: Fri Feb 17, 2006 4:22 pm

Вчера состоялось событие, которое на фоне ВМ не смотрится глобально, но знать о нём надо. *Ска3о4Ник* назначен зам. главы Ордена Правосудия.

Добавлено: Wed Mar 08, 2006 7:02 pm

Наблюдается парадокс. Глава ОП *GameMaster* (судя по сайту игры), он же боец клана ЦП (Царство Проклятых). Новым главой ОП будет *Ска3о4Ник*. Искрение поздравления.

Paul: Позже *GameMaster* ушёл из игры, перса кому-то отдал. В голове крутится ник *d3 kaRRrs0* (де каррсо), может и он стал играть за *GameMaster* как раз, и его Свифт назвал Картманом на [форуме игры](#).

Орден ушел - правосудие осталось. Воспоминания...

Switch: Кстати, интересный факт. ГМ аля *GameMaster* продал своего персонажа через некоторое время после своего ухода. Что случилось с этим персонажем потом – не помню. Но в поиске находит явно не того ГМ-а.

Добавлено: Sat Mar 11, 2006 8:06 pm

И, с прискорбием сообщая, что Орден Правосудия пополнился новым членом. Им стал наш горячо любимый *ТЕНЬ_СВЕТА*... Пожелаем ему успехов в новой ипостаси! Надеемся, идеалы света будут всегда в тебе, брат!

А тем временем *Komestra* основала-таки свой клан. Апокалипсис... Во всех смыслах этого слова.

Для справки:

Клан Апокалипсис.

Глава клана: *Komestra*

Сайт клана: apokalips.ucoz.ru (сайт действует до сих пор, но на нем нет ничего интересного)

Клан зарегистрирован: 10.03.2006

Swift: *Komestra* – игрок из Мск, если не ошибаюсь. Также играла её сестра, персонаж "*Хитрая Лисичка*". Обе с артами. Некоторое время была в ОП, но была исключена. Основала клан Апокалипсис, который уже давно расформирован. Известна она тем, что по какой-то причине начала враждовать с некоторыми известными в игре личностями. В результате травли её на форуме и в игре она покинула проект.

Ска3о4Нук – один из самых загадочных персонажей. При его главенстве, по утверждению игроков, был пик расцвета ордена. Один из немногих игроков, побывавшим в клане «Администрация». Многие старики, до сих пор связывают его ник с первым главой Ордена Правосудия.

Swift: *Ска3о4Нук* – стал главой, заменив *GameMaster*-а на его посту (если не ошибаюсь, *GameMaster* вообще покинул проект к тому моменту). Активно сотрудничал с нами, помогал делать описания вещей, принимал участие в разработке некоторых квэстов. Подробнее знает *DarkClow*, так как общение модераторов с администрацией шло, преимущественно через него. У него единственного оставался админский телепорт уже после того, как он был отобран у остальных.

Добавлено: Wed May 17, 2006 4:08 pm

Тень_Света поделился информацией о том, что Орден Правосудия занялся разработкой своего клан-сайта.

Добавлено: Thu Jun 08, 2006 3:36 pm

Ска3о4Нук писал(а):

Дорабатывается сайт ордена, ФАК (FAQ - прим. ред.) на нем будет раза в два, два с половиной раза мощнее, чем на сайте игры.

Орден ушел - правосудие осталось. Воспоминания...

Добавлено: Sun Jun 11, 2006 9:35 pm

Со дня на день ожидается официальное открытие сайта ОП. На сайте будет подробный FAQ по игре и многое другое.

Добавлено: Mon Jun 12, 2006 11:07 am

... И день этот наступил. Вот сайт <http://pravosudie.org.ua/> (увы, по данному адресу находится ресурс, никак не связанный с Н.Э., но нам удалось разыскать сайт информационной онлайн-газеты ордена – «ИскОРка» по адресу: <http://iskopka.z16.ru/>, который существует и поныне).

Начало » 2006 » Июнь » 12 » Приват залился Красной Краской

Сегодня ОП открыли на всеобщее обозрение свой сайт. Трудились над сайтом [Dark Lord](#) и [merlin](#). Теперь у Ордена Правосудия будет свой уголок, но форума у них, похоже, не будет своего.

Добавлено: Fri Sep 01, 2006 7:18 pm

Rogue был исключён из Ордена Правосудия, за неподобающее поведение.

Swift: Рожок (*Rogue*) – забавное недоразумение. На втором году разработки *tomchuk* решил взять мне помощника. Собеседовал его сам. В итоге, у нас 2 месяца работал бывший игрок (что плохо само по себе), при этом он совершенно не умел рисовать. Ох, и намучался я с ним. В игру ничего из его "творчества" так и не попало. За день до того, как мы собирались его увольнять, он попросту исчез, оставив нам на память свои замечательные плюшевые тапки. С другой стороны, после этого всех новых сотрудников в дизайнерский отдел искал и собеседовал я. Так что был во всей этой истории и полезный момент.

Tuzik: самый интересный момент в истории ОП был, кровавый альянс ОП и ПТ.

Было это во времена главенства *Сказо4Ник*-а. После которого вся игра заплакала, мол, почему орден правосудия бьет невинных людишек.

Тогда доминировали *Lancer*(глава ПТ) и *Лорд Дракон* (он же [Дарт Вейдер](#), член клана ОП). Ланс – варвар, *Лорд Дракон* – лучник, прокачали по 500 маны и ходили вдвоём убивали всю игру. В те времена, физы могли воскрешать друг друга.

На тот момент, у них было 2000 и 1900 рейтинга соответственно, самые толстые в игре, убить их было не реально, а даже если и убивали кого-то из них, они друг друга воскрешали.

Это самый интересный момент в истории ОП, для меня.

Paul: Когда ОП вступили в альянс с ПТ, – пошла борьба за ТВ, был скандал. тогда у модераторов была возможность кикать активных игроков (сейчас - только забаненных либо АФК-шных). Так, как некоторые из ОП, пользовались киками в игровых целях.

Начало » 2006 » Декабрь » 12 » Точки влияния на карте

Прошла первая тренировка по захвату точек влияния. Как стало известно, более оперативными были ОП – 3 точки, две точки отхватил, как интересно, Адский легион, по одной точке взяли ДП, БО, СВ, ПТ. Официальный старт захвата в 15:35

Switch: Да, я действительно довольно приличное количество времени проработал в ОП. На тот момент главой был *Сказо4Нук*. К слову, это действительно один из немногих людей-альтруистов в игре, которых я уважал. Начиналось все с приглашения в Орден *Terror*-ом, когда я только начинал играть. Честно говоря, даже и не помню уже, какого уровня был персонаж, что-то около 11-13. Но, интересный факт – что на тот момент (вроде бы лето-осень 2006 года) в ОП был специальный отдел. Назывался он "Боевой". А так как ОП был более-менее полноценным кланом, с некоторыми ограничениями относительно атак и так далее, и люди в нем хотели, кроме работы, еще и получать удовольствие от игры в виде PvP. Кроме стандартных "рабочих" отделов (аля ДВП, Прокачки, Чат), был и специальный отдел с минимальным набором прав для обороны "трудящихся". Но бойцы данного отдела, конечно же, посвящали себя работе и соблюдению правопорядка в игре.

Но, как говорится, нет ничего вечного. Не помню, что стало толчком к смене погоды – но через некоторое время ОП изменилось, вышли несколько человек, и главой был поставлен [!\[\]\(c3d993ca47bfe2a953c700506ce31fa0_img.jpg\) Dark Shadow](#).

В принципе, в это же время *Terror* ушел "крылом" ОП, создав клан УБОП – Убойный Отдел Ордена Правосудия. Ну, и с тонким намеком на другой исполнительный орган власти. Именно из клана УБОП, появились *BadBoys*, они же *Плохиши* и *VIP*.

В это же время, весь "старый" состав модераторов отказался от модераторских прав - и стали набираться "новые" модераторы. Внештатные сотрудники только начинали практиковаться, примерно тогда и были выданы некоторым модераторам, как *Paul*, который отказался покидать свой клан Братство Огня, чтобы вступить в ОП. На этой ноте, я бы сказал, – закончилась первая "фаза" жизни ОП. Дальше, в принципе ничего интересного не происходило.

Я некоторое время пробыл еще в ОП, потом внештатником, возглавлял отдел "Турниры и Конкурсы", которые стали началом появления и массового внедрения турниров в игру в общем. Так как Администрация почему-то не благосклонно всегда относилась к их проведению.

aranta: Сложно сказать по созданию, ибо я тогда был зелен и не в теме, и подробностей не знаю. Тогда *Terror* был в «боевом» отделе ОП (не помню точно), но, а где был *Terror*, там и была вторая сила или первая кратковременная.

Первым главой был *Сказо4Нук*. Был еще скандалчик там с *Terror*-ом, когда он ДВП-нул злобно и кого-то (кого точно не помню) на талы прокачал, забрали ли у него права тогда или нет – не помню, но откат ДВП сделали.

Был еще 1 уникум в клане ОП, который наказаниями мистикам статьи опустил до нуля (тогда так было можно), кончил он соответственно плохо.

В ОП ранее была зарплата. Главе ОП перечислялась определенная сумма золота, которую он распределял между остальными членами клана в соответствии с проделанной работой.

Среди администрации была дополнительная должность, курирование ОП и законов. Было ли это с создания ОП и кончилось ли – я не в курсе. Знаю, что в разное время ОП-никами занимались *Swift* и *DarkClow* (если не ошибаюсь).

Doberman: Создавал клан *Ска3о4НуК*, наверное, не многие его уже помнят. Предназначение клана - модераторская работа, то, чем нынче занимаются модераторы внештатники. Только изначально, это было реализованно как клан. Были свои отделы, были свои "начальники" отделов.

Следующим главой ОП был *DarkShadow*, вступил он на пост главы, когда *Ска3о4НуК* ушел делать свой клан Храм Ветров.

Начало » 2007 » Апрель » 28 » Реорганизация Ордена Правосудия

Вчера *Ска3о4НуК* сообщил о своем уходе с должности Главы ОП и с самого Ордена: *Всеу когда-нибудь приходит конец, это нормально, из-за этого не надо ни в коем случае переживать, уходят одни, приходят другие, жизнь течет. Вот и мне пришла пора оставить пост главы Ордена Правосудия, грустно конечно, последний из трех основателей уходит, первым ушел Мерц, вторым GameMaster, пришло и мое время.*

После чего последовал массовый уход людей с Ордена Правосудия.

Как и прогнозировалось раньше, ОП распадается. Причина ухода других игроков мне не известна, но было ясно, что Орден не будет таким, как был когда-то. Теперь он стал просто кланом, в котором дано больше власти, чем у других игроков в мире Новой Эры. Но как сообщил *DarkClow*, будет произведена Реорганизация Ордена Правосудия:

Игровым кланам предлагается выдвинуть по одной кандидатуре от каждого клана. Кандидатуры будут рассмотрены Администрацией. Кандидат должен будет покинуть клан и будет представлять данный клан в ОП.

Каждый клан, братство, Гильдия будет думать над тем, кого туда отправить.

Я уверен, что большинство людей просто не захотят покинуть свой дом. В основном из тех, кто переберется в новое ОП, будут люди, которые все свое существование бегали из клана в клан.

Наша гильдия надеется, что после Реорганизации Ордена Правосудия, ОП станет более праведным и ответственным.

Мы и в дальнейшем будем следить за тем, как развиваются события в ОП и в мире Новой эры.

Swift: *DarkShadow* больше помню по сходкам и не всегда лояльным высказываниям по форуму, нежели, как главу ОП.

Doberman: *DarkShadow* был главой не так долго, потом на его место пришел *PashaDJM*.

Ну, в свое время было много шума, когда ОП заключали союзы с другими кланами. Там же люди тоже хотели играть и получать от игры все. Но, противникам не нравилось,

говорили о предвзятости в наказаниях. Своих, мол, не трогаете, а других не заслуженно. В результате ОП стал нейтральным и перестал участвовать в боевых событиях.

Также, по началу, администрация "делилась" информацией с ОП-шниками по нововведениях. В результате, модераторы были более "образованными" в плане геймплея и могли лучше отвечать на вопросы по игре.

Switch: Однако и *DarkShadow* руководил Орденом не долгое время, и после своего ухода оставил приемника - *PashaDJM*. Тоже очень хороший человек, который сделал свой вклад в игру не только плодотворной работой по соблюдению законодательства, а и многим внесенным в игру фичам (благодаря которому мы имеем кнопки "К" и "А" снизу справа).

Вторая "фаза" ОП закончилась после того, как *PashaDJM* по уважительным обстоятельствам не смог долгое время заходить в игру и курировать деятельность клана. Администрация расформировала Орден Правосудия и решила практиковать только внештатных сотрудников.

Swift: [PashaDJM](#) – если сравнивать с остальными, знаю лучше всех. Пересекались на сходках. Если не ошибаюсь, отделы были сформированы при нём. Но к этому времени идея играющего клана с правами модераторов себя изжила. Уже сложились политические внутриигровые силы, существенно влияющие на комьюнити. В этих условиях ОП стал то предметом нечестных, но всё же злоупотреблений, то чёрного пиара со стороны недоброжелателей. В итоге появилась более гибкая система, не требующая бросать свой клан для исполнения обязанностей.

