

ТОЛКОВАНИЕ
УНИАНТОВСКИХ
ВИДЕНИЙ



Предупреждение.

Это описание и компьютерная программа на прилагаемом CD-ROM содержит патентованную информацию и имеет копирайт. Любой человек\люди, воспроизводящие в любом средстве информацию с любыми целями программу или ее часть виновны в нарушении авторских прав и подлежат ответственности по закону об авторском праве (ст. 136, 137 УК РФ).

Что делать,если у Вас дефектный диск?

В этом случае, верните только диск в наш отдел поддержки потребителей вместе с описанием проблемы. По получению нами дефектного диска, вы получите новый. Не забудьте указать ваше имя, адрес и номер телефона.

Вопросы и проблемы.

В связи с тем, что команда разработчиков находится в Калининграде, старайтесь все свои запросы отправлять по электронной почте.

E-mail: support@kdllab.com , games@buka.com

Те, кто не имеют возможности пользоваться услугами электронной почты, могут обращаться в службу поддержки компании "БУКА" по телефону +(095) 111-51-56 (10.00 - 18.00) с понедельника по пятницу.

Свежую информацию об игре Вы можете найти по адресу:www.buka.com

По вопросам распространения обращайтесь в компанию "БУКА":
Москва, Каширское шоссе, д. 1, кор. 2, тел. 111-51-56, e-mail: buka@dol.ru,

Краткое руководство: как стать Вангером? (для прирожденных колесников)

Разместите диск с игрой в CD-приводе Вашего компьютера.

Если у Вас 16Мб оперативной памяти, измените игровые настройки.

Начинайте играть!

Если Вы упали в овраг и не знаете как выбраться - используйте INS-им пульс.

В Вас начинает просыпаться Вангер...

Продолжайте играть...

Продолжайте играть еще...

С помощью одного из артефактов можно завести себе много мехосов...

Где-то здесь Вы начинаете себя чувствовать настоящим Вангером...

Продолжайте играть...

(с)1998, K-D LAB, Россия, Калининград

ВАНГЕРЫ

Пособие: как не потеряться в Униванге?

(для начинающих Вангеров)

Содержание

Как проверить, все ли на месте?	5
Комплектование дорожного набора "Вангеры"	5
Системные требования	7
Установка	9
Как начать?	11
Новая Игра	11
Сетевая Игра	11
Продолжить Игру	18
Настройки	20
Как играть?	24
В эскейвах	24
Советники	26
В магазине	27
На поверхности миров	33
Приложения	34
Мысли Вангера, найденные в обломке мехоса.	34
Толкование некоторых понятий, сделанное Вангером, мысли которого были найдены в обломке мехоса.	35

О возникновении Цепи Миров 50

Описание предметов игры 53

Мехосы

Запчасти

Оружие

Амуниция

Девайсы

Оборудование

Товар

Личные вещи

Личные вещи

**Раскладка клавиш управления по
умолчанию** 67

Кто ЭТО сделал? 68

35

БАКТЕРЫ

Как проверить, все ли на месте?

Комплектование дорожного набора "Вангеры"

Любому неофиту всегда следует быть осторожным: а вдруг в свежееотнятой-купленной коробке нет никаких дисков с ковриками и картами (например, просто подсунули овсяное печенье)? Поэтому, хитро прищурившись, Вам нужно пронзить взглядом свое приобретение на предмет инвентаризационной описи содержимого. Итак:

- Весь дорожный набор упакован в «Параллелепипед стильный, коробчатый». Спереди обозначен непонятным пока словом «Вангеры». Одна штука, вес - 376 уел.грав.ед.
- Книжка-талмуд в помощь начинающему Вангеру, самый необходимый предмет в быту. Спасает от засухи, смерти в кустах, укусов злобных криспоидов и прочих неприятностей. На глиняной поверхности присутствует татуировка «Толкование Униванговских Видений». Снижает вероятность преждевременного коллапса.
- Протяженное цветное полотно, олицетворяющее собой слепок Фострала (первый мир Потерянной Цепи) с нанесенными поверх метками (внимание, типография не ручается за достоверность данных!). Для увеличения реализма требуется свернуть его в длинную трубочку и аккуратно шарить глазами (осторожно, это может вызвать зуд и жгучее желание вскочить в мехос, за последствия чего типография опять же не несет никакой ответственности!). Сей предмет предназначен для Вангеров, потерявших ориентацию, и просто любопытствующих шатунов.
- Материальное отображение священной Липуринги в наш мир, выполненное для маскировки в утилитарном стиле: как коврик для манипулятора пальцами. Этот предмет обладает удивительным свойством - он увеличивает удачу игрока в реальном мире. Для правильной расконсервации и активации Липуринги строго следуйте следующей процедуре: распакуйте коврик в священной комнате при свете синего фонарика, нашептывая элиподское заклинание: "Эм-Эмуль", после чего громко выкрикните свое имя в упор. Если все сделано правильно, Липуринга утвердительно пискнет, подтверждая регистрацию. Создатели не гарантируют возрастание удачливости пользователей, не соблюдающих описанный порядок действий простейшей проверкой работоспособности Липуринги служит обнаружение в

карманах неразменных бибов. Коврик может использоваться либо по назначению – как мышинный подлог, обеспечивающий повышенную чувствительность курсора к счастливым областям экрана, либо как заменитель восьмидесяти трех лошадиных подков при размещении на стене в видном месте.

- При дальнейшем изучении внутренностей волшебной шкатулки любой игрок, достающий правой пяткой до левой подмышки (что свидетельствует о правильном строении тела), обнаружит почти два с половиной литра чистейшего, безумно вкусного, пахнущего шишками и доисторической балтийской смолой, Воздуха, закачанного в коробку непосредственно из кабинета Главного Вибурата. В этом Воздухе заключена жизненная энергия силой 0.1 микро-А.М(акедонского) и часть Большой Светлой Мысли. Смелчак, умудрившись вдохнуть левой ноздрей весь этот Воздух одновременно с распаковкой Липуринги и распеванием заклинания "Эм-Эмуль", получает доступ к Большому Монадному Распределителю Невыразимого Счастья.

- Бланк регистрации Вангера. Следует указать Эскейв приписки, тип мехоса, подпольное, подводное, поднебесное и повседневное имя Вангера. Заполняя эту бумагу, необходимо помнить, что среди зарегистрировавшихся будет постоянно проводится Глоркс-Лотерея билетов на бесплатное прохождение первого Коридора с Земли в одну сторону с багажом не более 376 усл.грав.ед.

- Счастливымчикам, тщательно проверившим комплектность и следовавшим всем рекомендациям, страстно и незабвенно любящим бутерброды с Нимбосом и бокальчики с Флегмой по вечерам, нужно засунуть правую чесалку в глубину коробки, умело обойти 17 капканов на крупного зверя и один на мелкого, призвать на помощь все свое фантастическое Везение и, при нащупывании гладкого плоского предмета, издать ликующий вопль Ушедших Биосов и извлечь компакт-диск с игрой на свет планеты Земля – временного пристанища всех пионеров Коридоров. Данное действие повторять до появления результата минимум пять раз, в противном же случае развернуть коробку на 360 градусов и повторить операцию. Доставка диска гарантирована компаниями «Оазисы Арк-а-Зноя» и «Холодильные Установки Трилла». По изображению на поверхности носителя убедитесь, что, в Ваших руках действительно персональный прототип будущего спиритического дара – PC –CDROM-Коридорчик, обратная сторона которого навсегда фиксирует Ваше изумленное лицо.

Системные требования

В дальнейшем, успешно преобразовавшись в Вангера, Вам уже не понадобятся эти примитивные механистические устройства. Но на данном этапе процедура вселения в мехосы требует участия некоторых постиндустриальных электронно-вычислительных компонент, обеспечивающих первоначальный эффект погружения.

Для приемлемой скорости обработки Ваших мозговых импульсов мехосом любого типа нужно **КАК МИНИМУМ** иметь:

- Компьютер с процессором Pentium 133Mhz и выше.
- Оперативный заменитель человеческой памяти в размере не менее 16Mb.
- Видеоадаптер, способный синтезировать SVGA изображение и имеющий 1(один)Mb собственной видеопамати.
- На жестком диске Вашего электронного придатка необходимо освободить не менее 210 мегабайт и хотя бы 40 мегабайт зарезервировать для внутренних нужд.
- Для того, чтобы диск с игрой было куда вставлять, вынимать, переворачивать, снова вставлять и потом устанавливать и играть, а также для прослушивания настоящей Униванг-овской Музыки, Вам потребуется 4-х скоростной CD-ROM привод.
- Если на Вашем столе вдруг не оказалось новой клавиатуры, поспешите вырезать доску из Осины или Дуба для обеспечения возможности управления мехосом слепым десятипальцевым методом. Не забудьте нанести на доску свои любимые кнопки с помощью клюквенного морса.
- Требуется заблаговременно хорошо прикармливать мышь системы "Ловушка для Пальцев", лелеять ее и холить, чтобы в нужный момент она паслась именно на Вашем столе или (даже!) на Вашем непростом коврике.
- Специфичность программы погружения в реальность Вангеров заключается в том, что она признает только операционные системы MS Windows 95 (с предустановленными драйверами DirectX версии 5.0 и выше) или MS Windows NT 4.0. А Вы как думали?

Для любителей острых ощущений, для игроков с ускоренным восприятием действительности и вообще для получения более высокого разрешения передаваемого с миров Потерянной Цепи изображения, наши простые **РЕКОМЕНДАЦИИ**:

- Замените процессор Вашей машины на Pentium 200Mhz (или еще круче) и нарастите память до 32 мегабайт (памяти много не бывает!).
- Не возбраняется увеличение скорости CD-ROM привода и повышение температуры лазера.
- Для извлечения звуков (производителем предусмотрена и такая необычная функция!) Вам потребуется звуковая карта, а также

какая-либо форма связи этой карты с Вашими Ушами.

- Если Вам недостаточно аудио информации, поступающей из игры, приобретите монитор - несколько громоздкое устройство, позволяющее добавить в, и без того увлекательный мир Вангеров, визуальный ряд.

- Клавиатуру рекомендуется проапгрейдить до турбоохлаждаемой, со встроенным громкоговорителем, непромокаемой поверхностью, пуленепробиваемыми клавишами и алмазными кнопками ESC, Enter, Ctrl и еще такой длинной без названия внизу.

- Натренированная Мышь с встроенным Alpha-процессором для обеспечения обратной связи и адаптивного AI с распознаванием настроения хозяина. Количество лапок не ограничено.

- Приветствуются напряженная работа мысли и попытки влезть в монитор напрямую.

Для Сетевой игры необходимо иметь скоростной выход в Интернет, либо локальную сеть, аппаратно осуществляемые такими чудными элементами как "модемы" или "сетевые карты". Для обеспечения связи используется исключительно протокол TCP/IP. Но главное требование - внутреннее стремление доминировать над другими, хотя бы и удаленными, Вангерами.

В симуляторе жизни Вангеров поддерживаются также такие извращенные устройства управления мехосом, как: Gamepad, Joystick, Steering Wheel (он же Руль). Их существование автоматически распознается. Устройства типа "Чашка кофе вместо компакт диска", "Дурное слово", "Жестокое обращение" и "Как же ЭТО работает?" - НЕ ПОДДЕРЖИВАЮТСЯ!

Для уникамов (простым игрокам просьба не читать!), желающих еще большей скорости, краткое разъяснение. Производительность Вангеров напрямую зависит от скорости Вашего жесткого диска. Поэтому рекомендуется устанавливать игру на наиболее быстрые разделы Вашего жесткого диска с возможно меньшей фрагментацией свободного пространства.

ВАНГЕРЫ

Установка

Для качественного синтеза комплекса Человек-Компьютер-Вангер с Вашей стороны требуется наличие двух первых компонент. Функционирование первой подтверждается тем фактом, что Вы самостоятельно дочитали Пособие до этого места. Вторая компонента, компьютер, должен удовлетворять требованиям предыдущего раздела. Процесс вживления потребует от Вас ненулевого отрезка времени.

Вставив (как и полагается, легким движением руки!) диск с Вангерами в CD-привод (техника этого дела описана в других руководствах, типография не несет ответственности за ущерб, нанесенный Вашей собственности в ходе этой операции!), приготовьтесь к тому, что вся Ваша жизнь отныне изменится.

Процесс установки

При появлении внутри компьютера компакт диска, в скором времени на мониторе обязательно должно появиться меню автозапуска. В противном случае попробуйте а) включить Ваш компьютер б) включить Ваш монитор в) открыть гляделки. Если же меню не появляется ни после двух часов ожидания, ни после двадцатикратной замены дверцы CD-привода, ни после трехлетней зимовки на севере, это означает, что функция «Автозапуска» просто отключена. В этом случае откройте "Мой компьютер" (в смысле, Ваш компьютер) на Вашем виртуальном рабочем столе и два раза ударьте курсором по диску с Вангерами.

На в конце концов появившемся нехитром меню Вы найдете:

Установка - При выборе данного пункта автоматически начнется интеграция симулятора жизни Вангеров в Ваш компьютер и одновременно пойдут последние дни Вашего пребывания в человеческом уме и рассудке. Следуйте инструкциям, появляющимся в ходе инсталляции.

Удаление - Стирается все нажитое долгим трудом, все милые рожи Злиподов и других приятелей, всякая возможность безнаказанно угробить пару-другую мехосов и вообще, перекрывается путь в Униванг. Но Вангер внутри Вас все же остается ждать своего часа...

Запуск игры - Производить выбор данного пункта рекомендуется только полностью отрекшимся от всего бренного и бессмысленного, сидящим в удобном кресле и имеющим задор для исследования опасных и непонятных пространств, где нет и не будет никаких людей. Для знакомых с кнопкой "пуск" или "Start" существует

возможность найти альтернативный способ запуска Вангеров. Разумеется, запустить можно только предварительно вставив в дисковод оригинальный CD-ROM с игрой.

Демо - В следующем за выбором данного пункта действе Вы увидите все необходимые начинающему Вангеру события с простейшим способом их достижения. Ничего не делайте - только смотрите. Любое прикосновение к управлению останавливает шоу. В малых дозах рекомендуется как лекарство для совсем потерянных механиков.

