

ДМИТРИЙ GOBLIN ПУЧКОВ

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ



БИБЛИОТЕКА
Мужского Клуба



«КРЫЛОВ»

Дмитрий Юрьевич Пучков

Санитары подземелий

Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=146319
Санитары подземелий: Крылов; Санкт-Петербург; 2016
ISBN 978-5-4226-0248-3

Аннотация

Старший оперуполномоченный Goblin любил играть в компьютерные игры. И вот результат! Зверская бойня в марсианском аду, безостановочная беготня и непрерывная пальба, зомби в кровавом угаре, инопланетные твари и неустрашимые десантники, – всё скрутилось под одной обложкой и превратилось в лютый коктейль наставления «Deathmatch Quake» (экземпляр № 666) и романа об операции «Ground Zero» – смертоносном рейде на планету-зону Пенитенциарных Миров, среди солдат именуемых Негодяйскими.

Наши победят. Ведь в бой ведёт Гоблин – герой Галактики и всех Обитаемых Миров, легендарный победитель Вселенского Зла, а с ним Сидор Лютый, инструктор по тактике разведывательно-диверсионной деятельности.

С нами древняя мудрость народов Земли. Семеро одного не боятся!

Содержание

Начало	7
Deathmatch Quake	57
1. Управление	58
2. Базовая техника передвижений в бою	65
3. Тактико-технические характеристики вооружения	82
4. Артефакты	94
5. Тактика ведения боевых действий	102
6. Тренировка	155
7. Заключение	164
СТФ: Наука Отнимать	165
1. Что такое capture the flag	166
2. Правила захвата	169
3. Специальные импульсы	172
4. Руны	174
5. Крюк	180
6. Оружие	181
7. Структура команды	182
8. Оборона	184
9. Нападение	190
Конец ознакомительного фрагмента.	193

Дмитрий Пучков (Goblin)

Санитары подземелий

© Пучков Д., 2015

© ИК «Крылов», 2016

* * *

Когда-то давно, в одна тысяча девятьсот девяносто шестом году, на винт моего «электронного болвана» попала Игра под названием Quake. По силе воздействия на мой неподготовленный рассудок это бессмертное творение компании id-Software далеко превзошло эффект хорошего удара бейсбольной битой по затылку.

Работал я тогда «сутки через трое», то есть сутки маялся на работе, а трое без усталости сражался с монстрами. Биться толком не умел и учить меня было некому, поскольку только один мой старый друг разбирался в компьютерах, да и тот считал все игры напрасной тратой времени.

Однако был я настойчив, как дятел, и терпелив, как санитар из дурдома.

Безостановочная беготня и непрерывная пальба почти сутками напролет давали увесистые плоды. Дело продвигалось леопардовым скоком. Но временами доходило до клинических случаев.

Как-то раз я стоял на Лиговском проспекте и поджидал троллейбус. Напротив меня находилась трамвайная остановка, куда подкатил битком набитый трамвай. Закрыв от меня остановку, он открыл двери и высадил с обратной стороны всех пассажиров – видимо, дальше шел в парк. Затем плавно тронулся и отъехал. Глазам моим открылась стоящая плечом к плечу молчащая плотная толпа. Наметанный глаз тут же разбил толпу на сектора, а тренированный мозг мгновенно принял верное решение: ракету сюда, сюда и сюда – всем кранты!!! Мда...

Еще и сейчас мне снятся отличные сны, в которых я мчусь по мрачным подземельям, творю расправу и навожу привычный конституционный порядок. Зачастую просыпаюсь в холодном поту, потому как монстры насаждают, палец судорожно жмет на спусковой крючок, а гранат уже нет. Всякое бывает в этих замечательных снах.

А потом появились новые возможности и начались сражения в сети. Оказалось, что Quake – это совсем другая игра. Намного круче того, что казалось поначалу. А точнее – вообще круче всего. К сетевым битвам я был уже хорошо подготовлен и сразу показал неплохие результаты. Сколько было загублено товарищей, отобрано флагов и сдано в приемные пункты чужих голов – уже и не сосчитать.

В ходе боев и походов углублялись познания и прирастал опыт. Была проштудирована масса литературы, обшарены самые дальние закоулки Интернета, не говоря уже о до-

стойных посещения местях, просмотрено море демо-записей боев. В финале были проведены беседы с опытнейшими мастерами, за что им отдельное спасибо.

А потом были другие игры. И было их много. Однако ни одна из них не зацепила меня так, как первый Quake. Отдавая дань мастерству и таланту ребят из id-Software, игру я себе купил настоящую. Для меня это параллельный мир, живущий в моем компьютере, самодостаточный и цельный. В нем круто абсолютно все: и цвет, и сюжет, и музыка. Прошло уже три года, у меня за это время сменилось четыре компьютера, но Quake по-прежнему безраздельно рулит на моем винте, со всеми продолжениями и прибабасами спокойно и по праву занимая один гигабайт. Для хорошей вещи места жалеть нельзя.

В конце концов, я решил все увиденное, услышанное, открытое и понятое сложить воедино да изложить на бумаге. Рокет лаунчер был поставлен в угол, и два пальца начали бойко тыкать по истертым клавишам.

Результат ты держишь сейчас в своих цепких лапах. Как получилось – судить не мне. Да и не я тут главный, потому как это квинтэссенция опыта тысяч известных и не очень бойцов Quake, как действующих, так и отошедших.

Ну а теперь – вперед.

There should be no other games but Quake (except for whatever id makes next)

Начало

С утраца наступил последний день из полученных пяти суток. Сидеть было совсем неплохо, потому как камеры на гарнизонной губе теплые и даже уютные. На работы почему-то не выводили, а удовольствие от пяти суток, проведенных без боевой, строевой и даже физической, описанию в словах не поддается.

Днем откидную койку пристегивали к стене. Рядовой Кабан сидел на корточках и размышлял, что бы такое на этой самой стене накарять. Кроме ритуальной надписи «Вешайтесь, сынки!», в голову ничего не приходило. Однако поскольку он сам был пока что «сынок», писать такое не хотелось. Что ли красотку какую нарисовать? Способности не позволяют. Стишок какой похабный? Во! «С ветки падающий глист...». Но только рука его потянулась к пуговице, как где-то снаружи лязгнула решетка и по гулкому коридору загремели сапоги начкара.

Сапоги остановились напротив его двери. Кабан вскочил и встал «смирно» на середине камеры. Сначала сдвинулась задвижка смотрового глазка, и через толстое стекло на арестанта посмотрел веселый карий глаз. Затем щелкнул замок, и в железной двери распахнулась кормушка – небольшое оконце для передачи миски с едой. Через нее в камеру заглянул начкар, молодой лейтенант.

– Как дела, военный? – с ухмылкой спросил офицер.

– Бывало и получше, сэр! – улыбнулся солдат.

– Ты фиксы свои не щерь, разгильдяй! – рыкнул лейтенант, и улыбка исчезла с лица Кабана. – За что отдыхаем?

– Несдача зачета, сэр!

– Какого?

– На тренажере, сэр!

Он прослужил уже целых полгода без единого залета, и вот на тебе! Из-за какого-то дурацкого зачета подвел ребят и сам загремел на губу.

– А-а-а, так это ты у нас, стало быть, в Quake играть не умеешь?! – снова ухмыльнулась физиономия в кормушке.

– Так точно... – угрюмо ответил Кабан.

– Ничего, мы тебя враз подготовим, – в голосе начкара прозвучала непонятная доброта, и солдат насторожился.

Морда из кормушки исчезла, и в камеру просунулась рука, протягивающая маленькую книжку. Кабан шагнул вперед и взял ее. Рука убралась, и в кормушку снова заглянула морда.

– Читай до вечера и благодари меня за небывалую доброту, сынок.

Грохнула кормушка, щелкнул замок, шаги загремели по коридору, захлопнулась решетка, и в камерном блоке снова наступила тишина.

Кабан посмотрел на книжку. Серенькая обложка, сверху надпись: «Министерство Обороны Империи». Чуть пониже:

«Для служебного пользования. Экземпляр № 666». Хм... И посередине название: «Deathmatch Quake». Интересно!

Солдат отошел к стенке и присел, разглядывая обложку. Интересно, что-то я никогда не слышал, чтобы про это были какие-то книжки, подумал про себя Кабан. Хотя книжки он, честно говоря, вниманием не баловал, предпочитая им фильмы и спортзал. Смотри-ка, оказывается, полезные бывают!

Кабан посмотрел на потолок и с хрустом потянулся. Времени у меня до вечера – вагон. Прошло всего полгода службы, а кажется, что целая вечность. Вроде совсем недавно эта самая служба началась, а такое чувство, что прожита еще одна жизнь.

И Кабан принялся вспоминать, как все это было...

...Он немного пошевелился и затих. Блин, только бы не заметили... Они сразу взяли Клыка, Гвоздя и Шплинта. Один выстрелил сетью, накрыл разом троих, а второй тут же вырубил ребят. Кабан провел рукой по лицу, и рука стала мокрой и липкой от крови. Кровь была не его.

Когда Крэйзер выстрелил в первого Охотника и тот упал, второй Охотник одновременно выстрелил в Крэйзера и вышиб ему мозги прямо на лицо стоявшему сзади Кабану. Слепший от чужой крови и мозгов Кабан мгновенно сориентировался и, прикинувшись мертвым, как куль рухнул на землю. А когда Охотники побежали за остальными, он вскочил и нырнул в ближайший мусорный бак, где сей-

час и лежал, прикрывшись вонючей тряпкой. Куда же Хорь смотрел, падла?! Поставили дурака на шухер – вот результат, ведь сколько раз я говорил... Как они вообще смогли подойти? Кругом все проволочки насторожены, я же сам устанавливал... А псы? Никто даже не вякнул. Что-то здесь не чисто...

Бах! Бах! Бах! – невдалеке ударило три выстрела, следом зашипел электроразрядник, кто-то дико завизжал и затих. Еще кого-то взяли... Весь обратившись в слух, Кабан застыл не шевелясь и почти не дыша. Кто это такие? Зачем ловят? Почему меня сразу не добились? Что им надо? Похоже, это никакие не Охотники. А тогда кто?.. И тут ему стало страшно.

Мозги парня лихорадочно работали, анализируя ситуацию. Вчера они выставили на круглую сумму один элитный магазинчик и удачно ушли от полиции. Бестолковые полицейские оцепили весь район, но банда из десяти человек спокойно прошла через оцепление. Проследили? Не могли они проследить, мы шли как надо и видели все. Черт, назад мне не выйти, остро куснула его неотступная мысль. Стреляли от всех четырех выходов сразу. Выход в канализацию – с другой стороны. Туда тоже, похоже, не пройти. Но они наверняка решат, что я сбежал. Поэтому надо затаиться тут, авось искать не станут. Кто-то нас сдал, не могли они все про Дом знать... Ладно, потом пробьем... Лишь бы сейчас не рюхнулись.

Лежавший в мусорном баке на груде мягкой, сочащейся

вонючей жижей тухлятины парень был вором и насильником, жестоким грабителем и хладнокровным убийцей. Точно такими же подонками были остальные его сотоварищи из банды «Мертвая Голова», контролировавшей этот район города. Ни у кого из них не было ни родителей, ни близких родственников. Изгои общества, они добывали средства на жизнь воровством и грабежами, не гнушаясь при этом ничем. Жизнь приучила их не бояться ни бога, ни черта. Они жили по своим, звериным, законам, наводя животный ужас на законопослушных, добропорядочных граждан. Но сейчас нагрянувшие в их логово Охотники ловили их самих, грозу района, одного за другим, как цыплят. А тех, кого поймать не могли, безо всякой жалости убивали.

То, что убивали, Кабана совсем не удивляло. Как раз это было привычно и понятно. Он и сам убивал неоднократно. Мегалополисы кишмя кишели преступниками всех мастей, а подростковые банды стали настоящим национальным бедствием. Несмотря на невероятные усилия, полиция справиться с бандами законными способами не могла. Когда угроза общественной безопасности достигла критической отметки, был принят закон, разрешавший полицейским физическое уничтожение бандитов. В соответствии с этим законом в полиции были созданы так называемые Эскадроны Смерти. Охотники из Эскадронов беспощадно уничтожали бандитов. Их отстреливали, как забредших в город диких зверей, каковыми они, в сущности, и являлись. В заброшен-

ных кварталах, местах постоянного обитания банд, шла самая настоящая война. Кабана и его приятелей уже трудно было назвать подростками. Но таких, как они, отстреливали на общих основаниях. А вот зачем ловят?..

В уличных войнах выживали только самые способные. Кабан был именно таким: сильным, ловким и хитрым. Сам себя он любил сравнивать с крысой, зверем крайне осторожным, изворотливым, коварным и скользким. Именно он придумал и установил простую, но эффективную систему сигнализации, исправно оповещавшую всех о приближении чужаков. Он же подобрал трех маленьких щенков и вырастил из них отличных сторожевых псов, охранявших Дом. В банде его уважали и, что гораздо важнее, боялись.

Дом располагался в самой глубине заброшенного района, и не было в нем ни воды, ни света. Зато сюда никогда не забредали посторонние, и они могли спокойно спать, не опасаясь рейдов полиции и незваных гостей. Они разработали систему входа – «Улитку» и четко ее придерживались вот уже целый год. Система была общей тайной и ни разу не давала осечки, позволяя отследить хвосты, незаметно отойти и зайти преследователям в хвост. Это срабатывало всегда. А сегодня не помогло.

Кто-то тяжело спрыгнул на землю возле бака. Кабан крепко сжал в руке нож. Человек снаружи закричал:

– Гонза, тут их двое лежало! Одному ты башку прострелил, а второй вместе с ним упал! Я думал, ты одной пулей

обоих убрал, а теперь второго нет! Сбежал, скотина!

– Ты смотри там внимательнее, никуда он деться не мог! Ищи, нам все нужны, что-то мало получается! Трех пристрелили, если этот жив – должно быть десять!

Кабан перестал дышать. Зачем живые? На органы разобрать хотят? Выходит, кроме Крэйзера, убили еще двоих. Кого? Рядом послышались шаги множества ног, и чей-то грубый голос крикнул:

– Давай всех сюда! Хмырь, где этот, сбежавший?

– Не вижу!

В железную стенку с силой ударил сапог. Бак опрокинулся, и Кабан выкатился наружу. Перед его лицом стояли два высоких, грязных, крепко зашнурованных солдатских башмака. И не успел парень мигнуть, как левый башмак без размаха ударил ему в физиономию. Кабан увернулся от удара и вскочил на ноги, выставив перед собой нож.

Криво ухмыляясь, перед ним стоял огромный детина в камуфляже, а рядом с ним – еще четверо таких же вооруженных громил. Здоровенные, рослые, коротко постриженные, все пятеро дышали физической мощью и излучали неприкрытую агрессию. Глаза у них были холодные и злые, как у змеи. За ними вдоль стены и лицом к ней со скрученными руками и заклеенными ртами стояли пацаны.

Кабан не испугался – драться он умел и даже любил, а с ножом чувствовал себя весьма уверенно. Стоявших перед ним он не боялся. Не боялся вообще никого – и не таких

быков валили. Он крутанул лезвием и злобно прошипел:

– Иди сюда, козлиная драная, я тебя... – но дальше сказать ничего не успел, потому что огромный мужик прыгнул на него, как кошка. Одним хитрым движением он увернулся от удара ножом, поймал вооруженную руку, вывернул нож и ударил парня в живот. Удар был настолько сильный, что Кабану показалось, будто он с разбегу напоролся на бревно. Мир перед его глазами померк.

– Вставай, тварь! – возвращая сознание, с двух сторон его поддели под ребра жесткие ботинки. – Кому сказано, урод?!

Упираясь лбом в грязный асфальт и подтягивая колени к животу, Кабан медленно поднялся, чувствуя, что руки уже намертво скованы за спиной, а рот заклеен. Мощный удар в спину впечатал его в стену возле Скелета.

– Всем повернуться направо! – подал команду кто-то главный из Охотников. – Тронулись вперед!

Пинками их погнали наружу. По дороге Кабан увидел одного за другим трех мертвых псов, а на выходе – нелепо изогнувшееся тело Хоря с торчащей из затылка металлический стрелой. Вот почему, выходит, не предупредил...

Их загнали в военный транспортер, повалили на пол и куда-то повезли. Сидевшие тут же Охотники поставили ноги им на спины и на головы. Громко болтая о выпивке и бабах, они жизнерадостно ржали, детально разрабатывая план похода в ближайший выходной сперва в кабак, а потом хором к какой-то Жабе. О том, куда они едут сейчас, никто не го-

ворил.

Краем глаза Кабан старался рассмотреть их получше, и внезапно до него дошло, что никакие это не полицейские. Все пять человек были военными. Куда они нас везут? Зачем это мы понадобились военным? Мишенями, что ли, подрабатывать? Кабан никогда не слышал, чтобы за бандами охотились военные. Правда, если они все ловят так, как эти, то рассказывать о них просто некому. Как они нас, тринадцать человек, впятером упутали? Полицейские обычно приходят минимум пятеро на одного, чтобы все проходило без случайностей, ровно и гладко.

Железный пол резко вздыбился, и все покатались к задней стенке. Не открывая дверей, транспортер заехал в нутро не то самолета, не то военного бота. Сперва завyli, а потом заревели мощные двигатели. Дальше они уже полетели. Примерно через час летательный аппарат сел и выпустил из себя транспортер. Еще через десять минут езды они остановились. Водитель заглушил движок, кого-то обматерил, выскочил из транспортера, захлопнул свой люк, открыл задний посадочный и заорал:

– А ну, выходи по одному, уроды!

Не дожидаясь, когда бандиты поднимутся на ноги, солдаты начали вышвыривать их наружу, как котят. Упав на бетон и больно ударившись головой, Кабан быстро поднялся и оглядел ребят. Все изрядно помяты и побиты. Да и как было справиться с такими здоровыми мужиками?

Среди ребят не было Крэйзера, Пятки и Стрингера. Остальные девять – Лапоть, Крюк, Шплинт, Скелет, Дрын, Клык, Гвоздь, Кот и Бура – были тут. Рты у всех заклеены черной липкой лентой, переговорить они не могли.

Кабан огляделся. Вечерело, красное солнце висело низко над горизонтом, и высоченный забор отбрасывал длинную тень. Системы сигнализации поверху, повсюду видеокамеры и автоматические пулеметы на вышках. Похоже, какая-то военная база.

– Снять наручники! – И солдаты проворно отстегнули железки. Кабан рывком содрал липкую ленту со рта.

– Значит, всего десять? – спросил неслышно подошедший сбоку могучий сержант.

– Ага, – ответил один из солдат. – Зато какие! Мы их месяц пасли, этих крысенок вонючих. Ты бы видел, какую сигнализацию себе оборудовали – будь здоров! Как будто учились где-то.

– Это то, что надо, – удовлетворенно кивнул сержант. Внимательно рассмотрев бандитов, он подал команду:

– Постройте их.

Последовала новая серия зуботычин и пинков, которыми их выстроили в одну шеренгу. Все злобно озирались и растирали затекшие запястья. Куражьтесь, паразиты, сегодня ваша сила...

Сержант кашлянул, заложил руки за спину и начал говорить:

– Слушайте меня внимательно, скоты. Вы находитесь на территории войсковой части Министерства Обороны Империи. Будь на то моя воля, я бы вас регулярно по выходным расстреливал и даже лично закапывал. К сожалению, относительно вас имеются другие планы. Предупреждаю сразу: бежать отсюда нельзя, это вам не какая-нибудь паршивая тюрьма.

– Что вам от нас надо? – зло спросил Дрын и тут же получил сзади оглушительную затрещину, бросившую его прямо на сержанта, который расторопно встретил его коротким ударом торца ладони в лоб. В воздухе мелькнули дрыновские ноги, и бандит плашмя упал на спину.

Сержант стоял заложив руки за спину.

– Закрой пасть, тварь, – ровно сказал он, – и встань в строй. Говорю здесь только я. Так вот, бежать отсюда нельзя. Но вообще побегать можно от души. Чем вы, мрази, сейчас и займетесь. Гонза, приступай.

Шатаясь и тряся головой, Дрын поднялся с земли и встал в строй. Из-за их спин вперед вышел Гонза – один из тех, кто их поймал и привез сюда.

– Значит так, – весело сказал Гонза. – Для начала выполним упражнение номер один – бег на выносливость. Дистанция забега – длинная. Форма одежды – произвольная. Стартуем прямо сейчас, а я вас встречаю на выходе. Гача, заводи.

Гача, отбуцкавший Кабана после извлечения из бака, распахнул широко дверь стоявшего перед ними небольшого до-

мика. За дверью находилась освещенная клетка грузового подъемника.

– Заходим! – И четыре его приятеля погнали добычу в лифт. Градом сыпались пинки и удары, бандиты перешли на бег и забились в клетку лифта. Гача ловко пнул под копчик зазевавшегося Скелета и закрыл за ними решетку.

– Приедете вниз – из лифта всем сразу выйти, – плотно улыбаясь сказал солдат. – Кто не выйдет – пеняйте на себя. Когда внизу выйдете – побегайте чуток, разомнетесь. Там неподалеку есть еще один лифт, на котором я подниму вверх тех, кто выполнит норматив. Так что ищите.

Дверь с грохотом захлопнулась, и лифт камнем полетел вниз. Бандиты молчали, пытаюсь сообразить, во что они вляпались и что же можно предпринять.

Лязгая по направляющим, лифт неся прямо в заброшенное сотню лет назад кольцо ускорителя элементарных частиц. С тех пор как на нем перестали работать ученые, военные использовали его в несколько иных, не совсем научных, но тоже исследовательских целях.

Кабина начала замедлять бег и со скрежетом остановилась. Щелкнуло запирающее устройство, и створки решетчатых дверей разошлись в стороны. Бандиты быстро вышли из лифта.

– Блин, что это такое? Зачем они нас сюда загнали?

За их спинами автоматически захлопнулись решетки, и кабина умчалась вверх. Кабан с тоской посмотрел по сто-

ронам. Ну, края... Что-то сейчас начнется, гадам буду...

– Про какой бег эта сволочь говорила?

– А тебе что, побегать не терпится?

– Кот, чего делать будем?

Высокий и жилистый Кот, предводитель банды, прищурив желтые глаза, настороженно озирался. Они стояли в широком, плохо освещенном и мокрому туннеле. Под потолком на расстоянии метров пятидесяти одна от другой висели неяркие желтоватые лампочки. Слегка изгибаясь, туннель уходил в обе стороны. Кот решил, что это поворот, но на самом деле туннель был замкнутым кольцом огромного диаметра. На полу, прямо под ногами, в луже валялись чьи-то раздробленные кости. Главарь перевернул ногой заплесневелый череп, и на белом костяном затылке открылась зияющая дыра.

– Оружие у кого-нибудь есть? – безо всякой надежды в голосе спросил Кот.

– Нет... – ответил нестройный хор.

– Хреново! – Кот нахмурился и подхватил с пола кривой обломок железяки. – Ломаем решетку на арматуру!

И они принялись курочить решетки лифта. Через несколько минут все было разломано напрочь, а десять человек вооружились полутораметровыми, похожими на сабли металлическими полосами.

Кабан сделал пару взмахов:

– Куда эта тварь предложила бежать?

– Пацаны, – пискнул маленький Шплинт, – это подстава! Добром не кончится, помяните мое слово!

– Не каркай, – цыкнул на него Дрын. – Куда двинем. Кот? Главарь махнул рукой, они тронулись было вправо, как вдруг слева раздался пронзительный, жалобный визг. Бандиты разом все поняли, обернулись и застыли на месте. Прямо на них, заполняя серой массой весь пол низкого туннеля, трусцой бежала стая саблезубых сарделек. Прав был Шплинт, обреченно подумал Кабан. Живыми мы отсюда не выйдем.

Саблезубая сарделька называлась сарделькой из-за полного внешнего сходства с колбасным изделием, только в длину была метра два, и в отличие от съедобной, эта подземная разновидность имела жесткую щетину и четыре пары ног, на которых очень резво перемещалась. Эти монстры были коренными обитателями планеты Каркас, на которой и происходило дело, и населяли все ее подземелья задолго до того, когда сюда пришли люди. У них не было глаз, потому как в полной темноте пещер разглядывать было особо нечего. Зато сардельки обладали исключительно чутким слухом и не менее острым обонянием. Морду сардельки украшала широченная пасть, из нее торчали огромные изогнутые клыки, с виду напоминавшие сабли и давшие твари другую часть названия. Жили сардельки в глубоких пещерах, однако по ночам голод выгонял их на поверхность. Они лезли через канализацию в подвалы, а оттуда – на улицы. Случалось это нечасто,

но результаты таких выходов были неизменно чудовищными. Попавший к сардельке в пасть шансов выжить не имел.