Начало » 2007 » Сентябрь » 18 » Какие мнения в ОП ...

Наш отдел СМИ в лице  +StOrM+ побеседовал с некоторыми "стариками" из ОП. Какие планы и заговоры они обсуждали можно увидеть ниже:

+StOrM+: *Как ты думаешь, в последнее время ОП осталось былым кланом, или уже что-то иное? Сейчас идёт у вас активный набор артовых игроков.*

ПАЛАДИН: *Недавно было старое ОП... Чисто ОП, но потом было решение стать боевым, у нас забрали много возможностей и мы начали набор кадров.*

+StOrM+: *Так Паша решил?*

ПАЛАДИН: *Общее решение, но мысль толкнул Паша.*

Lord DarkSide: *ОП стало снова боевым кланом просто. А арты всегда были в ОП, просто арт это дополнительная гарантия что человек не забросит игру. В клан брали всегда не из-за артов, посмотри кто эти артовики? Большинство это прежнее ОП. Конечно я не говорю, что все кого приняли были в ОП когда-то, я тоже раньше не был в ОП, в клан принимают тех, кто стремится сделать игру интересней и лучше жертвуя своим игровым процессом, т.к. работы у нас хватает, а времени на саму игру как правило нет.*

Абат: *Раньше ОП было не военным кланом, было не так много народу, а в последнее время стали прибавляться новые игроки. На ОП повлияло желание играть, поэтому и решили стать военным кланом. Но считаю, что негативно на работу ОП это не повлияет.*

DarkClow: Клан как клан. Создавался – как и все остальные кланы. Ошибка наша. Нельзя собирать модераторов в одном клане. В результате клан с людьми, поначалу нормальными, скатился в «сраное говно». Тут были и заказные проверки на ДВП, и взятки, и отказ наказывать друзей. Имея полную монополию на наказания и контроль и получая за это золото, глава клана одевался в арты, а остальные сосали лапу. Они начали требовать повышения платы в золоте, но ничего не предложили в ответ. Я недоволен кланом, их работой и их становлением. Вместо напарников мы получили продажных «ментов», круговую поруку и лицемерие.

Поэтому, единственно верным решением было уничтожение. Модераторы получили свободу. Клан исчез.

Ocean: Я застал только закат клана. К тому времени он стал практически мертвым. Игроки заходили редко, обязанности выполнялись не охотно. Нарушения и злоупотребления бывали. Наблюдать за всем этим было грустно.

В ОП я пошел не из-за власти, не из-за привилегий, но и не потому, что было дело до правосудия в игре. Ко всему этому я был одинаково безразличен. Просто так вышло. Права были минимальными. Разделение на отделы в принципе верное решение, но права у всех модераторов должны быть одинаковыми, ИМХО. Мне было жаль многих игроков, которые вопили в приват и просили помощи. Чем я им мог помочь? А игроки видят значок модератора, и им нет дела до разделения полномочий, когда они висят в бою уже фаз 30, и других модераторов в онлайн нет. Предложения по улучшению качества ОП игнорировались. *PashaDJM* часто болел, в игру заходил редко. Администрация на ОП уже тогда поставила крест.

При мне крупных скандалов уже не было, но до того я помню шум на форуме. Когда я был в составе ОП, бывали только мелкие злоупотребления правами ради удовлетворения собственной мстительности.

Про деньги – да, говорили, что Паше платили, и он должен был их распределять в зависимости от проделанной работы. Правда, я об этом узнал незадолго до расформирования. Как он там их распределял – я не знаю. Мне перечислил один раз 5 золота (не считая того, что отдал долг ☺). Но знаешь, ОП не всегда было таким. Когда-то его уважали. До того как началась эта вся «бадяга» с заказами и прочим. Но этого я не застал.

DarkClow хотел отменить институт модераторов полностью. Проверку на ДВП и прокачки хотели сделать программно, а на цензуру наплевать. На сегодня получилось немного по-другому ☺ – цензура сделана программно (правда не администрацией), а ДВП и прокачками по-прежнему занимаются модераторы (наверное). Инструментов для разрешения патовых ситуаций в боях у модераторов как не было, так и нет.

Лёня говорит, что недоволен становлением клана и его работой? По сути, он должен был сказать, что не доволен собой. Потому что, каким будет клан – зависит в первую очередь от главы, которого ставит Администрация. Институт модераторов – это структурная часть игры в целом. Поэтому Администрация должна была вести хоть какую-то политику в их отношении. А она самоустранилась и умыла как Пилат руки. Модераторы – это ведь обычные игроки, со свойственными им недостатками.

Смешно ожидать, что все будут вести себя честно и справедливо. Несовершенство законов в игре и отсутствие контроля со стороны привело ОП к тому, к чему привело. И совершенно необходима стимуляция их работы (но не золотом). Я по прежнему считаю, что если сделать модераторов частью геймплея – игра качественно улучшится. Однако это совсем уже другой разговор. По себе знаю – исполнение обязанностей утомительно, а часто и не приятно. Но если настоящее положение дел всех устраивает – хорошо. Долго ли продлится это – посмотрим.

Ориентировочно в сентябре 2010 года клан «Орден Правосудия» был расформирован.

Из найденных нами интересных фактов касающихся Ордена и его участников:

24.01.2008: Пополнение в рядах администрации.

Ряды клана администрация пополнил небезызвестный *Ска3о4Нук*. Проведение конкурса в таверне было его пробным заданием, правда, пока ещё не в роли администратора. Область ответственности нового админа - конкурсы, турниры, ивенты и квесты. Желаем успехов на новом поприще!

26.02.2008: Клань.

"Убойный Отдел" был переименован в "BadBoys", громкое название и претенциозный логотип не поменяли наше отношение к этому клану - война и только война. Радует то, что артовики прекратили свой затянувшийся маскарад, и, по-видимому, окончательно откололись от "Ордена Правосудия".

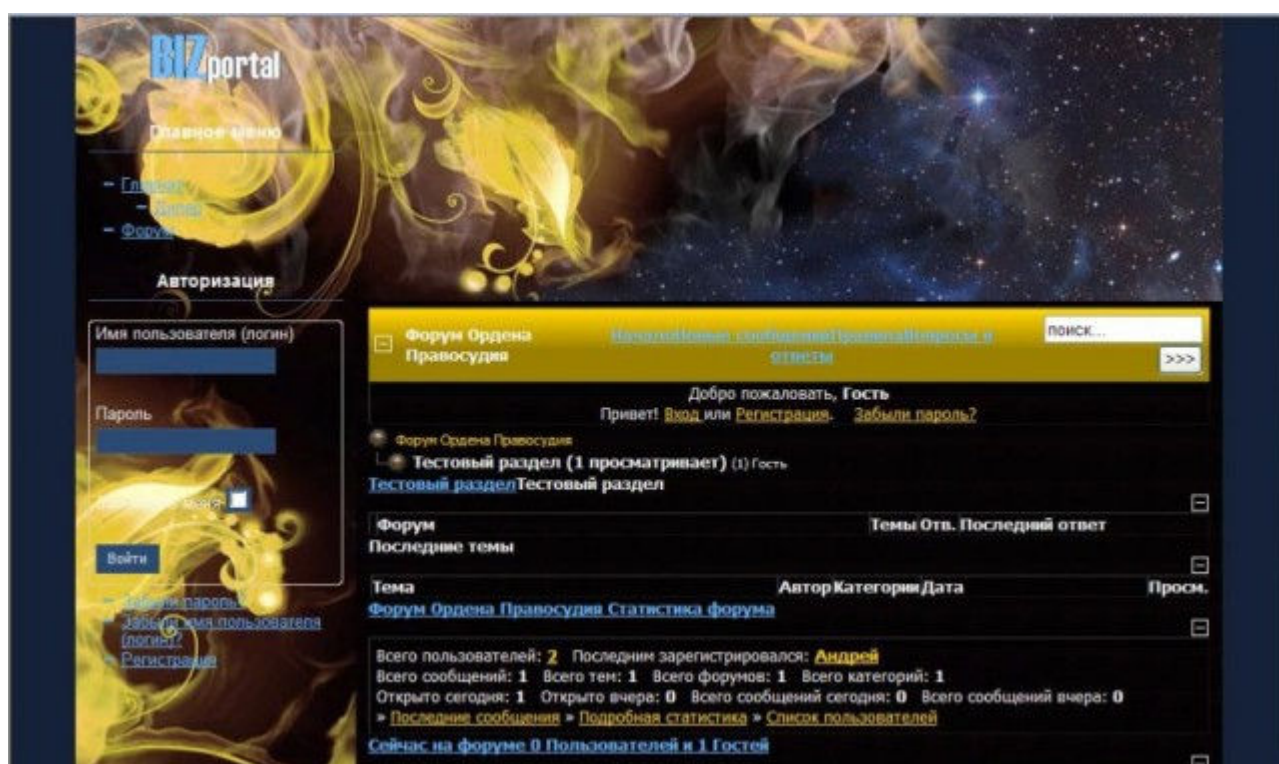
Switch: Еще интересные факты.

- Когда-то ОП могли читать логи игроков. Правда, совсем не долго.
- Когда-то ОП могли летать с точки на точку по локациям с помощью специальной команды. Сейчас такие права не дают.
- Раньше не было "скоростных молчанок" на 15 минут, и ссылки из информационного окна персонажа на его страничку на сайте. ОП приходилось делать все долго и муторно, и всегда держать открытый сайт с авторизованным логином под рукой на случай жалобы.
- А еще, не было команды очистки чата. Чистили точечками, а кто пытался "помогать" ОП такой же чисткой – наказывали.
- Когда играл я – глава поровну делил зарплату между всеми. Например, приходило 150 золота, и каждый из 10 модераторов получил 10. Были некоторые +- в сторону, заведующие отделами – чуть больше, стажеры – меньше, но в целом, я не помню, чтобы кто-то из глав присваивал себе золото. Кстати, о самой заработной плате. Я бы хотел посмотреть на любого из тех игроков, которые пишут двухметровые жалобы на модераторов, доказывая – что модератор ОБЯЗАН работать минимум 4 часа в день, – как они поработали бы сами. А довольны ли были модераторы условиями работы? Я, например, считаю, что КПД работы любого человека прямо пропорционально зависит от стимула за его работу. Причем "моральное удовлетворение" и "помощь игрокам" – это все самообман.

Орден ушел - правосудие осталось. Воспоминания...

По поводу уничтожения – Администрации виднее, но многие из "старичков" до сих пор считают, что структуризация такого органа – намного действенна, чем разброс внештатников, которые, ни чем не лучше "подкупных ментов".

Еще с одного источника, нам стало известно, что перед расформированием состав Ордена пытался создать новый клан сайт, а также вел разработку нового дизайна для информационной газеты «ИскОРка». О чем свидетельствуют следующие скриншоты:





Так могло быть, но не появилось по той причине, что они так и не успели ничего решить с доменом и хостингом.

Таким был «Орден Правосудия». Вопреки всему, у многих он оставил о себе хорошие воспоминания. Немалый вклад был сделан его членами в становление и развития нынешнего правосудия, об этом много есть заметок на форуме, еще больше – похоронено на старом форуме игры. А чего только стоит информационная газета клана ОП? В былые времена, она являлась одним из лучших источников дополнительных знаний по игре.

«Орден ушел – правосудие осталось», – таков главный тезис этой статьи, но, думаю, к этому можно добавить, что остались еще и воспоминания игроков о былых временах, временах расцвета Ордена.

«1000+ онлайн» – несбыточная мечта?

Очень часто от игроков можно услышать заявления «игра не развивается, онлайн падает!» или «нужно больше рекламы, нам скучно играть с одними и теми же». Но мало кто задается вопросом: почему после пяти лет существования, онлайн нашей игры не растет выше 600, хотя еще пару лет назад доходил до 800? Мы решили разобраться в этом вопросе, опросить десятки новичков, и докопаться до истинных причин отсутствия притока свежих игроков.

Первым делом мы решили развеять миф, что сервер на Одноклассниках забрал у нас огромный кусок онлайн. Средний онлайн на том сервере составляет около 100 игроков, благодаря опросу удалось узнать, что только ~30% до этого играли на основном сервере. Отток такого малого количества игроков и уменьшение онлайн основного сервера на 30 игроков – разве это можно назвать весомой причиной медленного прироста игроков?

Другой, самой очевидной причиной уменьшения онлайн в летнее время является начало сезона отпусков. Но и здесь присутствует обратная сторона медали – у школьников и студентов начались каникулы, что компенсировало потери игроков, отправившихся на отдых.

Но если не сезонные факторы влияют на онлайн, то, скорее всего, дело в игровом процессе. А что сами игроки думают по этому поводу?

Нам удалось поговорить с игроком 19 уровня с одного известного клана, пожелавшим остаться анонимным из-за своих резких высказываний в сторону игрового процесса.

- Для начала Расскажи немного о себе, чем привлекла тебя Новая Эра?