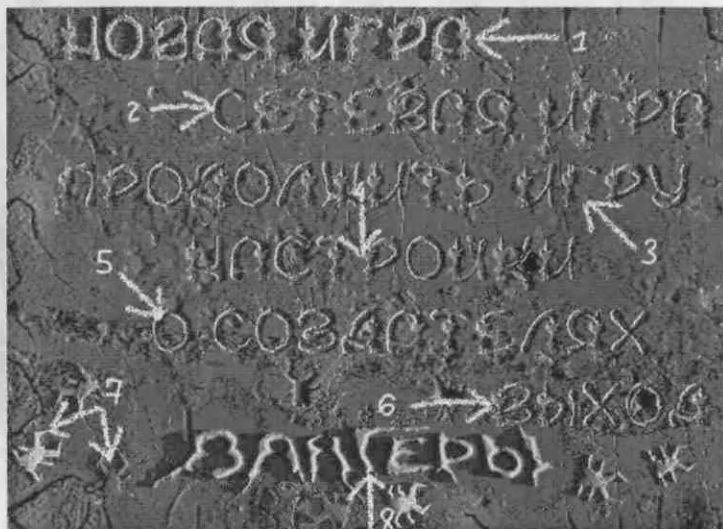
Информация - здесь помещена сухая информация для тех, кто что-то не понял или хочет понять буквально ВСЕ.

K-D Lab - Паутинный доступ к первому эскейву на Земле: секретной базе Кадавров, обеспечивающих прямую трансляцию Униванга в Умы. Наиполнейший сборник советов по выживанию в мирах Цепи, 83 заклинания Авторитета и Удачи и многое другое на наших [www-попонках](#).

Бука - Труды добрых издателей компьютерных игр в электронной переработке, знакомство с другими возможностями самореализации в компьютерном мире, проекты, конкурсы, информация.

ВАНГЕРЫ

Как начать?



После успешного старта и просмотра предварительной искренней анимации, Вы попадаете на Перепутье - в Главное Меню. Ниже мы как смогли описали, что с Вами может произойти на этом неровном, и прямо скажем бугристом, но очень важном, экране. Вышеприведенное полотно будет помогать нам ориентироваться.

Новая Игра (1)

Будем кратки ввиду столь многозначительных последствий от выбора этого пункта. Здесь предлагается на всякий случай ознакомиться с краткой предысторией миров Потерянной Цепи (любители твердых копий могут найти этот эпический текст в Приложении) и наконец-то закрепить полученные знания, трансформировавшись в простодушного и пока ещё доброго Вангера (подвид "Колесник Пугливый"). Беспокоиться по поводу медленно въедающегося в Вас образа мыслей и поступков этого Вангера не стоит. Он - это на самом деле Вы, а Липкий - друг, не обижайтесь на него...

Сетевая Игра (2)

Для ретивых Вангеров, желающих померяться силой с другими повелителями мехосов, предусмотрен сетевой режим игры, позволяющий объединять внутри общего игрового пространства до тридцати одного игрока одновременно (типография заранее приносит извинения тем Вангерам, которые сочтут данный раздел слишком сложным для понимания и рекомендует не уверенным в себе путникам отложить чтение до лучших времен).

Данный продукт использует архитектуру клиент-сервер... Что это означает для неискушенного в вопросах электронной магии Вангера? В сетевой игре существует две отдельные части, две программы, которые могут существовать как на одном, так и на разных компьютерах. С одной частью Вы уже должны быть хорошо знакомы - это сама игра, назовем ее **клиентом**. Вы наверняка уже умеете ее доблестно запускать. Предположим, что несколько разных Вангеров (каждый сидя возле своего компьютера) точно уверены, что между ними существует связь (либо через локальную сеть, либо через Интернет). Теперь требуется синхронизировать игровые вселенные каждого из них так, чтобы они могли видеть друг друга на просторах Миров Цепи и взаимодействовать. Как раз эту нетривиальную задачу и выполняет **сервер**. Он представляет из себя совершенно автономный модуль, который Вы можете запускать где угодно (в разумных пределах). Физически это всего лишь один небольшой файл в подкаталоге *MP SERVER*, который называется *VangersServer.exe*. Вам не обязательно держать в голове эти жуткие подробности, но полезно знать о существовании такого сервера и в принципе стараться понимать, что Вы делаете, конфигурируя свою сетевую игру.

Структура сетевой игры до безумия проста. Сначала кто-то, доступный всем желающим сразиться, запускает на своей машине сервер (этот кто-то не обязательно должен потом сам участвовать в игре, например в случае Интернет-игры сервер удобно запустить у Вашего монументального провайдера). Теперь все желающие, которые имеют сетевой доступ к машине, где запущен сервер, могут подсоединиться к нему и играть - то есть сервер является тем центром, который объединяет всех сетевых игроков, постоянно собирая и раздавая им информацию на ходу.

Сервер способен поддерживать не одну "игру". Под "игрой" здесь понимается конкретный экземпляр объединенной игровой вселенной, то есть на одном и том же сервере могут действовать одновременно сразу несколько групп Вангеров - и каждая группа будет иметь свою, непересекающуюся с другими, сессию. Подсоединившись к серверу, Вы получаете список всех текущих "игр" и можете либо примкнуть к одной из них, либо создать новую и пригласить поучаствовать в ней своих потенциальных соперников. Если все Вангеры покидают конкретную "игру", сервер автоматически ее уничтожает как пустую, накапливая результаты состязания в глобальной таблице рейтингов.

Сетевой вариант жизни Вангеров отличается тем, что здесь не существует управляемых компьютером вангеров-роботов - только живые игроки. Вам не нужно возить нюху, охотиться на Кукол или следовать глобальной цели - это чистое соперничество друг с другом на просторах Цепи Миров.

Теперь мы перейдем к подробному описанию опций, доступных после выбора режима сетевой Игры.

Найти Сервер

С помощью этого пункта меню, игрок подключается к уже существующему (то есть запущенному где-то) серверу. Далее Вам предлагается выбрать где искать эти сервера: в Локальной сети или в Интернете. В первом случае автоматически будет опрошена вся Ваша Локальная сеть и выдан интегрированный список всех возможных игр. Во втором случае от Вас потребуются точно указать, по какому адресу в Интернете Вы предполагаете найти сервер: это можно сделать либо указав публичное имя (например, по умолчанию это), либо указав прямой IP адрес. На всякий случай на этом же экране указан Ваш текущий IP, Вы можете сообщить его остальным игрокам. Если Вы хотите соединиться с внешним игровым сервером через Интернет, но при этом Ваш компьютер находится в Локальной сети и не имеет прямого выхода вовсе, Вы можете использовать SOCKS5 Proxy. В этом случае Вы должны установить в соответствующем поле поддержки этого режима значение "ДА" и правильно указать параметры прокси: локальный адрес машины, на котором установлен прокси, и порт (проконсультируйтесь об этих мелочах у Вашего администратора Локальной сети).

Если сервер (или даже несколько серверов) обнаружены, будет сформирован экран с меню. В него обязательно войдет по одной опции для каждого сервера под названием "Новая игра на <NETNAME>" - выбор этой опции позволит Вам создать и сконфигурировать новую игру на сервере, запущенном на компьютере с именем <NETNAME> (это либо имя компьютера в Локальной сети, либо указанный Вами адрес в Интернете). Если же на обнаруженных серверах уже существуют активные игры, то в меню для каждой из них будет добавлена опция, содержащая имя игры (назначаемое Вангером, создавшим эту игру), текущее количество игроков в этой игре, ее тип (первая буква названия разновидности этой игры) и время существования сессии. Выбрав одну из таких опций, Вы имеете возможность присоединиться к группе сражающихся. В нижней части экрана есть также кнопка "Обновить список", позволяющая повторно просканировать наличие серверов.

Если Вы решили создать свою игру, выбрав опцию "Новая игра на ...", то Вы попадаете сначала в экран **идентификации**, где можно назначить имя, под которым Вы будете участвовать в игре, выбрать цвет Вашего мехоса и задать пароль (пароль не имеет цели ограничить доступ игроков, он нужен в системе подсчета рейтингов для того, чтобы сервер мог различить Вангеров с одинаковыми именами - у них наверняка будут разные, неизвестные остальным, пароли) .

Далее Вы, как создатель игры, имеете возможность ее сконфигурировать - задать имя игры, под которым ее увидят

остальные Вангеры на этом сервере, и выбрать тип игры. Существует три возможных варианта:

ВАН-ВАР - игра типа "убей их всех". Здесь можно объединяться в команды и гробить командные жизни других игроков, или же в одиночку противостоять всему движущемуся и копошащемуся на поверхности Миров Цепи.

МЕХОСОМА - соревнование на скорость извоза товаров. Выигрывает тот, кто первым выполнит план по доставке. Вы можете либо исправно возить товар, либо попытаться отнять его у других. Возможен и командный вариант.

ПАССЕМБЛОСС - смертельное ралли на лучшее время. Каждая игра генерирует на Мирах Цепи случайный набор контрольных пунктов, которые Вам предстоит пройти. Лучший рейтинг имеет тот Вангер, который проходит эту уникальную трассу за минимальное время - то есть Вам не требуется стартовать одновременно с остальными. Окончательный рейтинг начисляется с прибытием последнего Вангера (Вы можете успеть поучаствовать в одной игре несколько раз - в зачет пойдет Ваш лучший результат). В каждый момент времени Вам известен только следующий не пройденный еще контрольный пункт - на него показывает Компас. Если Вы умираете, то Пассемблосс не прекращается - Вы возрождаетесь в эскейве, ближайшем к последнему пройденному чекпойнту.

Выбрав один из типов игры, Вам нужно определиться с параметрами этой конкретной игры. Все типы имеют как общие, так и свои собственные характеристики. Общие параметры таковы:

Начальный капитал - это стартовая сумма денег-бибов, которыми будет одарен каждый вновь вошедший участник созданной Вами игры.

Использование артефактов - этот параметр регулирует возможность использования артефактов. Если выставлен в положение "НЕТ", то артефакты не будут разбросаны по секретным мирам и таким образом никто из игроков их не получит.

Пребывание в эскейве - определяет длительность максимального пребывания Вангера в эскейве в реальных минутах. По истечению этого срока игрок насильно выбрасывается на поверхность - чтобы трусливые колесники не прятались по норам.

Командная игра - регулирует возможность командного или одиночного участия в войне (Ван-Вар) или торговле (Мехосома) - в Пассемблоссе всегда каждый только за себя. В командном режиме принадлежность определяется цветом мехоса игрока.

Далее следует перечисление уникальных настраиваемых параметров каждого типа игры.

Ван-Вар:

Место рождения - определяет мир, на котором будут

рождаться новые Вангеры. Может иметь одно из четырех значений: любой мир (выбирается случайно), Фострал, Глоркс или Некросс.

Доступ - определяет возможность попадания на другие миры. Можно ее отключить - тогда Вангеры будут действовать только на тех мирах, где они появились (здесь нужно аккуратно выбирать место рождения, чтобы не оказаться изолированными ка *разных* мирах), или же выставить возможность прошвырнуться по любым мирам в погоне или в поисках добра.

Максимум побед - определяет количество убийств, при достижении которого Вангером (или командой) Ван-Вар для него (для них) заканчивается.

Время - определяет протяженность войны. Удобно для быстрого выяснения отношений на время, по истечении которого игра для всех заканчивается и подсчитываются жертвы.

Мехосома:

Мир - определяет мир, на котором будет осуществляться торговая война. Соответственно выбранному миру тут же автоматически поставляются товары, которые будут предметами извоза. Но можно регулировать количество предметов, необходимых к доставке в соответствующие эскейвы. Весь товар необходимо поставлять туда, где он нужен - а это на зубок знают все настоящие Вангеры.

Сколько штук за раз - задает количество товара, которое администрация магазина выдает за один приход.

Пассемблосс:

Число этапов - задает основной параметр ралли - количество контрольных пунктов, случайно разбросанных по Мирам.

После того, как игра наконец сконфигурирована, Вы оказываетесь в предстартовом экране. Здесь можно успеть изменить свой цвет в "Настройках Игрока", посмотреть глобальную "Таблицу Рекордов" для выбранного типа игры на этом сервере, увидеть промежуточные результаты "Текущей игры", выйти в Чат-экран для общения с другими Вангерами из этой игры и наконец нажать заветную кнопку "Вперед!".

В чат-экране Вы можете обмениваться сообщениями с любым Вангером - даже если он давно колесит по просторам Униванга. Вы можете выбрать группу игроков, которым хотите адресовать свои сообщения по цветовому или именному признакам. Кстати, переключение набора символов выполняется кнопкой CapsLock. Отсюда же можно прыгнуть навстречу судьбе.

Для тех Вангеров, которые решили присоединиться к уже созданной кем-то игре, весь набор настроек остается практически

таким же - за исключением того, что Вы не сможете изменить параметры существующей игры, а только ознакомиться с ними и смириться. Впрочем, никогда не поздно испугаться - но это не достойно матерого Вангера, способного даже на Кислом Монке раздолбать Мамочку или поймать в небе Винтокрыл.

Создать Сервер

Для запуска на Вашем компьютере сервера Вангеров существует две возможности. Первый способ - выбрать опцию **"Создать Сервер"**. В этом случае сервер запустится в скрытом состоянии и начнет тихо и мирно функционировать, а Вы автоматически начнете конфигурировать на свежее испеченном носителе вангеровских желаний новую игру на свой вкус и цвет. Таким образом, Вы можете сами легко создать игру на своем же сервере и даже одиноко в нее поиграть, если нет других желающих. Однако, это занятие для тихих отшельников или хитрых экспериментаторов. Не пугайтесь, если кто-то внезапно обнаружит Вас за этим занятием: всегда держите для гостей парочку горячих терминаторов! Учтите, что после того как Вы покинете игру-клиент, скрытый глубоко в недрах Вашего компьютера пустой сервер будет еще 15 минут страстно ждать Вашего возвращения. Потом он сделает себе хакакири и умрет. Второй способ гораздо гуманнее и поэтому рекомендуется к использованию настоящими Вангерами. Опирируясь известной в узких кругах кнопкой "Пуск" на Вашем монитормом столе, найдите в меню запуска различных програм подменю запуска симулятора жизни Вангера и выберите лежащий рядом пункт **"Запуск сервера для Сетевой игры"**. Появится прямоугольное черное окошко с непонятными надписями внутри - это и есть истинное лицо нашего аскетичного сервера. После такого удачного запуска он может жить у Вас на столе вечно, пока Вы самолично его не прибьете клавишей ESC или чем-то еще более тяжелым типа перезагрузки. Вы можете спокойно заниматься своими делами, а Ваши друзья будут активно убивать друг друга на Вашем личном сервере. При этом в любой момент Вы сможете бурей ворваться в их стан и разметать всех нерадивцев по болотам Некрасса и морям Глоркса.

