

Что может заставить человека не спать неделями? Только сила ролевой игры. Сокращенно по-английски — RPG (английский — язык геймеров!). Ролевая? Не знаю таких! Открываем словарь Агента Купера для начинающих игроков... так, вот!... Ролевые игры на приставках берут свое начало от настольных игр, где играющие, бросая кубики, передвигали фишки по карте, тем самым участвуя в какой-либо, чаще всего — сказочной истории. Компьютерную RPG определяют по трем основным признакам: 1) обязательно длинная и закрученная сюжетная линия; 2) управление не одним, а целой серией персонажей и 3) постоянное наращивание различных характеристик героев. От себя бы я добавил еще один признак: не всегда очень хорошее качество графики. Хотя это сразу же перестает замечаться, так как настоящая RPG просто засасывает играющего в свой фантастический мир.

«Shadowrun» — именно такая игра. Если дословно перевести название, то получится «Бег в тених». Бег в тених — это работа. Бег в тених — это призвание. Бег в тених — это, если хотите, образ жизни вашего героя. Отныне это станет и вашим образом жизни.

Наступил 2050 год. Симбиоз человеческой плоти и кибернетических имплантантов — символ новой эпохи. Первым шагом был прямой интерфейс человека с компьютером с помощью кибердека — устройства, вживляемого прямо в мозг. Затем была создана гигантская компьютерная сеть, называемая Матрицей, а с ней пришла возможность подключения к киберкосмосу — огромному хранилищу информации. Затем наступило пробуждение, когда волшебство вернулось в наш мир. Эльфы, гномы, орки и тролли сбросили свое человеческое обличье и перестали быть просто сказочными персонажами. Маги и шаманы, обладающие каждый своими особыми способностями, научились подчинять астральную материю своей воле. Бегущий в тени должен выжить в этом странном новом мире. У него нет ни имени, ни родных — только знания и навыки, так нужные для выполнения его опасной работы.

Но сейчас эта работа — найти убийцу вашего брата Майкла.

После заставки вам предложат выбрать основную специализацию главного героя. Или это самурай, не имеющий себе равных в обращении с оружием и очень выносливый, или это декер (мы чаще говорим — хакер), специализирующийся на краже информации из Матрицы, или — шаман, которому подвластны земные стихии. Лично мне больше нравится играть декером, а с самураем я практически не связывался. Независимо от вашего выбора, героя будут звать Джошуа.

Дальше вам покажут слезоточивый (по мнению авторов — А. К.) вступительный ролик о смерти вашего незадачливого братишки — Бегущего в тених; о вашем прибытии в Сиэтл (город в США, где все происходит) и о том, как вы, отследив последнее место использования кредитной карточки Майкла, взяв такси, подруливаете к отелю «Гроб» старика Стокера, находящемуся в районе, называемом Редмондские Пустоши. Это район трущоб, обиталищ банд уличных отбросов. Несколько слов о других районах Сиэтла. Даунтаун — самый большой из них, деловой центр города. Тут довольно тихо, так как улицы патрулируются Одинокими Звездами (что-то вроде полицейских, только грубее и наглее). Фешенебельный район Округ Пенумбра — здесь много небоскребов и ночных клубов, куда вас просто так с улицы и не пустят. Но несмотря на патрули Звезд, банда «Глазных пятаков» до сих пор обитает в этих местах. В Пирамиде Ренраку размещены торговые центры и магазины, а также — главный офис корпорации Ренраку, имеющей свою службу



ИГРА
НЕ ДЛЯ ВСЕХ!

CONWRUIN®



безопасности. Пайаллупские Пустоши — район заводских трущоб с большим количеством заброшенных домов, где поселились призраки. Металюди и люди балансируют здесь на грани войны, а орки организовали свою уличную банду. Консульский остров — связующее звено между городом и Дикими Землями. Маленькое сообщество людей, эльфов и орков живет тут в гармонии с природой. И, наконец, о Диких Землях. Сеть пещер отделяет здесь эльфийскую деревню Синсерах от поселения американских индейцев Салиш-Шаде. Паранормальные существа нападают большими группами, делая эту местность очень опасной. И еще одно дополнение: если из одного района Сиэтла до другого можно добраться за небольшую плату на такси, то для посещения Диких Земель необходима виза, оформляемая в паспортном столе на северо-востоке Консульского Острова.