Игрок: Алексей, 34 года. Начал играть с друзьями еще в начале 2007, в компании играть было весело. Прикупили пару раров, затем я взял 2 арта. Первые пару лет игра затягивала с головой: клановые войны, жесточайшая борьба за ресурсы и за честь клана. Но со временем все приедается и надоедает, и вот за последний год я совершил не больше 100 боев с мобами, чаще всего вишу в призыве, а сам играю в другие проекты.

- Понятно. Как считаешь, как должны развлекаться игроки хай-уровней?

Игрок: Да хрен его знает, раньше мне было чем заняться, а сейчас админы испоганили игру. Во внешнем мире народу практически нет, а если и лезят – то 4 ХЭРа с благами на +разведку. И хоть у нас тоже не слабый клан, но воевать с каждым влетающим зергом 4к не можем.

-Что касается тебя, какие нововведения разнообразили бы твою игру?

Игрок: Хотелось бы какие-нибудь новые способы противостояния кланов, чтобы можно было доказать свою готовность воевать и помогать товарищам. Весь этот клановый рейтинг и лиги – недоделанная муть, циферки, которые ничего объективно не показывают. Взгляните хотя бы на результаты недели клановых войн! Кто занял последнее место? А кто является сейчас топ 1 кланом? И не бред ли этот рейтинг? Лично мне хотелось бы, чтобы в ратуше или на столбе в Иллениуме можно было зайти и посмотреть статистику

«1000+ онлайн» – несбыточная мечта?

кланов (за последний день, неделю, месяц). Чтобы можно было узнать кол-во побед над врагом, прирост кланового рейтинга, удачные/неудачные защиты ТВ и прочее.

-Вроде неплохая идея, может стоит предложить ее на форуме? Многие бы поддержали, как когда то поддерживали идею о введении кланового рейтинга.

Игрок: Поддержали, и что? Админы если бы и начали что-то делать, сделали бы все по-своему. И вообще, бесполезно что-нибудь предлагать, что не несет выгоды админам. Им бы только деньги с нас рубить.

-А как же последние несколько нововведений, бесплатные блага и прочее?

Игрок: Из-за этих благ обесценилась разведка, выше 52-53 уровня качать нет смысла. Я уже не говорю про увеличение разведки за счет замков, которые теперь вообще не актуальны. Все делается для привлечения новых игроков, которые бы вливали свои деньги. Хотя, если честно, хотелось бы увидеть новых активных игроков, за последний год видел только пару новых фулов 18+, а на малый уровнях если кто и появляется с артами – так мульты всем нам известных игроков.

-Все же администрация занимается привлечением новых игроков, будем надеяться, что скоро их методы дадут результаты и игра пополнится десятками свежих игроков. Спасибо за общение и честные ответы.

Опросив еще несколько игроков хай уровней, нам стало понятно, что основная проблема на таких уровнях – отсутствие цели, к чему стремиться. Хорошо, когда игрок одет в пару артов и находится в хорошем клане – у него есть цель, ради чего стоит играть. А вот у обычных госс/крафт игроков целей игры еще меньше, вот почему мы часто слышим заявления «нам скучно, что нам делать?», но никто толком не может объяснить, что должна ввести в игру администрация, чтобы появилась та самая цель.

Как уже упоминалось ранее, сейчас администрация делает все возможное для привлечения новых игроков. Введение, как минимум, сотни новых вещей, новые задания, добавление вкладки советы, облегченное меню распределение параметров – все это делается для удобства новых игроков. Но помогает ли все это? Проведенный опрос совсем не утешает.

Из 114 опрошенных игроков 2-10 уровней, только 5(!!!) играют в эту игру в первый раз. А у 87 из них имеется персонажи выше 14 уровня, но почему-то игроки предпочитают не качать своих персонажей дальше, а начать игру заново – по мнению большинства, игра на 8-12 уровнях самая интересная.

Одна из основных проблем, почему игроки забрасывают своих персонажей 14+ уровня и начинают заново – значительное увеличение количества артовиков/фулраров на 16+ уровнях, которые развлекают себя гопом и избиением меньших. Кроме этого, до 14 уровня в игре много различных квестов и интересных сюжетных линий. Отсутствие интереса и вынуждает игроков раз за разом начинать игру заново, играть на уровнях, от которых получают удовольствие.

«1000+ онлайн» – несбыточная мечта?

Как уже упоминалось ранее, сейчас администрация делает все возможное для привлечения новых игроков. Введение, как минимум, сотни новых вещей, новые задания, добавление вкладки советы, облегченное меню распределение параметров – все это делается для удобства новых игроков. Но помогает ли все это? Проведенный опрос совсем не утешает.

Из 114 опрошенных игроков 2-10 уровней, только 5(!!!) играют в эту игру в первый раз. А у 87 из них имеется персонажи выше 14 уровня, но почему-то игроки предпочитают не качать своих персонажей дальше, а начать игру заново – по мнению большинства, игра на 8-12 уровнях самая интересная.

Одна из основных проблем, почему игроки забрасывают своих персонажей 14+ уровня и начинают заново – значительное увеличение количества артовиков/фулраров на 16+ уровнях, которые развлекают себя гопом и избиением меньших. Кроме этого, до 14 уровня в игре много различных квестов и интересных сюжетных линий. Отсутствие интереса и вынуждает игроков раз за разом начинать игру заново, играть на уровнях, от которых получают удовольствие.

Но почему среди 0-11 уровней такой малый процент новеньких игроков, почему посетив игру один раз, игроки вскоре покидают ее?

Разобраться в этом вопросе нам помог опрос этих самых игроков 2-10 уровней, на поставленный вопрос: «Что больше всего на этих уровнях доставляет неудобство, из-за чего можно покинуть игру?»

Всего было опрошено около сотни игроков, после чего их ответы были сгруппированы по группам.

Отсутствие наставничества	84
Постоянные нападения в ВМ после 7 уровня	46
Проблемы с нехваткой талов	24
Мало и не интересные квесты	17
Многие тупят в хаотах	8
Не интересная система боя	4

В пункт отсутствие наставничества входит не только как таковое введение наставников, а и вообще любая помощь хаев новичкам. Многие написали о том, что очень редко когда кто сможет дать совет по квесту, раскачке или тактике боя. Конечно, большинство этой информации можно почерпнуть из библиотеки и других источников, но общение с живым человеком всегда более привлекательно для игроков.

Ну и напоследок мы решили пообщаться с новичком, который впервые играет в Новую Эру.

«1000+ онлайн» – несбыточная мечта?

-Привет, расскажи немного о том, как ты попал в игру? Чем она тебя привлекла?

Grimli: Лазил по форуму, увидел рекламку и решил попробовать. Игра привлекла множеством квестов, к тому же я сразу подружился с одним из игроков, и вдвоем нам играть стало веселее. Правда потом он забил на игру, прокачавшись до 5 уровня. А я остался, мне понравилось играть лучником.

-Если бы ты мог что-нибудь поменять в игре, чем бы ты занялся в первую очередь?

Grimli: Ну наверно запретил бы нападать на меньших, меня это очень бесит, очень часто после постоянных нападений я закрываю игру и возвращаюсь только через пару дней, когда нечем будет заняться.

-А что касается помощи в игре, сам справляешься или кто подсказывает?

Grimli: Да с этим все нормально, после того как пытался сделать из вампира мастера шита, я полностью изучил библиотеку) Теперь знаю где что можно подсмотреть. Еще бы я квестов добавил, монстров я бить не очень люблю.

-Не беспокойся, дальше пойдут интереснее. А если дорастешь до 14-того – поможешь защитить город от культиста Смерти ☺. Спасибо за разговор, желаю удачной игры.

Итак, подводя некий итог – хотелось бы отметить, что мы надеемся на увеличение притока новых игроков и дальнейшего развития игры. Очень много сил тратится администрацией для достижения этой цели. Ранее на форуме упоминалось, что:

Мы сейчас работаем над заменой +-3 уровня на более гибкую систему, избавляющую вас от проблем "4 шакала напали на одного игрока на 3 уровня меньше, который даже и в клане-то не состоит".(с)ДЦ

Это поможет избавить новичков от одной из главных проблем – постоянные нападения и притеснения в ВМ игроками более высоких уровней.

Что касается второй проблемы, связанной с отсутствием наставничества – возможно, когда-нибудь и она будет решена администрацией, а пока – все в руках самих игроков. Старайтесь помогать новеньким советами и подсказками, если они этого просят. Теперь хай-игроки должны позаботиться о подрастающем поколении.

Ближайшие нововведения.

Не мечты и не фантазии. Новые рецепты, заклинание, сайт.

Все знакомы с небезызвестной темой на форуме с названием «Ближайшие нововведения», где администратор DarkClow отвечает на банальный и самый частый вопрос- «А что Вы там делаете?». Нашей редакции стали известны некоторые факты, связанные с ближайшими нововведениями, чем мы с Вами и поделимся.

Прежде всего- самое интригующее, новое заклинание. Маги, пляшите канкан, для вас Рождество наступит на полгода раньше:

"Ультиматум справедливости"

Если во вражеской команде 2 или более живых жреца, то каждый жрец из команды противника теряет интеллект и силу, в зависимости от количества жрецов во вражеской команде. Также энергия заклинателя становится равной 0. Моментальное действие.

Формула: $33\%(\text{силы, интеллекта}) * N$, где N - количество живых жрецов в команде противника.

Заклинание берется у Абигайл, которая будет рада предоставить его вам в вечное пользование за 15 тысяч таллов и 25 золота. Одновременно выражаю искреннее сочувствие жрецам, которые будут возлагать надежды на свои КУ и касты. Ну, и умение играть, конечно.

Но не будем драматизировать, а перейдем к следующим сведениям. Новые крафтовые вещи.

Новые вещи всегда в радость, к тому же, если мы все читали обновления на главной странице сайта игры, в этом месяце была просто неделя моды в Нуре- новые кольца, новые пояса- и смотрите-ка, не останавливаемся на этом. Вот рецепты тех вещей, которые скоро, совсем скоро можно будет крафтить:

Рецепт "Ботинки Восточного Императора". Кузнец

Треб. знач. проф. - 140

Вероятность - 83%

Стоимость изготовления: 600

Компоненты:

Магическая пыльца - 1

Огненная чешуя - 1

Мозг лича - 1

Большое кожаное полотно - 1

Рецепт "Пояс огнепоклонника". Алхимик

Треб. знач. проф. - 140

Вероятность - 85%

Стоимость изготовления: 2800

Компоненты:

Череп костяного дрейка - 1

Колдовской раствор - 1

Алхимический нектар - 4

Чёрная жижа - 6

Хлопок - 15

Рецепт "Пояс верховного жреца". Кузнец

Треб. знач. проф. - 130

Вероятность - 90%

Стоимость изготовления: 4000

Компоненты:

Ремень паладина - 1

Огненная чешуя - 1

Волосы дриады - 1

Позвоночник наги - 3

Рецепт "Талисман Верховного жреца". Алхимик

Треб. знач. проф. - 140

Вероятность - 80%

Стоимость изготовления: 700

Компоненты:

Огненная чешуя - 1

Череп костяного дрейка - 1

Магическая пыльца - 1

Твёрдый сплав - 3

Рог миноса - 1

Рецепт "Талисман эльфийского принца". Кожевник

Треб. знач. проф. - 170

Вероятность - 85%

Стоимость изготовления: 550

Компоненты:

Прессованный хлопок - 1

Эльфийское серебро - 10

Магическая эссенция - 10

Корона лича - 5

Огненная чешуя - 1

Рецепт "Талисман упавшей Звезды". Кузнец

Треб. знач. проф. - 155

Вероятность - 85%

Стоимость изготовления: 50

Компоненты:

Колдовской раствор - 1

Магическая пыльца - 1

Огненное сердце - 5

Демоническая плоть - 10

Эмульсия из глаз скорпиона - 1

Рецепт "Талисман из лунного топаза". Алхимик

Треб. знач. проф. - 80

Вероятность - 70%

Стоимость изготовления: 100

Компоненты:

Токсин - 1

Череп зомби - 5

Клыки тигрочеловека - 5

Сера - 5

Ближайшие нововведения.

Рецепт "Колокольчик Вечной Весны". Кожевник

Треб. знач. проф. - 150

Вероятность - 85%

Стоимость изготовления: 3350

Компоненты:

Амулет проводника духов - 1

Шарф иллитида - 3

Твёрдый сплав - 3

Покров дриады - 1

Без обновок не останется, видимо, никто. Как говорил один персонаж:

«Вы были правы! Терпение уже окупилось!».

В программе изменений так же планируется новый сайт, о чем вы, конечно, читали в той самой теме на форуме. Когда именно этот самый новый сайт введут? Нам неизвестно, хотя цитата DarkClow:

Сайт... ну, блин, как сделаем - сразу увидите.

Не в наших интересах затягивать бой, тьфу, то есть сайт.

...наводит на мысль, что весьма скоро мы будем лицезреть красивый и удобный сайт, который вызовет лишь положительные эмоции у пяти рас Аквиллиона- вампиров, орков, людей, эльфов и гномов. Прилагаем скрины, которые помогут образовать некоторое представление о сайте:



Ближайшие нововведения.