Продвинутые в искусстве олококомпьютерного ковыряния пользователи могут запускать сервер и напрямую как обыкновенный EXE модуль. За недолгие знания этим самородкам в качестве приза будет позволено использовать при запуске различные хитрые ключи, что абсолютно не нужно простым смертным. Более того, сервер в виде своего цифрового воплощения (файла *VangersServer.exe*) является на территории России абсолютным **FREEWARE** продуктом (на народном языке это означает *халява!*). То есть Вы можете свободно распространять этот сервер, не извлекая при этом прибыли и не нарушая наших скромных, но все же авторских, прав. Вы можете запускать где угодно в Сети, а счастливые обладатели дорожных комплектов. "Вангеры" будут

настойчиво подсоединяться к расплодившимся бесплатным серверам и устраивать баталии и гонки на радость всем протософти. Если бы решили оповестить остальных о том, что завели у себя такой недюжий сервер, или наоборот хотите узнать о местонахождении наиболее популярных серверов в Сети, загляните на нашу страницу: .

Порт Сервера

Эта опция может Вам понадобиться в исключительно редких случаях - когда порт, на котором хочет по умолчанию жить вангеровский сервер, занят каким-то другим nastyрным приложением. В этом случае просто измените значение порта на какое-либо другое (например +1). В случае жгучего желания изменить порт автономно запускаемого сервера (помните, типография рекомендует именно этот гуманный способ!), Вам придется на время стать самородком и изучить файл *Readme.txt*, поставляемый рядом с самим сервером - там Вам под строгим секретом сообщается специальный ключ для изменения порта. Надеемся, до этого дело не дойдет.

БАКТЕРЫ

Продолжить Игру (3)

Каждому Вангеру иногда приходится покидать уже ставший уютным и приятным мир больших и грозных мехосов. Кого-то свалил непривычный человеческий сон, кого-то выбил из седла более удачливый механик. Для таких незадачливых колесников существует относительно безболезненный способ восстановления их прежнего состояния.

Исследуя миры Потерянной Цепи, первое время Вангер живет от эскейва до эскейва - именно там, под землей, обласанный добрыми советниками, он может скрыться от разъяренной погони или докупить столь необходимых ему Пупков и Окроков, чтобы с дороги живыми уходило поменьше мелких раффа и побольше вонючек. А еще в эскейве в минуту отдыха не слишком уверенные в себе водители мехосов могут записать свою матрицу, сохранив тем самым себя для возможных будущих подвигов.



ВАНГЕРЫ

1. Типичный пример того, как немного параноидальные, сумасшедшие Вангеры называют и шифруют копии своих матриц, оставленные ими в эскейвах.
2. Так подается сигнал о свободных местах для записи матрицы. «Свободно». Но это не значит, что уже занятые слоты невозможно перезаписать.
3. Существует и спасительная функция автоматического сохранения для забывчивых, либо столкнувшихся с неожиданно непреодолимыми обстоятельствами, Вангеров. Сохранение происходит при **КАЖДОМ** входе в любой эскейв, а искать следы этой записи нужно в последнем слоте.
4. Указание эскейва, в котором добропорядочный Вангер сделал плановую копию своей матрицы.
5. Намертво маркированная матрица содержит точный день, час, минуту и секунду своего дубляжа.
6. Предложение вернуться на Перепутье.
7. Бибы. Давить!

ВАНГЕРЫ

Настройки (4)

Рано или поздно, немало поколесив и накопив опыта, а то и пользуясь чисто интуитивным порывом, каждый Вангер стремится настроить интегратор и симулятор жизни Вангера под свои гляделки, чесалки, сиделки и слухалки. Для осуществления всех придиричьих требований Вам предлагается изучить три пункта меню: **Графика, Звук и Управление.**

Графика

Подсказки: Да/Нет - Вы оставляете или отключаете вывод подсказок, взятых из "Наставления по Обучению Вангера Первым Шагам (в Тезисах)". Подсказки очень важны на первоначальном этапе, но освоившемуся колеснику можно их и отключить.

Память: хорошо-16Мб/отлично-32Мб - «хороший» случай следует выбирать, когда у Вас мало оперативной памяти или Ваша ЭВМ отчетливо не справляется с трансляцией Униванга в Ваше сознание. «Отличный» вариант подходит обладателям мощных железяк и большого количества оперативной памяти, а также любителям совмещать все режимы «безумной» камеры наблюдения за Вашим мехосом - именно свобода камеры отличает эти режимы. Не стесняйтесь пользоваться "хорошим" вариантом даже если у Вас на самом деле больше чем 16Мб памяти.

Экран: 640x480/800x600 - в зависимости от возможностей Вашего компьютера и от желаемого качества изображения выберите себе необходимый режим игрового экрана. Разумеется, нужно понимать, что увеличение разрешения не увеличивает производительность, а иногда даже ее снижает. Крайне рекомендуется включать 800x600 только в "отличном" режиме работы с памятью!

Изменяемый ландшафт: Да/Нет - для Вангеров, не признающих ровных дорог и путей без «колеи». С включенной опцией Ваш бравый мехос может раскурочить своим корпусом любые сооружения - это не всегда эстетично и рассчитано на особых механиков. Помимо всего прочего заставляет процессор Вашего компьютера напрягаться больше обычного.

Хранить все изменения ландшафта: Да/Нет - для редких эстетов, владельцев больших и быстрых жестких дисков. Для Вангеров, чьи пути заставляют их содрогаться от гордости за правильно разгромленные дороги и мехосы. Это великое изобретение позволяет записывать буквально все

изменения, производимые Вами на просторах Миров Цепи с их последующим воспроизведением при посещении мест бывших сражений. Это значит, что каждая воронка, каждый разрушенный мост, борозда от «Крота» и развороченный секретник будут иметь такой ужасный вид ДО конца Ваших приключений, радуя своими приобретенными шрамами и напоминая, кто здесь хозяин. Учтите, что эти изменения записываются не в космический эфир, а на Ваш жесткий диск по мере того, как Вы проникаете на новые Миры Цепи – в конце концов размер занимаемого пространства может достигнуть 248 мегабайт (но не больше). Если Вы включили эту опцию, то ниже Вам будет сообщаться текущий размер потребляемого для Ваших капризов дискового пространства. Рядом присутствует кнопка "Освободить!" – нажмите ее и все нажитые тяжелыми скитаниями изменения будут навсегда утеряны, а миры вернуться к первозданной красоте. Но самое важное то, что эта опция может значительно замедлить Ваш игровой процесс из-за своего повышенного требования к скорости работы Вашего (безусловно любимого!) жесткого диска. Используйте ее очень осторожно и помните, что в данном продукте не обязательно включать все возможные кнопки для получения максимальной отдачи.

Звук

По умолчанию все аудио возможности игры включены на полную катушку. Если Вам что-то перестало нравиться или Вы имеете гипотезу о том, что звук пагубно влияет на Ваш мозг или на скорость Вашего электронного друга, попробуйте покопаться в этом экране.

Звуковые эффекты: Да/Нет – глобальное управление наличием всех звуковых эффектов. При отключении – тишина и покой, ориентация только по вспышкам пламени на мониторе (у кого он есть).

Музыка: Да/Нет – дает возможность отключить музыку. Но послушайте ее хотя бы пару раз – в ней живет Униванг. Кстати, все музыкальные треки являются исключительной собственностью разработчиков данного продукта.

Эффект панорамы: Да/Нет – позволяет ориентироваться по звуку и определять дальность до его источника и направление на него. На некоторых не уважающих себя звуковых картах может потрескивать.

Работа двигателя: Да/Нет – отключает жужжание, бурчание или рычание двигателя Вашего мехоса. Вдруг кто-то любит подкрадываться к врагу в полной тишине и с подветренной стороны?

Фоновые звуки: Да/Нет - позволяет регулировать наличие характерного для каждого мира фонового шума.

Регуляторы громкости - управляют громкостью музыки и звуковых эффектов. Все предельно просто.

Бибы: есть всегда - количество намертво пришипленных в этом экране бибов строго соответствует числу опций, которые можно изменять для настройки звука в Вангерах. Это что-то означает!

Управление

Настройки клавиатуры

В этом разделе можно настроить как основную раскладку всех функций, применяемых в игре, так и дополнительную (вторая колонка), которую возможно использовать параллельно основной. **ВНИМАНИЕ!** Если в основной и дополнительной настройке клавиатуры клавиши совпадают - они взаимно **НЕ** исключаются! Так, можно настроить на одну и ту же кнопку хоть все возможные функции и действия. Прыгайте, стреляйте, выпускайте терминаторов и телепортируйтесь всего лишь одной универсальной клавишей! Если это Вас утомит, можно **восстановить** все настройки. В конце данного пособия приведена раскладка клавиатуры по умолчанию. Ее можно вырезать и пользоваться в случае внезапных провалов в памяти или утилизации настоящего Пособия не по назначению.

Параметры джойстика

Некоторые Вангеры предпочитают использовать в повседневной жизни странные устройства - они утверждают, что это очень удобно. Этот экран - для них.

Тип: Геймпад/Джойстик/Руль/Нет - выбираете тип используемого устройства альтернативного управления мехосом. Последний пункт позволяет игнорировать ярые попытки этих манипуляторов предложить свои услуги.

Альтернативная функция рукоятки - выбираете кнопку на своем устройстве управления, с помощью которой будут активироваться дополнительные функции.

Раскладка дополнительных функций для джойстика и геймпада приведена в конце данного манускрипта.

При выборе данного пункта Вы попадаете на экраны со списками каких-то людей. Кто эти люди и какое они имеют отношение к славным мирам Униванга, науке не известно...

Выход (6)

Имитирует временное развоплощение уже зародившегося Вангера в мягкую белково-углеродную субстанцию. Длительные задержки в этом жидком состоянии могут породить выкидыш Вашей Монады. Для успешного созревания Вангера Вам необходимо войти в резонанс с финальной стадией предложенного эксперимента, закамуфлированного под игру.

Бибы (7)

Бибы играют ощутимую роль во вселенной. На этом экране обитают Непростые Бибы. Некоторые жители Униванга называют их Бюро. Именно эти Бибы принимают многие важные решения в жизни Вангеров. Не забывайте докладывать им обстановку и рапортовать об успехах.

Вангеры (8)

Сакральная надпись, выжженная неизвестным кислотным составом самим Маленьким Цыком при посещении Бюро во времена Супа Существ. Репродукция.

ВАНГЕРЫ

Как играть?

Что управляет Вангерами, каждый из которых - уникальное, жадное и довольно опасное создание? Бибы правят Вангерами - за них Вы можете купить почти все. Помимо этого - советники и табутаски (небольшие задания на время). И конечно же, судьба. Впереди Вас ожидают визиты к разным существам-советникам, живущим в подземных городах-эскейвах и любящих поболтать с Вами или продать-купить товар, а также постоянные встречи с многочисленными колесниками типа Вас самих, бороздящими Миры Цепи по своим делам: все они не прочь заглянуть к Вам в трюм и поживиться.

Вы абсолютно свободны в своих поступках. Не теряйтесь. На первых порах полезно следить за подсказками - они помогают Вам ориентироваться. Не забывайте и про полезный Компас. Сначала Вы попадаете в основной эскейв первого мира - Фострала. Все Миры Цепи связаны между собой **Коридорами** - но чтобы изучиться проходить сквозь них Вам нужно получить необходимые знания. Этот мир живет своей жизнью - постарайтесь разобраться в его законах (в этом Вам способствуют советники) и выжить. Вам помогут многое понять "*Мысли Вангера*" - смотрите Приложение.

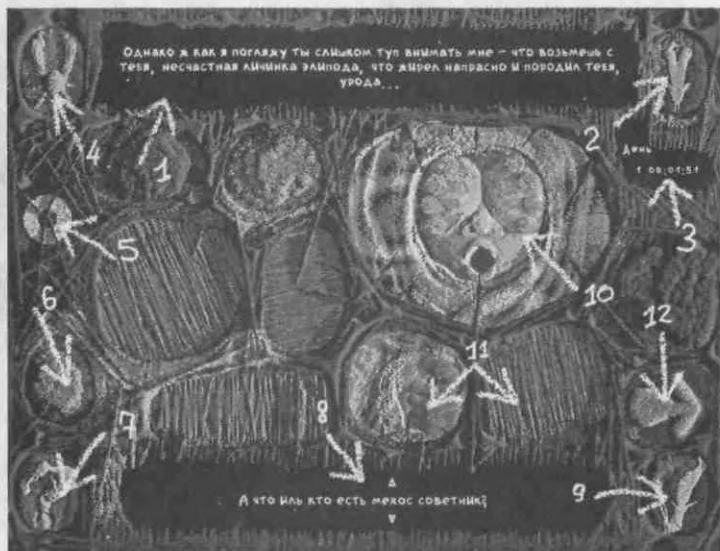
Запомните простую вещь - у Вас есть пять основных ценностей. Это Ваш **мехос** - машина, на которой Вы путешествуете. Мехосы умеют многое! В мехосе есть **трюм** - туда Вы можете складывать добро и потом им приторговывать в эскейвах. У Вас есть **бибы** - это что-то типа денег, копите и преумножайте их. Вы обладаете определенной **Удачей** - чем ее больше, тем многочисленнее ожидающие Вас сюрпризы. Удача тесно связана с табутасками и Вашими победами в ритуальных гонках. И наконец у Вас есть **Авторитет** - от него зависит уважение к Вам других Вангеров и советников. Ваше любопытство и агрессивность влияют на Авторитет.

Эскейвы

После недолгого, но напряженного, ожидания, во время которого Баше брэнное тело дематериализовалось и его сущность, вместе с только что загруженными инстинктами колесника и героя кривых путей, достигла Униванга, Вы попадаете в первый в своей жизни эскейв. Счастливые обладатели ретрансляторов видеоряда в образе мониторов увидят необычную и богатую ядовитыми красками внутренность Подиша - эскейва на Фострале. Ещё более счастливые обладателей трансцендентных аудио-способностей услышат хлюпающие звуки флегмы, чмокающего тела советника и его прячущихся чесалок. Помимо этого, всё это напрямую будет обдавать Зас присущим только элиподам своеобразным запахом, тактильными ощущениями плавающего во флегме элика и ярчайшими

вспышками озарения Вашего вновь обретенного сознания.

Итак, давайте разберемся в этом важном фрагменте эскейва:



Первый объект - главное диалоговое окно, рупор мудрости советника Липкого и всего Элиподского Банча. При взгляде на это окно в Ваш мозг прокрадываются булькающие звуки, непонятным образом складывающиеся в первые в Вашей новой жизни слова. Которые к тому же ещё и скачут. Стоит внимательно читать все речи добрых советников - они плохого не посоветуют. Пока ещё не найдено более лучших учителей основам бытия в Мирах Цепи, чем чавкающие Элиподы. Все их слова - уникальные рекомендации и объяснения законов и беспорядков на поверхности миров. Представленные Вам объяснения - суть труды Липкого, советника Подиша. Он Вам окажет прием, он Вас пожалеет, он же даст Вам первое задание. Кстати, при появлении в эскейвах с запретным запахом или неудачным содержанием трюма, в этом же окне Вы сможете получить свою краткую характеристику.