Ваш герой управляется следующим образом: кнопка «А» — стрельба из оружия (сначала у вас — только маломощный пистолет), кнопка «В» — наведение прицела на мишень или врага и кнопка «С» — смена героя (если в вашей партии больше одного человека). Нажмите «Start», и вы попадете на информационный экран. Тут виден инвентарь вашего героя (до восьми вещей), сведения о его здоровье, а также пять иконок, вызывающих подэкраны. Итак, слева направо: патроны (можно подкупить в магазине), личные таланты и навыки (обуславливаются астральной кармой героя, их можно наращивать, отдыхая в отелях и мотелях), киберимплантаты (повышают выживаемость героя), магия (если вы шаман, то это — инвентарь всех имеющихся заклинаний). Пятая иконка — карманный компьютер — ДИКО полезная штука, запоминающая все, что нужно и не нужно.

Разберемся, как им пользоваться. Войдя в компьютер, вы найдете следующие опции:

GROUP ITEMS — вещи, находящиеся в пользовании всей группы, а не только одного человека (пропуск в тюрьму, например);

CYBERDECK — позволяет узнать состояние вашего кибердека (какие доступны программы, сколько занято места);

dismiss runner — позволяет уволить какого-либо члена команды. Им это обычно не нравится — в следующий раз заламывают большую цену за услуги;

SAVE/LOAD GAME — позволяет сохранить игру, но это возможно только, если вы находитесь не в закрытом помещении;

и, наконец, самая важная часть компьютера — записная книжка (NOTEBOOK). Эта опция поможет вам освежить выполняемое задание (CURRENT RUN) и предложит подсказки и советы по развитию сюжета (таковых может быть до 30 страниц текста). Также ведется запись имен и адресов всех Мистеров Джонсонов (о них чуть позже) и Бегущих в тени, встреченных вами, и телефонных номеров полезных людей (CONTACTS).

Количество нуйен — это у них тут деньги такие — отображается на символической авторучке внизу экрана. Словом, компьютер — незаменимая вещь для любой хозяйки.