Приспособленные к жизни в гробовой тишине подземелий, монстры бесшумно бежали на широких мохнатых лапах, и только тонкий жалобный писк становился все громче. Не сговариваясь, бандиты бросились бежать прочь. Стая сарделек, услышав топот двадцати ног и осознав размер добычи, тут же перешла на галоп. Пацаны рванули изо всех сил, отчаянно озираясь в поисках двери. Но двери не было. Ближайшая находилась в десяти километрах от выхода из лифта.

– Не ломитесь вы так! – крикнул Скелет. – Они не могут нас догнать! Берегите силы!

Они сбавили темп, и сардельки заскулили громче. Дальше дистанцию держали метров в сто, не давая зверям приблизиться и не отрываясь. Сардельки действительно бежали медленнее человека. Зато любая из них была гораздо выносливее и могла гнать дичь сутки напролет. Все десять бегущих были крепкими молодыми парнями, привыкшими к любым трудностям. Выросшие на улице, они с раннего детства научились полагаться только на себя. На них охотились люди государства, на них охотились банды, даже тихие граждане считали за честь подстрелить кого-нибудь из них через окно. Выживали в таких условиях только самые приспособленные. Именно такими они все и были.

Первым оступися Шплинт. Поскользнувшись в луже, он наступил на чью-то кость и подвернул ступню. Боль прон-

зила ногу, Шплинт взвыл и запрыгал на одной ноге. Сардельки заверещали и припустили быстрее. Клык и Гвоздь подхватили корешка под руки и поволокли вперед.

Однако вскоре стало ясно, что долго они так бежать не смогут. Трое все больше и больше отставали, пока Кот не дал команду подменить помощников. Так они менялись четырежды, но силы постепенно уходили у всех. И тогда Шплинт, чувствуя, что стал обузой, попросил его бросить. Не оборачиваясь, Кот крикнул:

– Бросайте!

Дрын и Скелет тут же выпустили ослабевшего пацана и побежали дальше. Клык и Гвоздь бросились к нему, подхватили с пола и поволокли вперед. Однако усталость уже взяла свое. Из-за беготни взад-вперед было упущено драгоценное время. Сардельки стремглав ринулись вперед.

Двое бросили маленького Шплинта на пол и встали перед ним, заслонив друга от набегающего зверья. С шорохом взвилась с пола первая сарделька, и Клык наотмашь ударил ее железной полосой по морде. Весившая почти сотню килограммов зверюга даже не сбилась с курса и, резко мотнув безглазой головой, огромными клыками вспорола парню грудь. Следом за ней уже прыгали другие, и через доли секунды на том месте, где только что стояли пацаны, бурлила серая масса покрытых жесткой шерстью спин.

От жуткого крика Шплинта у Кабана зашевелились волосы. Он быстро оглянулся и увидел, как от серой кучи ото-

рвалась огромная сарделька с окровавленной пастью и снова бросилась вслед за ними.

– Кто еще споткнется – пеняйте на себя! – хрипло крикнул бежавший впереди Кот.

Хрен тебе, подумал Кабан. Не дожدهшься. В голове у него холодно созрело желание выжить любой ценой. Перво-на-перво успокойся, сказал он себе и начал дышать мерно, как механизм. На три шага – вдох, на четыре выдох. Вдох-выдох, вдох-выдох. Лихорадочно шаря взглядом по стенам, бежал как автомат.

Следующим не выдержал и начал отставать Дрын. Он никого не просил помочь. Да никто и не стал бы помогать, потому как человек он был жестокий и подлый. Друзей у него не было. Он всегда говорил, что умному человеку никакие друзья не нужны. Сейчас умный человек постепенно отставал от своих менее одаренных, но более крепких товарищей. Почувявшие вкус добычи сардельки снова поднажали.

Бандиты растянулись цепью: впереди бежал Кот, за ним Кабан, потом остальные. Когда сзади закричал Дрын, Кабан уже не стал оборачиваться из-за боязни поскользнуться. Он бежал, не чуя под собой ног. Железки все давно побросали, потому что без них было легче бежать. Пот заливал глаза, легким не хватало воздуха. Где-то впереди должна быть дверь, она должна быть – стучало в голове. За спиной Кабана с интервалом по очереди кричали четыре раза, и каким-то краешком мозга он понял, что теперь – его оче-

редь. Сиплое дыхание десятка разъявленных пастей было совсем рядом. Сардельки не останавливались для пожирания добычи, а неутомимо бежали следом. Они твердо знали, что убитые никуда не сбегут. А вот остановить бегущих было просто необходимо. Втягивая волосатыми ноздрями затхлый воздух подземелья, сардельки остро чуяли липкий запах страха, волнами шедший от пытающейся сбежать добычи. Запах приводил монстров в неистовство, и они бежали изо всех сил.

Кабан почувствовал, что последние силы на исходе. Ноги одеревенели, легким не хватало воздуха, а двери все не было. И когда он хотел уже плюнуть и упасть на пол, чтобы разом все это прекратить, бежавший впереди Кот резко метнулся вправо и исчез. Кабан бросился за ним и еле успел проскочить через закрывающиеся решетки лифта. За его спиной об металл тяжело ударилась окровавленной мордой сарделька, но лифт, оставляя внизу скулящих монстров, уже полетел вверх. Покрутив головами, стая развернулась и спокойно потрусила к добыче.

Тяжело дыша, бандиты лежали на полу несущегося наверх лифта. Говорить не могли оба, а Кабан так даже и пошевелиться не мог. Лежащего рядом Кота били судороги. Интересно, что еще эти твари для нас приготовили, кроме беготни? – промелькнула отстраненная мысль. Кабина замедлила бег и остановилась. Разошлись в стороны решетчатые створки, а затем открылась железная дверь. Уперев волосатые ру-

ки в бока, за дверью стоял Гонза.

– Ух ты! Смотри-ка, аж двое! – удивился он, зашел в лифт и, подняв за шкурки, выволок обоих наружу. – Банда-рекордистка!

Кабан лежал на земле и хотел только одного – немедленно умереть. Сил у него не осталось даже на то, чтобы моргать. Ног он не чувствовал, легкие горели огнем, распухший язык не давал дышать. Он задыхался, и слезы катились по грязным щекам. Хотелось жить. Лежащий рядом Кот резко дернулся и затих. Возле лица Кабана остановились два знакомых армейских башмака.

– Ты смотри! – раздался откуда-то сверху удивленный голос сержанта.

– Целых два добежало! Точно, банда-чемпионка! Интересно, который феномен прибежал первым?

Тем временем Гонза раскатал пожарный рукав, включил воду и стал поливать бандитов. Тугая струя ударила в бок Кабану и перекатила его на спину. От холодной воды стало немного легче, и он встал на четвереньки. Кот не шевелился. Солдат направил струю ему прямо в лицо. Бандит по-прежнему не двигался.

Сержант присел в лужу на корточки и потрогал его за шею.

– Нет, все в порядке, все-таки один. Второй ласты завернул, сердчишко не выдержало. – Он встал и подошел к Кабану. – А ты, значит, примчался вторым. Ну, что, ворюга? –

Сержант рванул его с земли и одной рукой поднял как котенка. – Давай на выбор: сразу обратно к сарделькам или сперва поспать, а потом снова побегать от души?

– Сперва поспать, – выдавил Кабан, чтобы выиграть хоть немного времени.

– В морге отоспишься, крысеныш, – отрезал сержант и, как следует тряханув для приведения в чувство, поставил его на землю. – Гонза, отправляй его.

Кабану уже было все равно куда и зачем. Его шатало как травинку на ветру, и даже вялый подзатыльник сбил бы его с ног. Однако солдат легонько толкнул его в спину и почему-то отвел к транспортеру. Открыв заднюю дверь, запустил его внутрь, закрыл, а сам сел за руль. Ехали они недолго, минут двадцать. Транспортер загремел по плитам посадочной площадки и тормознул возле толстопузого транспортника.

Гонза вытащил Кабана наружу и сдал его стоявшему на площадке солдату. Боец без церемоний затолкал его вверх по трапу, прогнал по коридору и запер в маленькой каюте. Кабан, не раздеваясь, рухнул на узкую койку и отрубился. Он не видел, как на транспортник одного за другим гнали «победителей забегов» с сардельками из других секторов подземного кольца.

Когда подвезли и погрузили всех, пузатый транспортник по-военному резко стартовал с поверхности планеты Каркас, отошел от нее на три световые минуты, взял короткий разбег

и нырнул в орбитальный телепортер. Спустя мгновение он вынырнул из точно такого же в двух парсеках от Каркаса.

Плавно развернувшись, транспортник вышел на орбиту четвертой планеты небольшой желтой звезды. Быстро проскочив атмосферу, он с ревом опустился на стартовую площадку, расположенную на военной базе.

Внутри корабля завывла сирена и разом открылись двери всех кают. Кабан разлепил глаза и с трудом поднялся на ноги. У него тряслись поджилки, его сильно тошнило. Сирена противно выла. Держась за стену, он вышел в коридор. Один за другим выходили такие же измученные, как и он, парни. Кабан первым тихо побрел к выходу.

Держась за поручень и сдерживая неукротимую дрожь в трясущихся от усталости ногах, он спустился по трапу и, немного отойдя от корабля, огляделся. Блин, назад прилетели, что ли? Та же база. Что-то ему мешало, и сперва он не мог разобрать, в чем дело. Потом сообразил, сила тяжести ощутимо возросла. На Каркасе она почти вдвое превосходила земную, правда, Кабан про это не знал.

– Имя? – раздался за его спиной грубый голос.

– Кабан, – не оборачиваясь ответил бандит.

– Ха! – усмехнулся спросивший. – Представляю, какая у тебя фамилия!

– У меня нет фамилии, – вяло ответил Кабан.

– Не бзди, здесь это никого не интересует.

Кабан повернулся лицом к говорившему. Держа за ручку

тележку, перед ним стоял высокий, загорелый дочерна крепкий солдат. Со стороны транспортника потихоньку подтягивались остальные прибывшие.

– Ну, что? Судя по вашему виду, бегаєте вы пока не очень. Вкратце обрисую дальнейшие перспективы. Империя дает вам последний шанс на исправление: поступление на службу в Вооруженные Силы.

– Туда не берут преступников, – автоматически заметил Кабан.

– У нас особые войска, – усмехнулся солдат. – Про твое прошлое здесь никто не будет вспоминать. Можешь взять любое имя. Какое возьмешь?

– Кабан, – ответил Кабан.

– Ну и ништяк. Условия простые: ты служишь и поэтому живешь. Захочешь уйти... – Солдат подмигнул. – Уйдешь насовсем.

Кабан равнодушно кивнул.

– Служить будет тяжело, – продолжал солдат. – Поначалу – очень тяжело. Сразу запомни – здесь все делается добровольно. Заставлять тебя никто не будет. Но выбор всегда за тобой! – Боец снова ухмыльнулся. – Короче: день отсыпной, а завтра сформируют группы и приступят к обучению. Двигайте за мной.

Кабан снова равнодушно кивнул и побрел вслед за солдатом в сторону построек базы. Боец отвел их в казарму, показал душ и места для сна. Не глядя по сторонам, побросав

одежду на пол, Кабан разделся догола и забрался под горячий душ. Он тер себя мочалкой так, будто хотел содрать кожу, инстинктивно пытаясь избавиться от воспоминаний о гибели ребят. Постояв еще немного под тугими струями горячей воды, он голым побрел в кубрик и рухнул на первую попавшуюся койку. Спать им дали ровно сутки, и ровно сутки он спал. А потом кто-то громко заорал прямо над ухом:

– Рота-а!!! Па-адье-ем!!!

Вынырнув из глубин сна, Кабан открыл глаза и приподнял голову с подушки. Между рядами коек, на середине прохода, стоял гориллообразный человек в зеленой майке и пятнистых камуфляжных штанах. Вида он был настолько зверского, что от одного взгляда на него душа уходила в пятки. Надпись на майке поясняла, что зовут его сержант Бес. С трудом приходя в себя и плохо понимая, где он находится, Кабан молча смотрел на сержанта. Фотографиями Беса можно было смело украшать любой учебник анатомии. Обнаженные шею, плечи, руки и грудь украшали мышцы настолько крупные, мощные и рельефные, что даже вызывали сомнения в своей подлинности. Немного подумав, Кабан сообразил, что сержант этот родом с планеты минимум с тройной силой тяжести.

– Команда была – подъем! Выскочили из коек и построились! – рявкнул сержант.

Бандиты нехотя вылезали из постелей и, шлепая босыми ногами, выходили на середину прохода, окружая сержанта

со всех сторон.

– Команда была – строиться! – недобро сказал сержант, наклоня голову. Кабан понял, что сейчас что-то случится.

– Ты че орешь, мужик? – угрюмо спросил высокий рыжий парень справа от него. – Почему людям спать мешаешь, козлина пятнистая?!

– Тебя где воспитывали, урод? – спросил другой. – Или вам, козлам, здесь все можно?

– Почему вошел без стука, пес? – спросил третий, и толпа медленно двинулась на возмутителя спокойствия со всех сторон. Кабан живо вспомнил, как его вытряхнули из бака и что за этим последовало. Воспоминания были настолько болезненными, что он решил не трогаться с места.

Сержант не ответил ни на одно оскорбление. Он не изменился в лице, а просто молча ждал, когда борзые любители спокойствия и сладкого сна подойдут поближе. И когда они подошли на расстояние удара, он как будто взорвался. Руки и ноги замелькали со скоростью лопастей вентилятора, жестокие удары посыпались градом, и все закончилось, так и не успев начаться.

Толпа откатилась. На полу остался десяток неподвижных тел. Я так и знал, довольно кивнул сам себе Кабан. И это только начало! Лучше не лезть.

– Команда была – строиться! – рыкнул сержант.

Все, кто мог ходить, построились в неровную шеренгу. Не замечая распростертых тел и наступая на них тяжелы-

ми ботинками, сержант прошелся взад-вперед перед строем, внимательно разглядывая свежеприбывший спецконтингент. Потом он остановился на середине и заговорил:

– Ну что, девчонки... С сегодняшнего дня – я ваш папа.

– И мама тоже? – спросил кто-то из строя.

– И мама – тоже... Тебе, сынок, и всем остальным объясню сразу: здесь все делается только по команде. В вашем случае – исключительно по моей команде. Прием пищи, походы в сортир, идиотские вопросы – только с моего разрешения. Обращаться ко мне следует со словами «Товарищ сержант». Хотя товарищем я стану далеко не для каждого. Без моего разрешения можно только шевелить пальцами в сапогах, да и то: поймаю – накажу. Можешь сейчас на пробу еще что-нибудь вякнуть.

В казарме повисла мертвая тишина.

– Смотри-ка, сообразительные какие... – Тяжелый взгляд внимательных сержантских глаз скользнул по строю. – Так вот, теперь я буду вашим папой. И не просто папой, а папой Карло, поскольку буду из вас, чурбанов, выстругивать нормальных людей. Распорядок дня у нас будет такой...

Говорил сержант долго, доступно и обстоятельно объясняя, что к чему и зачем. За это время ушибленные пришли в себя, поднялись с пола и молча встали в строй. После чего сержант вывел всех на улицу и устроил небольшой кросс.

После кросса он проверил готовность личного состава к ведению рукопашной, по очереди поработав со всеми. Ко-

гда очередь дошла до Кабана, он враз посочувствовал тем, кто устроил в казарме драку. С таким же успехом можно было голому бросаться на полицейский бронетранспортер. Сержант сперва слегка помял каждого индивидуально, потом дал команду нападать на него тройками и пятерками, а потом всем скопом. И хотя все они дрались как черти и при случае могли свернуть шею хоть самому дьяволу, сержанта никто из них не смог даже ударить. Зато он насовал им всем по первое число. Причем всем было ясно, что он их не бьет, а так, играет.

У преступников, привыкших полагаться только на физическую силу, это вызвало самое настоящее уважение. Рыжий, который завелся первым, спросил:

– Так драться нас всех научат?

– Только тех, кто выдержит и пройдет весь курс обучения, – ответил сержант. – Удастся это далеко не всем. За себя можешь не переживать, тобой буду заниматься лично я.

– И сколько времени это займет?

– Всю твою оставшуюся жизнь. Обратной дороги отсюда нет.

– Это как?! – недоуменно спросил кто-то из строя.

– А так. Тысячелетний опыт войн человечества давно показал никчемность всеобщей воинской повинности, равно как и полную бесполезность наемных армий. Хорошо воевать не может кто попало. На это способны только люди, одаренные генетически. Вы по степени агрессивности и физи-

ческим кондициям для службы подходите, что успешно доказали как своим прошлым, так и сдачей проверочного забега. Теперь вам предстоит пройти вторичный отбор. После этого я начну вас учить военному делу.

– А если мы не захотим? – недовольно спросил Рыжий.

– Попав сюда, вы лишились права выбора. Уйти отсюда нельзя.

– Так уж и нельзя? – ехидно спросил Рыжий.

– До тебя многие пробовали, – криво ухмыльнулся сержант. – Пока что-то не выходит. За последние 250 лет побегов из десантно-штурмовых бригад не было.

Кабана как будто пробил током: а ведь он не врет. Десантники были героями множества фильмов и комиксов, однако было известно, что в силу своих психических особенностей и в соответствии с Законом этих солдат держат за пределами Обитаемых Миров. И это была чистая правда, потому как никто никогда живого десантника не видел.

– И чему мы будем учиться? – сердито спросил Рыжий.

– Военному делу! – радостно осклабился сержант. – Причем – по-настоящему! У нас тут не забалуешь!

– А если я не захочу?

– Вон там, – сержант показал пальцем в сторону неприметного серого здания, – находится мусоросборник. А при нем – единственный на планете телепортер для сброса отходов. Любой, кто не справляется со службой, автоматически переводится в разряд отходов производства и марши-

рует через него. Задумайся, Рыжий.

– И куда через него можно попасть?

– А какая тебе, никчемному отбросу, разница? Живым не останешься ни при каком раскладе, не переживай. Выход у нас настроен в ядро звезды. Еще вопросы есть?

Больше вопросов ни у кого не было. У Кабана как будто камень свалился с души, потому как будущее враз стало ясным и определенным. Он не любил думать над подобными вещами, воспринимая все удары судьбы равнодушно. Идет дождь – открой зонтик и иди. Нет зонтика – все равно иди, не растаешь.

Еще два дня в казарму прибывало пополнение. И когда набралось достаточное количество кандидатов, резко началась служба. Да так началась, что Кабан сто раз пожалел, что вообще появился на свет, не говоря уже о том, что попал сюда.

Каждое утро – десятикилометровая пробежка, затем – час интенсивной физподготовки и рукопашного боя. Их никто не подгонял, сержант просто внимательно следил за происходящим. И те, кто не мог подгонять себя сам, очень быстро отправлялись в домик с телепортером. Поняв это в первый же день, Кабан держался изо всех сил.

Это было непросто. Пробежка проводилась на морском берегу, по щиколотку в песке и с постоянными забегами в воду. Для равномерного физического развития они разбивались на пятерки и занимались упражнениями с бревнами.

Каждая пятерка, точно следуя командам сержанта, должна была бегать с огромным бревном на вытянутых руках над головой вперед, назад, вбок, ложиться вместе с ним на песок и вместе с ним вставать, совершать с ним заплывы различной дальности и носить его с собой в казарму. Проявлявшие недовольство глупостью этого занятия сперва наказывались перетаскиванием тысячи ведер воды из океана в яму, расположенную в ста метрах от берега. Ведер давали две штуки, а бегать с ними надо было исключительно задом наперед, причем туда и обратно – с полными. Того, кто не понимал и этого, отправляли через телепортер.

Когда численность личного состава сократилась примерно наполовину, сержант Бес сказал им:

– Армии не нужны солдаты, склонные задумываться над целесообразностью исполняемых приказов. Тем более – задающие вопросы и имеющие мнение, отличное от мнения командира. Армии нужны солдаты, четко исполняющие любые приказы. Любые! Это касается и рядовых, и офицеров. Во время боевых действий раздумывать будет некогда. Подразделение должно действовать как хорошо отлаженный механизм, потому что жизнь всех и выполнение боевой задачи зависят от каждого, а от всех вместе – жизнь каждого. Попустительства здесь нет, и пощады не будет никому. Не нравится – телепортер работает круглосуточно и без выходных.

После его слов трое телепортировались по собственному желанию. В том числе и чрезмерно борзый Рыжий. Немного

погода многие им позавидовали, потому как по-настоящему тяжелые тренировки еще только начинались.

Снова они бегали по берегу океана, только теперь упражнения выполнялись исключительно в воде. Приседания, отжимания – все это сопровождалось полными погружениями. В тех случаях, когда они занимались строевой на плацу, сержант заботливо поливал их водой из шланга.

Подъем в шесть утра и сразу зарядка. Прием пищи, занятия по курсу молодого бойца с небольшими перерывами на прием пищи. Обучение навыкам стрельбы из деревянных винтовок, стрельба, рукопашный бой, преодоление полосы препятствий, плавание в полной боевой выкладке, марш-броски. При этом сержант всегда предлагал «наиболее легкий» путь: не лезть в гору, а обежать ее по болотам, чтобы потом перелезть через еще более высокую. Каждый учебный день продолжался шестнадцать часов, и за оставшиеся восемь Кабан ни разу не смог выспаться.

Дальше нагрузки возросли еще больше, а сержант начал наказывать за малейшую провинность. Причём наказания выбирались самые унижительные, провоцирующие на неповиновение. Тех, кто так ничего и не понял или не смог приспособиться, Бес с удовольствием отправлял в известный домик.

Три раза среди бандитов вызревал заговор. Три раза они скопом нападали на сержанта. Все три раза он их приветил так, что некоторые не пришли в себя уже никогда. Кабан

в это не впрягался, благоразумно решив выждать. Но через два месяца никто уже не думал о побегах и разборках с Бесом. Мысль у всех была одна: как бы не подохнуть от перенапряжения.

И как-то раз, в самой середине ночи, когда все без задних ног забылись тяжелым сном, в казарму тихо вошла группа сержантов. Возглавлявший ее Бес поджег шнур взрывпакета и бросил его на середину коридора. Грянул оглушительный взрыв, и бойцы повывлетали из коек.

– Подъем!!! – орал сержант. – Боевая тревога!!!

Солдаты лихорадочно натягивали на себя мокрую, не успевшую просохнуть одежду, а сержанты орали вокруг, перекрикивая друг друга, отдавая противоречивые команды, разбрасывая взрывпакеты и наводя панику. Кое-как одевшись и похватав деревянное оружие, новобранцы выбежали на плац. После этого Кабан на неделю вообще утратил представление о смене дня и ночи.

Их загнали на грунтовую, покрытую лужами площадку.

– Воздух!!! – рявкнул Бес, и они попадали физиономиями в грязь, жвавшись изо всех сил в лужи, раскрыв рты на случай взрыва и накрыв руками затылки.

– Отставить! – И они вскочили.

– Воздух! – И они упали.

– Ко мне! – И взвод пополз к сержанту.

– Отставить!

Так продолжалось примерно с час, после чего сержант

с команд голосом перешел на сигналы свистом. Один свисток – лечь, два свистка – встать.

Так и пошло: привычные «лечь-встать» и «упали-отжались». Сколько это продолжалось – сказать не мог никто, поскольку они утратили чувство времени.

За всю ту неделю они проспали в общей сложности пять часов, причем спали только по команде и только там, где указывал сержант. Указывал он, как правило, все на те же лужи.

Двадцать три часа в сутки непрерывных физических упражнений на земле и в воде с короткими перерывами на прием пищи. Нагрузка была чудовищной, поэтому сержанты гоняли их в три смены, чтобы самим успеть отдохнуть, при этом постоянно присутствовал врач, уже на третий день запретивший двоим продолжать тренировки. Вопреки их воплям и протестам солдат сняли с испытаний и отправили в телепортер.

Стояла осень, и соленая океанская вода уже стала холодной. Но сержант безжалостно загнал их в океан и дал команду стоять по шею в воде, подняв оружие над головой. Они прыгали на волнах до тех пор, пока не окоченели до мозга костей. В тот момент, когда Кабану показалось, что сознание его покидает, поступила команда выйти на берег. На берегу они занялись отработкой приемов рукопашного боя и дрались до тех пор, пока не согрелись. Затем их опять загнали в воду и снова держали до полного окоченения, затем погнали на полосу препятствий и оттуда снова в воду.

Рукопашный бой, отжимания, приседания, бег, переноска ненавистных бревен и снова холодный океан. После этого один час сна в грязной луже казался райским отдыхом.

Не знавшие усталости сержанты постоянно проверяли крепость усвоения личным составом уставов и наставлений, попутно ставя задачи по ориентированию на местности в жестких временных нормативах.

Ночи напролет они совершали контрольные забеги и выходы в заданные районы с бревном и без него. Разбившись на пятерки, они бежали в точки выхода, стараясь уложиться в норматив. Время прибытия группы замерялось по пришедшему последним. И если он не укладывался, то наказывали всю пятерку. Они изо всех сил старались действовать слаженно и помогали отстающим, волоча друг друга к финишу. Состав пятерок постоянно менялся, и никто уже не помнил, когда, куда и с кем бежал.