Второй - жмите сюда, если хотите выслушать следующую порцию мудрости.

Третий - этот индикатор показывает Ваш возраст, а также постоянно напоминает о неумолимом беге времени. Не забывайте, что пока Вы прохлаждаетесь у советника, мир живет и развивается. Другие Вангеры бороздят каналы в поисках счастья и шахи.

Четвертый объект - указывает кратчайший путь на поверхность Фострала - мира-курортала. Нажатие на него ведет к неумолимому выбросу Вашего мехоса на

поверхность. Но не забудьте перед этим посетить магазин. **Пятый** - выполненный в форме спасательного круга значок указывает путь в "Сэйвильню" - место копирования Вашей текущей матрицы в банк эскейва для создания возможности возобновить прерванные приключения. Имеет восемь незаполненных камер хранения для отдельных матриц. Каждая копия маркируется датой и местом создания.

Шестой - одна из раскиданных по эскейву рыхлых кучек. В разные циклы Миров Вы можете или разрисовать удачно подобранной цветовой гаммой все эти кучки (это помогает определить текущий цикл), или же расковырять все эти кучки и если Вы удачливы, обнаружить там кое-что, что можно незаконно себе присвоить (типография не несет ответственности за последствия такого воровства!).

Седьмой - вопросительно изогнутая застывшая козявка, назначение которой - спрашивать советника о ранее встреченных Вами непонятных словах. Учтите, что ответы советников зависят от их расположения к Вам.

Восьмой - список вопросов, которые Вы можете узреть, нажав на седьмую вопросительно изумившуюся козявку. В окошке присутствуют также стрелочки, позволяющие пролистывать список вопросов и гордиться или стыдиться их количеству - в зависимости от ума.

Девятый объект - выбрав интересующий Вас термин, жмите эту галочку - тем самым Вы задаете вопрос советнику в доступной для него форме.

Десятый - советник недоуменно выпучивает все свои шесть гляделок на Вас и в сжатой форме кратко излагает некоторые принципы миропорядка, делая упор на ту тему, вопрос по которой Вы осмелились задать. Во время разговора успевает скорчить как загадочную, так и веселую, довольную или разъярённую морду. Журчит и перебулькивает в зависимости от настроения.

Одиннадцатый - закрытые плотными шторками части тела Элипода, там хранятся сомнительные подарки для любителей специфического стриптиза.

Двенадцатый - самый разумный выход из патовой ситуации, когда ни Вы, ни советник не знаете, о чем дальше следует разговаривать. Посетите магазин и Ваше настроение заметно изменится: в зависимости от той суммы бибов, которых Вы предварительно надавили в скитаниях.

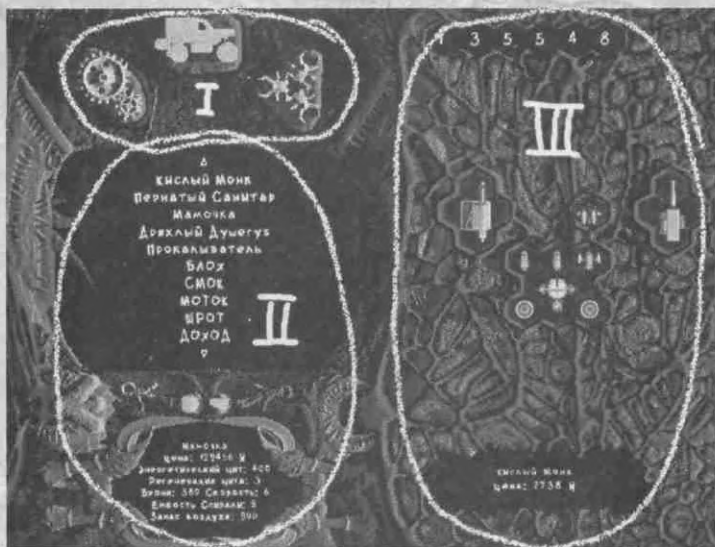
Советники

К вопросу о советниках. Так что же или кто же есть эти существа? Это та самая крохотная часть пассивных банчей, снисходящая до общения с Вами. Считая себя лучшими, они не принимают во внимание слабых и невлиятельных букашек вроде Вас, Вангеров, пока Ваш авторитет низок и слаб. Но они высоко ценят опытных охотников за удачей, так как своим существованием обязаны именно им.

Сидя глубоко под землей, советники стойко переносят настойчивые вопросы колесников и учат их жизни, пытаются от удовольствия, пользуясь продуктами торговых маршрутов, и ужасаются некоторым неразумным поступкам провинившихся Вангеров.

Магазины

А теперь обратимся к другой архиважной части любого эскейва - магазину.



Магазин - средоточие навязчивых идей и желаний Вангера.

Вам не раз и не два

будет приходить на ум подленькая мыслишка поменять свой мехос на Клёпанный Гроб, навесить на него Мортиру и пару Спитлов и нагло пронестись по всем дорогам, мстя за нанесенные обиды. Организованный в виде культурного места купли-продажи, магазин полностью контролируется мафией советников и внутри него не допускаются такие милые сердцу средства перераспределения ценностей как грабеж, обман или подлог.

В отличие от советников, магазин всегда приветственно распахнет свои шторы перед Вами, за исключением тех случаев, когда Вас сразу не выкинет на поверхность взбешенный морда-советник. За вред, нанесенный хрупкому сознанию впечатлительных Вангеров ценами и разнообразием товаров, представленных в магазине, администрация этого учреждения ответственности не несёт!

ВАНГЕРОВ

I. Магазинные разделы.

Оружие



Мехосы



Товары



Оружие. Самое необходимое, что покупается в первый момент и спасает Вашу жизнь в последнюю секунду. Наиболее продвинутые Вангеры пользуются каждым видом оружия в любых ситуациях и могут уничтожить своего противника различными способами. Выбирайте эту кнопку и тратьте, тратьте свои бибы на различные способы защиты Вашей чести и достоинства, а так же на грубые хирургические инструменты излечения встречных Вангеров от излишней жадности и подлости.

Мехосы. Ни один колесник не пройдет мимо мехосов - чудесных таинственных механизмов-переносчиков Вангеров. Каждый из этих путешественников обладает своей неповторимой историей. Только мехосы способны проходить через Коридоры, связывающие миры. Оснатив свои движущиеся дома возможностью плавать, летать и даже передвигаться под землей, Вы бросаете Мирам Цепи суровый вызов. Но горе тому Вангеру, который истратит все свои бибы и скатится в нищиту - его ожидает позор любого Вангера, существование в мелких беззащитных мехосах-раффа.

Товары. Вангеры - прирожденные торгаша. А что нужно перекупщикам? Конечно же товар! Почти каждый эскейв имеет что-то на продажу и это что-то можно продать в другом месте подороже. В этом же разделе можно обнаружить и такие важные предметы как табутаски - с помощью них банчи заставляют Вангеров выполнять свои мелкие поручения. Иногда здесь можно заставить пассажира, желающего прокатиться с попутным Вангером до другой норы.

II. Товар - лицом!

Вторая информационная зона магазина содержит:

а) Главное окно просмотра внешнего вида выставленных на продажу предметов. Чтобы купить приглянувшуюся Вещь просто ткните в нее с помощью левой кнопки мыши. Правая же кнопка позволит Вам ознакомиться с описанием этого предмета.

б) Нижележащая область под окном демонстрации товара по слухам есть не что иное, как части тела



одного зарвавшегося проезжего Бибурата. Он, видите ли, не пожелал однажды платить предложенную цену за какую-то мелочь. Взявшая его тут же команда коварных Элиподов замуровала беднягу прямо здесь же, в магазине, и модифицировала его мордоносную часть под удобные устройства: гляделки Бибурата (два милых шарика) пошли на организацию вызова меню всех предметов в текущей секции, а усы по бокам были употреблены как рычаги для пролистывания продажных слотов текущего сезона. В последствии, все эскейвы Цепи переняли столь удобное и оригинальное нововведение, быстро ставшее стандартом.

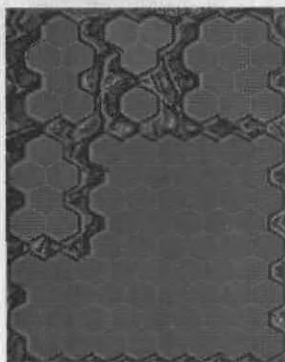
в) В самом низу левой части магазина находится панель, отображающая ценовые и тактико-технические характеристики всех просматриваемых предметов. Изучая и сравнивая их, Вы почти всегда сможете подобрать себе вещь, соразмерную Вашему воспитанию и кошельку.

г) Находящийся в этой же части экрана оранжевый указатель позволяет тихо ретироваться налево, обратно к советнику, пока Вы не потратили

последние бибы на лишнюю сотню Глюков. И правильно.

III. Трюм как вместилище души Вангера.

Если левая половина магазина целиком посвящена издевательствам над Вангером путем демонстрации часто недоступной роскоши, то правая половина, напротив, отдана кровно заработанному имуществу покупателя - там расположен трюм купца-бедолаги. Он обрамлен сверху и снизу двумя окошками и оба ведут ненавязчивый обзор бибов. Верхнее показывает, сколько учтенных шкурок невинных насекомых Вы имеете, а нижнее - сколько не менее учтенных шкурок Вам предложат хозяева эскейва за Ваш мехос (название которого указано там же), если Вы вдруг захотите его продать. Именно это смешное количество бибов и будет Вам выплачено в случае расставания с Вашим гаремом на колесах. Если же курсор наведен на один из предметов Вашего трюма, то внизу появляется все, что Вам нужно знать об этой вещице до ее продажи скупщикам вангеровских душ.



Каждому Вангеру предстоит не раз столкнуться с покупкой новой модели мехоса и с постепенным наполнением его внутренностей разными вкусностями. Выше приведены простейшие примеры, как может выглядеть трюм пустого мехоса и как он приблизительно должен выглядеть после усердного заполнения его различными добавками, часто враждебно настроенными к окружающей их хозяина действительности.

В Вашем мехосе существует три типа слотов.

Первый - пазы под вооружение, количеством от одного до четырех на каждом мехосе. Отличаются от остальных тем, что в них помещается только оружие и ничего более. Пазы из одной ячейки предназначены для особого типа оружия - терминаторов.

Второй тип - слоты под девайсы эдакие механистические устройства, помогающие мехосам умных Вангеров летать, плавать, передвигаться под землей и не целясь стрелять в противника.

Третий тип - это собственно трюм общего назначения, куда можно запихнуть все что угодно. Однако дело в том, что одна из главных движущих причин желания многих Вангеров заполучить большой мехос донельзя прозаична - у больших мехосов соответствующие размеры трюма. Торговые колесники сразу понимают все прелести таких толстопузов.

Покупка мехоса

Процесс усыновления Мехоса содержит в себе несколько тонкостей.



Ткнув в понравившийся Вам мехос, Вы плавно попадаете в секцию Обмена Агрегатами.

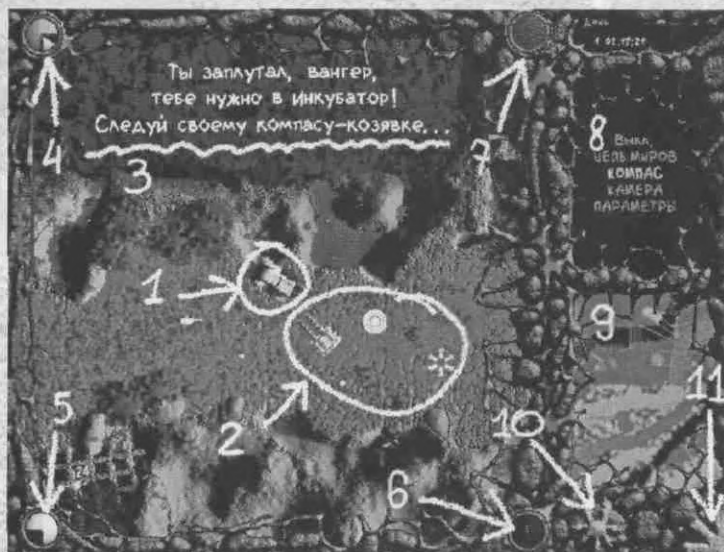
Здесь в левой половине экрана оказывается трюм Вашего текущего мехоса со всеми пожитками (4), а справа располагается девственно чистое нутро нового, еще не Вашего, мехоса (5). Чтобы повернуть операцию покупки или отказаться от плохенького мехоса, обманувшего своим броским видом, Вам придется подружиться с представителями вымирающего вида зеленотелых - «канцелярскими червячками».

1-й червячок - скособочившаяся на веки козявка регистрирует Ваш отказ от приобретения мехоса и возвращает Бас в магазин, но, как и администрация этого учреждения, не гарантирует целостность и сохранность Вашего подавленного Я.

2-й червячок - хитрейшее создание, являющееся традиционным посредником при всех покупках мехосов. Должность эта передается понаследству среди уже малочисленных, но долго живущих существ с неприятным

выражением морды. Предлагаемый ими вид услуг полезен только решившимся-таки на обновление своего прибежища Вангерам. Этот червячок, если его недвусмысленно об этом попросить, перетаскивает весь Ваш скарб из старого трудяги мехоса в Ваш новый дом на колесах. Так как все это можно сделать и вручную, червячок, если не проследить внимательно за количеством Ваших бибов, снимает комиссионные за предоставленные услуги в размере от 5 до 50 процентов от стоимости того барахла, которое он трогает. Администрация эскейвов имеет партнерское соглашение с этим ушлым червячным кланом, но Вы легко можете избежать обмана, пригрозив мошеннику.

3-й червячок - это знак Вашего согласия на приобретение нового мехоса. Следует прибегать к его помощи только после того, когда все необходимые Вам вещички переташены из старого мехоса в новый, так как все остатки немедленно пойдут с молотка. Внимательно следите за работой этого семейного червячного подряда и не давайте им обмануть себя - например инсценировать внезапную покупку незагруженного мехоса с целью наживы.



ВАНГЕРЫ

Впервые выбравшись наверх необходимо прикинуться чем угодно, но никак не крутым и важным Вангером. Мирно шелестящие мимо Вас Пупки и Огорока пока что не съедобны, не нарывайтесь на их красивый след. Займитесь тихим и незаметным для остальных исследованием окрестностей.