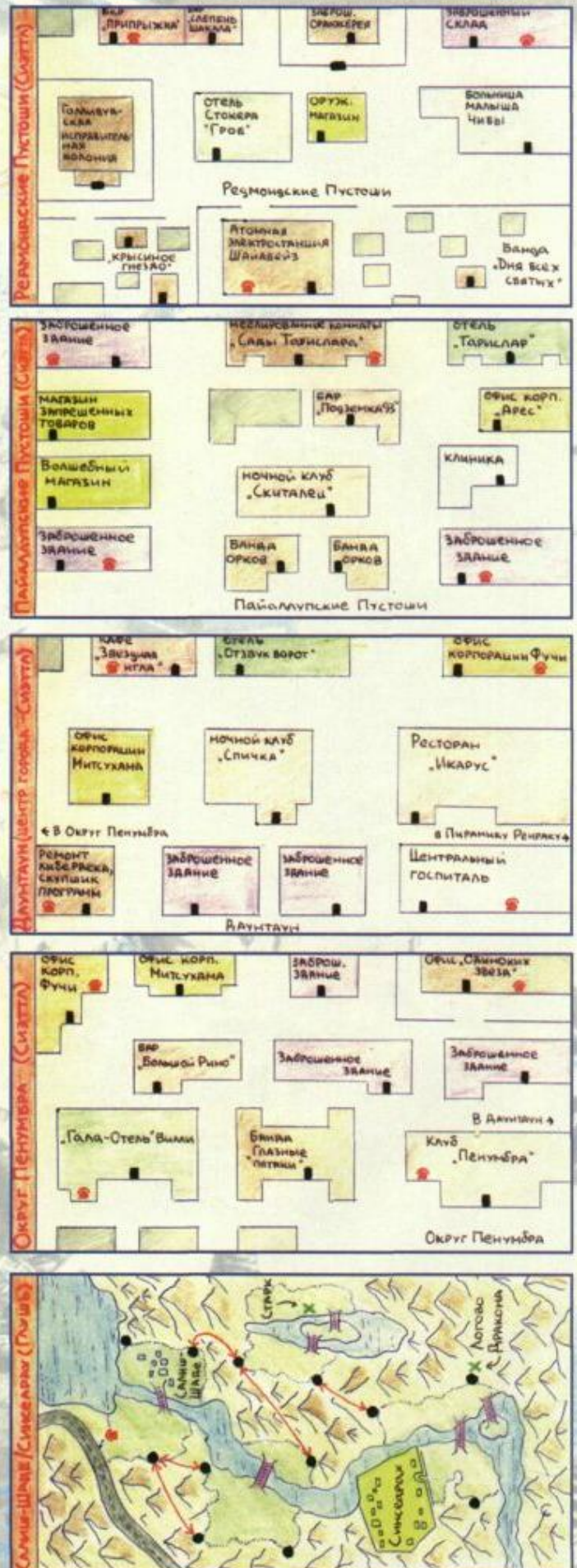
В магазинах Сиэтла (их есть три разновидности: оружейный, компьютерный и магический) можно купить штук сорок полезных вещей, включающих в себя пистолеты (легальное оружие), аптечки, бинты, патроны, бронежилеты, программы для вашего кибердека, новые заклинания и имплантаты. Открываю один полезный секрет: на северо-западе Пайаллупских Пустошей есть подпольный магазинчик, торгующий только запрещенным оружием (пулеметы и помповые ружья) и ОЧЕНЬ мощными программами. Правда, торгуют за дорого, но я бы лучше раскошелился, чем ... Бродя по улицам города, вы также наткнетесь на бары и клубы. Тут можно найти как наемных Бегущих в тени, так и

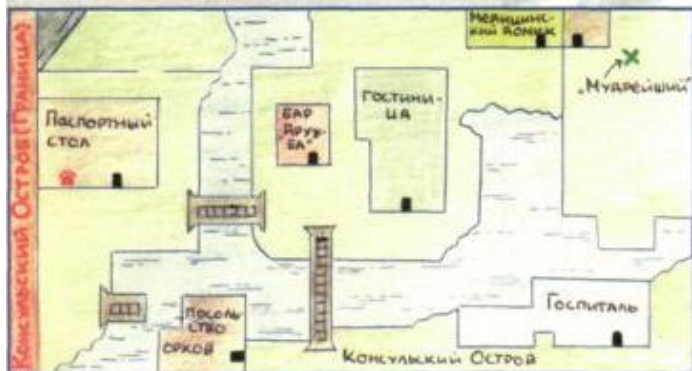
Мистеров Джонсонов. Джонсонами называются люди, дающие работу Бегущим, а, следовательно, и вам с вашей командой. Бег в тени — не совсем легальное занятие, поэтому Джонсоны, чаще всего являющиеся работниками корпораций, нанимают Бегущих, чтобы самим не марать руки. Видите — все просто и со вкусом! Советую узнать всех Джонсонов и постоянно работать на кого-либо из них — другого пути получить деньги в игре нет. Ваши задания будут варьироваться от простых доставок свертков «из рук в руки» до наемных убийств и перекачивания сведений из Матрицы. Вот мы и подошли к моему любимому занятию — действиям в киберкосмосе. Имея кибердек вы можете войти в космос через любую из уличных кибертерминалов (выглядят как телефонные автоматы — по ним можно позвонить кому угодно или вызвать такси). В киберкосмосе отражен принцип виртуальной реальности — вы изображены как «персона», серебристый силуэт человека, а ячейки с информацией — как геометрические фигуры. Ячейки стерегут IC — «антитворженческие контрмеры». IC бывают разной формы и силы, и борьба с ними ведется различными атакующими, оборонительными и маскирующими программами, покупаемыми где? Правильно, дочка, в магазине! Начинаете, я смотрю, потихоньку въезжать! Продолжим. Когда IC уничтожен, можно войти в ячейку и перекачать оттуда инфо (если на вашем деке есть свободное место). Так, передвигаясь из ячейки в ячейку, вы дойдете до CPU (центрального процессора сети), выглядящего как ромб, перепоясанный мигающими обручами. Если вам удастся уничтожить его IC и попасть внутрь, оттуда можно перейти в любую (!) ячейку системы, выключить, если вы ее случайно вызвали, тревогу, или разом разрушить всю систему! Да имей Купер такие возможности в жизни, он бы миром правил!