Игра не стоит на месте, да и никогда не стояла. Она развивается. Играйте в Новую Эру.

«Вестник».

Конкурс «Эрудит». Кроссворд номера.

Редакция журнала «Вестник Аквиллиона» решила продолжить читателям конкурс, проверяющий вашу логику, знание игры и семантический словарный запас. От вас требуется лишь одно – мыслить нестандартно, тогда ответить на вопросы никакого труда не составит.

Условия:

1.Ключевое слово. По мере написания ответов на поставленные вопросы, вы получите в итоге ключевое слово, которое требуется отправить нам, воспользовавшись [обратной связью](#) нашего сайта по адресу.

2.Мудрость. Исходя из итогов предыдущего конкурса, было определено, что контрольное слово высылалось ранее, чем был разгадан полностью кроссворд. Поэтому, тому, кто первым пришлет все верные ответы на вопросы, также будет приз.

3.Скорость. Выше всего ценится проворность полета вашей мысли, так что победителем окажется тот, кто отправит ключевое слово быстрее других.

4.Уверенность. Принимается по одному варианту ответов в каждую номинацию с одного персонажа. Если вы отправили сначала одно, потом передумали, и отослали другое, будет учитываться первое. Будьте уверены в своих ответах.

5.Сроки. Конкурс состоит из трех частей. Первая и вторая – ключевое слово и ответы. Их следует отправить до 17 июля. Третья часть конкурса – требуется связать слово с игровой тематикой. Тот, чья ассоциация будет наиболее оригинальной, адекватной и неординарной, будет считаться победителем. Ассоциацию со словом следует выслать до 24 июля.

6.Награда.

- Первый, приславший верное контрольное слово, получит денежный приз.

Количество призовых мест: 1.

- Первый, приславший верные ответы на вопросы кроссворда, получит денежный приз.

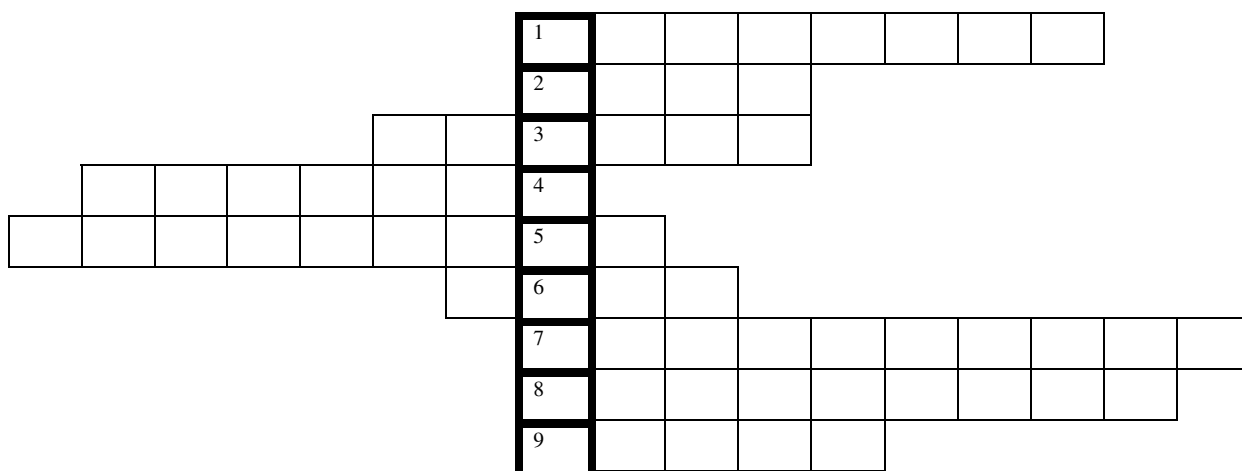
Количество призовых мест: 1.

- Между игроками, которые пришлют ассоциации контрольного слова на тему игры (в любой форме изложить привязку слова с нашим игровым миром, это может быть как одно слово, так и целый рассказ/стих), будет разыграно еще одно призовое место. Денежный приз достанется тому, чья ассоциация будет интересней остальных, по мнению редакции. Оценивается Ваша творческая фантазия.

Количество призовых мест: 1.

Желаем удачи!

Конкурс «Эрудит». Кроссворд номера.



1. Вопрос жанра «шутка юмора».

Дикари, что раньше жили на Солнечных равнинах, были дружелюбным народом, жившим ещё до Катаклизма. Неприхотливые в еде, древние народы дикарей искренне считали землю раем земным, а все, что им удавалось собрать- дарами своих богов-Хранителей.

Эпоха сменяла эпоху, дикари совершенствовались в охотничьем ремесле, начали появляться первые изделия из металла. А Солнечное племя ушло дальше всех в кузнечестве, перестав опасаться огня, как раньше, и совершенствуя оружие, делая его смертоноснее. Но все изменилось в один день.

Сын главы племени пришел домой, держа что-то в руках. И этот предмет стал причиной распрей и междоусобиц в племени. Дело в том, что предмет был очень полезным, но был всего один. На вопрос «Где взял?» сын главы племени ответил, что в пещере, но экспедиция не дала результатов.

Кузнецы были счастливы, когда опробовали взаимодействие своих изделий с этой находкой- лезвие разрубало даже камень с такой легкостью, с какой только нож входил в масло. Но каждый хотел заполучить эту редкость в свое единоличное владение. Ремесленники рассорились, но сами понимали, что во всем виновата эта находка. Они прозвали её «Злая вещь» (с).

Что за злая вещь?

2. Он стоял на вершине башни, стеклянным взором следя за опускающимся солнцем. Он не помнил, сколько он так простоял. Не помнил...

-Эй! И давно ты тут стоишь?- какой-то человек не без труда закончил свой путь по длинной винтовой лестнице и с улыбкой подошел к эльфу, смотревшему в небо. И тут же обеспокоился.

-Что-то не так?

-Все в норме.- чужим голосом ответил эльф, внезапно обозлившись на своё лицемерие.- Точнее, НЕТ, не в норме! Я устал. Устал от монстров, что ночью бродят вокруг города, устал видеть в лесах чьи-то яростные глаза в тени, устал отбиваться от них! Куда мы движемся? Куда нас ведёт наш образ жизни? К ополчению присоединяется всё меньше народа, а монстрам не видать ни конца, ни края. Что мне делать, друг мой? Как разобраться? Как освободиться от этой бессмысленной жизни ополченца?

Человек как-то странно посмотрел на своего друга. Глаза его были переполнены печалью, но он неожиданно воспрянул духом.

-Прежде всего, спустись с этой продуваемой всеми ветрами площадки в город. А потом тебе надо пройтись.

Эльф резко обернулся, с подозрением глядя на человека.

-Куда это?..

Назовите место, куда эльфу посоветовал прогуляться его товарищ.

3. Ярким солнечным утром рейнджер эльфийского города «Глориард» охотился в своём родном лесу, явно рассчитывая на что-нибудь к полудню. Но эльфу явно не везло, в этой части леса он не подстрелил никого съедобного. Уже подумывая развернуться обратно, он внезапно вышел на поляну, окруженную развесистыми дубами. В центре оной поляны находился невысокий дощатый дом с прямоугольными окнами.

Рейнджер ни разу ничего не слышал о других разумных обитателей в этой части леса, так что насторожился, долго вглядываясь в окна, прежде чем несмело и неслышно подойти к покосившейся двери. Но не успел он даже постучать, как услышал голос, брызжащий и судорожный голос.

-... Исследователь... Как будто непонятно, что я... Скотина... как же я теперь без них-то...

Конкурс «Эрудит». Кроссворд номера.

Эльф осторожно открыл дверь. Обстановка в комнате, конечно, спартанская- стол, стул, кровать в углу, несколько полок... А вот за столом сидел худосочный человек, лет этак сорока на вид и бормотал под нос. Эльф не знал, услышал ли хозяин дома скрип старой двери, но на всякий случай прокашлялся.

Бормотание прекратилось, и человек откинулся на спинку стула. Эльф заметил, что на глазах повязка.

-Лионэль?

-Нет, я...

-Тогда убирайся. – отрезал старик, судорожно сминая пальцы. То ли игра света, то ли ещё что-то, но пальцы оказались бледно-зелёными.

-Вы меня не видите?

Человек расхохотался так, как если бы сломали несколько палочек мела.

-Я? Вижу тебя? Нет, вовсе не вижу! А ведь видел бы, и накормил бы с дороги, если бы не этот безумный алхимик! Если бы не этот безумный алхимик из Иллениума! Знаешь, что он сделал?! Он лишил меня зрения. Он заявил, что мутанты не имеют права на жизнь.

Эльф подался назад.

-Мутанты?..

-Когда мне было четыре года, меня ужалил черный скорпион. Но я, как ни странно, от яда не умер. Я приспособился к нему, у меня выработался иммунитет. И меня стали бояться. Даже целитель, что приходил ко мне, стал меня избегать. Ну и пусть, так я сказал. Но сын этого целителя лишил меня зрения, оставив вместо глаз пустые воронки. Хотел сравнить их с глазами скорпиона, так он сказал. Скажи, тебя ведь не он послал? Он хочет ещё меня лишить чего-то? Отвечай!

Последнее слово было таким громогласным, что эльф невольно попятился. Затем, с поспешным «Нет!», ухватился за ручку двери.

Старик устало поднялся со стула.

-Если узнаешь место, где осталась моя жизнь в красках, дай мне знать.

Где это самое место?

4.Консул сидел с своим кабинете, с явным неодобрением косясь на своего посетителя. Это был осведомитель, внедренный в преступный синдикат Висельников. И он пришел с новыми новостями. Отнюдь, не утешительными.

-Это не независимая организация. Как оказалось, их всех, включая нашего кэпа в таверне, завхоза в Олаонде и меня, держит в кулаке какая-то женщина. Судя по обрывкам разговоров, мне удалось выяснить лишь две вещи- она живет в Аль Сехмете, а её позывной как-то связан с кровью. Может, это вообще прилагательное, может, она серийный убийца, я не в курсе. Но меня беспокоит то, что выйти на неё ещё не удалось никому, хотя недавно слышал, как какой-то подозрительный беседовал с троллем в Олаонде по поводу Левиафана. Их я не видел, так как они беседовали второпях, за кучей ящиков. Посетитель истоиво чертыхался, утверждая, что у него из-за него поубавилось клиентов, и что Левиафан сильно ударяет по бюджету синдиката, в частности- их главаря.

Консул переваривал информацию. Кто же эта женщина?

-Может, это Абигайл?

Осведомитель отрицательно покачал головой.

-Я процентов на девяносто уверен, что это не она. Она живет в болотистой местности близ Глориарда, а я слышал, что эта самая с замечательной позывной, украшенной кровью, живет в Аль Сехмете. Но никто её там не видел.

Консул внезапно улыбнулся.

-Ставлю червонец золотых, что это не женщина. И не мужчина. И это не Абигайл. И я знаю, почему её не видели в Сехмете. Это...

Что?

5. -...Но факт тот, что у эльфов никогда и не было правителя! Слишком уж независимый народ. Так что все это уловки торговцев. Как история?- едва не подпрыгивая на месте от возбуждения, спрашивал молодой остроухий у консула. Тот обозлился.

-Осточерть как оптимистична! Просто жили-были-померли. То есть, ты мне предлагаешь...

-Я вам не предлагаю, а прошу переименовать этот комплект доспехов во что-нибудь другое. «Эльфийский принц!» Это же надо такое придумать!

Консулу очень не понравилось рвение эльфа в этом вопросе. Конечно, он был очень известным историком, к тому же эльфом, но что-то тут не сходилось. То ли слишком глаза блестящие, то ли чрезмерное возбуждение. Всего лишь название доспехов... Что за..?

Конкурс «Эрудит». Кроссворд номера.

-Я... Над этим подумаю. Это громоздкая работа. Спасибо, что поговорил со мной.

Эльф с улыбкой поклонился, но стоило консулу отвернуться, на лице была нарисована гримаса отвращения и досады. Затем он развернулся и побежал в сторону таверны.

Он вышел оттуда обеспокоенным, но сжимая в руке что-то серебряное.

-Прогулка вокруг арены... Прогулка вокруг арены...

Спустя две недели коснул едва с ума не сошел от участвовавших случаев незаконной перевозки определенных комплектов оружия и оборонительного снаряжения- в частности, доспехов Эльфийского принца. Старик долгое время всматривался в пергамент, затем отшвырнул от себя, полезая в нижний ящик стола и водя пальцем по сметам и установленным таксам Вот она- цена за перевозку Доспехов эльфийского принца, двести таллов за комплект.

«Но я же подписал переименование. «Доспехи десятого легиона»- вот как теперь зовется этот чертов комплект.»

А вот «Доспехов десятого легиона» в списке не было.

«Чертов эльф провел меня!» Но я знаю, кто за этим стоит. Ни соленые брызги, ни подземная мгла его не исправили...

Кто стоит за всей этой крупномасштабной операцией?