Первым помощником, который не проявит алчный блеск к Вашим скудным богатствам, будет жучок, рисующий своим задом перед Вами ритуальные приветствия и рекомендации, которые в обязательном порядке показываются всем новичкам и просто дохлякам. Эти подсказки напрямую, без дураков, советуют что и как лучше делать, если жучок видит, что Вы несколько недееспособны и проявляете медлительность в принятии решений.

Основной целью появления Вангера на поверхности Миров является Охота, Рыскание, Добыча, Улепетывание, Извоз, Скитания и Исход.

Поэтому главное, за чем стоит следить на первых порах - это наполненностью трюма предметами первой необходимости, расстоянием до больших и круто вооруженных мехосов, а так же количеством воздуха, если Вы вдруг свалились в воду.

Справа находится две информационных панели, совершенно равноправные и весьма полезные - ткните в какую-либо из них и выберите в меню нужную функцию. Для продвинутых Вангеров предусмотрена возможность почти полного отключения всякого интерфейса.

Многие одряхлевшие Вангеры писали на гнилых Попонках: "В чем смысл жизни невезучих созданий? Зачем им мельтешить в этом ядовитом мире? Кому нужны закаленные твари, пробивающие себе путь сквозь толпу таких же бродяг?" Эти горе-философы скитаются по мирам на раффа, создавая суету, из которой вырастают Стремящиеся Вангеры. Они не задаются глупыми вопросами, они идут вперед в неизвестное и где-то там обретают свою Цель...

<Конец Пособия>

Голос из зама: а как же цифры? что они означают?

Типография: на этом Пособие обрывается... на наш взгляд цифра 1 указывает на Ваш мехос. Что означают цифры 2,3,4,5,6,7,8,9,10 и 11, авторы предлагают выяснить Вам самостоятельно. Если Вы считаете, что обнаружили в себе Вангера и хотите поделиться этим впечатлением с другими, или Вы хотите прояснить недостающие детали этой аномалии, посетите - рассадник вангеризма и прочих странных явлений, предшествовавших появлению первого Коридора.

ВАНГЕРЫ

Приложения

Мысли вангера, найденные в обломке мехоса...

001001001... 5467... 837683 фотонов на датчике... Свет! Вижу всё абсолютно. Скотообъект? ■... Объект... Скотина!... Ты, кто я? Ты кто. я? Я здесь, а он там... Я здесь, я здесь. Слышу тебя абсолютно. Здесь всё моё! Беру мехос. буду ездить. Раз - два - три. не смерди. Мехос не дам! Мехос - хорошо... Удаляюсь...

День 1-й

Вчера здесь не ездил... Завтра здесь не ездил... Никогда здесь не ездил! Объекты, много объектов. Вонючки! Вонючки! Внимание! Энергия уменьшается! Полный назад! Сдохнуть не мечтаю. Буду дрожать в эскейве...

Толстомясым нужно что-то возить, тузить, причмокивать. Радуйся. Липкий! Я повезу! У меня оружие! Вонючки огорчатся. Я - Вангер! Элиподы сидят в норах, жрут кузовки и чавкают. Я до них ещё доберусь. В Инкубаторе меня ждут. Вперёд!

Еду очень стремительно. В принципе, оттяг. Вонючки грустят. Наблюдаю какие-то корявые башины. Они чем-то переливаются, как жирный Липкий. Надо рулить от них подальше... Чуть не свалился в воду. Проклятая колымага!... Ага, вот ещё кто-то пылит. Сейчас получит, урод... ОГО, ете уцелел. Однако стрелялку мне подсунули... А куда далась эта элиподская дрянь, что я таскал с собой? Точно, когда по мне пуляли, она и вывалилась. Поеду обратно. Авось не заметят...

Толстая морда опять начат ворчать и ругаться. Подумаешь, великая ценность - нимбос подгнивший! Ладно, больше терять ничего не буду, а то толстяк, того и гляди, допнет от злости...

День 2-й

Оказывается, у меня есть Компас. Эта козявка может показать дорогу куда угодно - а я-то думал просто эта тварь здесь живет и засоряет видимость... Только бы её нечаянно не размазать - кто тогда будет показывать мне дорогу?... Уж наверняка не эти тараканы, что повсюду ползают. Литий говорил что это бибы... И что он их любит. Пока он меня не видит попробую подавить засранцев. Трещат приятно. Да еще и деньги прибавляются! Веселое местечко...

Сбоку всё время показывают картинку. В центре красная точка. Это карта! На ней много разных мест... Странные решётки... Почему я красная точка? Хочу быть зелёной! На дороге кое-где видны странные углубления. Проверим... Проваливаюсь в какой-то люк. Куда это меня несёт?! Здесь чьи-то пожитки... Жаль в трюм не влезают - надо бы расширить... Над головой решётка, ехать некуда. Попался, как глупый биб... Вон они шныряют - смеются надо-мной, поганки...

Мой мехос умеет подпишивать. Оцуицения паршивые, зато из ямы с решеткой

выбрался, чертов тайник... Вижу плогавую тележку. Эту я хоть смогу побороть? АГА, удирает, на, получай... Почему не стреляет пушка!? Точно, как назло кончились заряды. Выкидывать жалко, по голове никого ею не огреешь... Кажется ей требуется вода, в магазине я что-то такое слышал...

Здесь глубокие канавы... Была не была, ныряю... Много пузырьков, пей пушечка. Что-то не так, мехосу плохо... Это кончается воздух! Тону! Вот же поймал на свою голову приключение... Попробую выпрыгнуть... Не получается. Так, главное не паниковать. Шпарю по дну. Здесь берег пониже. Прыгаю. Еле выбрался... Во время прыжка расходуется энергия... Как же здесь можно ездить, того и гляди, потонешь как ржавая железка... А оружия мне такого не надо. Никого им не пришьёшь, только сам подохнешь!

День 3-й

Вижу странный шестигульный знак. Он светится. Сейчас по нему проедусь... Ничего не происходит... Меня подбросило вверх... Когда же я приземлюсь? Да. загадка... Светится и подбрасывает... Бред...

Наблюдаю ещё одну непонятную конструкцию. Один кретин прёт прямо под неё. Его мехос пускает чёрный дым. Наверное, испугался меня и ополоумел от страха... Надо же, с ним ничего не произошло. только мехос больше не дымит. Очень интересное место. Наверное, здесь покупают дым... Когда же будет несчастный Инкубатор...

На карте другие вангеры похожи на жёлтые точки. Теперь буду ловить жёлтые точки. Еду долго. Инкубатора нет. Дорогу назад уже забыл. Что впереди не знаю. Включу компас... Наблюдаю какие-то огромные корыта. Недалеко от них из земли торчит крышка. Компас начал суетиться. Наверное, здесь и есть Инкубатор. Как же туда попасть?... Крышка открылась и из-под земли вылетел мехос. Надо пролезть в дыру. Не успел. Попрыгал на месте. Попрыгал с разгона. Пострелял. Инкубатор заперт. Буду ждать другого вангера... Проваливаюсь вниз. Кажется, приехал...

Палец и Липкий все на одну морду. Наверно потому, что вылезли из одного стручка... Получил немного бибов за нимбос. Тут же всучили какую-то слизь... Оказывается, у червяков можно купить много разных железов, на которых можно даже плавать. Надо повозить толстякам разного барахла и заработать на всё это... Пока хватило сменить оружие. Хоть какой-то выбор есть в магазине, правда не всё на меня помещается...

День 4-й

В канаве что-то валяется... Как трудно выбираться. Прыгаю ещё плохо... Набралдохлых механических жуков. Что с ними делать - не знаю. Бросать жалко... Меня накрыла большая тень Это летит okay-то немаленький мехос. И не падает! Наверное, увидел меня и решил спастись, бедняга. Как же это мне удаётся? Попробовал тоже полететь. Прыгнуло все как-то... Сидишь на заросли вонючек, еле выбрался...

Еду по решёткам. Внизу наблюдаю знакомые конструкции. Только вместо шести лучей двенадцать. Какой-то придурок прыгает прямо туда. Ему конец. От дурака осталось только туча ярких точек... Красиво... Вдруг из центра лучей появился кто-то другой. Поехал, как ни в чём ни бываю... Я тоже хочу стать точечкой! Сунулся, но ничего не происходит. Пришло сообщение, что нужен какой-то ключ... А где его взять? Что-то происходит со зрением. Цвета вокруг меняются! Зря я полез за придурками. Может, скоро вообще ничего не увижу...

Липкий рассказал про Циклы. Понял только, что на Фострале постоянно всё мигает. Со зрением у меня в порядке... Это хорошо. Циклы - долой!

День 5-й

Давить жуков очень весело. Только разбегаются, гады. Видел мигающего, только не догнал. Прошмыгнул между колесами, залез в воду и оскалится, а я туда большие не хочу... Можно на бибах немного подзаработать... Ха, того мигающего биба подобрал водоплавающий мехос! Наглец плывет как пароход и не тонет... Хочу!

Механические жуки влезают в особую ячейку. При стрельбе они ожили и сбежали под землю! Догнать не смог. Вижу драку двух вангеров. ПУЛЯЮТ СТРАШНЫМ. Вокруг них крутятся подземные жуки и, похоже, кусаются. Такие от меня недавно сбежали. Похоже, что это оружие! У одного что-то вывалилось. Сумел взять и убежать. Я смелый вангер! Это прибор для плавания. Его нужно куда-то вставить. Подходящих дырок нет. Нужно менять мехос - зачем мне такому мелкому корыто...

Расстреливая вонючки, попал случайно в другого вангера. Он не испугался и сразу на меня набросился. Обстрелял ракетами. Взрывом меня сбросило в воду. Берега крутые, выпрыгнуть не смог. Из дна канавы вылез столб и меня подбросило. Летел через полмира. Видно далеко. Хорошо бы упасть на кого-нибудь. От погони оторвался. Обнаружил металлическую конструкцию. Она необычна. Покрутился рядом, потыкал кнопки. Она распахнулась, как рот недовольного Липкого. Внутри лежит какая-то железка. Похоже на часть от мехоса. Только никуда не влезает. Раздавить не получается. Пускай здесь валяется, потом подберу - только бы не забыть...

День 6-й

Оказывается, Инкубатор открывается как тайники. Прыгать не надо... Палец был особенно говорливым. Предложил участвовать в священной гонке. Как-то смешно ее назвал... Элирекция! Она бывает раз в три цикла. Езжу я быстрее всех и сразу согласился. Толстяк долго копался в своих складах и извлек маленького червячка - элика. Этого заморыша я и должен доставить побыстрее в Подиш - делов-то!

Мчусь быстро. Дорогу забыл. Вижу следы, еду по ним. Стоп. Они ведут в Инкубатор. Вижу огромную железную крышку. Под ней мигающие круги. Надо поглядеть. Пусть пока меня догоняют. .. Долго искал дорогу к кргам. Заехал. Загорелся индикатор. Это зарядилась моя Спираль. Куда же мне ее вставили?

ВАНГЕРЫ

Никого не вижу. Где гонка? Надо было медленнее ехать... Подавлю бибов. Хрустят и трескают. Боятся меня. Вижу огромный мехос. Увешан пушками. Как же он въезжает в эскейв? Если он застрянет, флегму я возить уже не смогу и элиподам нечем будет намазываться. Хочу такой же мехос... Большой и страшный... Всех убивать...

Не привык ещё к смене цикла - но забавно. Маленький червяк из Инкубатора тоже перекрасился и сморщился. Грустит, козявка.

Липкий чуть не лопнул. Плевался слизью. Чавкал злобно. Гонку я проиграл и уморил элика. Пожелали скорой смерти в канаве. Не так быстро, жир протухший. Мог бы вообще не везти. На следующую гонку уговаривать будете. Подумаешь, велика потеря. Черненький он даже лучше...

День 7-й

Еду скромно. Каждый встречный в меня стреляет. Неужели я не страшный? Буду убивать! Именно так - убивать и никак иначе! Один вангер выпустил чёрных мошек. Жужжат. Таких много видел - цепуха. Вангер начал пускать жуков-терминаторов. Прыгаю. Мошкара прыгает на мехос и больно кусают. Летучая пакость!

Пускаю чёрный дым. Пахнет горелым. Мехос болеет. Знаю куда ехать. Только бы ни на кого не нарваться. Бывают ли жареные вангеры? Мехос быстро законопатили. Дым больше не идёт. Хорошая труба. И спрятаться можно!

Спереди пылит олух на увеличенном мехосе. Место узкое, трудно развернуться. Буду стрелять ему по задку. Пускай всем расскажет, какой я смелый вангер. Тогда все будут бояться... Мне в лоб летит предмет. Огненные шары следом... Падая в канаву придавил пару бибов... Повезло, однако. Обычно за ними долго гоняешься... Как же он сумел так быстро развернуться? Может, это был мехос, который ездит задом? А зачем ездить задом, когда есть перед? Нашёл ровную площадку и начал учиться быстро разворачиваться. Передавил кучу бибов и одну раффа. Прыгать гораздо легче. Главное, нашёл, какой рычаг дёргать. Талько бы потом не перепутать. Теперь легко разворачиваюсь на месте... Могу даже кружиться!

Недалеко от Инкубатора увидел светящийся круг. Проверил. Моё оружие снова заряжено. И мокнуть не надо... Это не махотин убогий! Горб - вещь! Что будет, если ехать всё время вверх? Высокие горы. Буду прыгать. Лечу не туда. Мехос сносит. Кто же там живёт?

День 8-й

Палец рассказал про Глоркс. Там живут бибураты. Жрут всех. Хочу на Глоркс! Палец потеет и трусит. Со мной не хочет...

Вижу какие-то железные обломки. Обгорелые. Мехос и вангер были здесь. Оба лопнули. Наверное, им помогли. Рядом ящик с крышкой. Возьму. Пришлось выбросить флегму. Мехос мой невелик - жаль. Прощай мокрая флегма - ящик больше!

Наблюдаю, как растут вонючки. Не успеешь подстрелить, как они уже лезут. Забавно. Растут, чтобы я тренировался в стрельбе. Молодцы. У меня под картой есть странная картинка. Кружки и треугольники с закорючками. Один кружок светится...

Липкий пыхтел весело. Хлопал чесалками. Ему обломилась нюха. Нюха - это дерьмо, которое остаюсь от Куклы. Куклу эли поды слушаются. Странно. Куклу слушать не буду. Насыпали бибов. Где же ещё раздобыть? Скоро смогу купить другой мехос...

Залез в три тайника. Там ничего не лежит. Кто-то ворует... Буду караулить... Сижу в засаде. Растут вонючки и в меня стреляют. Терплю. Подо мной выросла одна. Перевернулся и лежу на боку. Главное не шевелиться. Сменилось два цикла. Вижу толпу несущихся мехосов. На карте они мигают. Кого они так испугались? А - так это же гонка! Червячков повезли, бедолаги. А воров так и не было...