Делалось это специально, потому что бежавшие следом сержанты постоянно норовили выкрасть кого-нибудь из группы, устраивая настоящую охоту за отстающими. Если командир и группа не замечали пропажи и не бросались отбивать попавшего в беду товарища, следовало жестокое наказание. Мысль о том, чтобы бросить раненого или не найденного пропавшего, солдату даже в голову не должна приходиться. «На базу возвращаются либо все, либо никто!» – так говорил Бес. Зато в случае поимки негодяя-сержанта его били изо всех сил, на полном серьезе норовя убить. Командный

состав спасала только физическая свежесть и отменная боевая подготовка.

Завершилось все это массовой ночной высадкой с десантных лодок из штормящего океана на скалистый берег. Голова Кабана уже не сообщала абсолютно ничего, покрытое синяками и ссадинами тело отказывалось слушаться. И вот на подходе к берегу, перед высадкой, он испытал странное ощущение.

Он как будто провалился в глубину самого себя, в самое свое нутро, и вдруг ясно понял, что он – это не тело, что он просто в нем живет и может заставить это тело делать все, что потребуется. Тело оказалось всего лишь оболочкой, в которой жила его железная воля. И как только Кабан это понял, боль и усталость ушли. Он прыгнул в воду и потащил лодку в еле заметный проход между двумя огромными валунами. Остальные прыгнули за ним и начали помогать, но он уже бросил лодку и рванул на берег. Где-то там впереди стоял замаскированный флаг, который еще предстояло найти и захватить.

Не чуя под собой ног, они бежали по песку, а вокруг грохотали взрывы, летела во все стороны вздыбленная земля, и над головами свистели пули, а когда они добрались до середины песчаной полосы, начался артобстрел. Все немедленно окопались, свернувшись в клубок на дне окопчиков. Артналет продолжался до рассвета, и лупили по ним так, что невозможно было поднять головы.

Закончился он так же внезапно, как и начался. Медленно оседала пыль, и Кабан осторожно поднял голову над краем воронки. Над берегом нарастал грохот, и из-за кромки леса стремительно вынырнуло черное, хищное тело фронтального штурмовика. Пилот резко поддал газу, и аппарат прямо над берегом перешел звуковой барьер. Кабан зажмурился и открыл рот так, что чуть не вывихнул челюсть. От чудовищного удара вздрогнула земля. А штурмовики шли из-за леса один за другим, и грохот стоял такой, как будто небо раскалывалось на куски. Выплывая песок и ничего уже не слыша, Кабан поднял голову и посмотрел в небо.

Вереница фронтальных штурмовиков уходила вверх, закладывая мертвую петлю, выстраиваясь друг другу в хвост и образуя гигантское колесо. И когда шедший первым с диким воем зашел в пике, Кабан увидел, как открываются створки бомболюков, выпуская наружу серые туши авиабомб. Как зачарованный он смотрел на стремительно растущие овалы несшихся вниз, прямо на него, авиабомб. Это уже потом он узнал, что овальной бомбы бояться не надо, потому как она – не твоя и пролетит мимо. Твоя – та, что круглая.

А тогда он вжался лицом в песок, снова открыл рот и крепко сжал голову руками. Бомбы ударили так, что артолет показался любительским новогодним фейерверком. Его засыпало песком, затрясло и забило ударами. Сколько времени ходили колесом над ними штурмовики и шла бомбежка – сказать никто не мог, но когда все закончилось,

несколько человек сошло с ума.

Те, кто очухался после бомбардировки, прорвались в лес, совершили десятикилометровый марш-бросок, нашли эту паршивую землянку и отобрали флаг у защищавших его сержантов. Правда, сержанты не особо и сопротивлялись, поскольку впавшие в раж солдаты готовы были убить и порвать на куски любого, кто захотел бы им серьезно помешать.

В казарму вернулось всего сорок семь человек. Это были те, кто выдержал все от начала до конца, доказав, что они не отбросы, а железные, готовые на все люди.

Они вышли на плац колонной по четыре. Шедший впереди Кабан нес флаг, сжав в руках древко так, как будто хотел его придушить.

На плацу их ждал сержант, а возле него стоял стол, на котором были аккуратно разложены черные береты. Рядом с беретами лежали такие же черные десантные ножи. Бес дал команду построиться в одну шеренгу. Качаясь на одеревеневших от усталости ногах и тупо глядя на сержанта, они выполнили приказ. Бес лично вручил каждому берет и нож. А потом сказал несколько напутственных слов:

– Ну что, салабоны... Теперь каждый из вас имеет право носить берет десантника. Конечно, на боевые задания вы их брать не будете. Но это – знак. Знак принадлежности к элите. Это еще не значит, что вы стали десантниками. На сегодняшний день вы всего лишь прошли отбор. Когда-то давно на нашей прародине Земле, в стране Японии, жили ма-

стера-кузнецы, ковавшие оружие для тамошних воинов-самураев. Так вот, сперва эти кузнецы выплавляли из руды металл и отливали из него прутья. Эти они прутья несли на болота и опускали в болотную воду, оставляя там на несколько лет. Болотная вода разъедала металл, выгрызая из него все лишнее, оставляя только то, из чего кузнец мог выковать хороший клинок. После этого прутья вынимали из воды, несли в кузню и начинали ковку. Несколько прутов сплетались в косу, и из них отковывался один толстый прут. Затем этот прут сгибали и перековывали несчетное количество раз. Таким образом получалось, что клинок состоял из нескольких десятков тысяч тончайших слоев. Ковка продолжалась несколько лет, после чего клинок закаляли. Но и это было еще не все, потому как почти готовый меч необходимо как следует заточить, что также требовало особого мастерства. После этого мечу приделывали ручку и опробовали его в поединке на живом противнике. Считалось, что в результате такой длительной и заботливой обработки меч обретал душу и жил своей особой жизнью. То, что вы прошли сейчас, – это всего лишь болотная вода. Впереди у вас еще ковка, закалка и заточка. Только пройдя все это, вы сможете превратиться в смертоносные, разящие наповал мечи – Карающие Мечи Империи. Придет ваше время, и вы прополощите свои запыленные сапоги в чужих океанах, пацаны. А сейчас – сутки отдыха, после чего начнем настоящее обучение. Вопросы есть?

Шеренга изможденных солдат молчала. Ни у кого не осталось сил даже на то, чтобы раскрыть рот.

– Вопросов нет, – удовлетворенно сказал сержант. – Разойдись!

Разойтись тоже никто не смог, солдаты повалились на бетон там же, где стояли. Сержант усмехнулся и ушел в казарму строчить рапорт.

После суток благословенного отдыха закончился курс базовой подготовки и началась нормальная учеба. Однако Кабан на всю жизнь запомнил, как же на самом деле мало человеку надо для того, чтобы почувствовать себя счастливым. Немножко еды и простой воды, сухая одежда, горячий душ и место, где можно лечь и уснуть. Или время от времени хотя бы что-нибудь одно из вышеперечисленного.

С тех пор на всю жизнь он сохранял холодное презрение к комфорту, роскоши и бесцельному времяпрепровождению, с отвращением смотрел на взрослых мужиков, поливающих себя вонючими жидкостями, стригущихся в дорогих салонах и громоздящих на головах какие-то прически, одевающих в кричащие, идиотского покроя шмотки, при этом еще и носящих на руках и шеях кучи никчемных побрякушек.

Сам он всегда был пострижен ежиком, чтобы меньше потела под шлемом голова. На теле при любой погоде была одета хлопчатобумажная открытая безрукавка, на ногах – просторные удобные штаны, заправленные в высокие десант-

ные ботинки. Любого из разукрашенных гражданских балбесов он мог соплей перешибить и по большому счету таких «шпацких кавалеров» не считал за людей, поскольку жизни (а тем более – службы) они не знали и были сделаны из материала, в корне отличного от того, из которого был сделан он сам. Кабан полагал, что материалом для создания этих убогих существ послужило собачье дерьмо. Во время казарменных дискуссий по этому вопросу суровые, выдавшие виды войсковые товарищи всегда с ним соглашались. Спасало «шпацких» только то, что солдат к ним старались не подпускать на расстояние ближе пары световых лет. Такое отношение к войскам вызывало у Кабана легкое подозрение, но особенно не расстраивало.

Для командиров подобные настроения в солдатской среде не были чем-то новым или исключительным, потому как они и сами придерживались точно такого же мнения. Не стоило также забывать и о том, что человек, постоянно заглядывающий в глаза смерти, – существо крайне трудно обуздываемое. Управлять им могут только такие же серьезные люди, как и он сам. Когда же такие люди приступают к отдыху и увеселительным мероприятиям, то начинают отрываться по полной программе, в бешеном веселье не зная никакого удержу, стараясь урвать от жизни все и за один присест, потому что другого такого раза может уже и не быть. Поэтому по давно устоявшейся традиции гарнизоны располагались только на тех планетах, где практически отсутствовало

обычное гражданское население. Жили там только бывалые отставники Вооруженных Сил. Да никто из них и не стремился встречаться с кем-либо отличным от них. Обычные люди их не интересовали.

А тем временем учеба шла полным ходом. После прохождения первоначальных испытаний Кабана, как особо отличившегося в ходе выполнения поставленных задач, перевели в диверсионно-разведывательный батальон, где за прошедшие полгода он овладел всеми военными специальностями.

Он прыгал с парашютом как с предельно малых высот, так и из стратосферы. Он мог стрелять из любого вида оружия из любого положения и в любых условиях, показывая при этом одинаковый результат. Само собой – отличный. Он умел обращаться со всеми видами взрывчатых веществ, мог заминировать и взорвать все что угодно – от лесной тропинки до реактора. Он свободно управлял всеми видами транспортных средств – от мотоцикла до десантного бота, прекрасно разбираясь в механике и электричестве. Он умел плавать со связанными руками и ногами, мог нырять и пользоваться снаряжением для подводного плавания и в случае необходимости мог просидеть под водой, не высовываясь на поверхность, целые сутки. Кроме того, он мог жрать все что попадется и оставаться сытым даже там, где любой волк подойдет с голоду.

Его научили всем мыслимым и немыслимым способам проникновения на охраняемые объекты, обучили сбору све-

дений о противнике в районах боевых действий и диверсий. Теперь он мог пролезть незамеченным куда угодно, выполнить поставленную задачу и выбраться после этого к своим. Основной упор в обучении делался на развитие личных качеств бойца. Владение сверхсовременной техникой было необходимым элементом, но в первую очередь налегали на самих бойцов. Кабан по всем дисциплинам успевал на «отлично».

Вот только в рукопашном бою он пока что не мог одолеть своего инструктора – сержанта Вампира, однако в скором будущем собирался это упущение поправить.

Измученное и доведенное до крайности в начале службы тело благодарно отозвалось на прекрасную пищу, физические нагрузки и повышенную силу тяжести, стремительно обрастая крепкими, как канаты, мускулами. За полгода обучения из стройного, гибкого парня он превратился в огромного, могучего мужика.

Учитывая размах освоения пространства человечеством, места во Вселенной хватало для всех – и для нормальных людей, и для ненормальных. Не было больше тюрем в обычном понимании этого слова, они существовали только в виде пересыльных пунктов. Нарушителей Закона в зависимости от тяжести совершенного проступка либо лишали жизни, либо высылали на специально выделенные для преступников планеты, образовывавшие Пенитенциарные Миры, среди солдат именуемые Негодяйскими. Там они могли спокой-

но жить по своим, звериным законам, вволю грабя и убивая друг друга, но при этом не беспокоя честных налогоплательщиков. Вырваться с этих планет преступники не могли, потому как космического транспорта не имели. Висящие на орбитах пограничные спутники наблюдения четко фиксировали всякую производственную активность и немедленно сигнализировали о ней в координационный центр. И как только возникала угроза организации и введения в строй широкомасштабных производств, для недопущения строительства космического транспорта на планету бросали диверсантов.

Прежней жизни для Кабана больше не существовало, он навсегда забыл о том, что совсем недавно сам был преступником. Теперь он совершенно обоснованно считал себя Солдатом.

Всех ребят из его роты распределили по «звездочкам» – диверсионным пятеркам. В каждую из них входило по четыре матерых диверсанта и одному «сынку», за которыми ветераны зорко присматривали во время рейдов. Кабан попал в «звездочку» Беса, чему был несказанно рад. Всего их было пятеро: сержант Бес, сержант Вампир, рядовые Чип и Дейл, а также «сынок» Кабан.

Первый раз их бросили на ликвидацию подземного завода на самый известный из Пенитенциарных Миров – планету Матросская Тишина. Бес сказал, что это будет просто: высадка, акция, подъем. Собственно, так все на самом деле и было. Прямо как в учебниках.

От площадки десантирования до завода было почти триста километров, поэтому «звездочка» сразу рванула вперед. Вот тут Кабан и сообразил, зачем их так зверски гоняли. Не одну сотню раз он мысленно благодарил своих командиров за педагогическую одаренность и железную настойчивость. Дедушки диверсионных войск бежали как лоси, не зная устали и практически не отдыхая. Они обходили стороной дороги и населенные пункты, старательно избегал встреч с местными жителями. И добрались до завода ровно через двое суток.

Завод охранялся на совесть, потому как был уже не первым. Заключенные Матросской Тишины изо всех сил хотели выйти в пространство. Однако это было совсем непросто технологически. Задачей солдат было сделать это невозможным физически.

Выйдя на объект, они встали лагерем в лесу и немедленно приступили к разведке возможных путей проникновения. Тщательно все осмотрев и наметив ориентиры, отошли к лагерю, чтобы выспаться перед акцией. По дороге назад Кабан предложил Бесу подходить к лагерю «улиткой» – лично им придуманным маневром. Заключался он в том, чтобы к месту подходить по спирали, что позволяло легко обнаружить слежку, шедшую по той же спирали, но на соседнем витке.

– Ну ты, Кабан, молодец! – смеясь, похлопал Бес по спине молодого бойца. – Твою «улитку» придумали древние русские еще в двадцатом веке, во время самой жестокой тогдаш-

ней мировой войны. Сотни тысяч бойцов с тех пор обязаны своими жизнями тому неизвестному русскому разведчику, который первым до этого допёр.

Кабан расстроился, но Бес его успокоил:

– Ты не переживай. Скорее всего, всю вашу гоп-шарагу поймали именно из-за того, что вы так к себе на базу возвращались.

– Думаешь?

– Уверен.

– Почему?

– Потому что дураки нам не нужны. Служат лучшие. Ты что, про системы визуального контроля никогда не слышал?

– Нет. А что они контролируют?

– Да вообще все. На всех ключевых точках городов выставляются постоянно работающие видеокамеры, которые фиксируют все, что попадет в объективы. Затем добытая информация стекается в вычислительный центр, где обрабатывается на мощных компьютерах. В ходе этого анализа фиксируются все, кто попал в поле зрения. Причем камере безразлично, с усами ты или с бородой, в парике или без. Можешь даже пластическую операцию сделать – все равно тебя опознают, потому что идентификация идет по строению черепа. Таким образом, спецслужбы точно знают, кто и чем в городах занят. Где торгуют наркотой, где проститутками, как и то и другое покупают депутаты парламента и члены

правлящего кабинета, и еще массу других не менее полезных вещей.

– И про банды тоже?

– Само собой. Кто где обитает, кто в какой состоит, кто ими руководит – одним словом, все. И как только какая-нибудь из них начинает выходить за рамки, так сразу посылают зондер-команду из полиции, которая валит там всех на месте. Но если это что-то особо злостное и хитрое, типа вашей, тогда сообщают в войска. Мы отлавливаем такие выдающиеся экземпляры для собственных нужд. Так попал сюда я, так попал сюда ты. Точно так же попали и остальные. Обитаемых Миров много, так что недостачи в кадрах мы не испытываем.

– Круто...

– Ага. Кстати, в казармах за всеми следят точно так же. Только этим до поры до времени никто из вас не интересуется.

Вернувшись в лагерь и как следует выспавшись, той же ночью они пролезли на завод, заложили заряды и уничтожили подпольное предприятие вместе с находившимся там персоналом. А потом неделю уходили по лесам от преследования. Преступники были людьми злыми и беспощадными, но перво-наперво всего лишь людьми. А гнались они за Солдатами. И поэтому все преследователи приняли смерть. А Солдаты вернулись домой.

Кабан страшно гордился собой после возвращения. Гор-

дился до тех пор, пока Бес не разобрал их совместный выход на занятиях. При этом вскрылось такое количество кабанских промахов, что он навсегда забыл о своей крутизне и впредь думал только о деле.

Кроме преступников, в Обитаемых Мирах имелся также избыток революционеров, террористов и других радетелей о светлом будущем. Эти ребята были подготовлены лучше уголовников, но конкуренцию диверсантам составить тоже не могли. А потому неусыпной заботой Корпуса поголовье особо беспокойных граждан постоянно поддерживалось в установленных рамках.

Конечно, бойцы были только исполнителями при группах ликвидаторов. Подготовкой акций занималась сложная машина Имперской Службы Безопасности. Именно она формировала группы специалистов тылового обеспечения, наружного наблюдения, добывала разведывательную информацию, изготавливала документы прикрытия, обеспечивала связь и безопасный отход.

Разведка вычисляла активных противников государственного строя и подводила к ним свою агентуру, одновременно начиная прорабатывать варианты ликвидации. Группа представляла собой как бы древко копья, а солдат-исполнитель был его стальным наконечником, наносившим решающий удар. От бойцов-ликвидаторов требовалось только абсолютное хладнокровие и умение стрелять без промаха из любого оружия. Для исполнения акций выбирали далеко не каждо-

го, но Кабан успешно справлялся с поставленными задачами.

И все в его службе шло хорошо и замечательно. Но вдруг откуда ни возьмись налетело очередное педагогическое поветрие, и бойцов принялись обучать ведению боевых действий на тренажерах-имитаторах. Тот, который применялся в войсках, назывался Quake. Мировой общественности он преподносился как игрушка, однако солдаты хорошо знали, что там зачем и почему.

За игрушку его принимали потому, что в основе тренажера лежали реальные события, не так давно имевшие место. О них были написаны горы книг и отсняты парсеки видеолент.

Речь там шла о недавнем вторжении на Землю злобных монстров-инопланетян, главный руководитель которых и был назван секретным кодовым именем Quake. Тогда в ходе физических экспериментов по телепортации живых организмов и неодушевленных предметов на неограниченные расстояния к телепортерам землян подключилась какая-то нечисть из сопредельных измерений и начала забрасывать на Землю свои войска.

В самый ответственный момент через открытый телепортер в логово врага ухитрился проскользнуть один толковый десантник. Как и положено толковому десантнику, он оказался в нужное время в нужном месте. И пока войска уничтожали просочившегося неприятеля на Земле, он один ура-

ганом прошелся по соседнему измерению, зачистил все места своего пребывания, отыскал босса, руководившего зловредной операцией вторжения, и без промедления его ликвидировал. Не возвращаясь домой, он прошелся еще по двум населенным негодяйскими монстрами измерениям и только после этого вернулся назад. Его поход вошел во все учебники по диверсионно-подрывной деятельности и служил образцом в преподавании многих специальных дисциплин.

По мотивам этих увлекательных походов и славных подвигов была создана компьютерная игра. А то занятие, которым так самозабвенно увлекались солдаты, называлось deathmatch, что в переводе означало «смертный бой». Суть его состояла в том, что каждый боец сидел за компьютером и управлял виртуальной моделью солдата, бегая по специально созданным так называемым «уровням», представлявшим собой виртуальные же помещения.

Задача была проста: необходимо собрать разбросанное в определенных местах помещений оружие, а затем из этого оружия завалить как можно больше виртуальных противников.

Сперва занятия проходили принудительно, но потом личный состав вошел во вкус. Увлечение этой забавой быстро приняло форму паранойи, солдат было не оттащить от мониторов никакими силами. В гарнизоне только и говорили, что о турнирах, чемпионатах и чемпионах. В речи солдат появились новые слова и понятия: бумстик, красный (желтый,

зеленый) фофан, ракет-джамп, лава-джамп, озверин и пентаграмма. Как обычно, увлечение приняло нездоровый характер и потихоньку начало переходить в игру на деньги.

Кроме дэсмапча бешеной популярностью пользовался какой-то Capture the Flag, где главной задачей был в общем-то знакомый командный отъем и вынос флага противника. И особо стоило отметить Team Fortress, боям в который предавались с особым фанатизмом, не признавая прочие разновидности.

Кабана все это как-то не цепляло. Должного интересу к дэсмаччу он не проявлял, проводя все свободное время в спортзале и вынашивая хитроумные планы скорейшей победы над коварным сержантом Вампиром.

А потом в один прекрасный день объявили сдачу зачетов, и тут оказалось, что из своей роты только он один не смог показать надлежащий результат и даже не сумел толком победить тупорылого бота. Войсковые товарищи и командование были в шоке.

Всегда хорошо к нему относившийся ротный за такой небывалый позор безо всяких разговоров вlepил Кабану пять суток гауптвахты, где он в данный момент и находился. Четверо суток уже было благополучно отсидено. Все это время его не переставали грызть скорбные мысли о том, что надо что-то делать. Однако сидел он один, и даже совета спросить было не у кого.

А тут надо же – целый учебник «Deathmatch Quake»! Ка-

бан глянул в оглавление: Deathmatch Quake, Capture the Flag и Team Fortress! Ну, блин, такое только в сказках бывает! Правда, бравый начкар был похож на добрую фею меньше, чем Тортилла на Мальвину, но все равно повезло как в сказке.

Кабан открыл книгу и приступил к чтению.

Министерство Обороны Империи
Для служебного пользования
Экземпляр № 666
Deathmatch Quake

Deathmatch Quake

Краткое пособие по методам лишения жизни себе подобных в режиме дэсматч путем их полной фрагментации, снабженное постатейными комментариями для более полного понимания.

1. Управление

1.1

Управление в Quake осуществляется только комбинацией mouse+keyboard

«Мышь, мышь и еще раз мышь!» – так говорил В. И. Ленин об управлении в Quake, и в этом я абсолютно согласен с вождем мирового пролетариата. Мышь – вот ключ к победе! Она – первое, последнее и самое первоосновное, что есть в Quake. В благоразумном сочетании с клавишами, понятное дело. Меня всегда радуют уверения клавишников в том, что не важно чем, важно – как. Хочу поправить: очень важно – чем, и еще важнее – как этим чем.

Однако продолжим. Выдвигаешь консоль, набираешь +mlook, жмешь enter, убираешь консоль, в меню выставяешь максимальную чувствительность мыши и – «Enter the Mouse!» – приступаешь к тренировкам. Опция эта +mlook – важнейшая, я бы даже сказал, эпохальная (впрочем, как и все остальное made in id). Башкой надо вертеть постоянно. Пилоты истребителей времен Великой Отече-

ственной носили шелковые шарфы, чтобы шеи не натирать, применение же мыши отвергает шарф начисто. Запомни, без mlook никуда даже и не суйся – мгновенно прибьют. Если кто-нибудь будет советовать тебе привязать mlook к правой клавише мыши, знай: этот человек хочет, чтобы тебя убивали как можно чаще и чтобы ты так никогда ничему и не научился.

Поначалу это может показаться неудобным. На самом деле это не так, ты сам потом поймешь, как только осознаешь всю мощь и величие Мыши. На W – бег вперед, S – бег назад, A – скольжение влево, D – скольжение вправо. Все управление должно находиться под одной рукой, а не так, как это назначено по умолчанию. По умолчанию – спецрасклад для клавишников. Их всегда можно узнать издалека: это их сочный ливер разлетается такими живописными фонтанами, это их флажки всегда в самом низу, а перед числом фрагов стоит минус. Мы их ласково зовем «трактористами». Еще бы рычаги к клавишам приделывали, вот тогда их движения и верткость обрели бы законченную схожесть с бульдозером.

Ну а ты клавишами бегаешь (для начала можно на них даже пупырышки какие-нибудь приклеить для более четких ощущений), а мышью смотришь и целишься. Важнейшие виды вооружений (RL и GL) включаются клавишами E и Q, переключать оружие цифрами – верная смерть. Левая кнопка мыши – огонь, правая – Thunderbolt. Только при таком рас-

кладе можно мгновенно переключиться на то, что надо.

Никого не слушай, всякие там «одна клавиша – оружие в восходящем порядке, другая – в нисходящем» – все это полная бредятина.

Весьма неплохо обзавестись перекрестьем прицела. Снова выдвигаешь консоль, набираешь crosshair 1 и давишь на enter. Это на порядок увеличит твою результативность.

Я тебе так скажу: даже если ты до сих пор на своем трениуме или шесремтиуме бьешься в DOOM, попробуй с мышью и там. Уж как будут рады твои друзья-товарищи, просто не возьмусь передать. Кстати, все идиотские трактористские привычки – именно оттуда.