Что я там говорил о тревоге? Бывают два вида тревог. Если вы плохо обращаетесь с инфо внутри ячейки, или у вас слишком грубый кибердек, вы рискуете вызвать пассивную тревогу. Сила всех IC сразу подсказывает на единицу. Если начинается активная тревога, скрытые IC открывают себя и сила всех IC еще более увеличивается. Не вздумайте во время активной тревоги допустить какую-либо ошибку в общении с сетью — наступит перегрузка, и все пользователи, включая вас, будут отключены.

Некоторые герои имеют способности творить волшебство. В этом случае они могут прикупить в магических магазинах целую тучу заклинаний, которые делятся на лечачие, боевые, иллюзионные (невидимость) и манипулирующие (например, вызвать барьер, отделяющий от врагов). Мощные заклинания истощают духовную силу шамана, поэтому старайтесь сразу же приобрести фетиши, восстанавливающие ее. С боевыми заклинаниями работают также, как и с оружием — кнопкой «В» наводится прицел на врага, кнопкой «А» — используется волшебство. Есть такие устройства, как «фокус силы» и «фокус волшебства», увеличивающие возможности рядовых чар, но обычно вы не найдете их в магазинах. Ищите их в более темных районах Сизтла.

Большие здания с такими названиями, как Фучи, Митсухана, Одинокая Звезда, Арес и Ренраку — принадлежат корпорации. Они хорошо охраняются. Тут и внутренняя «секьюрити», и скрытые видеокamеры, и еще Big Boss знает, что. Разные вещи можно найти в сейфах, а через терминалы — войти в компьютерную сеть корпорации. Если вы будете неосторожны, то опять же можете вызвать тревогу. Во время тревоги все внешние выходы из здания блокируются, лифты выключаются, задействуется





Где найти Бегущих в тених?

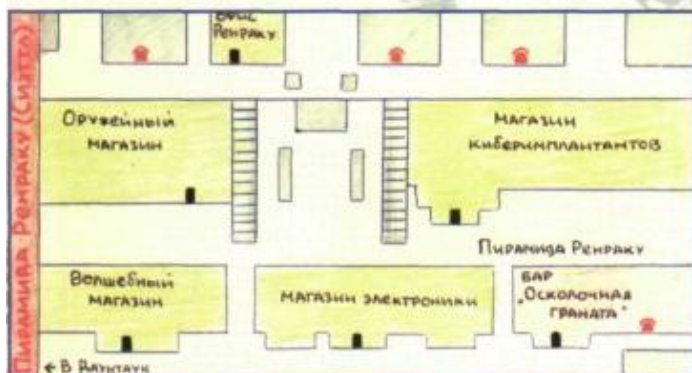
Рики, карлик — шаман. «Слепень Шакала», Редмондские Пустоши.
 Винстон Маррс, тролль — самурай. «Большой Рино», Округ Пенумбра.
 Трент Делисаро, маг — человек. «Звездная игла», Даунтаун.
 Петр Увер, карлик — декер. «Скиталец», Пайаллупские Пустоши.
 Медведица, шаманша — орк. «Дружба», Консульский Остров.
 Фантом, эльф — декер. «Осколочная Граната», Пирамида Ренраку.
 Илен-два-кулака, девушка — самурай. «Припрыжка», Редмонд.
 Фрея Златовласка, эльфинидка — маг. «Клуб Пенумбра», Редмонд.
 Рианна Хартбейн, эльфинидка — декер. «Спичка», Даунтаун.
 Старк, самурай, друг Майкла. Выручите его из Диких Земель.