Вижу как вспучивается земля. Какая огромная вонючка растёт. Нет, это мехос!... Наверное, перзрелые вонючки - это и есть вангеры? Вдруг и меня так же нашли?... Себя вонючкой не помню... Нет, скорее это он забился под землю от страха. Или он меня караулит? А может он и ворует? Одни вопросы... Как же он смог вырыть такую яму? Жаль, уехал - а то бы я ему дал! Нечего землю пучить...

Долго прыгал в них головой чтобы тоже залезть под землю... Из округи разбежались все бибы... Мехос начат скрипеть. Устал. Наблюдаю внизу строения. Мигающие бочки рядом. Прыгаю. Бочки ничего не сделали. Зачем тогда их огородит? Наверное, чтобы бибы сюда не пртались от вангеров. Еле выбрался.

День 9-й

Палец рассказывав про элиподов и пускач пузыри. Хренов рассказчик - лучшие бы дат новый мехос... Какие-то софти наделали Коридоров и сварили суп из существ, съели его и померли. Элиподы в суп не попали и очень этим гордятся. Они караулят Коридоры, чтобы в них не залезли бибураты. Всё очень запутано. В Коридор можно проехать на мехосе. Если я выиграю гонку, элиподы расскажу как. Попасть бы скорее на Глоркс. Толстые червяки надоели своими историями. Вот бибураты - другое дело. Только бы они не сильно чавкали. А то после разговора с элиподом каждый раз чищу мехос от соплей...

Из тайника выпрыгнул вангер. Ага, попался. Держи вора! Это мои тайники! Веду потный обстрел. Противник стремительно крутит колёса. Очень высокие обороты... Меня обогнал другой вангер. Я упал с дороги. Наглец от меня быстро удирает. Что-то не сходится. Зачем он меня обогнал, если мог дрожать в эскейве. Он тоже гонится за воров! Стой. Это моя добыча!... Вор начал бросать из мехоса бибы. Хочет откупиться. Бибы возьму и догону придурка!... Опять в канаве... Те бибы слишком громко взрывались, переворачивая мой мехос. Сколько же я их собрал? Пи одного... Непонятные козявки. Где бы таких наловить?

Вижу зарывающийся мехос. Стоит, не прыгает. И погружается! Наверху остался холмик. Начал двигаться как огромный терминатор. Попробовал потоптать его - не чувствует гад. Жаль нет под рукой подземных жуков - уж они бы его достали! Наверное, хочет приехать к элиподам и напугать их. А чего их так пугать. Скажи про

бибурата. сразу вспомеют!

Вижу ящик с нюхой. Моё! Липкий обрадуется и даст бибов. А может на Глоркс отпустит... Залез в тайник. Набил трюм связками боеприпасов. Только оружия подходящего нет. А если их по дороге разбрасывать, подорвать можно кого-нибудь? Нужно попробовать... Нет, подобрали и уехали - даже спасибо не сказали...

Липкий разозлился. Долго фыркал и орал. Кривил морду гнусно. Нюха ему не подошла. Это не элиподский запах. Ничего не понятно. Как же отличить нужную нюху?... Кукла элиподов живёт на другом мире. Они ей, наверное, надоели - жадные заумные твари. Я тоже скорей хочу убраться с вонючего Фострала!

День 10-й

В магазине увидел трубку, где записано задание. Нужно наказать вора. Я это сделаю! Не люблю воров, поэтому они меня боятся... Купил механических жуков для охоты...

Мой компас показывает на вора. Хитрая козявка - все про всех знает! Вор едет наверх. Хочет зарыться, наверное... Ну держись! Стоп компасная букашка копошится внизу. Может, вор ещё захотел что-то украсть? Или в мой тайник залезть? Опять едет вверх. Уже ограбил? Ты скоро забудешь дорогу в мои тайники... Вижу огромный грузовик. Посторонись, я с заданием! Обогнал и компас снова залез вниз. Что-то не так. Неужели этот огромный катафалк и есть вор? Что же он украл? Стадо элиподов? Должно влезть. Ну ладно. Думаю, не обидится, если я в него пальну пару раз... Обиделся... Не слишком ли долго я лечу?... Срочно надо ремонтироваться... Проклятые элиподы. Чуть не угробили своим заданием. Надо говорить про вора всё! Ну что ж, козявка, показывай дорогу на ремонт. Второпях залез под страшного вида башню и лишился энергии... Сейчас меня и биб загрызть сможет... Фуф...

Советники что-то болтали про удачливость - мол, не у всех вангеров она одинаковая... Можно ее заработать... Хорошо бы! Удачливого вангера воры не грабят и стреляют они о-го-го как метко! А еще в тайниках много всего...

Я успел на начало гонки. Палец все забыл и выдал эЛика. Но дрожал и смотрел сердито. Не дрейфь, жидкий, буду везти прямо и не сворачивать. А ты терпи, малявка, и не вздумай грустить!

Я - гонщик! У меня эЛик. Боюсь уронить мехос. Вонючки растут прямо на дороге. Метко попадаю. Только бы не свалиться в воду... Как быстро кончается воздух. Иду ко дну. Наверное, эЛик очень тяжёлый... Меня выбросило из воды. Лечу. Внизу катят другие гонщики... Упал на дорогу. Ускоряюсь... Кажется, я последний. Обгоняю вангера. Выпускаю жуков. Гонщик летит в воду. Победа! Впереди затор из движущихся кольев. Прыгаю... Какая глубокая канава. Лучшие бы ждал очереди... Все едут по низу, а я по верху. Внизу нет канав... Вангеры хитрят...

Липкий булькал и хвалил меня. К нему приехал эЛик. Толстяк, это я его спас... Но гонку не выиграл. Ничего, в следующий раз падать, я думаю, мне отвалили кучу бибов. Сменил мехос. Долгое занятие. Теперь у меня появились ноше дырки для приборов. Давно хотел плавать. И летать. Теперь места больше - буду все подрядо возить...

В тайнике обнаружил неизвестную железку. Испытаю. Вставил в дырку. Начал нажимать кнопки. Начинаю проваливаться. Я уже ниже вонючек! Обидно. Вижу брюхо биба. Кончается воздух. Влип. В землю... Ничего не вижу. Еду еле-еле. Пора нажимать на кнопки... Выбрался наверх. Приключение, однако. Так испытывают приборы. Хочу на Глоркс...

На новом мехосе я покажу всем, как надо ездить. Грузовик - долой грузовик! Угодил прямо ему в лоб. Прыгаю вовремя. Ракета, летящая в меня попала другому встречному вангеру. Тоже на грузовике. Он страшно обозлился, и началась суровая разборка. Про меня все забыли. Тупые идиоты. Однако крепкие эти грузовики. Меня бы одним попаданием убито, а от них только барахло отлетает. Завалило всё вокруг. Да, на таком монстре драться не страшно. Надо запомнить это место... Все добро не ко мне не влезло - опять мало места! Однако наглые эти раффа! Пять негодяев налетели и собирают мои вещи. Стоять-бояться! Это были мои грузовики! Погнался, да разве поймаешь этих шустриков. Одному успел хорошенько залепить... Остатась мелочь и куча обломков. Обломки в трюм не лезут...

Палец теперь на меня не бурчит - уважает. Все его разговоры о том, как хорошо служить элиподам и что мне за это будет... Придурок, получу ключ на Глоркс и обязательно отвезу эЛика любимым бибуратам... Пока - молчок. Живи Палец.

Поеду подстерегу раффа около обгорелых грузовиков. Я всё-таки проучу расхитителей чужой добычи... Никого нет. Лежит пушка. Зароюсь и резко выскочу... Кто-то едет. Нужно подпустить поближе. Отчего трясётся мехос? Почему падает энергия?... Механические жуки находят мехосы и под землёй! Негодные раффа! Точно, как только вылез из под земли, коротышки бросились в разные стороны. Попробую достать улюбков с воздуха.

Какой-то очумелый выскочил из воды. Энергии после прыжка у него мало, да и катафалк не ужасает. Стреляю. Посмотрю, что он возит... Ага, вывалился прибор. Где же он его украл?... Я завладел леталкой! Сейчас взлечу... Медленно поднимаюсь. Начат работать какой-то индикатор. Упал. Может, я не летел, а подо мной росла вонючка? Вонючки нет... Просто прибор не действует. Может, его нужно починить? Есть одно место - показывай компас...

Вижу ящик с нюхой. Брать не буду. Вдруг опять не то. Липкий грозился наказать. Связываться не хочу. Если ему нужно, пусть сам ползает по миру и собирает. К его шкуре не только нюха прилипнет. Вполне бибов на два мехоса насобирает. Появляется полцикла и обратно... Почему я не видел валяющихся элиподов? Жирные леницы...

Однако Липкий тоже добрый. Тоже уважает. Про циксов ничего не говорит. Надо ещё выигрывать гонку. Тогда разговорится... В магазине стоит груда ржавого металла. Липкий говорит, что это мехос. К нему надо прицепить части, и тогда колымага моя. Где-то я видел похожую железку - только эда?

БАКТЕРЫ

Вдали от дороги обнаружил заброшенный Коридор. Большой. Он завален хламом. Вокруг много жирных не стреляных вонючек. Здесь давно никто не ездил. Плохое место.

Постоял у Коридора на Глоркс и помечтал о бравых бибуратах. Интересно, как из точек снова собираются вангеры? А если не все точки полезут в Коридор, получится полмехоса? Почему бибы туда не залазят?... Однозначно хочу на Глоркс...

Наконец зарядил летажку. Она стала светиться прямо в трюме. Это делает огороженное сооружение неподалеку от Коридора. Удобно. Падаешь вниз и уже заряжен... А летать очень занудно. Поворачивать трудно. На раффа не поохотишься. Пока учился летать, прибор снова разрядится. На таком хорошо только из ям выбираться.... Интересно, как эта тщедушная железяка поднимает грузовик?...

Бибов собираю всё большие. Может, обзаведусь огромным мехосом... Дождался гонки. Я заметил - перед гонкой я могу красить элиподов в белый цвет! Жирдяи совсем не злятся... Палец выдал эЛика. Большие не боятся. Правильно. Я сделаю эту гонку, биб меня загрызи!

Еду внизу. Наверху растут вонючки. Мешают ездить. Иногда по ним не попадаешь и застреваешь... Не рискую... Меня догоняет несколько вангеров. Еду на пределе. Кто-то на тяжёлом мехосе сильно таранит меня и выходит вперёд. Компас дрыгнул лапками и свалился. Нет. снова выполз. Живучая козявка. Ну погоди, кретин. Я на хвосте, иду вторым... Удачно проскочил тараны. Те, кто ехал за мной коношатся у барьера. Отрыв увеличится. Передний прёт что надо. Видать, не первый раз в гонке. Маршрут отработан... Проехали полдороги. Кто-то едет поверху впереди нас! Шустро... спустился вниз. Этак я опять обломаюсь... Вангер. меня таранивший, своё дело знает. Тройной ракетный залп отправляет нахала следить за гонкой высоко вверх. Тот даже не пикнул. Обгонять такого олуха опасно для жизни. Уж больно злобен... Скоро уже Подиш. Хочу быть первым! Была не была. Патьнул из своей тукалки. Первый сразу развернулся, чтоб размазать меня. Но я уже подпрыгнул высоко, насколько смог катафалк... Две ракеты догнали меня в воздухе. Лечу вдвое быстрее. Никогда не перемещался с такой скоростью. Унал на дорожку. Повезло. Одно попадание вонючки и мне конец... Вижу везд в Подиш. Сзади валит черный дым. Одно попадание - и я труп. Но ракеты мне славно помогли. Успел! Крышка закрылась...

Липкий пыхтел славно. Раздулся вдвое обычного. Снова получит себе эЛика - самого свеженького! Элиподы меня не забудут. Ещё бы. Такой гонки здесь давно не было. Да мне привезти первым эЛика - как биба раздавить! Понял, мешок с глазами? Только ключ на Глоркс гони. В следующий раз? Ах ты обманчик! Как ты с чемпионом говоришь, червяк солёный? Открой окошко, гадина!... Ключ на бочку! Ну и свиньи же эти элиподы. Ладно - хоть бибов отвалили кучу. Гуляй, вангер... А еще вроде удачливость вверх пошла - вот это здорово. В магазине опять есть задание: расправиться с вором. Чемпионы не отступают. Конец вора!... Купит две большие пушки и зарядов к ним разных. Вор нынче крепкий пошел... Прикупил еще таблеток - на ходу ремонтировать свой мехос.

День 13-й

БАКТЕРЫ

Мехос скрипит и скрежещет. Идёт дым. Весёлая была гонка. Еле жив остался. Пора в ремонт... Вонючки от ракет вянут... Все меня боятся. .. Вот что значит Авторитет! Говорят, что его тоже нужно поднимать... Кто много знает и никого не боится - тот и авторитет. Только вот он все время сам по себе уменьшается... Трусливые вангеры ничего не делают и поэтому всех боятся, их даже раффа пугают. Но уж я-то уважаемый и лихой колесник!

Пора заняться воров. Сначала нужно поглядеть в тайниках. Они это дело любят... В тайниках нет ни вора, ни вещей... Еду по мосту. Компас начинает суетиться. Где же вору? Возвращаюсь на мост. Опять то же самое. Стою. Из-под моста тихонько выныкивает раффа. Купалась, зараза. Компас показывает на неё. Держи вора! Раффа из воды не лезет. С берега не достать. Надо прыгать к ней. Кувыркаюсь в воде... Очень шустрая раффа. Пока летел в воду, она уже катит по берегу. Я так быстро не могу. Долго лез из воды. Снова еду по компасу. Ну, погоди!...

Вижу железный тайник. Кто-то вокруг расстрелял все вонючки. Как же поехал вор? Ладно, проверю пока тайник... Ага, там она и спряталась. Только мелкая шkodливая раффа может залезть туда. Недомерок подпрыгнул. Ну очень шустрый. Выстрелил. Ракеты могут наводиться сами. Конец вору! Взрыв в воздухе был большим... Среди обломков обнаружил неизвестный предмет. Похож на Липкого. Только придурковатому риффе могло понадобиться такое. Поеду обратно в Подиш - авось настрадам...

Липкий очень обрадовался. Как будто ему привезли десять эЛиков. Нет, даже двадцать. Выхватил эту болванку и сразу закопал у себя в норе. Дрожал и сопел шумно. Отвалил бибов, сколько я раньше не видел. Очень ценная вещь, зовется Липурина. Ладно бы стреляла чем... Все же странные эти элиподы...