1.2

Мышь как таковая

Какая порода мышей особо хороша? Что бы там ни говорили про Билли-боя, а мышей он кует чудесных. Сам Thresh, the Great and Terrible, пользуется Microsoft Mouse 2.0. За что ему, кстати, билли-бои неплохие денежки платит. Сколько? Держись за стул: \$100.000 за раз. Чтоб я так жил... Sujoy Roy, гроза Британии, рекомендует Logitech. И хотя по большому счету Запад нам не указ, наши авторитетные люди

с ними согласны, так что равнение на героев!

Скажу без утайки: разница между мышью за три бакса и отличной Microsoft Mouse примерно такая, как между настоящей женщиной и твоей правой рукой. Мне вот Билли-бой вообще ничего не платит (гад такой), а мыша я у него по-честному купил и не жалуюсь. Шарик и ролики мыши держи в чистоте, от точности позиционирования зависит твоя жизнь и победа. Регулярно смывай намотавшиеся на валы шерсть и сало спиртецом.

1.3

Конфигурация

В данном вопросе тебе изобретать велосипед поначалу не советую. Дело Deathmatch – сугубо индивидуальное, и то, что кажется абсолютно естественным для меня, может показаться заведомо ложным и недоступным для искаженного синдромом Дауна восприятия какого-нибудь мутного тракториста. Поэтому даю стандартную, многократно проверенную на шкурах товарищей, каковой давно и достаточно успешно пользуюсь сам. Краткие пояснения присовокупляю. Попробуй ее, а потом уже придумывай что-то свое.

+mlook - n/a

crosshair 1 - крестик прицела на сутулую спину или плоский затылок врага

bind w +forward - движение вперед

bind s +back - движение назад

bind a +moveleft - стрейф налево

bind d +moveright - стрейф направо

bind space +jump - прыжок

bind e «impulse 7» - Rocket Launcher

bind q «impulse 6» - Grenade Launcher

bind z «impulse 3» - Doublebarreled

Shotgun

bind x «impulse 4» - Nailgun

bind c «impulse 5» - Perforator

bind mouse2 «impulse 8» - Thunderbolt

bind mouse1 +attack - огонь, батарея!

m_filter1 - сглаживает движение мыши

sensitivity 12 - мышинная чувствительность. Тут пробуй и регулируй сам, в принципе она может быть и раза в два-три выше. Только не забывай, что и в Windows она тоже регулируется. Делай побольше, привыкай, опять добавляй, пока не нащупаешь то, что надо.

sv_aim 1 - отключает автоприцел, чтобы можно было в пол стрелять

scr_conspeek 10000 - живенько выкидывает консоль

m_pitch.022 - устанавливает мышиный у-axis по умолчанию

d_mipscale 1 - то же с рендерингом текстур

vid_mode 0 - включает стандартное 320x200

cl_bob 0 - не качает оружие на бегу

cl_rollangle 0 - не качает при стрейфе

r_waterwarp 0 - не шатает стенки под водой

bind f «say Die, asshole yo-ho-ho!» - это подбадривает противника

v_kicktime 0

v_kickpitch 0

v_kickroll 0 - эти три не дают тебя колбасить при попадании по тебе же

d_mipscale 0 - вовсе не знаю зачем, но пусть будет.

Не ленись, забей ее один разок, чтобы потом с консолью не возиться. Держи все это дело в директории ID1 в отдельном файле типа goblin.cfg (либо по умолчанию) и перед началом сделай привязку:

```
bind <удобная клавиша> «exec goblin.cfg»
```

Активизируй путем нажатия и сразу приступай к крово-

пусканию.

Давай, хорош читать, попробуй прямо сейчас!

2. Базовая техника передвижений в бою

2.1

Все передвижения в Quake производятся только бегом

Если у тебя в меню опция «always run» еще не «on», бегом марш к электронному болвану – и включить немедленно! Только после этого можешь читать дальше. Ходить в Quake нельзя – тут же пристрелят. Впрочем, и на бегу тоже как повезет.

Самый быстрый бег и – самое важное! – самые длинные прыжки совершаются по диагонали (бег вперед и постоянный стрейф влево-вправо), но это для опытных парней.

Еще со времен DOOM'a известно, что стрейфом под острым углом вдоль стены еще быстрее получается, проверь. Таким образом можно на долю секунды опередить противника и стыбрить у него из-под носа важнейший рулез. Кстати, именно против этого по всем стенам всяческих вредительских выступов и понаставлено.

Однако при обычном беге в стены не тыкайся, это очень сильно тормозит.

2.2

Совершай непредсказуемый маневр

Беги «противолодочным» зигзагом, совершай резкие повороты, подпрыгивай, веди себя непредсказуемо. Исключи всякую возможность прицельного огня. Услышал выстрел RL – мчись как заяц.

2.3

Совершай на бегу развороты на 180 градусов, сохраняя направление движения и скорость

Весьма полезно в случае погони за тобой предчувствующего близкую добычу и уже подвывающего от злобной радости товарища, если он вдруг ловит лбом на противоходе ракету, красочно обдавая прилегающую местность ошметками своего не в меру прыткого тельца. Примечательно, что при этом мчащийся за тобой, высунув язык и выкатив

глаза, противник практически никогда не стрейфится, смело отбивая ракету и гранаты башкой. Как правило, редкая башка выдерживает больше двух, после второй она обычно резко уходит в отрыв от туловища.

А уж при уходе от погони с прыжком вниз это вообще смертельный номер. За тобой гонится безжалостный противник, ты добегаешь до края, спрыгиваешь, разворачиваешься на 180 градусов и стреляешь. Азартный враг практически всегда прыгает следом с целью добить тебя влет, а тут – на-кося! Ракетой во всю рожу! Не каждый такое вынесет...

Помимо отстрела догоняющих это жизненно необходимый маневр при повороте за угол. Подходя к любому повороту, обязательно оглядывайся! Если сзади коварно крадется недруг – тут-то его и ждали!

Маневр производится с отрывом мыши от коврика, таким рывком – р-раз! И ты бежишь уже задом наперед. Или передом назад. Каждому – свое. Тренируйся, это важно.

2.4

Прыгай

Учись скакать как кенгуру. Существует масса мест, через которые можно перепрыгнуть безо всяких дурацких мости-

КОВ.

Например: DM2, где в закутке стоит Megahealth и рядом красный фофан. До них запросто можно допрыгнуть с перил либо прямо от телепортера. Чтобы допрыгнуть прямо, при разбеге смотри под ноги, стартуй с самого края, а в полете качни мышью так, как будто посмотрел под ноги и снова поднял голову. Таким макаром пролетаешь немного дальше, чего вполне хватает. Либо «бег вперед со стрейфом», то есть как бы по диагонали, так тоже дальше летишь. Результат: не надо давить на предательскую кнопку (над которой, кстати, частенько какой-нибудь пассажир заезды устраивает) и выдавать себя шумом. Ну а если все-таки упал в лаву, быстро плыви к окошку, через которое видно кнопку. Там можно заскочить на уступчик, а оттуда скакануть к телепортеру (стоишь лицом к окошку, бег назад и с маленьким интервалом – прыжок).

А возле соседней кнопки можно с места запрыгнуть через лаву за угол, совершив элитный прыжок под названием U-turn. При уходе от погони лучше не сыскать. Исполняется так: разбегаешься, прыгаешь, но не с самого края, и, не отпуская «вперед», резко подруливаешь мышью так, чтобы удерживать взгляд на торце стеночки.

Зачем это надо? Ну, ты дал!!! Во-первых, нет звука от кнопки и панелей – конспирация! Во-вторых, когда за тобой гонятся злые мальчишки, кнопки жать будет некогда. И если преследователь так скакать не может, то ты получишь

пару секунд передышки, а он (мягко говоря) получит хрен. И вообще, это просто круто! Трактористы, как обычно, отдыхают. Принимают лавовые ванны. И не бойсь мазута, ныряй смелее! Там можно выскочить даже трактористу. Заодно прокипятишь то, что считаешь мозгами, да и от перхоти избавишься.

На том же уровне наверху можно всего в два прыжка перескочить на другую сторону через плавающую в воздухе площадку, не дожидаясь, когда она проползет взад-назад (при этом успев захватить GL, Megahealth и гранаты).

Освой развороты в прыжке, mlook позволяет мгновенно развернуться на лету хоть на 360 градусов и залимонить поджидающему тебя внизу врагу. Можно сразу прыгать с карнизов спиной вперед, одновременно паля по притаившимся в проходах и разбегающимся в отчаянии.

Меткий выстрел в темечко, исполняемый в прыжке сверху, неизменно дает отличный результат, поскольку жертве непонятно, с какой стороны стреляли, и след от гранаты ей с оторванной башкой никак не разглядеть.

Только когда прыгаешь вниз, лучше на кнопки вовсе не давить, а только рулить мышью. Физика в Quake весьма своеобразная, и в полете можно двигаться в любую сторону. Вообще-то это очень хорошо, но иногда можно сдуру и в лаву занырнуть.

Вообще выстрелы в прыжке – отличная вещь. Выстрели несколько раз сверху вниз, дай передышку, пусть он выле-

зет. А когда вылезет, стреляй, прыгай вниз, стреляй на лету и, приземлившись, опять стреляй. Ему попасть будет очень трудно.

2.5

Совершай прыжки с помощью RL и GL

Делается это приблизительно так. Бежишь вперед. Направляешь взгляд в пол. Одновременно стреляешь в пол из RL и подпрыгиваешь. Результат: прыжок на небывалую высоту. Рокет-джамп (rocket jump) по-нашему называется, он же – рокет-прыг. Поначалу в ходе тренировок возможны три варианты исхода:

1. Тебя рвет на куски.
2. Прыжок выходит не выше обычного.
3. Первое и второе вместе.

Как говорил в таких случаях крупнейший авторитет по запрыгиванию куда угодно Джеки Чан: «Это все из-за того, жирная свинья, что ты мало тренируешься!»

Так что дерзай. Первые несколько сотен раз ничего не будет получаться, но со временем ты сможешь мгновенно запрыгивать в любые стратегически важные места, захватывая броню, озверин и оружие, а при хорошем навыке даже из ла-

вы сможешь выпрыгивать. Рокет-джамп позволяет запрыгивать на различные карнизы над дверьми, откуда любого можно приласкать ракетой по затылку.

Заметь, что высоту прыжка можно регулировать интервалом между выстрелом и собственно подпрыгиванием. Соответственно, и ущерб здоровью получается самый разный.

В общем и целом, при стандартном исполнении оказывает следующее воздействие на организм (даю для особо вдумчивых, пытливых и внимательных, как молодой Маркс, квэйкеров):

Причиняемый ущерб (броне/здоровью):

В красной броне: 40/10.

В желтой броне: 30/20.

В зеленой броне: 15/35.

Без брони: 50 здоровья.

Сразу хочу предупредить: если не включен mlook, гарантирую исполнение вышеперечисленных трех пунктов постоянно.

И ради бога, не надо писать всякие идиотские скрипты (или макросы, фиг их знает, как они там у косоруких называются) для выполнения маневра нажатием одной кнопки, это полная чушь. Даю только для общего развития! Выглядит это так:

```
Alias      rjump1      «cl_pitchspeed      32767;  
impulse   7;      +lookdown;      +jump;      +attack;
```

```
wait; -attack; -attack; -jump; -lookdown;  
force_centerview; cl_pitchspeed 150»
```

Bind <удобная кнопка> rjump1

Находка для косорукого увечного тракториста. Приличным людям использовать не советую. Здесь все дело в том, откуда руки выросли, а не насколько ловко ты в консоль команды вводишь.

Хотя – это еще с какой стороны посмотреть... Как правило, во время боя руки от злобы потеют и трясутся, через пару часов мышцы затекают, и нормальный ракет-прыг уже не получается. А тут... Прыгать будешь с минимальным ущербом и всегда на максимальную высоту. Короче, если пристегнуть это дело к правой мышшиной кнопке, то картина битвы может поменяться самым разительным образом. Попробуй, а потом уже решай сам, что удобно именно для тебя. Но вообще привыкай все делать вручную.

Ракет-джамп имеет примерно пять основных разновидностей:

1. Прямо вверх.
2. Длинный прыжок.
3. Оборонительный.
4. Смерть с высоты.
5. Скачущая атака.

Первый ракет-джамп – смотри выше. Совершай прыжки с нижних этажей вверх, минуя телепортеры, лифты и одно-

временно стреляя на лету. На некоторых уровнях (например, E1M2, E1M7, DM2) с верхних площадок можно вообще забраться под самый потолок и там притаиться. Пропиши приведенный выше alias, попробуй с ним и тренируйся до тех пор, пока без него не будет получаться то же самое.

Второй – исполняется на бегу в любую сторону с целью быстрого передвижения. Там, где потолок низковат, используй эту технику для прыжков назад: DM4, набегаяешь на Megahealth, ракет-джамп – и ты уже в противоположном углу зацапал RL. Или, наоборот, забегаяешь в эту комнатку задом наперед, взгляд под углом в 45 под ноги, rocket jump – и уже нащупываешь задницей угол ящика Megahealth. Вообще на DM4 для rocket jump'ов – полнейший простор. Снизу к озверину, от RL вверх, с озверином снизу под потолок, с одного карниза на другой: скачи – не хочу.

Третий – оборонительный маневр: если стреляют под ноги тебе – подпрыгивай, это спровоцирует оборонительный ракет-джамп. При удачном совпадении прыжка и взрыва тебя отшвырнет далеко вверх – в сторону, и ты получишь возможность засадить ему сверху и сбоку.

Кроме того, модель игрока заключена в так называемый bounding box, эдакий ящик. В общем, места ты занимаешь больше, чем кажется с виду. И между ног у тебя граната пролететь не может, потому как ты на самом деле не фигура, а ящик (bounding box). Когда будешь биться с ботом (см. п. 6.3), то заметишь, что некоторые гранаты вроде как и мимо

пролетают, а почему-то об тебя взрываются, и тыдохнешь. Так вот, это не рожа у тебя такая широкая, а этот самый bounding box шире рожи. А макушка у тебя плоская и квадратная (как у многих в жизни). Короче, иногда тебя радиусом взрыва будет забрасывать на репу врагу. Тут уж не теряйся! Пока не свалился, лупи вниз изо всех сил!

Четвертый – происхождение приписывается игре BattleTech (или MechWarrior, не припомню), там это называлось Death from Above. Применяется по ходу атаки в просторных помещениях. Рокет-джамп! Взлетаешь вверх, как голубь мира с лимонкой в зубах, и оттуда бьешь по не успевшим разбежаться ребятам. В комплекте с озверином высота подскока – мама, не горюй! Успеваешь выпустить вниз до четырех гранат, лишь бы потерпевших хватило. Тут надо быть поаккуратнее, потому как с озверином это отразится на тебе следующим образом:

Причиняемый ущерб (бронь/здоровью):

В красной броне: 160/40.

В желтой броне: 120/80.

В зеленой броне: 100/100 (читай – покойник).

Без брони: 200 здоровья.

Пятый применяется только для веселья. Поясняю: молодой, стройный, красивый и румяный, ты врываешься в толпу тупорылых трактористов, бездарно пытающихся имитировать настоящий дэсматч, и начинаешь жизнерадостно, как молодой павиан, скакать с ракет-джампом. Кто не спря-

тался – я не виноват! От трактористов (как обычно) только ключья летят.

Как разновидность, существует и даже изредка применяется grenade jump. Впервые имел место в single player Quake на уровне E1M4 – The Palace of Hate, где надо было подкинуть гранатку в заботливо приготовленную Сэнди Питерсоном ямку под горизонтальным телепортером, чтобы, подскочив на взрыве, с ее помощью попасть в секретное местечко.

В дэсматче для тебя никто никаких ямок готовить не будет (кроме уютной могилки, конечно). Поэтому действуем так: встаем под то место, в которое хотим попасть, бросаем гранату вертикально вверх, она падает, подпрыгивает, падает второй раз – и в этот момент мы набегаем на нее и одновременно со взрывом подскакиваем. При наличии брони и здоровья рекомендуется одновременно влупить в пол из RL. Несмотря на то что такой комбо-прыжок получается почти в два раза выше обычного ракет-джампа, маневр применяется крайне редко, уж слишком сложен и много времени отнимает. К примеру, на DM3 прямо снизу от пентаграммы так можно в окошко влететь. Воздействует на организм вот так:

В красной броне: 70/20.

В желтой броне: 55/35.

В зеленой броне: 213/65.

Без брони: 90 здоровья.

А когда крутизна твоя достигнет чудовищных масштабов,

используй grenade rocket jump одновременно с озверином. Чик – и ты уже на небесах, хе-хе. При этом пристально следи за броней и здоровьем: красная броня – в обязательном порядке, megahealth (а лучше – пара) настоятельно рекомендуется. Иначе к месту назначения сиротливо прилетит только дымящаяся обугленная мошонка. Расклад по броне/здоровью такой:

Красная броня: 200/160.

Желтая броня: 150/210.

Зеленая броня: 100/260.

Без брони: 360 (хе-хе) здоровья.

Обращаю внимание: в случае командной игры в режиме teamplay 1, если ты в кого-нибудь из своих попадешь, то причинить вреда здоровью парней из своей команды не сможешь, только броню испоганишь. Поскольку Quake классифицирует игроков по цвету портков, а у тебя они того же «командного» цвета, то и твоему здоровью при ракет-прыгах вреда причиняться не будет. То же самое касается применения в командной игре озверина. Пользуйся. Хотя в серьезных матчах teamplay1 его не пользуют, все идет по чесноку,дохнут все подряд.

2.6

Стрейф

Стрейф есть уход в сторону с линии атаки. Исполняется элементарно, мечешься влево-вправо, и все тут.

Однако не отбегай на 10 метров вправо, а потом на столько же влево. Смотри, как действует враг, и поступай соответственно: то отойди на шаг, то отскочи на два. Никакого однообразия! Стрейф – дело творческое.

Особо грамотный стрейф – кругами. Не вокруг противника, а перед ним кругами. При этом ты перемещаешься вправо-влево и вперед-назад, что еще больше затрудняет попадание.

Разбираем чудо-маневр подробнее.

2.7

В ближнем бою бегай вокруг противника кругами и подпрыгивай

Порхать, как бабочка, и жалить, как пчела! Фундамен-

тальный маневр абсолютно во всех 3D играх, «пляска смерти» называется, потому как всегда заканчивается чьим-нибудь летальным исходом. Исполняется так: жмешь стрейф в любую сторону и подруливаешь мышью, при этом непрерывно палишь в противника из приличествующего данной ситуации оружия. Если это RL – постоянно подпрыгивай при выстрелах, чтобы твои ракеты шли под ноги ему (см. 3.7.1), а его – не доставали тебя. Одновременно давай упреждение. Маневр особо хорош против трактористов, каковые даже повернуться не успевают с такой скоростью. Верх глумления – постреливать им в затылок из двустволочки, сопровождая расправу соответствующими комментариями. В крайнем случае от твоей беготни у него закружится голова, и он сблевывает прямо на свою любимую клавиатуру.

Если под рукой нет свободного тракториста, потренируйся на E4M4, там отличные колонны стоят посреди помещений. Бегай вокруг, стреляй и держи прицел. Когда научишься, начинай нарезать круги, попеременно то приближаясь, то отбегая (см. п. 2.6). Это тоже очень важно, поскольку еще сильнее сбивает прицел.

Обрати внимание, что инстинктивно всегда хочется бежать вправо. Никогда не делай так, потому как умный человек стреляет в пол слева от жертвы (далее поймешь почему). Постоянно резко меняй направление и то набегай поближе, то чуток пятясь. Прыгай в рваном ритме, иначе приземляться будешь всегда на гранату того, кто держит ритм.

Если видишь, что перед тобой идиот, не останавливайся, они (идиоты) всегда стреляют без упреждения, поэтому остановка чревата тяжелыми последствиями.

Как вариант, для больших помещений возможна атака по диагонали, применяют ее редко, так что есть смысл поучиться.

2.8

Научись вылезать из лавы

Существует немало мест, где из лавы можно просто вылезти, не применяя ракет-джамп. Например, на DM2 запросто можно выскочить из-под движущихся панелей пола (если есть здоровье и броня крепка). Таких мест (где можно вылезти из лавы) немало, поищи сам.

А при выпрыгивании из лавы с ракет-джампом (тоже элитный прыжок, «лава джамп» фамилия, автор – английский индус Sujoy Roy) нажимаешь «полный назад», одновременно «прыжок» и стреляешь под себя из RL с соответствующим результатом. Обычный ракет-джамп не поможет.

2.9

Научись проскакать лифты

Научись проскакать через лифты сверху вниз так, чтобы тебя не прищемляло платформой за нежные части тела. Это дает большое преимущество при уходе от погони. А на лету можно пару гранат на платформу метнуть, чтобы за подоспевшей погоней она прибыла уже заряженной.

2.10

Последнее слово к любителям клавиш

Эх... Сколько уже по этому поводу сказано... Тракторист, вышедший на бой с мышистами, попадает в тир, где по нему выполняется комплексное упражнение номер один: отстрел балбесов по одному и пачками.

Почему? Да потому, что любой нормальный mouset в будний день запросто расправляется с сотней самых лучших трактористов, а по выходным – даже и с двумя сотнями самых отборных.

Не надо изображать из себя сидячую мишень и козла на веревке. Прекращайте это дело, беритесь за ум! То есть за Мышь.

3. Тактико-технические характеристики вооружения

3.1

Топор (Ахе)

Несмотря на дамасскую сталь и заточку бритвенной востроты, вещь абсолютно бесполезная, за исключением применения, описанного в п. 5.3.6, 5.3.14 и 5.3.24. Лучше топора в руке может быть только плакат «Убейте меня!», зажатый двумя руками. Бой в стиле «неандертальцы на охоте» – вещь суровая. И мне тебя искренне жаль, если у тебя нет ничего, кроме топора.

Впрочем, топор вполне пригоден для избиения клавишников. Против них все годится! Жаль, в Quake плевать нельзя, а то бы их и так убивали.

Но уж если ты завалил кого топором – радость-то какая в доме! Маловато хороших вещей на свете, но они есть: Sex, Ахе Kill and Rock'n'Roll.

Кроме этого, топор хорош для открывания панели в полу на DM6: вообще никаких звуков не издает.

3.2

Ружье (Shotgun)

Отлично бьет на большие дистанции и быстро перезаряжается. Нарезая круги и удерживая в прицеле противника, есть шанс завалить любого. Правда, пока нарезаешь, обычно патроны заканчиваются или тебя еще до этого убивают. Это только в основном у риперботов хорошо получается.

Также смотри п. 5.3.6.

Короче, если мазохистские тенденции тебе все-таки чужды, беги за чем-нибудь другим.

3.3

Двустволка (Double barrel Shotgun)

Замечательный инструмент при работе в близких контактах, где его и следует применять, предпочтительно с озверением. В этом случае да еще в умелых руках – творит чудеса. На большие расстояния стрелять бесполезно.

Бегай кругами, прыгай на врага и стреляй, при этом

целься в пузо, так ему никакие прыжки не помогут. Однако если противник вооружен чем-то более серьезным, то попрыгивать и бегать (даже кругами) ты будешь очень недолго.

Кончились у тебя ракеты – подбеги к супостату вплотную и шарахни в упор. Как правило, он инстинктивно будет пытаться отбежать на безопасное расстояние, чтобы засадить ракетой, но после пары-тройки метких дуплетов беготню свою дурацкую прекратит. Ну а если и пристрелит – ничего, кроме дробовика, не получит.

Проводя массовый забой трактористов, я принципиально не беру оружия старше двустволки, а если с озверином – вообще работаю по ним только разделочным топориком, – как Чапай, в атаки хожу. Результат всегда один и тот же.

Выкрикиваю любимый с детства стишок:

А тебя, кровожадную гадину,
Я сейчас изрублю как говядину!

И – вперед, кромсать бестолковых!

3.4

Гвоздомет (Nailgun).

Кое в чем получше, чем Supershotgun, но не более то-

го. Наилучшее применение находит в ближнем бою: метаться вправо-влево и стрелять до израсходования гвоздей либо смерти противника. Если у тебя полный боезапас (а стреляешь ты, само собой, как Reaperbot) – ему кранты. См. также п. 3.7.2.

3.5

Супергвоздомет/перфоратор (Perforator)

Перфоратор – инструмент достойный. Но тоже не очень. Если у противника есть что-нибудь покруче – беги от него без оглядки. Если нет – беги еще быстрее, но уже к нему, ибо стихия перфоратора – ближний бой. Жрет боеприпас со страшной скоростью, но убивает еще быстрее. Подбегай вплотную и дави на спуск. При стрельбе на большие расстояния давай упреждение (см. п. 3.7.2). Убивает быстро, так что экономь боезапас. Жаль, не видно, что из товарища получается – дуршлаг или дикобраз.