6. «...но эльфы не пытались вновь воевать с вампирами, жертвуя своим народом ради войны с нежитью. Они- о да, это требовало героической стойкости- вновь оставили свои дома, отправившись на прекрасные земли вдали от людских поселений, вдаль от всех, кто мог бы нарушить их уединение. Лесной народ искренне надеялся, что про них забудут, что никто не найдет их убежище многие годы, а то и века. Они пережили все зловещие переходы от зре к зре, сопровождающиеся многочисленными жертвами, но их плодородные земли остались нетронутыми. В день зимнего солнцестояния эльфы возблагодарили Хранителей за «Земли Молодой луны», как они их назвали.

Но люди- жадные и любопытные создания. Эльфы так и не смогли надеяться на вечное уединение, а их священную обитель осмеяли, не приняв название, данное эльфами в день зимнего солнцестояния. Спустя много лет эльфы вновь несмело приплыли в свой нетронутый родной город на деревьях, но они наотрез отказались признавать людскую заслугу в освоении земель, которую они так и называют до сих пор- Земли Молодой луны...

Лизантиэль, от 35 года н.э.»

Второе название Земель Молодой луны?

7.Этой обувью пользуются для прогулки по затянутому дождливыми тучами небосклону.

8. Один сведуший маг разжился золотыми монетами. Может, где-нибудь в тени леса лежит бездыханное тело обладателя этих монет, может, благодарные жители преподнесли скромный презент- не суть важно. Важно то, что монеты были, причем достаточное количество.

А маг был своего рода полиглотом. Он был богат, но буквально все деньги тратил на новые заклатья и свитки. А совсем недавно какой-то проныра всучил ему руну ведьмы Абигайл, где маг почувствовал себя дилетантом в магическом деле- он понятия не имел, какие заклинания он ещё не выучил! Но цены кусались, да.

Но маг шел не к portalу, чтобы попасть к ведьме- он шел мимо портала к рынку. Он вчера попросил торговца придержать несколько свитков для него. И он был полон предвкушений.

Торговца звали Халиф. Он с улыбкой встретил посетителя, выложив перед ним обещанные свитки.

-Вы ведь знаете, что продаёте?- довольно-таки едко спросил маг. Торговец рассмеялся.

-Разумеется! Вы представить себе не можете! Все свитки перекуплены от тех, кто был у самой Абигайл. Вот, например, свиток... На крайний случай, вот что скажу вам. Ваш противник умрет, но и вы тоже. Всего двадцать три монеты.

Маг задумчиво почесал бровь. Затем сердито глянул на метку на свитке.

-Это заклинание записано в Башне магии! На три монеты дешевле изучить можно! Проходимец!

Халиф с досадой убрал свиток, и положил второй.

-Вот! Совершенно гарантированно свиток с заклатьем, которого вы не знали! Только для вас держал! Эти чары ещё называют «Смертью от трех жизней». Нет в башне магии, нет таких!

Маг сухо ответил, что проверит эту теорию и попросил показать третий свиток. Там оказалось уже не интересовавшее его заклинание, изгоняющее прочь из подлунного мира. Но второй свиток он купил, и сразу понял, почему эти чары называют так поэтично.

Напишите название заклинания во втором свитке.

Конкурс «Эрудит». Кроссворд номера.

9. Около Южного Эльфийского леса жил фермер. Очень маленькое имение было окружено с трех сторон высокими деревьями, и выходило окнами на небольшой луг и близлежащую пустыню. Сам фермер был человеком и жил один.

Его ферма так и осталась бы незамеченной для друидов, что жили неподалеку, если бы не тот факт, что в лесу стали варварски срубаться деревья. Неприемлемое орудие- топор- во всей округе был только у одного человека- у фермера. Поэтому его ближе к вечеру навестили два эльфа- друида.

Фермер встретил их очень гостеприимно, тут же предложив чай с вареньем. Около каменной стены стоял накрытый скатертью стол, в углу стояла кровать, а вход в подпол был без люка. Друиды вежливо поклонились.

-Здравствуйте, добрый фермер. Вы не слышали, в округе стали вырубать деревья. Простите за наши подозрения, но мы думали, что это вы.

Фермер высказал многочисленные заверения, что лесу, в котором он живёт, он не принес бы ни малейшего вреда. Тем временем за окном собирался дождь. Несмотря на близость пустынной местности, ливень был здесь частым гостем. По глиняной крыше забарабанили капли. Друиды вежливо приняли приглашение фермера выпить чаю- не последнюю роль в этом сыграло наличие дождя за окном. Друид заметил на ножке стола надпись «Иллениум» и спросил на счет неё фермера. Тот с улыбкой ответил, что раньше жил в городе, так что вся мебель у него оттуда. И сказал, что в городе, среди людей, ему было даже беспокойней, чем здесь, в окружении дикой природы и странных животных. С улыбкой рассказывал, что видел тут даже рогатое животное на двух лапах. Друиды со смехом посоветовали заняться их одомашниванием.

Жители леса ушли после дождя, так ничего и не сделав человеку.

-Это не он рубил деревья.- произнес первый друид, когда за ними захлопнулась дверь, тоже Иллениумская.

-Конечно, не он. Надо бы мне пересмотреть свои мнения на счет людей, не все они дикие варвары... Оказывается.

Кто срубил деревья в Южном Эльфийском лесу?

Конкурс демотиваторов на тему игры.

Наверное, все читатели не раз в сети интернета встречали демотиваторы.

Демотиваторы (демотивационные постеры) — изображение, состоящее из картинки в рамке и комментирующей её надписи-слогана, составленное по определённому формату.

Редакция журнала «Вестник Аквиллиона» решила провести конкурс, среди читателей. От вас требуется лишь одно – прислать на адрес нашей редакции свои демотиваторы на тему игры.

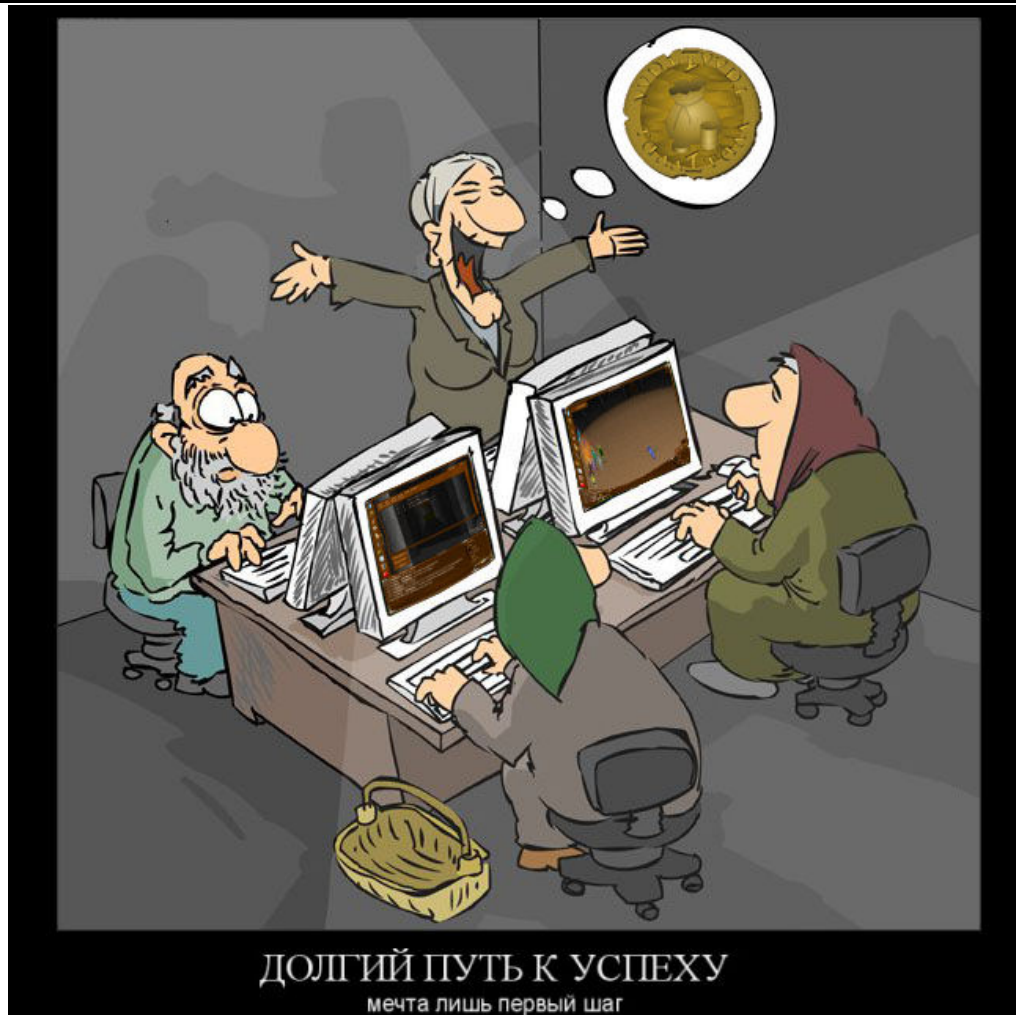
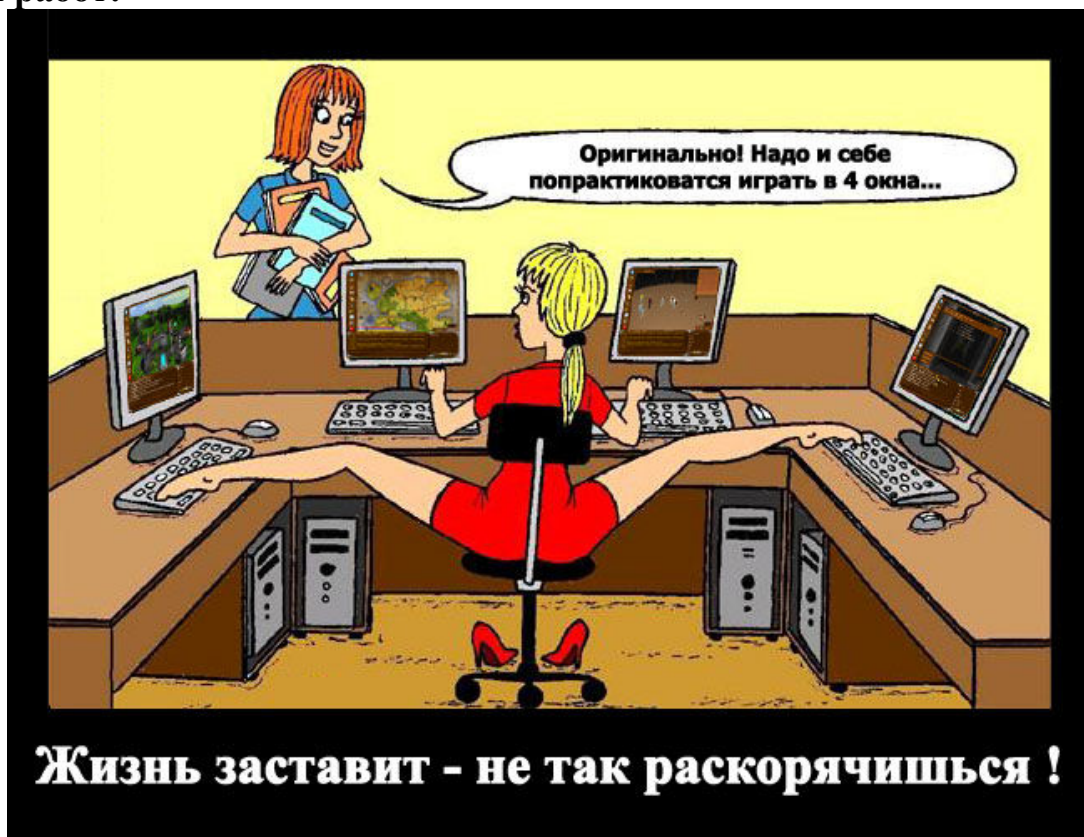
Условия:

1. Принимаются работы выполненные в любом графическом редакторе, а также сканы работ, сделанных на бумаге (карандаш/ручка/краски...), а также коллажи и фотомонтаж.
2. Работы должны быть в формате *.jpeg (*.JPEG, *.jpg). Максимальный размер в пикселях по горизонтали - 1024. Максимальный размер в пикселях по вертикали - 1448.
3. Работы, не соответствующие требованиям в конкурсе участия не примут.
4. Работы отправлять на nura-newspaper@mail.ru
5. Количество работ от одного автора не ограничено.
6. Сроки приёма Ваших работ – до **24 июля**.
7. Между игроками, которые пришлют демотиваторы на тему игры, будет разыгран денежный приз. Который достанется тем, чьи работы (-та) будут интересней остальных, по мнению редакции.
8. Также, победителям будут вручены памятные призы от администрации игры.
9. Все работы будут опубликованы в следующем выпуске нашего журнала.
10. Примеры работ можно посмотреть ниже.