Каковы из себя Джонсоны:

Мистер Гандерсон — мелкая сошка. «Припрыжка», Редмонд.
 Джулиус Стротер — так себе мужик. «Спичка», Даунтаун.
 Мортимер Рид — Джонсон средней руки. «Большой Рино», Округ Пенумбра.
 Вигор — тоже средненький дядька. «Скиталец», Пайаллуп.
 Калеб Ясномор — добрейшей души человек! «Икарус», Даунтаун.

Кто встречается нам на пути:

Снежинка, эльфинидка из Синсерах;
 Робот — охранник;
 Арлекин — найти его необходимо!
 Женщина-Красный Буйвол;
 Докторша — поможет вылечить Старка;
 Ито Огами, нехороший мафиози;
 Мако Сачоу, хороший мафиози;
 Fixer — отвалит деньги за программы;
 Рожа мужика (лысого);
 Орк — Одинокая Звезда (местный мент);
 Таксист. Похоже, один на весь Сизтл;
 Дракон. Жаль, не великий...
 Старейшина эльфов. Неплохо сохранилась;
 Тон (ГАД!).



больше охраны, а киберкосмос входит в состояние активной тревоги. Тревогу можно либо переждать, либо выключить самому через киберкосмос.

Радуйтесь, основные принципы я, кажется, изложил. Теперь осталось дать мое решение этой игры. Славный Купер играл за декера, так как это и проще, и быстрее, чем шаманом или самураем. Я изложу только главные вехи, а такие мелочи, как конкретные задания Джонсонов и их выполнение, опускаю.

Итак, поехали:

1) Заберите вещи брата в отеле «Гроб» в Редмондских Пустошах.

2) Езжайте в Пайаллупские Пустоши и, посетив гостиницу Тарислар на северо-западе (см. карту), поговорите с девушкой по имени Табата Шейл и возьмите у нее фотографию рейнджера из Диких Земель, Девида Совопера.

3) Накопите денег и попросите у орков в Пайаллупе «защиты от их банды». Это даст вам право бесплатного проезда на такси, так как все таксисты Сизтла — орки.

4) В Даунтауне зайдите в госпиталь и поговорите с доктором Иванны Хавершин.

5) В ресторане «Икарус» расспросите о Майкле местного Джонсона, эльфа Калеба Ясномора.

6) Заехав в Пайаллупские Пустоши, посетите отель «Тарислар» и спросите хозяина об эльфинидке Снежинке.

7) Используя свои связи, через девушку, зовущуюся Шарки, достаньте визу в поселение эльфов Синсерах; прилетев туда, поговорите со старейшинами и согласитесь на испытание.

7а) Первое испытание. Отнесите сверток от эльфов в Америкиндскую деревню (Салиш-Шаде) и отдайте индианке по имени Красный Буйвол (?). Находясь в деревне, зайдите в бар и поговорите с Совопером, тем самым рейнджером.

7б) Испытание второе. Езжайте в Пайаллуп и в клубе «Скиталец» спросите Джонсона об индианке, Илене-два-кулака. Получив ответ, отправляйтесь в Редмондские Пустоши и освободите Илену из Голливудской Исправительной Колонии. Вернитесь в Синсерах.

8) После разговора со старейшинами, который и будет третьим испытанием, вас примут в общину.

9) Как появитесь в Даунтауне, загляните в «Икарус». Расспросите Калеба Ясномора о некоем Ито Огами, главаре мафии.

10) Влезьте в киберкосмосе в сеть корпорации Ренраку и перепишите себе в записную книжку текстовые файлы.

11) То же самое проделайте с сетями Митсухама и персональной сетью Ито Огами.

12) Прошвырнитесь в Округ Пенумбра и из здания Митсухама вызовите Арагорна (попахивает Толкиеном! — А. К.), брата рейнджера из глуши. Он заперт на пятом этаже.