День 14-й

Купил себе новый мехос. У него огромный трюм. Навалил под завязку ниббоса, воняет - но торговать нужно уметь. Есть новая дырка для большого оружия. Огромные пилы спереди, наверное, могут резать столбы. С таким на грузовик нестрашно наехать. Можно хоть сейчас на Глоркс. Эх, где же вы мои любимые бибураты, скучаете по мне...

Новый мехос хорошо гоняет по канавам. Ему всё нипочём. Вывезет из любой дыры. Только иногда переворачивается вверх тормашками. Нужно привыкнуть. Фострал извездил вдоль и поперёк. Но всё равно находятся тайники, где раньше я не был. Нашёл разряженную леталку...

Вижу схватку вангеров. Один на грузовике. Другой на мехосе, похожем на мой. Не поделили биба. Грузовик отстреливается горячими бибами. Из-за пламени ничего не видно... Другой вангер выстрелил небольшим шариком. Он подпрыгивает на земле. Смешной... От взрыва вздрогнула земля и всех подбросило. Вместо грузовика остались копчёные железки. С одного выстрела! Вот это вещь, не то что Липурина смешная...

В меня дважды попали и ни царапины. Защита у моего мехоса что надо... Однако, кто посмел? Какой-то кретин пуляет по вонючкам. Ну погоди. Две ракеты всегда

достаточно, чтобы нахал полетал без коптерига... Однако как злобен! Догнал меня и начал поливать из обоих стволов. Не убежать же чемпиону от зелени проросшей. Как тебе ракеты? Разгоняюсь и в бок ножами. Сдочал ему в мехосе дыру. Ещё раз... Всё, конец придурку... Готов... И цвет у него странный был - видно сбесился, окаянный...

Палец был недоволен. Грозил наказанием. Элиподам не нравится, когда убивают их слуг. Ладно, в другой раз буду осторожней. Слаб нынче вангер. У Пальца можно раскопать нору и там поковыряться. Купил себе каттериг - буду плавать как другие, так короче...

День 15-й

Недалеко от Инкубатора в воде валяется хлам. Кто-то утонул. Прыгаю в канаву. Плавалка подключилась сама. Мехос теперь не тонет. Вещи не достать... Хмм... Оказывается на мехосе можно нырять! Делаешь так, как будто хочешь закопаться - мехосы умные, могут если не копать то нырять. Кончается воздух - пора вверх. Собрал всё. Ничего ценного. Зря мочил колёса. Но приблуда ценная. Вода теперь не страшна.

Визжу вангера на дрянном мехосе. Прыгает у входа в Инкубатор. Хочет, видно, заехать. Не знает как. Эх, зелёнка... Помочь что ли ему? Разогнался на прямой дороге. Мехос прёт как ракета. Не успел свернуть и улетел в овраг. Скорость, однако. Дороги плохие! Чемпиону не разогнаться! На Глорксе, видать, получше будут - не то что на этой элиподской свалке!

Нашёл в какой-то дыре большую железку с двумя колёсами. Фострал - помойка. На мехос не похожа. На раффа тоже. Кто поедет на двух колёсах? К моему мехосу не цепляется. Но вещь, чувствуется, полезная. Видно сразу по ней. Вангер толк в железках знает. Возьму в Подиш. Покажу Липкому.

Визжу странный летящий мехос. Колёса маленькие. Зато над крышей крутится одно большое. Летит быстро и падать не собирается. Уже и прибор должен сдохнуть давно. Да, бибов на таком не погоняешь - но Элирекцию выиграть можно! Попробовав в него пунуть ракетой - не успел. Быстрое, чудо!

Липкий начал орать из-за убитого мной замухрышки. Заткнись, скотина, я всё понял. Хочу на Глоркс. Железка, что я привёз оказалась частью от мехоса. В Подише как раз стоит развалина, для которой она подошла. Остаюсь привезти ещё одну. Никто не знает, где искать. Посмотрю в тайниках. Под мосты залезу. Все вонючки переверну! Хочу бесплатный мехос!

День 16-й

Долго плавач вокруг Подиши. В одном месте дно завалено обломками от мехосов. Узнал, где прячутся раффа. Они меня сильно испугались. Ничего не нашёл. Проверил все тайники. Одни голодные бибы - сидят выпучив клешни, про деталь не слышали... Заряд у плавалки кончается. Под землёй обнаружил зарытое барахло. Как же оно сюда попал? Может, кого-нибудь засыпало? Копалка тоже почти сдохла. Пока рыскал по миру, началась очередная Элирекция. Элика мне уже не адут. А что, если вышибить

козявку из самого прыткого гонщика? Среди первых олухов обычно нет, как бы у самого чего не выбили...

Закопался у моста недалеко от входа в Подиш Только бы глупая вонючка не выросла. Вижу гонку. Кончается воздух. Дёргаться рано. Первый далеко оторвался от остальных. Это хорошо. Зрители не нужны. Пора. Гонку ведёт раффа. Шустрый боец - сейчас я тебя пощекочу. Получи ракету. Раффа в Подиш. а эЛик в воду - все честь по чести. Не повезло ему - так ведь и жить остался! Еле выловил козявку, вся намокла. Плавалка не работает. Уже видны другие гонщики. Из воды выпрыгнул прямо к Подишу - что значит сноровка! Сбросил одного придурка прямо с крышки люка. Успел.

Я - Чемпион. Все элиподы - мои друзья. Стручок выдал мне ключ на Глоркс. Прощайте, элиподы. Липкий имеет какие-то планы. Зря. Я припомню твои ругательства. Покопался у Липкого в норе. Нашёл все ту же Липурингу - возьму на память... Пускай Липкий лопается. Через час буду на Глорксе - там не достанете, черви.

На выезде меня, чемпиона, обстреляла смешная раффа. Кажется, та самая, у которой я отнял эЛика. Ладно, живи, умора. Катайся... Я добрый, меня ждут бибураты!

День 17-й

Вот и Коридор. Что за черт - не пускает! Ах да. забыл, чертова Спираль внутри - ее нужно заряжать... Это быстро... К Пальцу не поеду. Элиподы надоели.

Спираль зарядил, порядок, прощай Фострал. Поверху очень быстро проехал грузовик - я такого еще не видел. Кого он так испугался, или может ловит кого? Оружия на нём навешено уйма. У бибуратов куплю такой же - буду всех пугать. Куплю крастест - взрывать к едрени матери непокорных. Эх вот это жизнь!

Еду быстро. Ракеты летят быстрее. Кто посмел? Всё тот же грузовик. Я же ему ничего не делал. Может, стреляет по вонючкам? Нет. по мне. Все приборы разряжены. Ладно, дядя, побегаем напоследок - но я тебя запомню. Ухожу на нижнюю дорогу. Только бы доехать до Коридора. Грузовик обошёл меня по воздуху. Может, перепутал меня с кем-нибудь? Я ж Чемпион Элирскини! Скоро Коридор... Грузовик несётся мне навстречу. Мне это не нравится. Делаю разворот на месте. Вовремя. Этот громила уже выстрелил круглой бомбой. Меня накрыло краем огненного облака. Сняло почти всю броню. Буду уходить по воде. Дорога сегодня не моя...

Плавалка разрядилась - иду по дну, иногда всплываю за воздухом. Кувыркаюсь в канаве как безногий биб. Двигаюсь от моста к мосту. Меня снова выследит. Охотник едет вдоль берега, ничего не делает - наслаждается. Дела плохи. Буду отбиваться ракетами - осталось всего три пупка. После пары попаданий грузовик отвалил. Испугался, подлец. Я им ещё займусь. Потом. В воде меня не достанут. Нет - спереди опять тот же грузовик, обманул, ублюдок... Что же ему надо? В воду что-то тихо плюхнулось. Биб купается? Лечу... Энергия на нуле. Трюм распахнулся и из меня все начало вываливаться. Еще ракета. Заметил, как насильник подобрал злосчастную Липурингу и покатиł назад. Привет от Липкого. Окороти не промахиваются. А вот и Коридор - веселые бибураты мне улыбаются... Очень жарко. Отлетели колёса. Мои... 0010111001...98783... фотонов на датчике... Тьма...

Толкование некоторых понятий, сделанное Вангером, мысли которого были найдены в обломке мехоса

Мехос

Без мехоса вангер может только сидеть в эскейве и слушать бормотание Липкого. На мехосе вангеры возят себя и разное барахло.

Фострал

Как выбираешься из Подиша, видишь кругом сплошной Фострал. Это зелёные от плесени просторы с плохими дорогами. На обочинах вонючки, в канавах бибы, на пути раффа. Пока доберешься до иной дыры, увидишь всякое.

элиподы

Элиподы населяют Фострал. Живут в подземных норах, наверх вылезать боятся, поэтому посылают вангеров. Толстые туши, всё время ругаются и поучают.

Липкий

Довольно жирный элипод. Очень важный и надутый. Первое, что я помню в своей жизни, это его недовольная морда. Говорит много и заковыристо, поэтому, наверное, называет себя советником Подиша.

Подиш

Так элиподы называют свою главную нору. Она глубоко под землёй. Мокрое и скользкое место. Найти Подиш очень просто. Надо только ехать всё время вниз. В Подише заправляет Липкий, жирный элипод.

эскейв

Место под землёй, где сидят торгоши. Наверх они никогда не выползают и всё время преют в эскейвах. Вангеру внизу особо делать нечего. Здесь устроена торговля разным барахлом и мехосами. Сверху в подземные норы ведут несколько люков. На Фострале я видел два эскейза: Подиш и Инкубатор.

стручок

Липкий всё время меня им пугает. Элипод не может сам по себе ползать, ему нужен стручок. Там его погладят, оближут, намажут слизью и сделают ещё кучу всего. Я б не смог жить в стручке. Как можно отдать свои бибы другому вангеру?

банч

Кроме Липкого, в Подише сидят другие элиподы. Только я их почему-то ни разу не видел. В общем, ~~всех~~ кто живёт в эскейве и называют банчем. Липкий сказал, что я не из банча. Конечно,

я в эскейве преть никогда не стану.

Цепь

У меня в мехосе есть огромная железная цепь. А ещё Липкий говорил про Цепь миров. Это не одно и то же. Кроме Фострала есть другие миры, где мне нужно побывать. Это Глоркс, Некросс, Икспло и какие-то забытые миры. Всё вместе и называется Цепью миров.

Кукла

Для элиподов Кукла - самое главное. Липкий просит её привезти. Но что это такое, где ловить, об этом сказать не может, только млеет и пухнет. Правда, Кукла даёт нюху. Она элиподам тоже нужна. Но всё равно, ничего не понятно.

бибураты

Бибураты живут на Глорксе. Элиподы очень боятся бибуратов. Их ругают даже сильнее, чем меня. Сразу видно, что они хорошие и поучать меня не станут. Хочу к добрым бибуратам!

Глоркс

Если удастся вылезти с Фострала, попадёшь как раз на Глоркс. Там живут бибураты. Элиподы говорят, что там много воды. Воду я не люблю. Но ради бибуратов готов на всё. Лишь бы там не было Липкого и его стручка. Ещё на Глоркс сбежал один вор, которого я гнал через полмира. Но ничего, я до него ещё доберусь!

раффа

Это такие плюгавые мехосы. Наверно, они достаются самым тупым вангерам, которые не могут запомнить дорогу с Подиша в Инкубатор. Зато они хорошо знают дорогу в мои тайники. Несколько раз я оттуда выгонял нахалов. Шустрые козявки, хотя их даже вонючка убить может.

кузовки

Я Липкому много чего отвёз, а кузовков не попадалось. Но толстяк уж очень о них мечтает. Сколько раз его расспрашивал, он всё время пугается, что я украду его кузовки. И не говорит, что это такое.

Инкубатор

Инкубатор это второй эскейв элиподов. Если ехать из Подиша всё время вверх, как раз туда попадёшь. В Инкубатор нужно возить нимбос. Там очень жарко и сыро. Наверное поэтому там не продают мехосы - они стгнивают в этой дыре заживо.

биос

Липкие элиподы, хорошие бибураты и непонятные циксы - это все биосы. Каждый биос живёт на своём уровне из-за того, что они друг друга терпеть не могут.

нимбос

Нимбоса можно взять в Полише сколько хочешь. Это такие жёлтые блестящие комочки. Их нужно возить в Инкубатор – только быстро. Свежий нимбос стоит дороже. Липкий говорит, что бибураты любят его жрать и все время пугается, что я украду немного им на продажу.

нюха

Как-то нашёл на дороге ящичек. Привёз Липкому. Он вспух от радости и сказал, что это нюха. Та самая, что оставляет неведомая Кукла. Куклу я тогда не застал и не заметил, как она оставляет нюху. Потом Палец сказал, что нюху собирают сами вангеры.

вангеры

Вангер – это я. Ну, ещё другие колесники и раффа. Только вангеры умеют ездить по мирам на мехосах. Только за счет вангеров и дышат все эти подземные туши: где там нимбос привезти, где нюхи собрать.

Палец

Палец – это элипод, который сидит в Инкубаторе. Не такой толстый, как Липкий. Но очень похож. Может, пока я еду по Фостралу, Липкий быстро ползёт под землёй в Инкубатор и встречает меня там? Потому и худеет. Только зачем ему это надо? И как он снова толстеет? Непонятно... Они что-то еще плетут про стручок – якобы Палец это и есть Липкий, только другой...

элик

Когда наступает Элирекция, Палеи выдаёт по элику всем желающим вангерам. Это такой маленький скрюченный червяк. Его надо сразу везти в Подиш, никуда по пути не заезжая. Иначе элик сдохнет. Тогда дело плохо. На Липкого лучше не смотреть, когда он элился при виде засохшего элика. Как я понял, элик это есть мелкий недоразвитый элипод, переродившийся из недавно до смерти ожиревшего стручкоеда.

флегма

С этой слизью из Инкубатора я намучался. Уж очень липкая и пристающая. Флегму надо отвозить в Подиш, где её можно продать. Местные элиподы в ней купаются и мажут друг друга – вот идиоты. Если ею намазать мой мехос, тот наверное сразу заржавеет.

Коридор

Это такие светящиеся звёзды на Фострале. Заприметил их три штуки. В Коридор я хочу пролезть очень давно. Но он меня только высоко подбрасывает. А другие вангеры могут в него проходить. Они рассылаются на точки, которые засасывает в центр

круга. И ничем их не достать. Через Коридор можно попасть на другой мир. Липкий говорит, что для путешествия нужен ключ...

Циксы

Циксы живут на Некроссе. Палец говорит, что они любят разные истории. Если я до них доберусь, спрошу, почему Липкий и Палец так похожи, где прячутся бибы, что находится за горами вверх Инкубатора и где искать кузовки Липкого. Все спрошу!