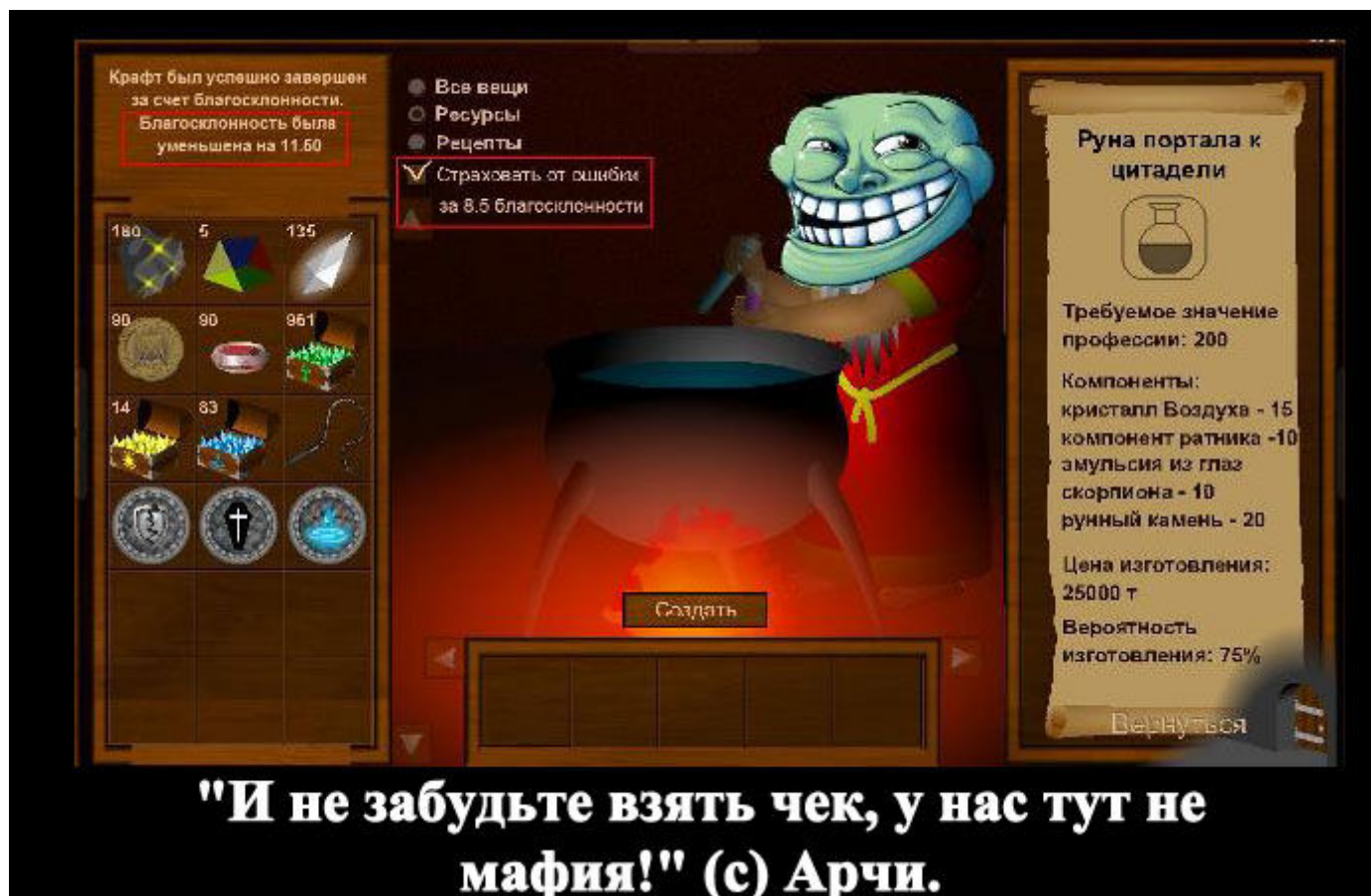
Желаем удачи!

Конкурс демотиваторов на тему игры.

Примеры работ:



Конкурс демотиваторов на тему игры.



Конкурс демотиваторов на тему игры.

Тебе ПЛОХО?

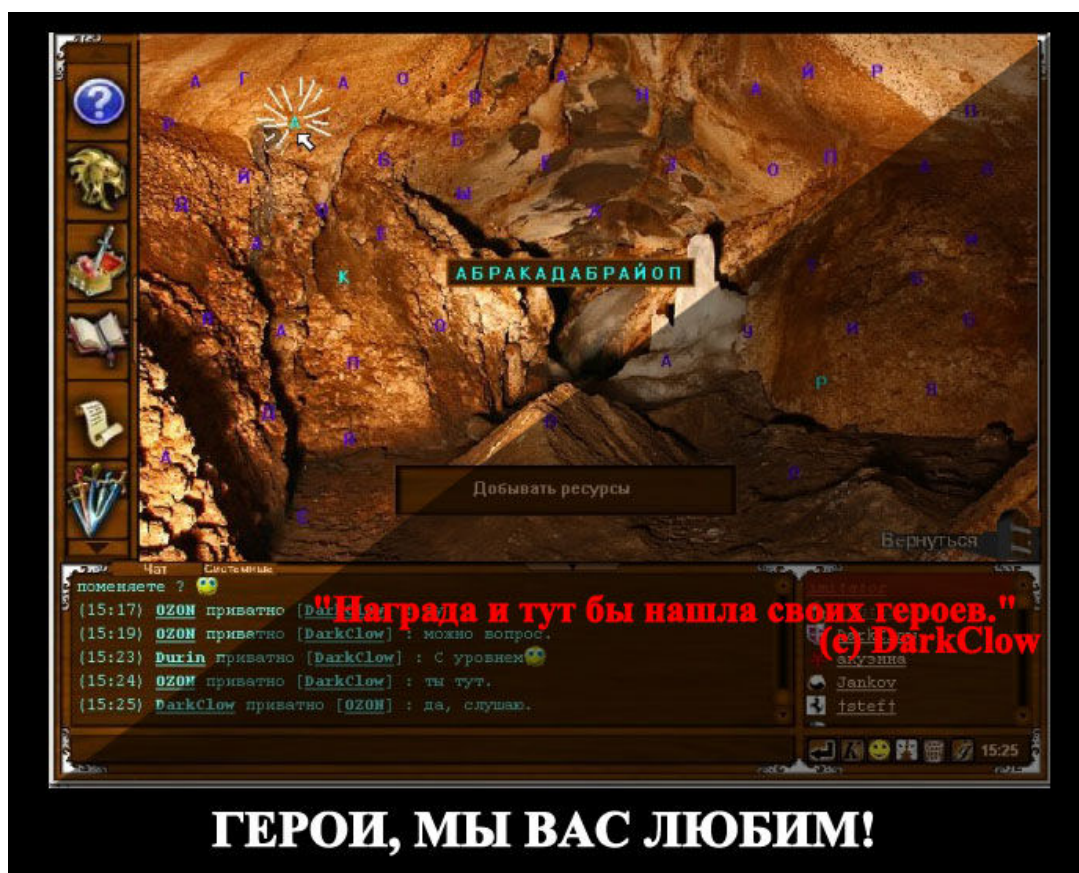
Гопнули в ВМ? Слил хаот? Нету голда?
Случайно отправил кому-то свой пароль?
Не хватает удачи? Обматерили в кланчате?
Вышел в оффлайн во время бойни?
Попал в засаду? Мало артов? Зарядов 0?
Отпаландурили пока был АФК?
Галимый инет? Баланса нет? Подарил перса?
Союзники по команде — идиоты?
Проблемы в реале? Забанили мультя?
Кинули на рынке? Не падает дроп? У тебя короче?
Не хватает трофеев обмена?
Кончилась энергия? Забыл свитки портала?

Не расстраивайся, просто ты играешь в Новую Эру.



ХОТЕЛОСЬ БЫ УВИДЕТЬ ИГРУ ДО 2008 года (с) игрок
хотели? - пожалуйста (с) администрация

Конкурс демотиваторов на тему игры.



"А ещё, в этой игре, можно грабить караваны..."

Вот и выпустили ещё один номер, прошел ещё один месяц, наступило ещё одно событие. Мы несказанно рады, что журнал пользуется спросом среди игроков, и что на издание читатели обращают внимание. Мы так же благодарим всех, кто согласился дать интервью, кто помог со сбором информации, кто так или иначе с нами сотрудничал. Только благодаря вам журнал вышел в срок и в приемлемом объеме.

Лето! Наступило лето, друзья! Все разъехались отдыхать – кто на море, кто не на море, кто куда-нибудь в санаторий или лагерь. Но никто не забывает про любимую игру, и это радует. Веселитесь! Погода самая что ни на есть замечательная. Хотя, это мы за край хватили, у кого замечательная, у кого дожди, у кого земля от жары потрескалась. Но, как пелось в небезызвестной песне, у природы нет, и не будет плохой погоды. Но это мы так говорим, пока над нами не нависло цунами или не закрутило в торнадо ☺. Так или иначе, хорошего отдыха! Мы все отлично потрудились – и редакция, и те, кто помогал нам. А теперь потрудились и вы, прочитав наше издание. За это вам большое спасибо.

Редакция поздравляет читателей с минувшим Днем молодежи и желает хорошего отдыха в июле. До следующего выпуска!

Всегда Ваш, «Вестник».

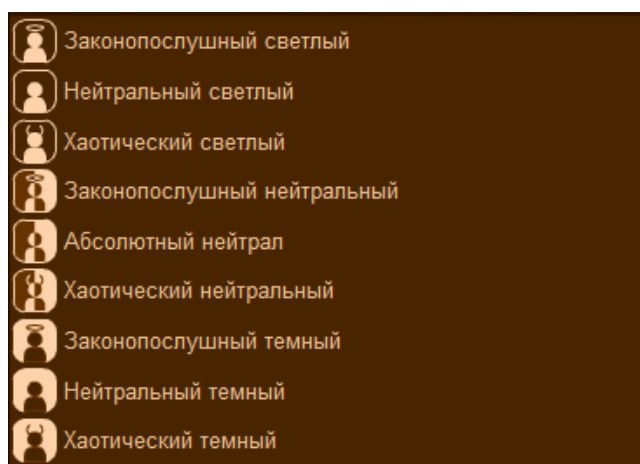
Над выпуском работали:

moonknight, Timmi, Дыхание жизни, Доннерджек, Ocean.

Мечты и фантазии. Характеры и квесты

Как вам известно из предыдущего номера, в этой рубрике мы передаем наши соображения на счет игры, её составляющих, геймплея. Ключевое слово по прежнему остается местоимение «наши» - мы как и раньше предупреждаем, что это всего лишь наши фантазии, воплощенные в мечты. Но к чему все это? С десятого раза любой бы запомнил все эти предупреждения, так что мы приступаем к своеобразному «лоту» этой рубрики – «Характеры».

Довольно забавно выглядит кнопочка в консульте - «Задать характер». Получается, хочу - злой, хочу - плохой, хочу - невероятный пофигист, злой, добрый - не суть важно. Характер влияет на Вендетту у лучников, не последнюю роль играет при выборе клана, культа. Но получается он простым нажатием кнопочки «Задать характер». Ну, слишком удобно.



Характер, как мы все знаем, формируется не так. Это совокупность наших поступков, решений, последствий этих решений. Характер влияет на реакцию людей к нам и так далее.

Но что такое поступки в онлайн - игре? Ответ прост до безобразия - квесты. В зависимости от выбора выполнения квестов и должен зависеть характер. Приведем простенький пример с квестом, скажем, «Контрабанда».

Предыстория - достигнув пятого уровня, посещаем нечистого на обе руки капитана в таверне. Он по доброте душевной дает вам возможность заработать - притащить починенный товар великому Ему. Бежим в банк, забираем интригующий сундук, чиним в таверне. А вот куда идти?

Два варианта завершения квеста есть, как мы помним - отнести консулу или самому капитану.

Если отнесем консулу - покажем нашу *законопослушность*.



Мечты и фантазии. Характеры и квесты

Если отнесем Вождовски - покажем нашу готовность сотрудничать с *темными* личностями.



Логика заметна, верно? Но закрывать регистратуру тоже как-то не очень хочется. Была - и нет её. Все так красиво и симметрично в ратуше, что закрывать один её отдел совсем не хочется.

Регистратура остается. Однако, забегаем вперед, вернемся к квестам.

В полной зависимости от Вашего принятого решения, к награде квеста будет прилагаться, скажем, **1 пункт характера**. Пункты характера будут отображаться в Ваших характеристиках персонажа. А уж эти самые пункты можно потратить на задание своего характера.

Сталкиваемся с вполне разумным вопросом - какая разница, как проходить квесты, если и там и там получаем нужные нам пункты характера? Ответ прост- пункты характера бывают разные:

- Тьма*
- Свет*
- Законопослушность*
- Хаотичность*

Соответственно, в информации персонажа будет четыре строки, говорящие о наличии этих пунктов. Распределить светлый пункт можно только на светлый характер, темный – на темный и так далее. Но следует учесть, что Тьма и Свет взаимоисключающие понятия, также как и Хаос с Законом. Распределив пункты характера на Свет, Тьма останется недоступной.

Стать абсолютным нейтралом можно в аптеке, если помните. А чтобы остаться, скажем, Хаотическим нейтралом, следует распределять очки характера лишь на Хаос, оставляя нетронутой склонность к Свету или Тьме.

Мы уже видим неодобрение и дикие крики, что это дикость и слишком дорого. Уважаемые крикуны и «неодобрители»! Характер – это не то, что можно изменить так просто, так же трудно его сформировать.