13) Посетите самого Совопера в Салиш-Шаде и там встретите его новоспасенного брата, который кое-что вам поведаст о шаманах и магах.

14) Доберитесь до Консульского Острова. На северо-западе его находится Медицинский Домик, войдя туда попросите шамана — индейца об аудиенции «с Мудрейшим».

15) Мудрейший пообещает указать вашего врага, если вы достанете три компонента для волшебного варева. Это зуб гаргульи, шкура адского пса (добудьте это в Диких Землях), и перо дракона. Дракон живет в пещере на юго-западе Земель, попросите его (он такой же

добрый, как наш Непостижимый!) вежливо, и он отдаст перо добровольно, пообещав помочь в трудную минуту. Отдайте перо Мудрейшему. Вы узнаете, что вашего врага зовут Тон. Именно он убил Майкла. Тон — демон, пожиратель человеческих душ.

16) Вернитесь в Синсерах и поговорите с эльфинидкой по имени Снежинка.

17) Снежинка даст вам адрес Арлекина, эльфа, обитающего в доме «Сады Тарислара». Сконтактируйтесь с ним.

18) Отправляйтесь в Пенумбру, в баре «Большой Рино» спросите Джонсона о человеке, зовущемся Мако Сачоу.

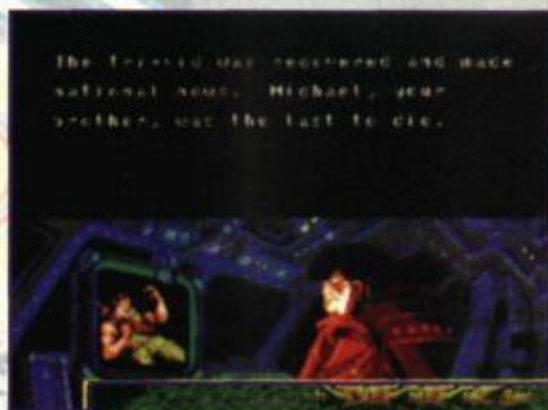
19) Потратьте побольше Кармы на свою «репутацию» и зайдите в «Клуб Пенумбра». Там произойдет стычка, и умирающий Мако выложит вам все о себе и Ито Огами.

20) В отеле «Звон Ворот» в Даунтауне узнайте, что Огами в клубе «Спичка».

21) Зайдите в «Спичку» и после целого сражения возьмите бумаги, оставшиеся после Ито.

22) В здании корпорации Ренраку в Пирамиде опустошите личный сейф Ито на шестом этаже (намек — пользуйтесь лифтом!).

23) Отнесите первый кусок карты, найденный в сейфе, Арлекину в Пайаллупские Пустоши.



24) Зайдите в «Скитальца» и, убедившись, что Джонсона Вигора, работающего на Тона, нет, езжайте в Редмонд и тут поговорите с Гандерсоном из бара «Припрыжка».

25) Пробежитесь в логово банды «Крысиное гнездо», и в левом верхнем домике возьмите вторую половину карты.

26) Отдайте карту Арлекину, возьмите в свою партию еще двух сильных бойцов (если их с вами еще нет), экипируйте их под самое «нехочу», и Арлекин проводит вас в древнюю могилу Эллисии, где Тон пытается уничтожить артефакты, с исчезновением которых к нему придет титаническая сила. Тут и разразится главная схватка игры! Кто победит, не скажу. Только замечу, что в дело будет замешан даже дракон Ликотрикс, ваш друг из Диких Земель.

P. S. Надеюсь, что пробудил у многих из вас интерес к жанру Ручной Полевой Гранаты (RPG). К сожалению, огромное количество читателей все еще ориентируется на безликие штамповки — стрелялки. Я против них ничего не имею, но считаю, что раз в природе предусмотрено разнообразие, то и в мире видеоигр оно должно присутствовать.

Ну да ладно. О вкусах не спорят. Мне и Duck Wader'у «Бег в тени» понравился, а вот Boss от игры нос воротил...



Агент Купер