А уж в паре с озверином – мечта киргиза! Один такой озверевший гвоздочек отнимает сразу 72 пункта здоровья, а стайка гвоздей моментально изымает всю жизнь без остатка.

Плюс наличие отсутствия радиуса взрыва! Применяйте

шире! Засаживайте глубже!

3.6

Гранатомет (Grenade Launcher)

Замечательная вещь. Собственно, с него нормальное оружие и начинается. При прямом попадании граната взрывается мгновенно, отнимая 120 пунктов здоровья. А если ты промазал и она упала на пол, то взорвется через 2 секунды.

Для лобовых столкновений не годится, слишком медленно гранаты летят. А вот для посыпания сверху, при отступлении, для подкидывания из-за угла и снизу вверх (учитывая, что скорострельность почти в два раза больше, чем у RL) – не имеет себе равных, спектр применения необычайно широк. Требуется некоторой сноровки, почти как в бильярде, и при ее наличии превращается в грозное оружие.

Проявляй воинскую смекалку: в частности, бросая гранату снизу вверх, синхронно с выстрелом подпрыгивай, так граната полетит еще выше и дальше, непременно залетев в тот темный уголок, где притаился липко потеющий от страха враг.

Замечено: начинающие считают, что ничего круче RL нет, и во всех ситуациях полагаются только на него. GL –

это, так сказать, расширение RL Постоянно переключайся для забрасывания гранат за угол, подкидывания снизу вверх и прикрытия отхода.

3.7

Рокет лаунчер (Rocket Launcher)

Rocket Launcher Rules the World!

Согласен. Подписываюсь. Справедливо.

Здесь мы ставим значок «Наш выбор». Это праздник, который всегда должен быть с тобой. Шайтан-труба, gibulator, лучшее оружие в игре, перед которым меркнет все остальное.

Прямое попадание из RL отнимает у потерпевшего от 100 до 120 пунктов здоровья (20 назначаются случайным образом).

По большому счету дэсматч как таковой – это свирепая дуэль на ракет лаунчерах, а поэтому ты должен владеть им в совершенстве.

И хотя все мы привыкли стрелять из гранатометов гранатами (собственно, они и по-английски называются rocket propelled grenades) и правильнее было бы Rocket Launcher называть гранатометом, но... Так уж сложилось, что все зо-

вут его «ракетницей», а потому и мы будем звать его точно так же.

Так вот, во избежание производственных травм огонь из RL желательно вести издалека, соблюдая следующие правила:

3.7.1

**Издалека целься не в противника,
а ему под ноги, либо в низкий
потолок, либо в стену рядом с ним**

Разрывные боеприпасы в Quake, к превеликому сожалению, не дают осколков. Но их прекрасно заменяет вещь под названием «радиус взрыва» (splash damage). Кстати, если ты попадаешь, радиус взрыва от собственной гранаты или ракеты отнимает у тебя только 50 пунктов здоровья. Пряма как шамблер, понимаешь.

Так вот, если ты сошелся с противником в чистом поле и, не жалея гранат, лущуешь по нему из RL, то при наличии у оппонента хотя бы некоторой ловкости в уходе с линии огня (стрейф называется, см. п. 2.6) твои шансы на победу сойдут к нулю, ибо все ракеты просвистят мимо его злобно оскаленной рожи и взорвутся у дальней стенки. А вот если

ты будешь мудро бить ему под ноги, то даже если он и будет скакать как кузнечик (ой, будет!), в радиус взрыва все равно попадет. Тут-то и понадобится sv_aim-1 (см. п. 1.1), от него все пойдет в живот, т. е. – мимо.

И даже если его не зашибет первым выстрелом, то отбросит в сторону, совсем хорошо – если в лаву. Например: DM4, ты наверху, он пытается (хе-хе) пробежать понизу. Смело бей в пол рядом с ним – и геенна огненная примет его в свои жаркие объятия. Загоняй его в минуса! Приятно, когда у противника отрицательный счет!

То же самое, если он стоит у стены – бей в стену, если под низким потолком – бей в потолок. Вероятность поражения возрастает на порядок.

Именно в данном упражнении на первых порах особенно велика роль перекрестья прицела, с ним ты будешь стрелять точно туда, куда надо, не задумываясь. Взгляд при этом все время должен быть направлен немного в пол.

3.7.2

Огонь из RL по движущейся цели веди с упреждением

Учитывай скорость полета гранаты, скорость бега дичи

и расстояние до нее. Целься в пол с упреждением в соответствующее количество корпусов жертвы. То же самое в отношении обоих гвоздометов, да только граната летит малость побыстрее, поэтому лучше все-таки жахнуть из RL. Кстати, при работе топором никому упреждения не давай!

3.7.3

При стрельбе – подпрыгивай

Некто стоит ниже, а ты, наоборот, выше. Находясь недалеко от края, целишься вниз, подпрыгиваешь и одновременно стреляешь. Отбегаешь и повторяешь. Главное – не высывайся из-за края. Ему попасть будет трудно.

Аналогично при стрельбе снизу вверх, например: E1M7, противник наверху, возле гранатомета. Ты на другом конце помещения подпрыгиваешь и бьешь по нему из RL. Таким выстрелом достанешь его в углу обязательно.

То же самое легко проделать перед ступеньками: прыжок, выстрел – граната низэ-э-энько так по-над полом пойдет...

И еще: если противник стоит за углом и ему некуда отойти – подпрыгивай и из-за угла бей по полу, он там быстро до смерти напляшется.

3.8

Thunderbolt

Волшебный инструмент, в народе именуемый шафтом. В ближнем бою – мгновенная расправа, а поэтому для смелых ударов из засады в спину – лучше не сыскать. Имей в виду: разряд отпихивает жертву от тебя прочь, то есть может спихнуть с края. Хорошо – если в лаву, а бывает, и сбегают. Отпихивает так сильно, что насаженного на разряд человека можно поднять в воздух и прожарить на весу. Особенно круто это получается тогда, когда ты поднимаешь его на воздух взрывом ракеты и тут же, на лету, насаживаешь на разряд.

Применять лучше по близким целям, попадание по бегущему вдалеке человеку проблематично. Мало того, что попасть трудно, так разряд еще и имеет определенную длину, дальше которой не бьет.

Поначалу не рекомендуется применять по целям, находящимся выше и ниже, эффективность тут невелика, то есть для работы на лестницах нужен некоторый навык. А вот на ровном полу – мое почтение! Особенно если притиснуть кого в уголке...

Завершая оружейную тему, повторюсь: давно замечено, что многие увлекающиеся натуры склонны начисто забывать о том, что кроме RL есть и другое оружие. В результате их самих регулярно рвет на куски при лобовых столкновениях (joust называется).

Учись, учись переключаться быстро! Выстрел из RL, наскок, прижигание мозгов электричеством, предсмертный вопль, заброс пары гранат в место вероятного появления противника – и все это бегом. БЕГОМ!!!

В правильной конфигурации (п. 1.3) три важнейших вида оружия грамотно расположены под руками, так что старайся действовать в каждой ситуации соответствующим инструментом. Остальные привяжи так, как удобно тебе, у меня под это идут Z, X и C.

Вот смотри: ты на DM4 возле shaft. Слышно, как враг берет желтую броню. Ага, сейчас он, как и все придурки, прыгнет за красной. Чтобы ускорить процесс, быстро, с подскоком, швыряешь ему туда несколько гранат, чтобы не засиживался, слышишь два «хыка» сбегания по лестнице и срочно меняешь позицию, чтобы встретить его доброй ракетой внизу. Он выскакивает, ты стреляешь в стену из RL, но спихнуть его взрывом в лаву не удастся, все-таки пробегаешь, подлец, к телепортеру. Срочным порядком закидываешь пару-тройку гранат ему на выход! Он выскакивает, теряет еще больше здоровья, а ты стреляешь ему в потолок из RL. Он рвется вперед, чтобы добить тебя электротоком в ближ-

нем бою, а ты встречаешь его своим разрядом. Примерно вот так. Дольше рассказывать, чем делать.

Возвращаюсь к сказанному выше: если кто-нибудь начнет тебя учить переключать оружие одной клавишей в восходящем, а другой – в нисходящем порядке, сперва внимательно выслушай этого паренька, а потом пошли его подальше, а еще лучше – спихни в лаву и дай вдогонку по башке гранатой. И впредь от таких продвинутых советчиков держись подальше.

4. Артефакты

4.1

Ring of Shadows

Кольцо Теней, Quake – разновидность шапки-невидимки. Вещь практически никчемная (если речь идет не об игре с трактористами, эти и так-то ничего не видят), но создает иллюзию невидимости.

Даже не надейся на то, что тебя не видят. Видят, еще как видят! С такими-то квадратными глазами! Единственное разумное применение – сразу беги на грохот ближайшей схватки и проводи избирательный отстрел, в пылу боя тебя действительно могут не заметить.

А вот если один на один, то тут совсем другой коленкор, вещь серьезная. Захватив кольцо, поумерь агрессию и ни в коем случае не бросайся напролом, наоборот: крадись, аки тать в ночи. И ни в коем случае не беги кратчайшим путем к противнику! Нагло ухмыляясь, он тебя оттуда и ждет, плотоядно урча, облизывая желтые клыки и потирая невымытые волосатые лапы. Заходи с другой стороны, с тыла

или с фланга. Идти старайся впритирку вдоль стеночки, на ее фоне глаза не так заметны.

Засады старайся устраивать за углом, выглядывая оттуда одним квадратным глазком. Проскочил враг мимо – пристраивайся к нему сзади и сбоку, так тебя хуже видно. Остановился он – тормозни сам. Атакуй только с близкой дистанции, чтобы не сбежал, и только сзади. В спину из гранатомета не стреляй, иначе жертву отшвырнет вперед. Бегай потом за ним, как дурак.

Если кольцо взял враг – затаись в уголке, из которого просматриваются все входы-выходы. Когда он появится, делай вид, что не заметил его, подпусти поближе, чтобы было удобнее эти глазки бесстыжие из пустой головы повыковырять. Валить его лучше всего электричеством, потому как при этом течет кровь и цель лучше видна.

Или совсем спрячься, как на DM6, под отъезжающую плитку. Только он взял кольцо и телепортировался – прыгай в яму вслед за ним, туда, где кольцо и лежало. В нычке можно его злобные нападки переждать, пусть побегает, балбес, поищет.

Если воюете командами, обязательно привяжи сообщение через `messagemode 2` для своих ребят, поясняющий, что кольцо взял ты, а не враг. Под водой с кольцом утонешь молча, только вот какая от этого польза? Ну, разве что твой битком набитый рюкзачок ему не достанется.

Quad Damage

«Озверин» по-нашему. Атас полный! Многие почему-то сразу начинают вести себя так, будто они неуязвимы и невидимы. Это заблуждение! Будь осторожен вдвойне – с озверином твои возможности увеличить счет учетверяются, береги себя.

Будь осторожней с GL и RL, в ближнем бою тебя самого может разнести в пыль, переключись на что попроще. Перед поворотом будь особенно осторожен с RL: выстрелит внезапно враг, ты с испугу тоже, да влепишь в стену прямо перед собой – и все, плакали твои фраги.

Человек, взявший озверин, излучает голубое сияние, и поэтому его видно издалека, особенно на темных уровнях. Видно даже сквозь тонкие стены. Увидел через стену – пускай пару гранат ему на выход, встречай.

Кстати, многие мечтатели наивно думают и пытаются убедить серьезных людей в том, что граната, которую бросили за мгновение до окончания действия озверина, взорвется с учетверенной силой. С мягким знаком! Ничего подобного! Озверин тоже не дурак, усиливает только тогда, когда рабо-

тает. Остальное – мимо денег, так что не умничай.

Слышал я и другую страшную вещь: что радиус взрыва рассчитывается до озверения и, таким образом, в четыре раза больше не становится. Вот это – откровенное безобразие и разгильдяйство. Чем они заняты, куда Кармак смотрит – непонятно...

И еще раз – осторожнее!!!

4.3

Pentagram of Protection

Вещь отличная, но как только возьмешь, так сразу все от тебя разбегаются. В паре с озверином – тактическое ядерное оружие. Если подфартило нахватить – ломись в самую гущу разборок и вали всех, в кого можешь попасть, из самых могучих типов вооружения. Никто ничего не может тебе сделать – пользуйся! «Счастье для всех, и пусть никто не уйдет обиженным!» (Стругацкие А. и Б.).

Взявший пентаграмму излучает желтое сияние. Берегись!

Помни о том, что, хоть убить тебя и нельзя, броня под огнем с тебя облезает моментом. А поэтому по пентаграммотному врагу непременно старайся засадить разок-другой, шкуру ему потратить. И как только услышишь звук окончания

действия пентаграммы, коршуном налетай на жертву и рви его, слабенького и нежного.

4.4

Biosuit

Общевойсковой Защитный Комплект (ОЗК) в дэсмагче вещь малополезная, разве что до чего-нибудь ценного добраться, прошвырнувшись по ядовитой жиже, либо засаду под водой устроить (см. п. 5.3.9).

Кстати, если на E1M1 товарищ взял его и прыгнул вниз, немедленно беги к концу уровня, там в щелочку видно то место, где он вынырнет. А уж как вынырнет – получи, фашист, гранату от советского бойца! Если ты не добрался туда, то он все равно вылезет через телепортер над дверью, откуда его и жди. Редко у кого хватает ума схватить броню с GL, вернуться тем же путем и подкрасться с тыла.

4.5

Megahealth

Ну, что я могу об этом самом Megahealth сказать? Один экземпляр добавляет здоровья до 200 пунктов, два – до 250. Увидел – хватай быстрее! И повторяй это регулярно, дабы никто другой руки загребушие не протягивал.

Появляется оно через 20 секунд после окончания действия, поэтому если ты подобрал его с одним пунктом здоровья, то ровно через 6 секунд действие закончится, а через 20 оно появится опять, после чего надо снова его схватить.

4.6

Armor

Броня у нас трех типов: зеленая, желтая и красная. Зеленая забирает на себя 30 % ущерб, желтая – 60 %, а красная – 80 %, остальное вычитается из здоровья. Из этого видно (не всем, конечно), что зеленая хоть и паршивая, зато служит дольше, чем отличная красная. Даже я и не знаю, хоро-

ШО ЭТО ИЛИ ПЛОХО...

Если броня у тебя крепка и уже никак другую броню не взять, выстрели из RL в стенку рядом, так чтобы броню только слегонца повредить, а потом новенькую-то, того! Забери!

Врагу не оставляй ничего, он должен бегать голый и босый.

Подытожим: все бои, как правило, разворачиваются вокруг RL, озверина и брони, которые суть первейшие ключи к победе. Четко знай, что из предметов через какой-то промежуток времени появляется, помни об этом и никого к ним не подпускай. Для чего даю тебе табличку:

Предмет	Время	Примечания
Аптечки	20 сек	
Броня	20 сек	
Megahealth	20 сек	после окончания действия
Оружие	30 сек	
Боеприпасы	30 сек	
Biosuit	1 мин	действует 30 сек
Ring of invisibility	5 мин	действует 30 сек
Озверин	1 мин	действует 30 сек
Pentagram of Protection	5 мин	действует 30 сек

Следить за временем не так трудно, как может показаться: схватив по ходу боя важный артефакт (либо услышав, что его нагло взял противник), нажми Tab и смотри в нижний правый угол, там время написано, по нему очень удобно ориентироваться. Не нравится так – поставь возле монитора часы. Но можешь и ходики с кукушкой рядышком повесить.

Внимательно слушай, ибо перед окончанием действия каждый артефакт подает тебе спецсигнал: дескать, заканчиваю, хозяина уже можно валить, приступай!

5. Тактика ведения боевых действий

Общее замечание по тактике.

Бойцы бывают двух видов:

1. Те, кто хотят всех убить.
2. Те, кто не хотят, чтобы убили их.

Не уподобляйся № 2, всегда будь № 1. Побеждает тот, у кого больше фрагов, а не тот, кто сбежал с поля боя и остался жив – фрагов это тебе не добавит, а значит, и победы не видать.

Смелее! Мысль у тебя должна быть одна: победа любой ценой! Пусть враг сразу мажет лоб зеленкой (чтобы гранаты инфекцию не занесли), пусть вообще принимает зеленочные ванны перед началом! А еще лучше – грязевые, пора уже к земле привыкать.

5.1

5.1.1

Знай материальную часть!

«Knowledge itself is power!» – приговаривал, бросая гранатку от стены с отскоком за угол на репу затаившемуся там противнику, сэр Френсис Бэкон. И мы с полным пониманием и согласием под его словами не только подписываемся, но и идем дальше! Ибо наше знание укреплено огнем и железом.

«Знание в красном фюфане, с озверином и ракет лаунчером на плече – страшная сила!» – так я говорю, сообразуясь с приведенными выше словами Френсиса. Так вот, чтобы это заработало, действуй в трех направлениях:

1. Оружие.
2. Уровни.
3. Консоль.

Что касательно № 1: досконально изучи тактико-технические характеристики всех видов оружия в действии, усвой способы применения в бою на различных дистанциях, на-

учись быстро переключаться с одного на другое (см. п. 1.1).

Теперь что касается № 2: включи послір и самым тщательнейшим образом изучи пространство всего уровня, взаиморасположение его частей. В режиме Deathmatch запомни, где находятся оружие и артефакты (там все по-другому – не как в одиночной игре). Столь любимые многими карты – это для конченных дебилов, у тебя все должно быть в голове, иначе как ты собираешься бегать задом наперед и отстреливаться?! А вот когда ты запросто будешь бегать где угодно, да на ходу еще и стреляя вперед, назад, вверх, вбок и вниз, – тогда противники наплачутся.

Знай все секреты и способы проникновения в них. Обрати внимание, что некоторые кнопки срабатывают от радиуса взрыва. Не обязательно в них точно попадать. Например, идиотская такая кнопочка на DM2, открывающая дверку к красной броне. Очень сложная кнопка, поработай с ней плотнее. Разберись, как до чего добираться, проложи кратчайшие маршруты сбора всего добра от различных точек появления. Не оставляй противнику ни малейшего шанса, гоняй его, как кот мыша по пустому сараю.

Особо хочу отметить такой тонкий момент: если убиваешь противника раз за разом, то можешь заметить, что он появляется в точках с определенной последовательностью. Если быстро бегать и прыгать для организации встречи на местах, разница в счете будет драматической. Правда, многие предпочитают пользоваться приписанными рандомайзе-

рами, которые назначают точки случайным образом, но лично мне это не нравится.

Если не знаешь порядка точек выброса, то внимательно слушай: свежепоявившийся обычно продолжает к бессильной злобе истерично жать на кнопку «attack», выдавая себя звуками пальбы и следами от выстрелов на стенах.

Особое внимание – телепортаторам, поскольку из некоторых мест только один выход, через них. Вот на выходе товарища дорогого и встречай.

Не пытайся «объять необъятное» и разучить все уровни Quake. Хотя стремиться к этому, само собой, надо. В основном битвы проходят на дэсматч-аренах, поэтому сосредоточься на них. Какой-то непременно понравится тебе больше, чем остальные, и получаться у тебя на нем будет лучше, вот туда и зазывай товарища поиграть...

Причем непременно сосредотачивайся на таком, где есть лава. Ее присутствие дисциплинирует, оттачивает технику передвижений. Если человек говорит, что ему уровни с лавой не нравятся, – присмотри к нему повнимательнее. Скорее всего, это придурочный тракторист.

№ 3: создай свою собственную конфигурацию (см. п. 1.1) и всегда пользуйся только ею. Отправляясь творить расправу, непременно прихвати с собой дискетку, чтобы не возиться с настройками. «Все свое ношу с собой». Гранаты, конечно, не бери – заметут.

5.1.2

Слушай!

Исходя из сказанного выше, ты уже только по звуку собираемого оружия и артефактов, открываемых дверей, работающих подъемников и всплесков воды должен определять местонахождение разбегающегося по уровню противника и мгновенно принимать адекватные меры по пресечению его чрезмерно активной жизнедеятельности. Хрустнули кости – ага, прыгнул с высоты! Бегом туда и переломай ему их окончательно!

Что характерно: в Quake имеет место быть стерео-звук, который при наличии наушников тоже дает серьезное преимущество внимательно слушающему.

Особенно хорошо слушается при битвах по LAN, где по звуку из колонок соседа предельно ясно, где он бежит и что творит. Постреливай вдоль по коридорчикам: если он где притаился, то услышишь взрыв возле него. Да и он, глядишь, сдуру огрызнется и себя выдаст.

Вот ты хоть раз обратил внимание на то, что разные аптечки издают разные звуки при подборе? Прислушайся. Аптечки везде лежат разные, запоминай, какие где, и слушай.

Но как следует все взвесь, прежде чем брать. Зачастую эффект неожиданности важнее 25 пунктов здоровья.

А то, что кое у каких телепортеров звук разный, – замечал? Послушай.

И особое внимание – последовательностям звуков, где подряд пару цинков патронов подобрали, а следом оружие прихватили. Это четко выдает расположение врага.

5.1.3

Не шуми!

Старайся не производить лишнего шума. Не шлепай ластами при прыжках через воду. Заметь, что когда быстро бежишь по некоторым лестницам вниз, то реагируешь на них хыканьем, как при прыжках с небольшой высоты. Такие лестницы надо проходить либо стрейфом, либо сбавлять скорость. Например, на DM4 спуск к красному фофану. Прижмись к правой стеночке – и бочком, бочком!

Там же не прыгай от желтой брони прямо вниз. Встань над аптечками, упрись носом в стену над ними и начинай тихонько сползать вниз. Так спрыгнешь бесшумно.

На DM2 ползающие над лавой панели всегда старайся перескочить за один прыжок, а еще лучше – вообще без прыж-

ков проскальзывай. Если же перепрыгиваешь за два – прыгай по два раза везде, сбивай с толку. Двойной прыжок – самый верный способ гранату на выходе отловить от бдительного, чуткого к твоим нуждам товарища.

Прыгая с большой высоты, старайся попадать на уступы. С плавающей наверху площадки на DM2 сперва прыгай к Иисусу Христу под ноги, на уступ, а уже оттуда на пол. Так кости не захрустят.

Применяй некоторые тонкости при подборе артефактов. К примеру, частенько возле Megahealth есть что-нибудь еще, оружие или боеприпасы, как все на том же DM4. Отработай захват одним резким движением: сперва Megahealth, а потом уже предмет – последний звук перекроет первый, и твое местоположение будет труднее определить.

На озверин старайся напрыгнуть сверху, тогда он сразу не зарычит, и ты сможешь применить его внезапно. Все на том же DM2 отлично понятно, как это делать. Там даже подставка сбоку приделана, чтобы сверху наскочить.

Если слышишь прыжковое хыканье одновременно со взрывом, значит, этот негодяй ракет-джампом до чего-то добирается. Таких полезных мест не так уж много, пора сходиться туда и принять меры.

5.1.4

Шуми с умом

Иногда полезно просто поскакать на месте или на бегу – это настораживает и вводит в заблуждение: куда это ты там лезешь?!

Если Megahealth стоит одиноко, то неплохо садануть из RL и одновременно схватить артефакт, маскируясь шумом взрыва.

Имитируя ракет-джамп, подпрыгни и, не причиняя себе вред, выстрели в пол перед собой – враг решит, что ты уже куда-то забрался, и помчится туда, а поскольку таких мест немного, беги туда сам и зайди со спины. К примеру, ты на DM4 внизу, у красного фофана. Враг это знает и, поскуливая от нетерпения, поджидает тебя внизу с электроразрядником в потных лапах. Тут ты имитируешь ракет-джамп, он срывается с места, ты прыгаешь в телепортер и отважно стреляешь ему в спину!

Когда враг знает (а хороший враг всегда про тебя все знает), что ты у красного фофана, то он обязательно снизу (от Thunderbolt'a) подкинет тебе туда тройку-пятерку гранат из GL. Так вот, когда они начнут одна за другой взрываться,

входи в ритм и совершай ракет-джамп в такт после взрыва последней. Это сбивает с толку даже тертых ветеранов.

5.1.5

Скорость

Когда ты повоюешь уже как следует и поднаберешься опыта, то заметишь такую вещь. При выстреле из RL, когда граната только-только отвалила от ствола (а зачастую и до этого), тебе уже будет ясно, попал ты или нет. Далеко, близко – без разницы. Враг еще в прыжке летит, граната пошла, а ты уже знаешь, где они встретятся, и знаешь результат. Так вот, если видишь, что попал, то не смотри на концовку, а беги ловить его голого и беззащитного.

5.1.6

Беги по маршруту

Мчись по кратчайшему маршруту и собирай все, не оставляя противнику ничего. Если бой один на один – это архиважно! Если враг побежит по следу – брать будет нечего, а ес-

ли попадется навстречу, то для него это станет встречей с асфальтовым катком, у тебя уже найдется, чем его поприветствовать. Но! Не становись предсказуемым, иначе отследят как Мальчика-с-пальчика по крошкам.