Переходим ко второй части. Предположим простую ситуацию – Вы – Законопослушный нейтрал. Но если вы совершаете в дальнейшем поступок, противоречащий вашему характеру, вы теряете **1 пункт характера** законопослушника безвозвратно.

Мало того, что это более чем логично, это представляется закономерным и, разумеется, более сложным и интересным. Это делает гораздо более сложным ситуацию взаимосвязи характера с получением награды за квесты,

Мечты и фантазии. Характеры и квесты

с культами, кланами, крафтом. Ну, конечно, более интересным геймплей- вендетту ещё никто не отменял. Все ведь помнят, что:



*Добавляет к основному урону бонусные повреждения, зависящие от разницы характеров, по (0,5-6)*уровень персонажа за каждый характер. Для функционирования умения нужен лук или кастет. Пассивное*

В связи с этими, так сказать, мечтами, возникают проблемы с квестами, в первую очередь – Место в мире. Редакция «Вестника» сочла за удовольствие провести параллель между пунктами характера и квестами, а так же предложить замену квесту «Место в мире».

Прежде всего, квесты с вариантами разных решений. Мы бы не затевали всю эту идею, если бы не были уверены в их существовании.

Уровень 0: Пять столпов, Место в мире.

За квест «Пять столпов», то есть за готовность оказывать помощь гражданам Иллениума, получаем 1 светлый пункт характера.

За квест «Место в мире» получим два из четырех возможных пунктов характера. Так же возможно получить два пункта характера одной склонности.

Уровень 5: Контрабанда.

В зависимости от выбора НПС получаем +1 к темному или законопослушному пункту характера.

Уровень 8: Поле Брани.

Если взяли квест - по его завершению получаете +1 к законопослушности, +1 к свету.

Если шпионили нехитрый набор вещичек из сумки – +2 к тьме (мало того, что хладнокровно выждали смерть воина, так ещё и своровали вещи)

«Лейла и некромант».

Мотивы некроманта до сих пор не ясны, он хоть и насылает на бедную девушку импов с бесами, однако просит избавлять подземелье Иллениума от всякой нечисти, так что вне зависимости от выбора решения получаем +1 к Хаотичности.

«Белая горячка».

Алкоголизм- это воистину плохо. +1 к темному пункту по завершению квеста.

«Большой куш».

+1 к законопослушности по завершению «Возмездия».

Уровень 9. Канализационная нежить.

Как мы знаем, есть целых три варианта решения:

Выполнили квест некроманта- +1 к законопослушности (спасли город) +1 к тьме (некромант-то ещё здесь).

Победили некроманта- +1 к законопослушности, +1 к свету.

Вывели из города- +1 к хаотичности, +1 к свету. (к хаотичности, ибо в подземелье ведут и другие ходы, кроме тех, что из города, а вы уже сообщили Консулу, что некроманта там больше нет. К свету - не желаете убивать, каким бы адски плохим не был этот... Человек? По его виду и не сказать кто он.).

Уровень 10. Королева пауков.

+1 к законопослушности.

«В поисках целебного зелья».

+2 к свету по завершению всех этапов.

Уровень 11. Котлеты из человечины, рагу из гномов, эльфийский бифштекс, гуляш по-вампиРСки, орочий антрекот, жаркой из троллей.

Все помним страстные монологи, которые ведет Банилла, когда дает нам эти квесты. За то, что светлые расы истребляют темные, а темные- светлых винить никого нельзя, это вроде как их природа. Но посеянный при этом хаос привлечет внимание кого угодно, так что +1 к хаотичности.

«В поисках потерянного рецепта».

Тащитесь через полмира, чтобы разговорить нелюдимого тролля. За терпеливость и готовность помочь +2 к свету, но свиток вы своровали при любом случае, так что +1 к тьме. Итого 2 - 1 = 1 к свету по завершению квеста.

«Защита Иллениума».

+1 к законопослушности по завершению битвы.

Уровень 12. Знание друидов.

В зависимости от выбранных вариантов ответа по факту получения печати получаем +1 к тьме, свету, хаосу или законопослушности.

«Наведение порядка».

За невероятный труд получаем +1 к законопослушности.

Уровень 14. Море крови.

+2 к тьме по завершению квеста. +2 к свету при отказе от квеста.

«Охота за головами».

+1 к законопослушности, +1 к тьме.

«Неожиданный союз».

По правде говоря и Чвяк и Абигайл далеко не светлые личности. Сразу думается «Было бы здорово, если бы они убили друг друга». Поэтому неважно, чью сторону вы примете. Но если не примете ни одну, то получаете +1 к хаотичности.

«Мегакиллер».

Ваши руки по локоть в крови!! +3 к тьме.

«Супер телохранитель».

+3 к свету за многократную помощь.

Уровень 16.

«Пробуждение Секолаха».

Как вас и предупреждал Секолах, помогая ему, вы заклейте себя печатью зла. Зло бывает разным, посему +3 к хаотичности.

Убивая Секолаха, получаем +2 к свету

«Забывшие знания»

Отдать книгу можно трем персонам, а можно даже оставить себе. Поэтому:

Оставили себе - +2 к хаотичности.

Отдали троллю в Олаонде - +2 к тьме.

Отдали друиду в Глориарде - +2 к свету.

Отдали консулу в Иллениуме - +2 к законопослушности.

Уровень 17. Фанатик Воды, Огня, Земли, Воздуха, Созидания, Разрушения, Смерти, Жизни.

Вода - +1 к законопослушности, +1 к тьме.

Огонь - +1 к свету, +1 к хаотичности.

Земля - +1 к законопослушности, +1 к тьме.

Воздух - +1 к хаотичности, + 1 к свету.

Созидание - +1 к свету, +1 к законопослушности.

Разрушение - +1 к хаотичности, + 1 к тьме.

Смерть - +1 к законопослушности, +1 ко тьме.

Жизнь - +1 к законопослушности, +1 к свету.

Следует запомнить очень важную деталь, о которой говорилось выше- если вы совершаете поступок, противоречащий вашему нынешнему характеру, то будут отниматься пункты характера, который вы нарушили. К примеру, если у вас +4 законопослушный характер, выполняя квесты Баниллы, вы получаете в итоге $4-1-1-1=1$ законопослушный характер, при этом хаотичные очки характера исчезнут, ровно как и законопослушные.

Итак, у нас остался квест «Место в мире». Одну из его возможных вариаций мы размещаем ниже:

Милейший старик консул приветствует Вас в мире Аквиллиона и тут же вводит Вас в курс дела - дескать, целая куча монстров снаружи, присоединяйтесь к городскому ополчению. Но прежде- самый первый квест и, соответственно, самый легкий. «Место в мире». Кто мы?

Консул: *Доброго времени суток, странник. Добро пожаловать в мир Аквиллиона. Но прежде всего, позволь задать тебе несколько вопросов. Это поможет мне в общении с тобой.*

Вы: Да, разумеется.

Консул: *Очень хорошо. Меня все зовут просто Консулом. Если тебе понадобится помощь, приходи ко мне, с радостью помогу. Но прежде всего, ты хороший человек/эльф/гном/тролль/вампир/орк?*

Вы: 1) Плохих существ не бывает в принципе, поэтому я не исключение.

2) Что значит «хороший»? Какая разница, кто хороший, кто плохой? У вас ведь посох, не у меня.

3) Для того, чтобы здесь ужиться, я готов стать таким, даже если я таким уже и являюсь.

4) Нет, я не считаю себя хорошим. А все потому, что я уже узнал об этом жестоком мире все, что следует знать. Здесь следует уничтожать. Иначе- уничтожен будешь ты.

Консул: *Понятно. Тогда скажи, готов ли ты принять законы, установленные здесь, в Иллениуме? Что есть власть для тебя?*

Вы: 1) Власть - это поиск способов избежать её. Не более.

2) Бездна, но необходимая отрасль общества. Необходимая - дабы с ума не сойти.

3) Власть помогает гражданам помогать друг другу. Законы требуют соблюдения, но чтобы осмыслить это нужно некоторое время.

Мечты и фантазии. Характеры и квесты

4)Законы и есть власть. Преступление законов должно караться по всей строгости, потому что именно законы отличают нас от тех существ, что бродят за стенами Иллениума.

Консул: *Я, кажется, понял тебя. Теперь сходи в регистратуру и отдай эти документы. Потом возвращайся ко мне за наградой.*

Вы получили ... пункты характера. Уйти.

В регистратуре распределяем очки характера.

Консул: *Ты справился с заданием, вот обещанная награда...*

Вы получили 100 опыта. Вы получили 1 талл.

Примерно так мы представляем себе формирование характера, а так же плюсы и неудобства, связанные с выбором определенной склонности. Конечно, нынешняя система устраивает очень многих, иначе давно бы уже этот вопрос был поднят, однако это не значит, что просто «Задать характер» это более интересно, чем придерживаться уже выбранного пути.

Но, что это мы? Это всего лишь наши фантазии, воплощенные в мечты. Спасибо за уделенное время.

Редакция журнала «Вестник Аквиллиона».

Глава III. Мир, в котором мы живем.

Грэг не любит людей: мужчин и женщин, детей и стариков. Ровным счетом никого. Его излюбленное занятие – пить. Виски, коньяк, водку, пиво, вино, тоники, что угодно. Он пьет утром, вечером и днем, если есть деньги, конечно. А появляются они в основном из-за попрошайничества или мелкого воровства. Ближайшая мусорка заменяет ему дом и постель, а угостивший сигаретой – семью и друзей.

Сейчас он сидит в вагоне метро и похотливо поглядывает на девушек-подростков, которые устроились в другом конце вагона.

«Неплохо бы напугать их своей шуткой, – подумал Грэг. – Вот только после последней забавы двух передних зубов недосчитался. Но ведь это мелочи. Крики дамочки, на которую я начал мочиться прямо на улице, того стоили».

Он даже причмокнул от приятных воспоминаний. Пугать людей – второе любимое занятие, после алкоголизма. Страх и паника вокруг его забавляют.

Лохмотья, в которые Грэг одет источают жуткую вонь. Сам-то он давно привык к этому запаху и даже рад ему. Ведь благодаря смраду вокруг него сформировалась некая «зона отчуждения».

«Они меня презирают и это хорошо. Сейчас подкреплюсь и пойду к тем милашкам – твердо решил социопат и, прислонившись губами к бутылке, сделал несколько огромных глотков.

– О, «Мери Джейн», угостите?

«Что за черт?! – мелькнуло в его голове. – Кому в голову пришло сесть ко мне и требовать мою выпивку? Наверняка, еще один бомж. Не люблю таких.»

Однако, к огромному удивлению Грэга, возле него занял место вовсе не бездомный, а, наоборот, весьма респектабельного вида субъект в черном костюме и дорогих лакированных туфлях.

«И что ему от меня надо? Шел бы, купил себе шотландского, что ли. И запаха не боится, надо же. Сидит вон, улыбается, нахал эдакий.»

Впрочем, невзирая на явное негодование, рука сама протянула бутылку мужику в костюме с предложением выпить.

– Один вопрос, с вашего позволения, – начал наглец. – Почему это не «Олд Бридж» или «Мидлтон»?

– Шутишь, мужик? Где ж мне пятьдесят баксов за бутылку найти?

– Неправильный подход к вопросу. Их не искать стоит, а вернуть то, что давно потерял. У тебя, Грэг, было несколько перспективных научных проектов. Где теперь труды твоей работы?

«Что за черт?! Это было так давно, откуда ему вообще знать?!»

– Время. У меня его не хватило. – Сокрушенно прогнусавил он и сделал еще глоток из только что отобранной назад бутылки.

– Странно, у тебя меньше часов в сутках, чем у Эйнштейна и Хемингуэя?

– Они были гениями.

– А кто сказал, что ты – не новое светило науки? Все ведь было неплохо, да?

– Не важно. Какое тебе вообще дело?

Поезд, издав пронзительный скрип, остановился на очередной остановке. Несколько опрометчиво зашедших в вагон горожан поспешили покинуть его, спасаясь от смрада и всем своими видом показывая, что заходить вновь не собираются и никому не желают такой участи.

– Тот бомжара просто ужасен!– Едва покинув вагон воскликнула полная дамочка в безвкусном розовом костюме.

– Он мою Фифочку напугал!– поддержала толстуху шестидесятилетняя бабулька, обращаясь к невольным слушателям и поглаживая свою карманную собачку. – На вот, милая, скушай кренделек. Мамочка тебя любит! – продолжала причитать она.

–Осторожно, двери закрываются. – Безучастно прозвучало из динамиков. И поезд продолжил свой путь в бетонном туннеле.

– Абсолютно никакого. – Продолжил разглагольствовать мужчина в черном. – Но, знаешь, вот тебе двести долларов. За них ты сможешь вымыться и купить костюм. Все, что осталось сделать после – показать свои разработки «ИТ-инженеринг». Ты ведь все отлично помнишь и сможешь восстановить в памяти свои труды.

«Идиот что ли? Деньги? Мне? Безвозмездно?»

– Не знаю, что и сказать.

– А ничего говорить и не надо. Просто возьми деньги, это последнее, что у меня есть. Но я уверен, что оно того стоит. Просто сделай, это твой путь к счастью. К слову, это моя остановка. Успехов!

Черная тень покинула вагон. На следующей остановке вышел и Грэг.

«Достигнешь...счастья...» – думал он, умирая от передозировки алкоголем возле магазина.

Давай уточним.

Ты – среднестатистический гражданин. Весь твой мир вмещается в три слова: работа – дом – отдых. Замкнутый круг. Постоянная борьба за повышение, улучшение жизни, эфемерную стабильность, положение в обществе. Дни проносятся и сложно уловить тот момент, когда из возраста «хочу и, кажется, могу» ты переходишь черту и попадаешь в «не хочу и не могу менять что-либо».

И вот ты останавливаешься. Движение прекращается и приходит забвение.

Это если вкратце.

Стоит отметить, что еще есть мизерные отрезки времени, когда отдыхаешь или когда тебе кажется, что отдыхаешь. Но что толку с тех дней? О, нет. Они не приносили прибыли и, значит, бесполезны.

Иногда ты пытаешься развиваться духовно. Оглядываешься на прожитую жизнь, делаешь выводы, осознаешь. Впрочем, нет, только пытаешься осознать.

Глупое занятие, верно? Это не приносит доход.

Однако же, несправедливо умолчать о тех днях, когда прозрение приходит к тебе само, интуитивно. И вот, о чудо, ты видишь Ее – Магию. Начинаешь замечать, странные мелочи: вот та девушка в кафе, что сидела за соседним столиком, зачиталась и не заметила, как остыл ее кофе и, тут же, она подогревает его одним взмахом руки. А вот, справа от тебя, на автобусной остановке, старичок раскурил трубку и дым из нее не рассеивается, а

преобразуется в небольшие пентаграммы, что разлетаются во все стороны. Какой, оказывается, странный мир тебя окружает. И ничегошеньки ты не знаешь о нем.

Но, прости, стоит ли говорить об этом?

Только мозги забивает. Намного проще забыть.

Это не приносит прибыль.

Эрл вышел на автобусной станции, которую ему любезно подсказал прохожий, выклянчив при этом десять баксов,

«Я и не надеялся, что адрес укажет мне на особняк в центре города. Впрочем, не важно. Осталось найти только дом».

Найти кого-то трезвого вечером в доках оказалось весьма непростой задачей. На пути у Эрла попадались только пьяные в стельку грузчики и компании весьма подозрительных личностей, что терлись по углам. Последних он старался обходить стороной. У очередного попавшегося на пути бара его окликнули:

– Эй, сынок, не угостишь старика выпивкой?

«Если он достаточно трезв, чтобы молоть языком в одном направлении, то сможет и в другом».

– А почему бы и не угостить? – сказал он деду, сидящему на ступеньках кабака с вывеской «У Мориарти». – Вот только за одну услугу.

– Труп в море бросать не буду!

– И часто о таком просят? – С кривой усмешкой спросил Эрл.

– Уж почаще, чем наливают.

– С меня выпивка, если ты скажешь, где находится Кромсбери-стрит 23.

– Старый Джим все знает! Это в пяти минутах ходу отсюда, – ответил порядком ободренный новостью дед, – старый склад. Будешь идти прямо в этом направлении – так туда и попадешь.

– Что ж, пойдем, выпьем.

Старик явно не ожидал такого проявления честности и, подпрыгнув от радости, сильно треснулся головой о навесную крышу.

– Аккуратнее, а то мне некого будет угощать.

Хозяин заведения явно старался поддерживать свой кабак в состоянии такого-себе ковбойского салуна. Главный, он же и основной, зал был заполнен дымом, механическое пианино, скромно стоящее в углу, раз за разом играло «Песенку хозяйки салуна». Несколько столиков для покера располагались в центре зала, окруженные толпой заядлых игроков и их друзей.

«Неплохо, как для портовой забегаловки.»

Не успел Эрл пройти несколько шагов по салуну и осмотреться, как Джим уже запрыгнул в один из стоиков у барной стойки и, заказав себе огромный бокал пива, оживленно махал рукой в его сторону.

– Заплачу я, заплачу, – пробурчал Эрл и кивнул бармену.

«Знакомо мне все это.

Боль.

Агрессия.

Тоска.

Жадность.

Но, что странно, тут явно кого-то или чего-то не хватает.

Джон? Нет, не то.

Джеки? Нет! Ну же, память, подкинь мне зацепку.

Джим..Джес.. Джесси! Точно! Да, именно! Старый добрый Джесси Джеймс! О, сколько денег мы пропили в подобных заведениях. Помнится, половину всей добычи из «Клэй Каунти» за ночь просадили. Были времена. Жаль, не успел помешать Форду. Еще несколько веселых годков у нас бы точно было. Забавно, как ни крути, не могу вспомнить «себя», но с легкостью вспоминаю окружающих меня. Впрочем, разве не так создается личность? Что ж, спасибо и на этом, старушка-память.»

–Эй, смотри куда прешь, зараза!

Местный громила, проигравший немалую сумму в покер, явно искал на ком бы отыграться. Акцент выдавал в нем жителя Австралии, а сильный загар, татуировка в виде якоря на правой руке, просаленные волосы и классическая футболка «в полосочку» – моряка. Боцмана или кока, судя по немалым размерам живота.

–Пошел к черту.

Когда отголосок фразы долетел до мозга громилы и тот успел сгенерировать ответ, Эрл успел отойти на безопасное расстояние.

–Знаешь, что забавно?– продолжал он– Ты, обладая всей своей недюжинной силушкой, ничего не можешь поделать со мной, по крайней мере, тут.

–Это почему же? – прорычал моряк.

–Все просто. Когда я зашел в бар, бармен глянул на тебя, уже успевшего изрядно выпить и слегка проиграть и снял с предохранителя свой дробовик. У него же дробовик там, под барной стойкой, верно? Он видит в тебе агрессора, а во мне – жертву. Но, драки у себя в заведении явно не потерпит. Посему, тут я могу чувствовать себя в безопасности.

– Ты не сможешь сидеть тут вечно. – Боцман обрадовался проявлению своей смекалки и кровожадно улыбнулся.

– Я пока выпью, можешь подождать. – Сказал он моряку и направился к свободному месту у барной стойки.

– Не знаю, что вы пьете, вот ничего вам и не заказал. – Изрядно опьяневший Джим стал куда более коммуникабельным и начал разговор, только его новый приятель, а точнее – спонсор, присел возле него. – Что взять?

– Минералки закажи.

Старик явно не ожидал такого ответа и сначала выполнил просьбу, а уж после успел удивиться, проявив все свое непонимание почесыванием за ухом.

– И все что ли?

– Не употребляю алкоголь. – Ответил Эрл и взмахнул рукой, будто отмахиваясь от надоедливой мухи. – Дрянь ещё та.

– Н-да, дела. Так, а зачем же ты пошел сюда со мной?

– Обещание есть обещание, верно? Да и напоминает мне это место что-то.

– Н-да, дела. – Повторился дед и сделал очередной глубокий глоток.

Пианино, что неумоимо проигрывало несколько мелодий, под давлением невидимых пальцев слепого маэстро громко хрустнуло, скрипнуло и, будто заслуженный певец, который уж отыграл свое, сделало свой последний поклон аудитории – испустило шлейф дыма и умолкло.

Бармен глухо обругал его и мастера, и фирму-изготовителя, и еще парочку незнакомых окружающим людей, и включил радио.

*Я не хочу видеть мир в огне, детка,
мне нужно лишь разжечь пламя в твоём сердце.*

Кажется, все прислушались к словам песни. Тишина настала даже у карточных столов и нарушалась лишь звуком падающих на шершавую поверхность карт.

*Все цели земного бытия утратил я,
Хочу быть лишь одним, любящим тебя,
Ответ взаимностью,
И я достигну своей земной цели.*

Каждый нашел себя в этих словах. Застыли гримасы на лице и слезы выступили на глазах у наиболее чувственных.

Песня закончилась и, все глубоко вдохнули. Ведь, эго диво, закаленные ветрами и морем, выдавшие виды люди нашли себя в сентиментальных строках давно устаревшей песни. Нет, это недопустимо. Первым нарушил тишину Джим.

– Н-да, дела.

– Воспоминания?

– Еще какие! Мы с ней, ох... мы с ней. А ведь Джул уж пятнадцать лет, как ушла от меня. И ни одну не полюбил, веришь? А вот ее как вспомню – так и накатывают слезы. Какая женщина была!..

Эрл не слушал старика, он пил минералку и думал о том, что же скрывает его разум и как найти ключ к воротам памяти. Изредка оглядываясь, подмечал, что ближе к полуночи людей все добавляется.

«Моряки сегодня решили погулять, – подумал он, – думаю, будет весело наблюдать за их простецким весельем. И почему меня это забавляет? Да и кто я вообще такой?»

–... И тут она, нет, ну ты представляешь, говорит мне: «Прощай!». И ушла с тем парнем, ну, я говорил про него. Или нет? О, он тот еще гад! Как-то раз...

«Почему я трачу свое время в компании этого старика? Да и кто он вообще? Слабый загар, постоянная дрожь в руках, редкие волосы и недостача зубов. Бегающий, нервный взгляд и подергивание правого уха. Одежда – обноски. Эх, старик, старик. Шпионишь за моряками и бегаешь с жалкими доносами к начальнику порта, пропивая «зарплату». Что ж, дело твое».

– ...А я его хрясь по морде! А она, дура, в крик! Вот так вот. И пошел я в загул. Вот пью, и, – Джим отвлекся, сделал глоток, громко отрыгнул и продолжил с куда большим усердием, – ПЬЮ! А твоя, какая история, а, парень?

– Если бы знал – не сидел бы тут.

– Н-да, дела... Так, а шо ж.. . А, ладно.

– Скажи, ты зачем пьешь – то, загубленная душа?

– А оттого, что плохо мне, плохо!

– Залился ты, отупел на мгновение, здоровье угробил и, что, легче стало? – Эрл достал из стакана зубочистку, покрутил ею в зубах и, сплюнув на пол, продолжил. – Допустим, даже не жалеешь о потраченных деньгах. А как же разум твой искалеченный? Ты ведь убиваешь его алкоголем. Скажи, оно того стоит?

– Ну, легче мне так.

– Легче что, легче чем? Стоит ли час забвения, притом, что далеко не блаженного, всех последствий?

Между собеседниками возникло напряженное молчание. Казалось, что оба они были погружены в свои мысли, один – в поисках ответа в глубине себя, другой – еще нескольких громких фраз. Человек в дорогом костюме решил продолжить свой диалог.

– Странно, что такая дрянь, как алкоголь, стала основным блюдом любого званого ужина. Впрочем, тут стоит обратиться к моральным устоям нашего общества: ложь, лицемерие и ханжество. Как же веселиться в компании тех, кого ненавидишь, по сути? Стоит отвлечься, верно? Однако мы отошли от темы. У тебя не праздник и не горе, ищешь забытье? Оно мимолетно, уж дзен буддизм освоил бы быстрее и дешевле.

С каждым последующим словом глаза старика все суживались, а лицо – все мрачнело.

– Слушай, Аристотель, ты свое обещание выполнил – должную мне бутылку отдал с лихвой, так не порть дел своих, иди себе, куда шел. Указать еще раз дорогу?

– Вам всегда было проще не думать. Думаю, тот парень, за столиком в правом углу комнаты тебя вычислил и то, чем ты занимаешься, ему явно не по душе. Не уверен, что ты встретишь рассвет.

Перед тем, как покинуть салун Эрл решил заглянуть в уборную, где его ожидала встреча.

– Что-то ты долго – сказал Эрл отражению в зеркале и еще раз плеснул водой из умывальника себе в лицо, – Неужто, те пару стопок виски, которые ты успел выпить пока поджидал меня, так затормозили твою мысленную активность?

– Ждал меня? – искренне удивился боцман, захлопывая за собой дверь.

– Не глупи, это было очевидно. Кто знает, когда бы я вышел на улицу, а вот в уборной – милое дело, бармен тут ведь тоже ничего не увидит, верно? Осталось только сделать все быстро и тихо.

Для моряка последнее предложение прозвучало, словно призыв к действию. Первый хук был направлен в открытый правый бок, так и не развернувшегося Эрла. Но, не встретив на своей траектории никаких помех, кулак прошел дальше и боцман утратил равновесие, слегка подавшись по инерции влево. Этого было достаточно. Мужчина в костюме развернулся на пятках и молниеносно выбросил левую руку вперед, нанеся удар моряку в правое ухо. После, слегка согнув колени, он нанес сокрушающий оперкот в солнечное сплетение. Массивный оппонент сгорбился и тут же получил завершающий удар коленом в переносицу.

– Быстро и тихо, как и заказывали.

Эрл переступил тело хрипящего и корчащегося в агонии громилы и, лишь слегка распахнув двери уборной, просочился в главный зал салуна. Шум безудержного веселья уже не привлекал его, и он покинул заведение, подмигнув изрядно опьяневшему Джиму на прощание.

Его ждал дом на Кромсбери-стрит.