Иногда, наоборот, бывает неплохо вообще ничего не подбирать или подбирать избирательно, вводя парня в заблуждение.

5.1.7

Грамотно выбирай огневую позицию

Старайся вступать в бой там, где поблизости есть аптечки, а еще лучше – стоя прямо на них. По ходу «пляски смерти» непременно старайся лихо проплясать по аптечкам, не подпуская к ним противника. Зачастую даже 1 пункт здоровья решает исход боя в твою пользу.

5.1.8

Устраивай засады

Если броня крепка, боеприпасов и здоровья море

(так должно быть всегда), устраивай засады у артефактов. Гонимый жаждой поправить здоровьишко и подкрепить траченную тобой броню, противник непременно прибежит под твои мощные залпы и идеальный огонь в упор.

Отличное местечко для устройства засады – около респавн спота (respawn spot). Например, враг в известном месте на DM4 подбирает красную броню и RL, а ты уже в низочке стоишь, за спотом, спиной к стене и с Thunderbolt'ом наготове, а еще лучше – с RL. Только он появился, ка-ак ша-рахни ему по затылку! Только ласты сверкнут, да пара истошных воплей из ямы послышится. Может жать на пробел. Если же эту броню берешь ты сам, примени ракет-джамп и попотчуй его гранатками сверху. Засада сбоку у телепортера тоже хороша (только не с правой стороны!), поскольку бойца из него выбрасывает всегда лицом вперед, что позволяет тут же прожарить ему филейные части.

Самое главное в обустройстве засад – поразить жертву сразу насмерть, а то многие любят отстреливаться и этим все портят.

5.1.9

Лишай противника кормовой базы

Завалив паренька, немедленно подбери его рюкзачок – там и оружие, и боеприпас. Если рядом после жестокой перестрелки погибла парочка – немедленно беги на то место и подбери целых два рюкзачка. После чего неплохо притаиться где-нибудь рядом в закуточке, потому как оба воскресших с трясущимися от жадности ручонками наперегонки помчатся за своим добром. Где ты их по-товарищески и приветишь.

Искусно применяя ракет-джамп, можно выдергивать рюкзачки даже из лавы. Не оставляй им ничего!

5.1.10

Пинг

Пинг (ping) – термин из жизни подводных лодок, щелчок сонара, а вовсе не то, про что все думают. Чем он меньше – тем игра бодрее. Подключившись к серверу, набери

в консоли ring и погляди, что к чему. Рекомендую протянуть отдельный телефонный провод от электронного болвана до телефонной коробки, желательно – из чистой меди или серебра (с ногу толщиной), результат не замедлит сказаться. По крайней мере, постарайся устранить все скрутки на линии. Ведь как все делает отечественный монтер на родине Ломоносова и Кулибина? Известно как: через задницу. Так что пропаяй все как следует сам.

Но вообще-то лично я предпочитаю рубиться по LAN, это намного круче и интереснее. Потому что при нашей связи у меня сам ring толщиной с ногу, а lag – еще толще, LAN – другое дело! Сплошная конкретика!

5.2

Тактика поведения противника

5.2.1

Кемпер (ака Пастух)

Что есть кемпер? По всеобщему убеждению – низшая

форма жизни в Quake, нечто гнусное и омерзительное. Такое отношение заслужил тем, что в классической своей разновидности постоянно сидит в засаде возле RL, озверина, брони или какого другого рулеза. Таким образом, любой подскочивший за подкреплением и усилением получает в морду гранату, а вышеперечисленные предметы так и остаются на месте, разве что сам кемпер их берет. Дефиниция данного понятия достаточно непростая, ибо даже его трактовка весьма многообразна. На мой взгляд, это просто одна из разновидностей тактики боя, поскольку каждый боец время от времени устраивает засады, в дальнейшем яростно отрицая склонность к кемперству.

Наиболее злобные ревнители ортодоксальной Quake-нравственности даже грамотный бег по маршруту (см. 5.1.6 и 5.2.3) считают разновидностью кемперства. А продвинутые парни даже сочиняют спецпрограммы типа Anticamper, где оружие, броня и артефакты сами бдительно следят за тем, чтобы ты не торчал в зоне их видимости. Сперва тебя предупреждают (мол, сдерни пинчер!), потом лишают здоровья, а в случае полной непонятливости мочат и гонят с сервера.

Короче, все ненавидят кемперов и зарабатываемые ими фраги считают полной дешевкой. Дело уже дошло до того, что самые яростные кемпероненавистники выделились в особую категорию бойцов под названием lumberjack, которые заняты исключительно зачисткой уровней от кемперов.

Причем стараются делать это только топором, откуда и название – дровосек. Кемпер их валит, а они снова за топор, бегом к нему и по башке, и по башке! Пока он не вылезет либо вообще не уйдет с уровня. Менее решительно настроенные извещают коллег о присутствии кемперов письменно, после чего начинается организованная травля назначенного виноватым.

Кстати, если ты постоянно валишь кемперов и устраиваешь засады возле мест, удобных для засады, то кто тогда ты сам?

Короче, что бы там ни говорили, для новичка, попавшего в железные лапы к матерым, злым, жестоким и беспощадным, как сама Смерть, элитным Quake-ветеранам, кемперство – единственный способ урвать хоть пару-тройку фрагов. Так что не стесняйся, поступай как считаешь нужным. Ребята тебя поправят, если что...

Что касается меня самого, то, на мой взгляд, это просто-напросто один из тактических элементов нормальной игры, который надо грамотно применять самому и уметь с его помощью противостоять владеющему им противнику.

5.2.2

Снайпер (или Партизан)

Разновидность кемпера, не менее сволочная, чем головной образец, и так же всеми ненавидимая. Разница в том, что снайпер сидит не возле артефактов и оружия, а в укрытии над оживленными маршрутами и в местах наиболее вероятного появления противника. Предпочтение отдается неприметным местечкам под потолком.

Например, на E1M2, в помещении с кучей аптек и Megahealth, можно забраться под самое небо, откуда простреливается все. Жертва даже сообразить ничего не успевает, да и следа от бьющей в темечко гранаты увидеть никак нельзя.

5.2.3

Бегун по расписанию

Нарезая круги, бежит по одному маршруту, собирая все подряд и сообразуя скорость бега со скоростью появления

подобранных ранее предметов. Juice cycle (сочный круг) называется. Не обязательно бегать кругами по всему уровню. Можно накатать четкий маршрут по местам хранения важных вещей и бегать по нему туда-сюда. Такой маршрут называется «рельса». Рельсы должны быть четко накатаны на всех картах.

Убить такого бегуна трудно, так как матчасть он знает в совершенстве, однако и не таких быков валили! Ломай ему график и маршрут, забирай наиболее ценный артефакт из-под носа и пускай гранатку в провожатые.

5.2.4

Убийца

Как только появляется – сразу старается убить все, что шевелится. Оружие собирает с убитого врага, не стараясь добраться до мест его появления. Броню обычно тоже не берет, концентрируется на охоте.

Крадись за ним, дождись финала очередной схватки и без промедления добей его. Еще очень хорошо поддается заманиванию в проходы и за углы, где с ним и вовсе просто расправиться.

5.2.5

Осторожный

Антипод убийцы, бережет себя любимого, следит за здоровьем. Унижений боится. Почувяв близость конца, стремительно сбегает на поиски аптек. За зеленой броней бегаёт через весь уровень. Расправляйся с ним так же, как с убийцей.

Подвожу итог: все, кроме бегуна, – ничего не смыслящие в дэсмагче бараны, а кемперы – еще и сволочи. Уподобляться им нельзя ни в коем случае. Как правило, все они либо трактористы (читай – идиоты), мнящие себя великими стратегами и большими мастерами, либо бестолковые новички (у них еще кликухи всегда такие «крутые»: *Viper*, *Reaper*). Бой с ними – полный бред, непрерывное избиение младенцев.

Все вышеперечисленные методики применяются только в комплексе, в зависимости от ситуации, т. е. спонтанно и непредсказуемо. Конечно, со временем каждый вырабатывает свой стиль и пользуется одними приемами чаще, чем другими (что тоже дает преимущество противнику).

Единственно верная тактика – глазомер, быстрота и натиск (автор – А. В. Суворов), единственно верное расширение к ней – пришел, увидел, застрелил (авторы – мы с Юлием Цезарем)!

5.3

5.3.1

Здоровье и броню постоянно держи на максимуме

Без брони, здоровья и RL вообще никуда не лезь, сначала упакуйся до икоты. Хочется сразу подохнуть – лучше просто в лаву прыгни, так хоть боеприпасы нормальным людям сэкономишь.

Сперва укрепись, вооружись, а уж потом – за дело! Набегай на врага с песней: «Я пришел к тебе с приветом, с утюгом и пистолетом!»

5.3.2

Будь безжалостным

Сразу хочу сделать лирическое отступление. В Интернете постоянно ведутся дискуссии о доблести и порядочности. Что поделаешь – дети. . .

Ну, дети – цветы жизни. Мы же, старики, – кактусы смерти. Поэтому я рекомендую тебе прислушаться к совету старого солдата и доблестного оперуполномоченного: на войне (как и в любви) все средства хороши. Deathmatch – война, пусть игрушечная, но все равно война. А на войне недобитый враг, не задумываясь, стреляет тебе в спину. И это – твоя дурасть, а не его подлость и коварство. Ты же его УБИТЬ хочешь! Так же как и он тебя, между прочим. Так что не кривляйся, смело мочи всех подряд! Господь потом рассортирует.

Например, противник свалился в ядовитую жижу и, завывая от боли и страха, мечется в поисках выхода. Не мешкай, стреляй без раздумий. Пройдешь мимо, он вылезет и тебя не пожалеет. Остап Бендер в таких случаях говаривал: «Побольше цинизма, Киса! Людям это нравится!»

Лучше бери пример с рипербота! Уж этот обязательно,

пробегая мимо, гранатку пустит – вдруг подохнешь? Бывало, сорвешься, падаешь в лаву – все пропало, шеф! Ан нет, он тебя на лету из RL – опаньки, и в клочья! Вот это по-нашему, по-бразильски. Если у тебя есть какое-нибудь преимущество, немедленно реализуй его по полной программе.

Короче, дальше я подучу тебя всяким тонкостям и гадостям, а уж где и что применять и как чему противодействовать – смотри сам, действуй по обстановке.

Ну, поехали.

5.3.3

Бойся с умом

Следи за счетом. Видишь красный флажок и число 100 на нем? Этот парень уже разнес 100 человек. Увидел человека в красном – беги без оглядки, прячься. В открытом бою шансов у тебя нет, Прибьешь его в следующий раз, мой маленький друг, и я сейчас научу тебя как...

5.3.4

Хищничай

Подбежав на звуки пальбы, не рвись в бой сразу, посмотри, кто там так яростно бьется. Ба, да ведь это наш герой в красном! Включай наилучший для данной ситуации инструмент, дожидайся конца дуэли и смело вали его. Если он сражается со слабаком, бей по герою сразу, слабака добьешь после. А вот сразу слабака не бей, иначе в итоге останешься один на один с Frag God'ом, а уж он с тобой быстро разберется.

Если так происходит с тобой – старайся забежать одному из них за спину, пусть друг в друга постреляют. Чувствуешь, что все пропало, – включи топор. Фига им, а не оружие.

Пойми правильно: речь не идет о стоянии сбоку с широко разинутым ртом. Так тебя самого моментом в лапшу распустят. Все происходит очень быстро, у тебя будет только доля секунды на то, чтобы сориентироваться. Дуэли протекают стремительно, поэтому не мешкай, сразу впрягайся в это дело на правильной стороне.

5.3.5

Вали овец

До начала боя в стиле «мясо» трезво подумай: какая у тебя задача? Внезапно ты можешь осознать, что она проста, как семейные трусы: завалить побольше народу, вот и всех делов. А стало быть, при групповых заездах ни в коем случае не устраивай дуэлей, не старайся отследить конкретного игрока и непременно прибить именно его. Побеждают по количеству, а не по качеству. За прибитого тракториста ты получишь точно такой же один фраг, как за вчерашнего чемпиона.

Так что в этом случае применяй широко распространенный (особенно в клубах) прием. Смотришь, какого цвета флажки самые последние, и начинаешь охоту за слабыми, старательно избегая встреч с крутыми и бодро набирая фраги. Особенно хорошо это получается, когда действуешь в паре, прикрывая друг друга сзади. Мы это называем Тяни-Толкай (или Держи-Пихай, кому что больше нравится).

Если так поступают с тобой – немедленно требуй прекратить это безобразие и всем включить шкуры одного цвета!!!

Как разновидность приема – отстрел экземпляров с боль-

шим пингом. Когда его (пинг) проверяют с целью выяснить, кого же валить в первую очередь, приходится останавливаться и копаться в консоли (см.5.3.13). Тут-то и надо таких умников мигом вышибать.

5.3.6

Вводи в заблуждение

Имея на руках RL, Perforator или Thunderbolt, либо переключись на топор и долбани как будто невзначай по стеночке, либо бегай и стреляй из винтаря, пока бестолковая вражина не заглотит приманочку. Особенно хорошо при уходе от погони засадить пару раз из RL, а потом стрельнуть пару раз из винтаря, дескать, гранаты закончились.

Завидев тебя с топором или услышав твою бодрую пальбу, он налетит коршуном – вот ведь она, добыча! А ты сразу переключайся на вышеупомянутые инструменты, и – добро пожаловать в наш списочек! В следующий раз думать будет.

5.3.7

Включай подъемники, двери и гвоздометы

Пробегая мимо подъемника, наступи на него, но наверх не поднимайся. Пусть противник думает, что ты поднялся, а сам творчески зайди с другой стороны. Это не так просто, потому что включить его надо очень быстро и так, чтобы он тебя не поднял. Иначе ты спрыгнешь с хыканьем, а такие идиотские хитрости с серьезными людьми не прокатывают. Или наоборот: прыгай через них так, чтобы не включались.

Аналогично поступай с дверьми: открой, но забеги с другой стороны. Гвоздометы (типа E1M2) тоже включай и иди в обход.

5.3.8

Высший пилотаж шумения

Если в консоли набрать такую команду: `play items/damatp.wav` и давануть на Enter, то окрестности огласит рев озверина, а зорко стерегущий его противник просто ошале-

ет. Залезь через Qped в РАК и посмотри, чего там хорошего в формате wav, а потом применяй по обстановке. Навскидку выдаю:

```
play items/protect.wav - пентаграмма
play items/invl.wav - кольцо теней
play items/armor1.wav - лязг брони
play doors/stndr.wav - открывающаяся
дверь
play buttons/airbut.wav - кнопка
play misc/h2ohit1.wav - прыжок в воду
play misc/r_tele1.wav - телепортация,
их 5 штук, только разные цифры подставляй
play plats/medplat1.wav - подъемник
```

С таким оригинальным звуковым решением deathmatch сразу заиграет свежими красками, а противник очумеет. Однозначно!

5.3.9

Прожарка

Ты – в водоеме, в цепких лапах – Thunderbolt. Впереди

под водой – минимум парочка ребят, а еще лучше – поболее. Смело жми на спуск – бздынь! Тебе конец, но счет фрагов попер вверх. Ну а коли на руках пентаграмма – вообще красота, только успевай батарейки подбирать!

Имей в виду, что прожарка тоже имеет радиус поражения и валит всех, кто находится в поле твоего зрения (то, что ты не видишь их из-под воды, роли не играет, лишь бы прямую от башки до башки можно было провести). Парни обычно недоумевают: как так?! А вот так!!! Само собой, это дело не валит тех, кого не видно.

Но прежде чем такую поганку завернуть, элегантно выплыви брассом на оперативный простор, чтобы уж все вокруг под раздачу попали.

Вообще тут все зависит от количества батареек на кармане. Поскольку Thunderbolt под водой разряжается мгновенно, опытным путем установи, какое количество ячеек не прикончит тебя при наличии крепкого здоровья и хорошей брони. Одна ячейка отнимает 17 пунктов, и если у тебя их всего пяток – крепкий враг ласты не завернет. Если больше 20 – сам непременно крякнешь, как ни отжирайся. Опробуй сам, потом разрядись на бережку в чью-нибудь потную рожу до разумного предела и после этого смело прыгай к ребятам в пруд с кипятильничком.

Кстати, из Thunderbolt'a можно коротенький разряд дать, когда плывешь, высунувшись из воды. Следи, как тебя качает на волне, и в верхней точке дай разряд. Повторяю – коро-

тенький! И только один.

И последнее – Quake’у что вода, что лава – все по барабану, он их не различает. Так что в лаве прожарка работает точно так же.

5.3.10

Подводные заплывы

Первое: соскакивая в воду, держи прыжок нажатым. В результате получится не нырок, а совсем другой звук, это сбивает с толку.

Второе: нырнув, тут же сдай назад. Упреждающие выстрелы погони уйдут вперед. Сама же погоня всегда тоже проскакивает вперед, а уж мы-то по их жирным задницам фиг промажем! Лучшее оружие для подводной охоты – Perforator, только про упреждение не забывай.

Кстати, если с берега слышишь какую-нибудь бучу под водой, непременно проводи глубинное бомбометание из RL, там обязательно парочка фрагов кверху брюхом выплывет.

Далее. При плавании ни в коем случае не пользуйся опциями «всплытие-погружение» – этой отрыжкой проклятого трактористского прошлого. Жми полный вперед (или назад) и верти башкой. Тех, кто любит плавать, высунув из во-

ды башню (а таких очень много), снизу убивать легко и приятно. А уж если высовываешь, то старайся делать это за какой-нибудь колонной, дабы поганый супостат тебя с берега не увидал. Выныривать старайся почаще, раз в 3 секунды, тогда не будешь фыркать. При этом можно пользоваться «всплытие» – но это слишком медленно – и категорически нельзя «прыжок» – он булькает.

При нырках во всякую ядовитую дрянь помни, что при наличии Megahealth и крепкой брони можно достаточно далеко проскочить. Бежит, понимаешь, какой-нибудь барбос, хватает ОЗК и в жижу – скок, глубоко уверенный в своей безнаказанности. А ты за ним – шась! Сзади по башке ему – тресь! Сюрприз, братан! И вылезая из воды на бережок, не забудь жахнуть предупреждающим: вдруг там кто нас дожидается? Во, глядишь, и дождался...

Ну и, само собой, набери в консоли или засади в конфигурацию строчку

```
gl_polyblend 0
```

Это просветлит водицу.

5.3.11

Отправляй обидные сообщения

Вообще-то, это не особо актуально, ибо тупорылость соотечественников в иностранных языках просто потрясает. Тем не менее после каждой своей удачи посылай истязаемому какое-нибудь злоехидное сообщение. Для того чтобы отправлять их одним касанием – привяжи к клавишам. Делается эта так: выдвигаешь консоль и вводишь bind у «say Swim, bastard!» – и теперь, как только спихнешь вражину в лаву, жми на «Y». После того как он зажарится раз пятый, поинтересуйся: «Where is lava?!» После седьмого констатируй: «Born to love volcanoes!» Ну а уж если тебя кто-то мастерским выстрелом до зада развалил, согласишься: «That was nice!»

Подготовь с пяток таких сообщений на разные случаи и постоянно изводи его. Паренек моментально звереет, а тогда его и без того бестолковая игра становится еще хуже. Но не перестарайся – оскорблять человека не надо (если это, конечно, человек, а не тракторист).

И вообще, фильтруй базар! Сколько раз приходилось видеть, как исполненные благородства дуэли мгновенно пере-

ходили в яростные рукопашные... Причем последние, учитывая специфику службы, зачастую бывали гораздо поинтереснее первых. Береги себя, следи за речью.

Да, еще один момент. Если идет командное сражение и связь установлена не в режиме `messagemode2`, то неплохо привязать сообщение с максимальным количеством знаков, строк на 20 каких-нибудь «хе-хе». Как только переговоры за-теют – сразу посылай! Пусть читают!

5.3.12

Обвиняй в жульничестве

Разок выстрелив в парня, отпиши: «В чем дело (впиши имя)?! Я четыре гранаты в тебя засадил, а ты живой?!» Общественность немедленно заинтересуется: это как такое получается? Все побегут проверять, и начнется организованная охота.

5.3.13

Применяй лесть

Только что тебя ловко прибил соперник. Посылай ему сообщение: «Ну ты, папа, крут! Где это ты так биться научился?!» И пока он, надувшись от важности, строчит тебе ответ, набеги и засади ему гранатой. Хвастаться – некрасиво! Чтобы подобного не случилось с тобой – см. 5.3.8.

Данный прием – западлизм самого крайнего вида. Людей, неподвижно стоящих посреди помещения, обычно не валят: они либо что-то едят, либо у них большой пинг (это опять не то, про что ты подумал). Так вот, встань посередине и жди, когда кто-нибудь мимо пробежит, после чего добросовестно навесь пробежавшему по затылку.

5.3.14

Улучшай показатели

Если пользуешься утилитой для подсчета результатов, то, набросав кому-нибудь на башку гранат из укромного местечка

ка сверху, сразу переключись на топор. Фраги у нас фиксируются по тому оружию, которое было в твоих крепких руках на момент гибели врага. То есть враг взорвался на гранате, а зафиксируется смерть от топора.

Таким образом, в итоге ты навалишь кучу народу топором, даже им не помахав, а публика совершенно обоснованно проникнется к тебе уважением.

5.3.15

Отработай уход от погони

Проще говоря – обрубай хвосты. Во-первых, см. 2.3. Далее. Ты бежишь, яростный топот погони за спиной, мимо, обжигая уши, свистят гранаты, впереди поворот под 90 градусов направо. Перед самым поворотом пускаешь в стену пару гранат из GL – если враг их на репу и не примет, то время на увиливании потеряет. Повернув за угол, мгновенно разворачивайся на 180, переключайся на оружие ближнего боя, перфорируй парня ливнем девятидюймовых гвоздей или сделай ему прижигание мозгов. И даже без погони всегда оглядывайся при поворотах.

Пробегая через двери и ворота, можно попробовать незаметно отойти в бок за косячок, чтобы преследователь про-

скочил мимо, после чего ударить в спину.

На открытых пространствах можно просто, не разворачиваясь, принять вбок, сдать назад и оказаться у него за спиной. Идиотов, с которыми прокатывают подобные «маневры», гораздо больше, чем может показаться.

5.3.16

Грамотно организуй погоню

Будь готов к тому, что все сказанное выше применят к тебе. А поэтому, загнав жертву за поворот и подбегая следом к этому самому повороту направо, заблаговременно развернись лицом к проходу и стрейфом выходи в коридор, бодро простреливая сектор прохода. И если враг тебя там ждет, то встреча окажется вовсе и не с тобой, а с роем злых гвоздей.

5.3.17

Не стой у стен и углов

Стоять не надо вообще! Но если уж ты стоишь, отойди

от стен и углов, чтобы кто-нибудь умный радиусом взрыва тебя не достал...

5.3.18

Толковый кемпер

Даже занимаясь таким гнуснейшим делом, как кемперство, делай его как следует. Вообще, если делаешь что-нибудь, то старайся сделать хорошо. Плохо само получится.

Перво-наперво поимей достойное оружие, обеспечивающее мгновенную расправу. Выбери хорошее место для засады: повыше, неприметное, темное и с возможностью отхода. Очень хорошее место – наверху возле лифта, можно сверху спокойно пристрелить поднимающегося, и рюкзачок с добычей прямо тебе под ноги доставят.

Кстати, сам снизу на лифт буром не лезь – сперва включи его и посмотри, какая сверху реакция. Если никакой – поднимайся, глядя вверх в сторону выхода. Правда, встречаются лифты со специальной коварной приступочкой, типа как на E1M6 – The Door to Chthon по пути к RL, будь внимательнее. А если там кто-то засел – заходи с другой стороны, и вообще беги, пока он вниз не спрыгнул.

Рюкзачок пристреленного из засады парня лучше не тро-

гать. Во-первых, он за ним побежит сам, а во-вторых, это отличная приманка и для других. Необходимо только сменить место засады, чтобы влупить ему с другой стороны, откуда он не ждет.

Засады у respawn spot не устраивай и вообще культа из таких засад не делай, ибо это дешманство (?) и ведет к появлению дурных привычек. Но, увидев свежесвлупляющегося паренька, разнеси его немедленно! Потому как, если парень начал безобразничать и его сразу же не пристрелить, он так ничего и не поймет, это я тебе как опер говорю.

Другое дело, когда ты четко знаешь порядок появлений по точкам на уровне и несешься от одной к другой, как литерный паровоз, уничтожая все, что шевелится! Это – ма-стерство.

Все вышесказанное про засады применимо и к снайперу. Да, снайпер может пользоваться неким подобием оптического прицела, изготавливаемого следующим образом:

```
bind <удобная кнопка>+zoom
alias +zoom «fov 22;m_pitch 0.005;m_yaw
0.005»
alias -zoom «fov 90;m_pitch 0.022;m_yaw
0.022»
```

5.3.19

Как завалить кемпера

Если ты его заметил или знаешь, что он любит так действовать, поступай следующим образом: гони на него жертву либо убегай в сторону его засады от преследователя сам. Далее старайся спровоцировать между ними перестрелку и прячься, а как только они закончат – вали счастливого победителя, как только он выберется за рюкзачком жертвы.

Это, конечно, только слова. Лучше смотри из-за угла, пусть сперва кто-нибудь другой на него нападет, а потом и ты подключайся.

Если же это бой один на один, сначала собери максимальное количество брони, здоровья и либо бросайся в атаку, либо постарайся выкурить его из засады с помощью GL. При стрельбе из-за угла помни о радиусе взрыва, держись от стены подальше.

5.3.20

Как изводить кемпера

Будучи подло убитым из засады, оживать не торопись. Посмотри, что этот паразит делает, а потом напиши ему что-нибудь типа: «Не стой в этом углу, сволочь!» Подойдет к двери: «Нет за этой дверью никого, скотина!», «А ну не трожь рюкзачок, гад!» и вообще «Сюда не ходи, убью!». Это их раздражает и пугает, кемперы нервничают и плачут, им становится страшно, и они убегают играть в Dendy.

5.3.21

Подбери цвет одежды

Практика показывает, что зелено-коричневая одежда не так заметна. Особенно сильно это помогает при игре с идиотами (читай – трактористами). Так что присмотри себе что-нибудь такое неприметное.

Вообще же у настоящего джигита должен быть свой персональный skin – личная «шкура». Позаботься о своем внеш-

нем виде. Ибо, как известно, по скину встречают, по фрагам провожают. См. также 5.3.28.

Если дело происходит в QuakeWorld, выбери Skins off: быстрее игра начнется (не надо шкуры грузить), и всех красноглазых придурков в черном, прячущихся по темным углам, будет отлично видно.

5.3.22

Если тебя убили, не стучи сразу по пробелу

Сперва посмотри, куда это он намылился. Иногда помогает, особенно в бою один на один. Рекомендую. Особенно хорошо мертвая голова помогает засекаать кемперов и снайперов.

И если враг бежит от одного слота к другому, убивая тебя раз за разом, не торопись давить на space – дай ему постоять. Как правило, противник убегает вооружаться и укрепляться, а у тебя появляется маленький шанс.

5.3.23

Если тебя уже добивают в ближнем бою, без раздумий бей гранатой

Погибнешь сам, но и его прихватишь с собой. 0:0. Чтобы сделать так, необходимо уметь мгновенно переключать оружие (см. п. 1.1).

5.3.24

Бейся до последнего

Даже если у тебя кончилось абсолютно все и остался только топор, бейся насмерть! Бывает, достаточно один раз тукнуть топориком по темечку, и – вот она, победа! Но если чувствуешь себя неважнецки, примени тактику изматывания противника бегом, вали оттуда побыстрее: нажрись аптечек, поправь здоровье и почини броню. Броня крепка – и фраги наши быстры!

5.3.25

Простреливай засады

Не забывай с разворота простреливать косячки над дверьми, темные ямки, высокие приступочки и вообще все места, где любишь прятаться сам, – там вполне может сидеть и дожидаться твоей меткой гранаты какой-нибудь терпеливый паренек. Не забывай шархнуть по риспаун споту – ну как там кто появляется?

Особо одаренные любят вульгарно прятаться за углами. От этого дела быстро вылечивает Thunderbolt. Кстати, насчет этого самого стояния за углом. Тут все не так просто, как может показаться. Присмотрись, попробуй. Зачастую это срывает даже против очень серьезных людей и в таких идиотских местах, что только диву даешься.

Повторяю еще раз – не лезь всегда вправо, а вот сам стреляй перво-наперво именно туда.

А если набрал много гранат – обязательно щедро расшвыривай их по всяким закуткам, бросай сверху в места вероятного скопления противника и пускай на всякий пожарный из-за углов вдоль по коридорам. Сам удивишься, сколько ни в чем не повинного народу можно не глядя загубить.

5.3.26

Если враг зашел в телепортер – немедленно прыгай за ним

Если он там, проявляя незнание материальной части, стоит и крутит своей пустой башкой, размышляя, куда бы это ему податься, то при твоём появлении его порвет как грелку (telefrag называется). Враг при этом в минуса не попадет, а вот твой счет на единицу увеличится. А заодно оружия и боезапаса его лишишь.

Если сам, уходя от погони, прыгнул в телепортер, – немедленно выпрыгни обратно: вполне возможно, что набежавшего врага порвет. Причем, выскочив вперед, ни в коем случае не пытайся запрыгнуть назад задним ходом: при выбросе есть некоторая инерция, поэтому мгновенно развернись на 90 градусов и запрыгни назад стрейфом.

Еще можно быстро прыгать туда-сюда, кто кого порвет, но тут уже как повезет: если пинг большой – скорее всего, тебя. По аналогии: если враг свое дело знает туго и любит активно туда-сюда скакать, не торопись за ним: встань у телепортера спиной к стеночке (ага, справа, справа...) и, когда он шустро так выскочит назад, всыпь ему по первое чис-

ло. Вообще, выскочив, всегда разворачивайся: 100 % за то, что справа тебя там уже ждут и встречают либо гонятся. Не разочаровывай парней.

Такие же прыжки отлично сбивают с толку отслеживание твоего местонахождения и помогают проскочить в тыл противнику.

Телепортер, в который можно войти с двух сторон (DM6), беги и встань наготове сзади (лучше все-таки слева, потому что справа, как обычно, только бараны всегда стоят, где их грамотные бойцы успешно валят (см. выше и 5.3.18).

Кстати, никогда не лезь в двойные с той стороны, откуда выбрасывает, равно как не прыгай на телепортер сверху: по закону подлости тебя обязательно порвет. Если идет групповое побоище («мясо» называется), вообще ходи только пешком, целее будешь.

Если ты, отрываясь от погони, выскочил из телепортера и есть планы мчаться дальше – развернись и подкинь пару-тройку гранат из GL на spot, пусть попляшет. Если четко знаешь, что сейчас из телепортера выскочит враг, тоже не жадничай, подбрось.

А при входе на уровень сдай назад, за spot, и если кого-то выбросит перед тобой, ты сразу же дашь ему предупредительный выстрел в затылок и будешь иметь изначальное преимущество.

5.3.27

С крюком – через телепортер

В некоторых версиях (Capture the Flag) народ пользуется так называемый Grappling Hook, по-нашему крюк или кошка. Так вот, цепляй ближайшего господина этим самым крюком и прыгай в телепортер, наслаждаясь сочным звуком фрагментации его тела. Равно как если изловчиться и заарканить другого господина перед его прыжком в телепортер, получим аналогичный результат.

5.3.28

Переодевание

Оперативная комбинация по внедрению во вражеское подразделение. Входишь в меню и выбираешь цвет одежды вражеской команды, пробираешься в их стройные ряды и наводишь шухер в самый неподходящий для них момент (если не включен teamplay 1). На любителя. После таких тонких ходов могут больше в коллектив и не допустить.

Но уж если ты так делаешь, то назначь с пяток привязок разных цветов (а с ними и имен) к разным клавишам, дабы сбить всех с толку окончательно. Самые «толковые» ребята вообще привязывают это дело к клавишам движения, после чего куда ни побегут – всегда разного цвета. Но будь готов к тому, что тебя взгреют по первое число. Причем сразу все.

5.3.29

Обходи респаун споты

Respawn spot – это такое место на уровне, на котором воскресают из небытия убиенные бойцы. Как правило, они обозначены на полу квадратными плитами, но далеко не всегда.

Допустим, в крепчайшей красной броне, с двумя Megahealth'ами, с RL наперевес и с соткой гранат в рюкзаке ты пробегаешь через spot. А в этот момент какой-то балбес жмет respawn. И все, происходит telefrag... Ты с сочным чавканьем обдаешь стены своими кишками, а довольный супостат нагло подбирает твой рюкзачок и вооружается до зубов.

Обходи эти жуткие места стороной, не стесняйся. Это продлевает жизнь и улучшает счет.

5.3.30

Умело используй особенности местности и рельефа

Повсюду есть масса дырок, перил и выступов, за которыми можно затаиться, а потом внезапно выпрыгнуть и напасть. Присматривайся, запоминай, как поступают другие. Только не забывай простреливать эти места, вдруг кто есть?.. Используй лестницы под высоким потолком следующим образом: ты спускаешься, враг поднимается, rocket jump – и сверху с разворота добавь ему по беззащитному затылку бестолковой головы.

5.3.31

Используй лифты

Встань возле платформы (например, E1M1) и, как только увидишь выбегающего врага, стреляй, одновременно заходя

стрейфом на платформу. Его первый выстрел – строго мимо. На ходу стреляй еще, а потом спрыгивай и опять стреляй.

5.3.32

Смотри, откуда что летит

По направлению полета любого снаряда легко отследить, откуда он прилетел. По тому, как летят и отскакивают гранаты из GL, легко можно понять, бросают их сверху или из-за угла. В этих случаях стандартная схема атаки такова: набросать гранат, дождаться, пока они все рванут, и выбежать, стреляя на ходу. Если подкидывают тебе, отойди и жди с RL, пока он выскочит. Изменился угол заброса – подкинь обратно сам. Через его свежезаброшенные гранаты можно пробежать и как следует ему закатать.

5.3.33

Соревнования

Отправляясь на праведный бой, непременно возьми с собой боевую подружку – верную, хорошо пристрелянную

мышь. Позаботься о надежном военном коврикe. С чужим инструментом хороших результатов не покажешь никогда. Дискета с личной конфигурацией – с собой, в партийном билете.

Ход боя слушай только через прозорливо прихваченные наушники (с длинным проводом) – чтобы грохот чужих колонок не сбивал с толку, да и чтобы свои твое расположение не выдавали.

Не помешает взять с собой полотенце для вытирания потных рук. Мышь должна удерживаться мертво, а не выскальзывать из пальцев, как миска в солдатской столовой.

И ни в коем случае не пей перед боем никакого алкоголя, даже пиво решительно отвергай. Не веришь науке – мигом убедишься сам, насколько падает реакция и как позорно ухудшается счет.

5.4

Командная игра

Командная игра – это *teamplay*, в который играют тиммейтеры, то есть войсковые товарищи. Командная игра подразумевает слаженность, четкую взаимовыручку и непрерывное взаимодействие. Без этого можно даже и не начинать.

Неорганизованное стадо будет немедленно разогнано и порвано более дисциплинированным противником. Организация и взаимодействие разворачиваются по следующим пунктам.

5.4.1

Установление контроля над уровнем

Контроль над уровнем – основа основ грамотного тимплея. Устанавливается над местами риспауна ключевых артефактов – озверина и брони, вооружения – ракет лаунчер, и боеприпасов. Задача проста до слез: артефакты и оружие ни в коем случае не должны попадать в грязные вражеские лапы. Оборона выстраивается применительно к конкретной карте. И чем больше взятых под контроль рулезов, тем больше шансы на победу.

Запомни раз и навсегда: в тимплее главная задача команды – контроль над уровнем. Боевые задачи ставятся лично каждому бойцу, после чего его главной задачей становится не набор фрагов и дурацкие погони за разбегающимся супостатом, а контроль. Если каждый знает свой маневр, то команда держит уровень. Результат – победа. Заступивший на пост боец должен стоять там насмерть и ни в коем

случае не лезть к другим. Если какой-нибудь урод начнет гоняться за фрагами – пиши пропало. И сам подохнет, и счет загубит. Настоящий джигит держит рулез, боится товарищей и убегает только в том случае, когда есть прямая угроза сдать свой ракет лаунчер врагу. Не надо никуда бегать. Если ты занял козырную позицию, фраги сами к тебе прибегут.

5.4.2

Знай любой маневр

Основное внимание на карте уделяется кваду-озверину. Возле него выставляется лучший из лучших, надежда-боец. Квад – основа основ! Если его не захватить в самом начале – жди беды. Если захватили – то вся команда должна поддерживать квадера. Сам он должен беречь себя родимого изо всех сил. Для него все – ракет лаунчер, красный фан – в первую очередь. Потому что как только он возьмет квад, так его задача – пройти по карте смертоносным ураганом, сметая все и всех, сшибая фраги пачками. Но не одному, а в паре.

Объект номер два – пента. Неплохое местечко для визита квадера, там постоянно нездоровая суета. Номер три – ракет лаунчер. Враг без ракет лаунчера подобен овце, нечаян-

но угодившей в стаю волков. За оружием и боеприпасами надо вообще смотреть очень строго. У врага не должно быть не то что ракет лаунчера... У него вообще ничего не должно быть. Пускай враги бегают голые, босые и строго с топорами. Причем – не где попало, а только там, где им бегать разрешают. Объект номер четыре – броня. И последний – шифт. Но при этом не забывай отжирать на бегу все боеприпасы. Все – это значит и патроны к бумстику тоже. Про ракеты и батарейки я молчу. Тот, кто оставляет ракеты врагу, – коварный изменник, чудом внедрившийся в команду и подлежащий немедленному забиванию ногами.

Постоянно будь готов подменить товарища на любом посту. Взаимозаменяемость должна быть полной. Каждый должен уметь делать все: пасти любой рулез на любой карте, грамотно кемперить где надо и отстреливать оборзевшего неприятеля на полном скаку. Смерть любого бойца не должна вносить сумятицы в наши стройные ряды, один за всех – и все за одного.

5.4.3

Боевое взаимодействие

Кроме личных навыков, научись действовать в двойке –

вопросы прикрытия и помощи должны быть отработаны досконально. Это – основа. Хорошая двойка в бою равна четверым тупорылым одиночкам. Иногда при штурме окопавшихся возле наших рулезов подлецов приходится действовать группой до четырех человек, но это уже крайность и, как правило, результат грубейшей ошибки в построении обороны.

5.4.4

Боевая связь

Тиммейтеры должны постоянно быть в курсе того, что происходит в разных углах карты. Где ты болтаешься, что делает враг, что тебе удалось притырить – сообщай немедленно. То есть бегаешь и постоянно «стучишь» о том, что делаешь сам, и о том, что творится вокруг. То кто-то озверин поднял, то кто-то пенту урвал – сообщай про все. Правда, если их берет кто-то из чужой команды, бегать и докладывать ты будешь недолго, но все равно – сообщай. Но даже если свой – сообщи, он в боевом угаре может забыть сообщить самостоятельно. Также не забывай смотреть за нездоровой активностью врага с целью своевременного вскрытия его преступных замыслов.

Особый момент – просьбы о помощи. Не надо визжать: «Все пропало!!! Выручай, братва!!!» – тогда, когда у тебя осталось 10 пунктов брони и здоровья – ровно на один раз поссать или долететь до воды. Подумай об этом заранее. Либо старайся отступить и завести врага за собой, в цепкие лапы подоспевших товарищей.

6. Тренировка

И если после всего прочитанного ты того и гляди опять меня спросишь: так все-таки как же мне забить этого крутого паренька, который играет лучше меня?! Я тебе, конечно же, честно и безо всякого промедления отвечу:

А НИКАК!

Он потому тебя и валит, что играет лучше, хе-хе.

Зато я дам тебе совершенно бесплатный совет: тренируйся!!! Первые лет пять будет трудно, а потом привыкнешь, и все пойдет как по маслу. И если он все это время ничего не будет делать, то, может, ты его и пришибешь. Разок. Вполне может такое случиться, да.

Так что тренируйся ежедневно и помногу! «Constant practice!» – так говорил James Bond, а я развиваю его тезис вглубь: «Practice makes perfect!» А поэтому:

6.1

Регулярно бейся в Quake на сложности Nightmare

Отрабатывай скорость прохождения уровня с полной его

зачисткой от монстров и попутным посещением всех секретов. Сохранять игру я не разрешаю, проходи на раз. Поначалу очень помогает. Рекомендации лучших собаководов.

Сам я просто обожаю нет-нет да и промчаться взад-назад по уровням, навести там привычный конституционный порядок: осадить распоясавшихся шэмблеров, приструнить людоедов и как следует вздрючить пауков. Но! Следует признать, что против мыши ни один монстр просто не тянет. Слабоваты ребята, даже если набегают стадами.

6.2

Отрабатывай элементы

Тренируйся в совершенствовании какого-нибудь одного определенного движения: конкретного прыжка, бега задом наперед, rocket jump'а. Оттачивай технику до предела. Когда ты решишь, что круче уже некуда, произойдет качественный скачок, и то, что казалось крутым день назад, сегодня покажется жалкими судорогами.

Далее: отрабатывай связки, типа «rocket jump – разворот в воздухе на 180 – пара выстрелов – захват артефакта – отход задом наперед отстреливаясь». У хорошего солдата туловище думает само, отдельно от головы. Доводи все до автома-

тизма, руки все сами должны делать, голова занята стратегией и анализом ситуации.

6.3

Регулярно бейся с ботами

Поясняю для крестьян: bot (сокращение от robot) – эта программа на QuakeC, имитирующая противника в deathmatch'e. Ему (боту) можно задать различные уровни мастерства, от полного барана до злобного терминатора. На стартовом уровне можно рекомендовать Reapeobot by Steven Polge, это – общепризнанный головной образец, настоящая смерть на двух ногах (O Queen)! Конечно, он во все не так хорош, как человек: туповат (хотя основная масса игроков значительно тупее), но зато резкий, как понос, исключительно меткий и беспощадный. Включай сразу штук несколько (skill 3), они тебе такую баню кровавую устроят – мое почтение.

Что я могу об этом сказать? Тяжело в лечении – легко в гробу! Хочешь хорошо биться с человеком – реакция должна быть просто звериная, меткость нечеловеческая и – очень высокая скорость. Лучше бота на первых порах никто тебя этому не научит, да и не стыдно перед ним. Причем ни в ко-

ем случае не делай упор на то, чтобы его перехитрить. Хитрить там не с чем, стратегическое мышление находится у бота в противозачаточном состоянии. Упор на меткость, резкость и маневр.

Когда освоишься, сверяй себя по мировому стандарту. DM6, три бота уровня skill 1, запускаемые в течение 5 секунд от начала, 4 минуты времени и 20 твоих фрагов. Пробуй...

6.4

Записывай все свои бои

Делается это так: выдвигаешь консоль и набираешь:

```
record <имя демо (назови уже сам как-нибудь)> <уровень (например, dm2)>
```

Без кавычек, конечно. Вот так:

```
record spankyourass dm2
```

Закончив, введи через то же место stopdemo.

Потом сможешь в спокойной обстановке проанализировать, как же это такое получилось, что тебя опять распустили

в лоскуты, дабы уж в следующий-то раз сделать оргвыводы и впредь такого не допускать, а, наоборот, успешно применять все увиденное самому.

Обзаведись утилитой, ведущей подсчет фрагов, самоубийств и поражений, это поубавит самомнения и прибавит объективности оценкам.

6.5

Регулярно просматривай demo мастеров

Имя им – легион, ибо несть им числа. Многие из них я просматриваю стоя смиренно и отдавая честь, настолько это круто у мастеров получается. Иногда даже мигать перестаю, боюсь что-нибудь важное упустить, уж больно быстро там все происходит. Посмотри сам, и ты увидишь как все вышеизложенное, так и, возможно, многое другое (в чем я, правда, сильно сомневаюсь). Причем в самом виртуознейшем исполнении: начиная со скоростного прохождения всего Quake'a за 16 минут 35 секунд (Quake Done Quicker) и заканчивая бешеными битвами могучих титанов за право погонять на Ferrari Кармака... (знатное demo «Как Трэш Энтропию на тачку опрокинул»).

«Учиться, учиться и еще раз учиться!» – Ильич и тут

не подкачал, смотрел в корень! Особенно у таких орлов, как Thresh, Sujoy, ParadoX, sCary, Giggler, Timber, Reptile. Короче: имя им – легион, смотри начало.

Так что тренируйся, сынок, и со временем ты станешь вроде как уже и не ты (овца, weenie и llama), а самый настоящий Ruthless Evil Menacing Veteran Quake Frag God from PlanetX – так нас обычно называют, когда мы, Сыны Ада, мчимся по уровням, сея смерть и разрушения, оставляя за собой острый запах пороха и тротила, еще трепещущие обрывки тел врагов, лужи дымящейся крови и сползающие по стенам мозги...

6.6

Как грамотно смотреть

Смотреть их надо так: скачиваешь, распаковываешь (у них. dem расширение), помещаешь в директорию ID, запускаешь Quake, выдвигаешь консоль и набираешь playdemo <название демо> (без скобок, конечно). Для QuakeWorld расширение. qwd, их помещаешь в директорию QW (надо предварительно и его наживить), запускаешь QW и далее опять набираешь playdemo <имя демо>. И в первом и во втором – имя без расширения. Вот так: playdemo thresh, и по-

неслась! Для большего эстетического наслаждения регулируй скорость просмотра, сделав так:

```
bind F9 «+showscores»
```

```
bind F10 «host_framerate 0.001» (значения  
можно менять, пробуй сам)
```

```
bind F11 «host_framerate 0»
```

```
bind F12 «host_framerate 0.1»
```

Теперь при нажатии на F10 ты сможешь насладиться замедленным просмотром лучших моментов, F12 придаст ускорение скучным местам, F11 вернет все на свои места, а F9 своевременно покажет счет.

Во как! Хоть телестудию на дому открывай и складывай «Оскар» в мешок – Камерон отдыхает с опухшим от слез лицом!

С замедлением, например, отлично видно, как на E1M7 вместо Chthon'a рвет на куски шесть шэмблеров, парочками выпадающих из ниоткуда. Я всегда подозревал, что что-то там не так... Старого опера на дешевых шэмблерах не проведешь, с понтом – Chthon...

6.7

Повторение – мать учения

Регулярно перечитывай данное руководство, ибо, не будучи специалистом, ты всего просто не запомнишь и с первого раза не поймешь. И только со временем удивишься, как раньше не замечал настолько очевидных вещей. А там, глядишь, и сам чего придумаешь! О чем обязательно сразу же отпиши в штаб, где твою чудесную находочку сперва тщательно изучат, а уж потом на пользу кровожадной обществу всенепременно в текст пристроят, занеся твое имя в список советчиков. И вообще тебя запомнят...

6.8

Делись!

Дай почитать наставление дружбанам! Без конца дубасить овец – никакого интереса, лучше показать себя против мастера. И только от мастера ты сможешь хоть чему-нибудь дельному научиться. Как это мы говорим:

Mess with the best, die like a rest!

А сам не теряй времени даром, просвещай народ! Возьми на себя тяжкое бремя миссионерства: неси знания в массы немытых трактористов-мазутчиков, приколачивай их к мозгам гвоздем и вбивай в пустые головы гранатой!

7. Заключение

Диаметральная противоположность даваемых советов может вызвать недоумение. На самом деле все просто: тезис-антитезис-синтез, диалектический подход – он и в Quake решает все вопросы!

Если где повторился – ничего, истина не тускнеет от повторения.

Но чу!.. Мой тонкий слух улавливает доносящийся со всех сторон перестук: это твои противники, прознав о том, каким ты стал, освоив мое краткое наставление, с угрюмой обреченностью заранее справляют себе деревянные бушлаты. И не надо жалеть гвоздей для ребят! Крышка должна быть прибита как следует.

Ребятки, почаще выходите в Сеть! Там вы встретитесь с интересными людьми, познакомитесь с ними и, что самое важное, УБЬЕТЕ их!..

Счастливой тебе охоты, Маугли!

AND LET THE CARNAGE BEGIN.

СТФ: Наука Отнимать

Наставление по наилучшим способам захвата вражеского флага и скорейшей доставке его на родную базу с минимальным для себя ущербом и наиболее губительным для противника образом.

1. Что такое capture the flag

Вот уже который год подряд в угрюмых подземельях Quake царит мрак бесконтрольной силы и свирепствуют убойные страсти: мощные залпы сотрясают своды, рвутся гранаты, бешено грохочут гвоздометы, визжат рикошетирующие гвозди, трещит раздираемая электрическими разрядами плоть, шкворчат падающие в лаву ошметки тел, и диким криком заходятся те, кому не повезло. Отрадно, что в области столь любимых нами смертоубийственных забав прогресс на месте не стоит. Дэсматч обретает все новые и новые формы, и одна из них – Capture the Flag.

Capture the Flag (буквально «Захват Флага», далее по тексту – СТФ) – открытое хищение флага противника, совершаемое в составе организованной группы по предварительномуговору, путем неоднократных нападений на вражескую базу с применением оружия и предметов, используемых в качестве оружия, с причинением опасного для жизни и здоровья насилия, умышленной смерти и тяжкого вреда здоровью потерпевших. Говоря проще – чистый разбой, статья 162 часть 3 Уголовного кодекса.

Такая вот исполненная свежайшего содержания и глубочайшего смысла сатанинская потеха. Автор – Дэйв «Zoid» Кирш. Capture the Flag наряду с Team Fortress – самые первые и самые могучие ветви на исполинском древе Quake,

а на данный момент (кто бы и что бы там ни орал) STF – единственный mod, добавленный рукой создателя к официальному Quake.

Существует несколько разновидностей STF: две команды – два флага (классический вариант), две команды – один флаг, три команды – два флага. Под STF умельцами из народа приспособлены все уровни Quake, плюс создано изрядное количество отличных новеньких. Среди прочего, Mission Pack#2: Dissolution of Eternity, где вся игра приспособлена неутомимым Киршем под три разновидности STF и два варианта дэсматча. В Shrak for Quake можно побиться за флаги под личиной пауков против скорпионов, и наоборот.

Помимо этого, есть еще целая куча конверсии с различными правилами: Thunderwalker, Loki's Minion, Hot Potato, AU Stars STF и другие, каждая со своими особенностями и правилами.

Логическое развитие задумка получила в упомянутой выше замечательнейшей игре Team Fortress. Правда, тут я затрудняюсь сказать, кто из них был первым: STF или TF. В общем, далее речь пойдет только о классическом варианте STF (v. 4.21) применительно к классическому Quake.

Сразу оговорюсь: все, что написано дальше, предназначено для игры командой. Речь идет об организованных действиях в составе подразделения (Клана), а не о бестолковых метаниях по уровням стаям гамадрилов. Образчик клинического идиотизма подобного рода – сцены высадки, пе-

редвижений и боев в х/ф «Starship Troopers». Кто смотрел, тот меня поймет. СТФ – это четкое исполнение каждым своих обязанностей, взаимодействие, помощь, достижение победы общими усилиями. С обычным дэсматчем это несравнимо, так как здесь совсем другие правила и понятия, не придерживаясь которых победы ни в жизнь не достигнешь. Это как про дедушку с бабушкой: «жили они долго и по понятиям». Вот и ты живи по понятиям, и жизнь твоя будет долгой (относительно) и интересной (весьма). Как и все гениальное, суть игры и ее правила предельно просты. Приступаем к разбору.

2. Правила захвата

На противоположных концах уровня организуются две базы, Красная и Синяя, укомплектованные флагами соответствующих цветов и отмеченные спецокрасом стен. Бойцы, соответственно, по выбору делятся на Красную и Синюю команды.

В начале игры команды появляются на своих базах. При этом каждый воин оснащается 50 пунктами зеленой брони, что позволяет выдержать хотя бы одно прямое попадание гранатой. В случае гибели бойца он появляется на респавн споте где-нибудь на уровне. То есть, если ты ликвидируешь обороняющего свою базу врага, он не появится через секунду в том же самом месте.

Если ты подключаешься к уже давно идущему бою, то можешь поначалу зацепить игру в режиме наблюдателя, а потом уже решить, к какой команде присоединиться. Существует также возможность смены команды по ходу игры (но при этом боец теряет все набранные флаги).

Флаги в СТФ сделаны на основе ключей Quake. Поначалу это и были ключи, и несущие (т. е. временные владельцы ключей) бегали с ними на поясе, как Буратино от Карабаса-Барабаса. Теперь это настоящий развевающийся стяг, при захвате запрыгивающий тебе за спину, излучающий приятное сияние и оставляющий за собой нежно-зеленоватые

светящиеся хвостики. Несущего видно издалека, в него исключительно удобно целиться, а сияние не позволяет ему тихариться по темным углам. Захватив флаг противника, ты должен вернуться с ним на родную базу и пробежать через свой флаг. И как только несущий вражеский флаг коснется своего флага – виктория! Трубят фанфары и гремят литавры, база бурлит и ликует от восторга. Донесший получает 15 фрагов, каждый из команды – по 10. По умолчанию игра продолжается либо до 150 фрагов, либо в течение 35 минут, затем уровень меняется.

Все манипуляции с флагами сопровождаются звуковыми сигналами, а на экране прописываются сообщения о статусе флага на момент экстракции и захвата. Однако у тех, кто ничего не слушает и не читает, случается и такая ботва: по возвращении на базу обнаруживаешь, что своего флага на месте-то и нету! Мгновенно оценив идиотизм сложившейся ситуации, нужно сразу орать: «Государево Слово и Дело!!!» – и бросаться в погоню, дабы отобрать у наглеца умыкнутый флаг, само собой – вместе с жизненной его никчемной.

Если ты, восстанавливая попорченную справедливость, лишаешь жизни похитившего флаг противника (совершенно справедливое действие, все ворье – в распыл!), родное знамя сиротливо и косо торчит из тела поверженного ворюги, а ты за грамотное убийство получаешь 2 флага. Немедленно набеги на свой флаг, и он тут же телепортируется на базу, а ты получишь бонус-флаг. Если никто его не берет – ска-

жем, в лаву упал, – примерно через минуту он переберется на базу сам.

Внутри команды производится разделение личного состава на нападающих и защитников. По понятиям стандартного дэсматча защитники постоянно, с особым цинизмом, кемпят. В СТФ при обороне базы это жизненно необходимо, а потому – узаконено.

По ходу битвы связь с командой поддерживается в режиме `messagemode2`, в котором сообщения доступны только для своих, надежных парней.

При переходе с уровня на уровень все набранное оружие и боеприпасы теряются. Таким образом, изначальные шансы команд на старте уравниваются.

Еще одна особенность – по ходу битвы можно совершить не более четырех самоубийств. Обычно это производится с целью последующей замены рун.

По причине одновременного входа большого количества бойцов на уровень в игре введена задержка между риспаунами до 5 секунд – дабы избежать массовых телефрагов при смене уровней.

3. Специальные импульсы

Важнейший impulse в СТФ – это impulse 22, дающий привязку для крюка (grappling hook). Делается это так: выдвигаешь консоль и пишешь:

```
bind q «impulse 22»
```

Теперь при нажатии на «q» ты сразу получаешь крюк в обе руки (можно дважды выбрать топор, но это долго). Аналогично делаешь привязки остального к удобным для тебя клавишам. Пройдемся по порядку:

Impulse 20 – выкидывает рюкзачок с 20 единицами боеприпаса к выбранному тобой в данный момент оружию. Если у тебя чего-либо много – обязательно делись с товарищами, особенно ракетами со стерегущими базу.

Impulse 21 – выкидывает выбранное тобой оружие. Серьезнейший поступок. Зачастую жизненно необходимый, но, к превеликому сожалению, редко предпринимаемый.

Impulse 23 – вывод информации о том, где находятся флаги: на базе, стоят возле убиенных или же с кем-то перемещаются в сторону вражеского логова.

Impulse 25 – показывает установки сервера, т. е. можно ли поменять команду по ходу игры, бросать предметы и прочее.

Вообще-то некоторых из вышеперечисленных импульсов

может и не быть, все зависит от предпочтений хозяина сервера, но в классическом варианте они есть.

4. Руны

Помимо стандартного Quake – набора артефактов в СТФ в качестве дополнительных используются руны, общим количеством четыре штуки. Руны – это такие лиловые загогулины, которые надо подбирать при завершении сольного прохождения каждого эпизода в Quake. Они респавнятся в произвольных местах уровня в начале битвы и всей своей лиловостью зывают: не проходите мимо!

Конечно же, каждый нормальный quaker вцепляется в руны, как бультерьер в крысу. Будучи подобранной, руна наделяет владельца особыми свойствами и остается при нем до тех пор, пока его не убьют, поэтому необходимо их четко различать и стараться брать только ту, которая тебе нужна. После гибели она тут же появляется на месте славной (или позорной) смерти, как рюкзачок.

В случае падения тела в лаву или длительного невнимания со стороны бойцов – скажем, под водой – руны по истечении некоторого времени самостоятельно перемещаются по уровню.

Передавать руны войсковым товарищам нельзя, Дэйв Кириш (Commander in Chief of СТФ) это строго-настрога запретил. Выход один – наложить на себя руки. Осторожнее! Повторяю: «на себя руки», а не «себе в руки», читай внимательно! Для этого отбегаешь в укромное местечко, подаль-

ше от завидующих глаз и загребущих лап, сбрасываешь все оружие и боеприпасы в аккуратную кучку, пишешь в консоли kill, совершаешь самоубийство путем нажатия на enter, жмешь пробел и бегом мчишься подбирать свое добро. После этого можешь подбирать руны по вкусу. Напоминаю, что всего можно совершить четыре самоубийства. А свойства руны придают бойцу следующие:

4.1

Руна Скорости (Hell Magic)

Удваивает скорострельность SG и DBSG, как горох из мешка начинают сыпаться гранаты из GL, а шайтан-труба просто превращается в установку «Град». Гвоздометы – те вообще начинают жрать гвозди как бесплатные, так что лучше ими пользоваться поосторожнее. Thunderbolt – без изменений. В маленьких помещениях хороша старая добрая двустволочка, чьи стремительные дуплеты картечью резко сокращают продолжительность жизни агрессоров. Наш выбор – само собой, RL. При помощи GL пол базы в мгновение ока превращается в минное поле небывалой густоты, а уж как вражеские морды на нем качучу пляшут – просто загляденье. Пальба сопровождается здоровским таким ревом.

Руна Силы (Black Magic)

Удваивает причиняемый твоим оружием ущерб этакий перманентный озверин на полштычка. При пальбе издает специфический звук. Отличная вещь, фраги с ней загребаешь как большой совковой лопатой. Нахвати вдобавок озверин – и RL обретет силу главного калибра линкора «Миссури», как вдарить разок – в Уганде негры с пальм так и посыплются. С первого же попадания от врага только рюкзачки да руны в разные стороны летят – восьмикратное озверение! Бывало, смотришь на такого и поражаешься: «Эк тебя разнесло!» Главное – рот при выстреле пошире открывай, чтобы перепонки не повредить.

Наилучшее применение – в обороне, в позиции «мужчины сверху», т. е. на господствующей высоте. В атаке переключись на что попроще, иначе при первом же неудачном выстреле из RL тебя самого разнесет.

Если ее взял враг – втягивай его в дуэль и начинай метаться вправо-влево, 80 %, что счастливый обладатель сам себя и прикончит. Если терять особо нечего, подбегай к врагу вплотную, тогда вы убиваетесь с одного его выстрела оба.

А там уж беги что есть сил, подбирай и руну, и RL. Тут главное – бывшего хозяина обогнать.

4.3

Руна Сопротивления (Earth Magic)

Сразу уменьшает причиняемый тебе ущерб наполовину, потом причиняется ущерб броне и только напоследок – здоровью чуток. Обладателя можно определить по звуку, раздающемуся при попадании в него из любого оружия (как Pentagram of Protection). Незаменимая руна при захвате флага. А если еще прихватить красный фифан и Megahealth, то даже заговоренная граната будет тебе нипочем.

4.4

Руна Восстановления (Elder Magic)

Бодро похрюкивая, восстанавливает здоровье и броню со скоростью около десяти пунктов в секунду (+5 броня и +5 здоровье, а если только здоровье – то +10), и так до 150. При восстановлении владелец издает характерный звук. Ес-

ли берешь Megahealth, то добавленные им пункты (до 250) не будут со временем исчезать. Позаботься о добытии красной брони. Заметь, что если броню на тебе потратят до нуля, то восстанавливаться ей будет не из чего, надо новую искать. Руна хороша для действия в захвате и при обороне базы на верхних уровнях, поскольку с ней не приходится спускаться вниз для поправки здоровья.

Примечание

Запомни, как выглядит каждая руна, и старайся брать только ту, которой можешь нормально пользоваться. Поимев руну, сто раз подумай, прежде чем лезть в атаку. Если тебя завалят на чужой базе, руна достанется врагу. Поэтому, если ты не можешь стрелять как Робин Гуд, лучше с ними стоять в обороне. По крайней мере, там они достанутся товарищам. При входе на уровень стремительно промчись по окрестностям базы и постарайся сразу их захватить. Хорошо слаженная команда, контролирующая руны, практически контролирует уровень.

Помимо рун, нельзя забывать и про другие артефакты. Необходимо помнить про время их появления и своевременно появляться для захвата. Особое внимание – озверину и пентаграмме, это неизменные пособники хорошего, успешного штурма. Возле озверина должно быть выставлено боевое охранение и враг, потому как контроль над ним –

вторая половина победы.

5. Крюк

Знатная снасть для доставки тебя с максимальной скоростью в нужное место, равно как и весьма неплохое оружие. Правда, на крюк это дело вовсе и не похоже, этакий Morning Star (колючий шар от паука из Quake на смастряченной из гвоздей цепи).

Не умеешь им пользоваться – лучше и не пробуй играть в СТФ. Даже самая повышенная RL-прыгучесть, она же ракет джамп, – ерунда против крюка. Крюк позволяет перемещаться по уровню так, что в обычном Quake и не приснится. Личный состав носится вверх-вниз, как шайка гиббонов на Борнео. Незаменим при скоростном уходе от погони, поскольку скорость тяги ощутимо превосходит скорость бега. Позволяет коршуном зависнуть в укромном местечке над полем брани и производить снайперский отстрел, помичурински проводя селекционную работу среди наиболее прытких вражин.

Что же касается взятия противника на абордаж, то, будучи засажен при близкой встрече в чужое пу-зо, крюк бодро наматывает на себя вражьи потроха, позволяя в стиле «садитико» поближе ознакомиться с внутренностями потерпевшего. Тут уж и комментировать нечего – приятно. Очень даже. Причем обоим.

6. Оружие

Курс молодого бойца под названием Deathmatch Quake ты осилил, азы ремесла усвоил, и острой нужды в повторении пройденного нет. Потому сразу берем коня за рога.

Говоря об оружии, с теплым чувством вспоминаются слова Ильича, знавшего толк и в СТФ: «Из всех оружий для нас важнейшим является ракет лаунчер». Этим сказано все. При игре по сети, то есть учитывая всякие пинги и лаги (это когда ты двигаешься как в дупель пьяный на коньках), ракет лаунчер так же незаменим. Перфоратор – ракетницы лучший друг. Конечно, если целишься метко – промахнешься редко, да только GL как следует прицелиться не позволит; однако если уж попал, то враг протягивает сразу обе ноги. Граната, как ни крути, самый веский аргумент в споре за флаг, уж очень сильно здоровье подрывает. Применяй при уходе от погони. Двустволка в сочетании с толковыми рунами – дивная вещь. Thunderbolt – роскошный инструмент, но, учитывая количество народа в игре и скудость россыпей батареек, тоже не фонтан. Про остальное – нечего и говорить. Как только выползешь в Сеть – на людей посмотреть и себя показать, – сразу все поймешь. Вопросы есть? Вопросов нет. Идем дальше.

7. Структура команды

Опыт боев в Индокитае показал, что согласованно действующая команда выносит на раз любой сброд (про то, что такое сброд, смотри отличный х/ф «Starship Troopers»). Мне могут возразить: а вот бывает... Отвечаю: бывает, что и медведь летает (если его с обрыва спихнут).

В начале игры необходимо разделить команду на нападающих и защитников, т. е. на тех, кто остается в обороне, и на тех, кто идет в рейд по тылам. А иначе – не успели попасть на уровень, как все тут же сворой бешеных собак, сшибая углы и проламывая стены, бросаются брать приступом чужую базу. При этом, однако, не забывают вынести с базы весь общак: боезапас и оружие. А Боевое Знамя остается на поругание врагам – бери, кто захочет... И враги приходят, и берут, и уносят: сперва флаг, потом столовое серебро, но сильные вещи, продукты из холодильника...

Преступное легкомыслие!!! Такая «команда» изначально обречена на поражение, поскольку оставление базы с победой несовместимо. А потом как обычно – мы хотели как лучше... Не надо как лучше, надо как положено! Запомни: дисциплина – мать победы! Даже самая плохонькая дисциплина во сто крат круче, чем полное ее отсутствие.

Итак, с самого начала – распределение обязанностей. Собственно, колхоз – дело добровольное, хочешь – вступиай,

не хочешь – расстреляем. Если все непременно хотят быть центральными нападающими, возможно установление очередности. Далее – постановка боевой задачи личному составу. Каждый должен знать свой маневр, действовать сообща и исключительно по команде. И только после этого, строго в соответствии с назначенными функциональными обязанностями, нападающие отправятся в увлекательнейший грабительский поход по местам, где водятся флаги «не нашего» цвета, в то время как защитники будут решительно пресекать наглые вылазки зарвавшихся молодчиков на территории вверенной им в охрану базы.

В нападении лучше всего поделиться на боевые двойки (типа жуткий зверь Тяни-Толкай), так легче друг друга прикрывать. Теперь рассмотрим оборону и нападение поближе.

8. Оборона

Помни: база должна быть могучей твердыней, неприступной цитаделью. Наша база – уровня украшение, врагам устрашение! Коли твой флаг захвачен противником, то вся работа нападающих теряет смысл. Если охрана Боевого Знамени не поставлена должным образом, можешь сразу переименовать свой клан в артель «Напрасный труд». Дабы не испить горькую чашу поражения, необходимо организовать глубоко эшелонированную оборону, состоящую из внутренних и внешних позиций. Задача – держать и не пущать. Чем больше штыков в команде – тем больше народа должно стоять на боевом посту № 1, у Боевого Знамени клана. Сама оборона должна быть саблезубо-злой, активной и мобильной. На защите священных рубежей не должны стоять всякие дятлы – ни украсть, ни посторожить – таких вообще надо сразу на лыжи ставить (выгонять то есть).

Практически на каждой базе есть козырные позиции, дающие защитникам крупные преимущества при отражении атаки. Характерные особенности этих мест:

Они не сразу заметны входящему на базу противнику.

Расположены у флага, возле входа или выхода.

Перекрывают пути отхода врага.

Расположены на господствующих высотах.

Не требуют применения крюка.

Ищи, такие места есть везде. Занятие любого из них усиливает оборону нашего очага непримиримости многократно. Желательно стоять прямо на аптечках и подальше от стен, чтобы радиусом взрыва не достало.

Оборону строим по принципу удержания отдельных огневых пунктов, связанных между собой единой системой огня. Личный состав расставляется следующим образом: главные силы находятся возле флага (стерегущие), часть занимает позиции у входов (охрана периметра) и часть выставляется в дозор на дальние подступы. При необходимости проводятся стремительные контратаки из глубины, уничтожая во встречном бою прорвавшихся (случайно, конечно!) врагов. Главное в обороне базы – бдительность и перехват огнем всех угрожаемых направлений. Только мелькнуло что-то «не нашего» цвета – огонь! ЧК начеку! Кто свой флаг любит – тот врагов губит! Жди нападения в любой момент, тогда сокрушительного эффекта оно не даст. И не переживай, скучно тебе в обороне не будет. Теперь конкретнее.

8.1

Стерегущие флаг

Стерегущие флаг постоянно находятся внутри базы и за-

щищают флаг от гнусных посягательств со стороны врага. Эта позиция – наиважнейшая, основная в борьбе за выживаемость базы. Даже в самой маленькой команде должен быть назначен стерегущий. Позиции: по периметру, на господствующих высотах, на достаточном расстоянии лицом друг к другу, дабы одни вели кинжальный встречный огонь, а другие, не зная промаха, метко били назойливым визитерам по затылку и отсекали пути отхода. Таким образом, организуется огневой мешок, изобретенный и успешно опробованный еще нашими славными предками в Великую Отечественную. Эх, жаль, смола горячая в СТФ не предусмотрена, это явно добавило бы азарта.

8.2

Обороняющие периметр

Обороняющие периметр перекрывают входы на базу и оперативно пресекают гнусные поползновения врага, не допуская проникновения на охраняемый объект посторонних лиц. В случае проникновения таковых на охраняемую территорию стараются не допустить захвата флага. Если флаг супостатом захвачен – немедленно организуют погоню, убивают похитителя и возвращают флаг на место. Ес-

ли же наш паренек сообщает, что несет на базу вражеский флаг, выбегают ему навстречу для конвоирования, одновременно плотным огнем жестко отсекая жаждущих возмездия позорных лишенцев. Помимо этого, собирают боеприпасы и по мере надобности снабжают ими стерегущих. Особое внимание – озверину.

8.3

Передовой дозор

На некоторых уровнях случаются такие узости, миновать которые никак нельзя. Там в отрыве от главных сил эти ребята организуют Фермопилы и стоят насмерть. Фильм «300 спартанцев» (в отличие от вышеупомянутого х/ф «Starship Troopers») настоятельно рекомендуется к просмотру всем готовящимся приступить к охране священной хоругви.

Парни решают сразу несколько вопросов, будучи одновременно Системой раннего оповещения и Тревожной сигнализацией. Даже если они не успевают ничего сообщить, грохот стрельбы говорит сам за себя. Заслон на блокпосту встречает первый удар грудью. Они же – силы возмездия при удачном захвате флага врагом. Именно им выпадает последний шанс остудить радость страдающих завышенной самооценкой су-

постатов. При возвращении своего несущего с добычей организуют конвоирование его до базы и отсекают погоню.

На тех уровнях, где нет узостей, лучше использовать эти единицы для обороны периметра. В общем, позиция с широкими возможностями.

8.4

Интендантская служба

Рекомендую выделять пару толковых ребят из обороны для поддержки и снабжения. Они действуют как вольные стрелки – бродяги, конкретно к защите приступают только при нападении, в остальное время, как запасливые бурундуки, собирают оружие и боеприпасы по окрестностям, волокут на базу и подогревают защитников. А заодно их силами полезно организовать классическую кемперскую засаду возле злейшего врага обороны – пентаграммы и у важнейшего инструмента победы – возле RL.

8.5

Ловля на живца

Вооруженный перфоратором либо двустволочкой боец высылается в коридор, а пара-тройка серьезных парней прячется под потолком над входной дверью либо по бокам от нее. Когда враги заметят живца, откроют огонь и определяют ответный огонь как «перфоратор», они набросятся на него, как волки на овцу. И вот тут-то из засады и ударят либо им в спину, либо прямо в пол перед нашим живцом, который тут же переключится на RL и подбавит им жару. Вместо дорогого для команды человека можно подкинуть рюкзачок с какими-нибудь дурацкими патронами, на это тоже клюют.

Основной момент в обороне: постоянно хоть немного меняй дислокацию, чтобы враг не мог завалить тебя просто по памяти, благо ты всегда там сидишь. А уж если висишь на крюке – то очень недолго.

9. Нападение

Ставить вражескую базу на уши отправляются самые способные бойцы (а способный боец, ясное дело, способен на все). Задача нападающих: забрать флаг с вражеской базы (попутно обнулив поголовье противника) и доставить его на свою.

Набегом наших чудо-богатырей на логово агрессоров руководит отец-командир, выдавший виды всенародный избранник, способный скоординировать действия атакующих. Никакой идиотской демократии в СТФ не место. Управляющий орган – один. Поясняю: если у волка помимо головы еще и задница начинает принимать решения и иметь собственное мнение, жить такому волку среди других волков совсем недолго. А первейшая задача командира в боевых условиях – стрелять всяких «мыслителей» как собак. Но, впрочем, это я уже отвлекся в сторону привычного реализма, в Quake у командира такие возможности почему-то не предусмотрены. А жаль... М-да. Далее.

Обстановка в нападении меняется в мгновение ока: только что ты гасил огневые точки противника, а через секунду флаг уже у тебя за спиной, ты – несущий и должен действовать соответственно. Главное в нападении – способность мгновенно приспосабливаться к изменяющейся обстановке. Штатная расстановка личного состава такова:

9.1

Несущий

Надежа-боец, концентрирующийся на захвате флага. Задача его проста: проникнуть во вражеский стан, схватить флаг, вырваться на волю и добежать до своей базы живым. Однако захват – дело деликатное, так что несущий обычно не назначается, им становится первый вцепившийся в чужой флаг штурмовик. Но вообще необходимо придерживаться следующих правил:

9.1.1

Не снабжай боеприпасами противника

Выжить во время штурма проблематично, а уж если вког-тился во флаг – ты вообще мишень номер один. Поэтому не заходи на базу врага с RL в руках и сотней ракет в рюкзаке за спиной, потому как в случае твоей гибели они достанутся противнику, а снабжение врага ракетами – откровенное вредительство. Лучше скинь ракеты тяжелой артиллерии, себе

оставь немного, только чтобы отстреливаться на скаку, переключись на двустволочку, shaft или гвоздомет, сдай партбилет на хранение командиру – и за дело.

9.1.2

Двигайся быстро

Если флаг у тебя за спиной – ломись домой так, чтобы шуба заворачивалась и уши ветром к башке прижимало, грамотно применяй крюк. Без крайней необходимости не вступай ни в какие перестрелки, иначе сперва отрежут пути отхода, а потом и голову, лишат и жизни, и флага. О врагах позаботятся ребята – теперь это их работа.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.