Элирекция

Элирекция - это когда много вангеров с эликами в трюмах мчатся что есть духу из Инкубатора в Подиш. Лучше на дороге им не попадаться. Укатают. Спешат они потому, что Липкий первому приехавшему отваливает кучу бибов. Я уже выиграл Элирекцию. Ещё одна победа - и ключ на Глоркс у меня.

Конфликт

Про это ничего не говорят. Отправляют к циксам. Но я думаю, что после Конфликта элиподы попрятались в норы и больше не вылезят. Наверное, было что-то страшное.

софти

Кажется, это софти наделали Коридоров. Не верится, что это сделали ленивые элиподы. Сами они про софти ничего не знают. Я по Фостралу много ездил, только их нигде не встречал. Зато видел заброшенный Коридор - оттуда никогда никто не вылезает. Может, они за ним и прячутся?

криспо

Криспо - непонятные твари, которые ползали по Фостралу очень давно, когда ещё не было элиподов. Про это могут рассказать циксы, а где я их сейчас возьму? Вот поймаю эту самую циксу и до смерти ее замучаю вопросами!

бибы

Бибы это маленькие жучки. Ползают везде по Фостралу кучами. Я их люблю давить. Только они ловко уворачиваются. Могут даже залезть на мехос и что-нибудь откусить. За шкурки этих самых бибов в магазине дают товар. Интересно, как же сами толстяки их добывают? Наверное, мажут флегму вокруг эскейва и бибы в ней залипают. Еще я слышал, что у бибов тоже есть свои эскейвы!

Некросс

На Некроссе живут циксы. Чтобы туда попасть, надо заехать сначала на Глоркс. Видел мехос, весь облепленный разноцветной грязью и тиной. Наверное, с Некросса. На Фострале такой гадости нет. Видать пакостное место.

Линза

Когда вместе сползаются много элиподов, они делают Линзу.

Липкий хвастался, что Линза видит всё насквозь. Надо попросить, чтобы они нашли большую пушку, которую я как-то потерял в реке возле Инкубатора.

струна

Когда мне Липкий говорил об этом, я ковырялся у него в норе и ничего не запомнил. Что-то сугубо элиповское.

Жирогон

В Жирогон элиподы в своих эскейвах отчаянно толстеют и делают нимбос. Многие даже при этом лопаются от натуги. Зато если приехать в эту пору в Инкубатор - можно дожидаться выдачи эликов.

Чавка Если я не успею довести живого элика до начала Чавки, то ему конец. И мне в том числе. Элиподы за этим следят. Во время Чавки все вокруг темнеет - Фострал отдыхает. **Ушедший Биос** Жил-был биос, собирал нюху, понял вангеров, потом куда-то делся. Это как-то связано с Куклами. Может, элиподы тоже скоро стинут. Было бы весело. Я бы тогда вволю по их эскейвам покопался!

Нюхконтейнер

Ящик, куда складывают собранную нюху. Иначе она протухнет. В магазине дорого стоит - громоздкая посудина.

БАКТЕРЫ

О возникновении Цепи Миров

(«История Освоения», т. 3, раздел «Первая Ветвь»,
стр. 5, Изд. Конгресса)

Человеческая экспансия.

В конце XX века люди наконец соединили долго развивавшиеся параллельно и враждовавшие между собой прагматичную науку и эзотерические знания. Это сделали некие спириты, вошедшие в Контакт с иррациональными силами, существование которых так долго отвергалось одними и не подвергалось сомнению у других людей.

На этот раз отличие состояло в том, что плодами высокоразвитого состояния единичных представителей расы смогли воспользоваться остальные - человечество получило в свои руки технологии, теоретические основы которых они так и не успели постигнуть, хотя и могли успешно их использовать в своей физической реальности. Знанием, наиболее сильно повлиявшим на человеческую эволюцию, явилось устойчивое туннелирование пространства, отразившее давнюю мечту проникновения в иные миры.

Космогоническая картина мира оказалась ненужной, так как Коридор открывал путь в жизненные пространства, никак не связанные с представлениями земной науки о метagalactике. Постройка и запуск каждого Коридора требовали огромных энергетических затрат, будучи при этом непрогнозируемы в плане конечной цели путешествия. После активации Коридоры были практически автономны, связывая между собой два мира.

Человечество безрассудно ринулось открывать и колонизировать новые миры, морально оставаясь погруженным в ворох собственных проблем. Тогда как лучшие умы черпали из Контакта знания и решения, новые миры бороздили сапоги и гусеницы первопроходцев, далеких от философских дискуссий о проблемах встречи с чуждым разумом. Люди самонадеянно приняли тактику безудержной и плохо контролируемой экспансии, забыв о всякой осторожности и уповав на уникальность своего разума во вселенной.

За столетие Колонизации вся земная культура сильно перекосилась под действием быстро растущей Цепи Миров. Не успев освоить как следует один мир колонизаторы брались за постройку нового Коридора - хотя лишь малая часть открытых миров входила затем в Цепь (далеко не везде природа была рада людям). И скоро самонадеянность была наказана.

Первый контакт

Разум Криспо был не просто иным, это не были маленькие уродливые гуманоиды в летающих тарелках. Коллективный разум Семьи был практически не в состоянии понять разрозненное общество индивидуумов с личным сознанием, каковыми были люди. Отлаженный механизм Семьи больше всего напоминал земные инсектоидные сообщества, не завоевавшие там превосходства. Высокоорганизованный разум Матери Семьи просто не заметил (да и не ждал) появления нового вида существ. Занятый своей основной функцией - Контролем за территорией, давно поделенной

между другими семьями. В свою очередь солдаты первого исследовательского отряда, вышедшего из только что открытого Коридора, по привычке просто начали уничтожать полчища очередных тварей, каких они повидали уже немало. Конфликт имел катастрофические последствия.

Пока люди поняли свою техническую несостоятельность перед новым противником, те успели проникнуть в Коридор и обнаружили новые неопделенные жизненные пространства. Их мало интересовали поначалу люди, которых они попросту инстинктивно уничтожали. Разрозненное и неокрепшее колониальное общество успело лишь закупорить основные города, отдав все территории новым хозяевам. События развивались очень стремительно и Коридор на Земле был уничтожен, оставив миллионы софти (так людей назвали потомки из-за их личной беспомощности) один на один с криспоидами. Вскоре биология криспо преподнесла новый “подарок” - тела софти как нельзя лучше подходили в качестве носителей личинок криспо.

Конфликт

Быстро уменьшающееся население предприняло последнюю попытку борьбы, подкасанную после очередного злополучного Контакта спиритами. Генетическое вмешательство молниеносно откинуло криспо назад, эпидемия стала угрожать Матери Семьи и Коридор в мир криспо был блокирован. Как и следовало ожидать сильное и непроверенное генетическое воздействие сделало запертых софти и криспо последним поколением этих рас в Цепи. Жесткие мутации оставили в живых странные психобиологические деформации, очень редко дававшие возможность им жить и воспроизводиться - этот страшный период был назван Супом Существ. Так возникла Потерянная Цепь Миров.

Конфликт софти и криспо опрокинул генетические структуры обеих рас, обеспечивавших хранение и воспроизведение организмов, обладавших устойчивыми источниками жизненной энергии. Уже в следующем поколении биомолекулярный хаос стер в Цепи всех первичных софти и криспо, образовав ужасающий в своем уродстве Суп Существ. Большинство из них не имело шансов на выживание, но за многие столетия перерождения в многообразии мутантов выделились базовые типы - биосы, обладавшие схожим метаболизмом и психобиологическим единством.

В общих чертах строение тела криспо оказалось функционально более выгодным, а высшая нервная система софти не знала себе равных в гибкости мышления. Биосы унаследовали эти элементы своих предков. Действие игры начинается в то время, когда на основных мирах Цепи осталось всего три биоса, диверсификационный характер которых восходит корнями к функциональной дифференцированное™ Семьи криспо, отряды которой когда-то проникли через последний Коридор софти.

Криспо

Семья криспо, на которую наткнулись певопроходцы софти, явилась им вскоре как высокоорганизованный коллективный разум инсектоидных организмов. Однако это оказалось не совсем так - грубо говоря, непосредственными

носителями разума криспо являлся лишь один вид существ этого мира, существование которого как и не открылось для софти. Семья контролировалась подземными малоподвижными и относительно слабыми существами с помощью сложной системы запахов, подчинявшей деятельность разных видов криспоидов, составлявших Семью. Эти червеобразные носители разума имели свою иерархию во главе которой стояла Мать Семьи, разум которой был чужд каких-либо человеческих категорий из-за своей паразитической сущности - Мать не имела своего сознания и личности, она интегрировала в себе ментальные примитивы криспоидов.

Территориальная экспансия криспо имела четкую организацию, основывавшуюся на проникновении в осваиваемые территории вторичных признаков Матери - Кукол, обеспечивавших контроль за отрядами криспоидов, перемещаясь при этом глубоко под землей. Куклы представляли из себя примитивные органические образования-генераторы феромонов с замедленным обменом веществ, функционирующие на протяжении целых геологических эпох и программируемые непосредственно Матерью Семьи.

Все существа вселенной живут благодаря жизненной энергии и порождаемым ей целям своего бытия. Для софти это был Разум, заставляющий бесконечно познавать природу этого бытия, для криспо движущей силой были врожденные инстинкты поведения отдельных видов, сплетенные Матерью в сложный самоорганизующийся биологический механизм. Конфликт отнял у представителей Супа Существ эти причины жить - лишь несколько биосов из множества физически приспособленных к выживанию смогли обрести свои, хотя часто и бессмысленные, цели. Этими целями для биосов стало поддержание циклических социумов - банчей.

Лости

Во время Конфликта, спасаясь от беспощадных криспо, последнее поколение софти успело создать подземные анклавы - Эскэйвы, в которых нашли свое пристанище их потомки. Хотя их мозг и был унаследован от софти, подсознание новых обитателей Цепи все-таки впитало множество побочных и часто странных психических особенностей прототипов-криспоидов, выражавшихся в совершенно неожиданных желаниях мутантов. Именно эти атавистические и утерьявшие свою целесообразность инстинкты и позволили существовать биосам в виде городских общин - банчей, бесконечно выполняющих массовые культовые циклы - смысл жизни этого общества.

Банчи выжили исключительно благодаря жесткому следованию столетиями складывавшихся законов Сохранения. Цикл каждого банча состоит из нескольких стадий, каждая из которых тесно связана с одной из физиологических функций биосов, катализатором выполнения которой является запах конкретной Куклы. Сложная и отлаженная система управления Семей через сеть разбросанных по мирам Кукол дошла до современности в виде искаженной культовой системы поклонения полукриспоидных организмов, обремененных человеческим сознанием, запахам скрытых и неуловимых Кукол, медленно ползущих по мирам Цепи и давно утерьявших связь с Матерью Семьи.

Описания предметов игры

Мехосы

Spread Spot / Мгновенный

Если тебя, наконец, окончательно переключило от непутёвой вангерской жизни, и ты созрел для последней прогулки в преисподнюю секретных миров, то лучшего катафалка для своих весёлых похорон не найти. Нажми на газ и этот мехос сам доставит тебя в такую переделку, о которой уже никто не сможет ни услышать, ни догадаться, если удача хоть на миг посмотрит не на тебя.



Oxide Monk / Кислый Монк

Почтенный старик, много повидавший на своём веку. На Фострале есть ещё живые очевидцы как на нём Обставили четырёх пустоголовых зубоскалов-циксов в навороченных колясках в большой гонке с Инкубатора, поотшибав Попутно у тех стволов на кучу бибов. Удача прочно поселилась в этом механизме.



Mad Surgeon / Безумный Коновал

Этот мехос носит гордое звание Короля Древности. Его когда-то целиком откопали элиподы, ковыряясь в своих эсуйвах. Как он попал под землю, никто не знает. Однако цнксы клянутся, что на подобных катафалках разезжали самые могучие софти, полумифическое племя, некогда посещавшее эти миры. Они, видимо, были неплохими вангерами, ибо на этом механизме было выиграно множество гонок с нанесением тяжких повреждений соперникам. В их ржавой утробе до сих пор витают духи первых извращенных владельцев.



Ziprax / Пуля

Свою славу малыш добыл на Некроссе. Сплюснутость помогает ему продираться сквозь такие заросли, куда не проползёт даже биб. Смердные болота, поглотившие многих отчаянных вангеров, словно выплёвывают этот мехос, не желая его попробовать на вкус. Нет такой лужи на Некроссе, по которой не проехали бы его широкие колёса.



Blade Keeper / Пернатый Санитар

Его давно облюбовали отчаянные торговцы с Глоркса. На нём они не боялись сунуться за нюхой даже в дебри некроссовских болот. А сколько добра вывезли на малыше с Икспло, отбиваясь от жадных и тупых рэинджеров, скажут только они сами, шамкая сквозь вывернутые челюсти. Ездившие на нём шепнут по секрету, что надо только не мешать ему, тогда он сам вынесет тебя из любой и передрыги.



Arscan / Арканойд

На всех мирах этот мехос прославился благодаря одной захватывающей истории. Неугомонные зубоскалы циксы наптели одному простаку сказок про Короля Бибов. Описали какой он огромный, в половину мехоса, с огромными клешнями, быстро бегают и питаются исключительно зазевавшимися вангерами. В конце концов предложили ему привезти гадину живём за огромные деньги. Замороженный вангер начал готовиться к охоте с размахом, собрав для начала хорошо забронированный мехос со специальным захватом. Чем закончилась история, говорить не надо. Однако мехос и до сих пор хорошо подходит для любого охотника - но не за несчастным Королём, конечно.



Piercator/ Прокалыватель

Этот увалень давно стал символом торговой удачи. Кто на мирах не слышал о Мамочке Бибов! Кажется невероятным, но как только ты останавливаешься на нём в любом месте, к мехосу сразу начинают сползаться бибы, как-будто им чем-то намазано. Эти твари просто обожают свою Мамочку - и это неспроста. Вангер не будет испытывать недостатка в бибах - так говорят испытавшие эту машину.



Excorps / Реаниматор

Этот крепыш навсегда прославил себя в ритуальных гонках Глоркса. Даже бестолковые циксы ухитрились доверху набить отсеки семенами (за них бибураты платят не торгуясь!), не потеряв при этом ни одного и даже хорошенько причесав подвернувшихся попутно ловцов чужой удачи. Если не хочешь терять своего навару, бери себе этот мехос и не думай ни о чём.



Iron Shadow / Железный Призрак

Когда-то на подобных разъезжали весёлые охотники на раффа. Только на нём можно было загнать в горах вертлявую, сумасшедше отстреливающуюся колымагу одичавших недоносков или уйти по воде от разъярённой толпы, уверенной, что ты уже спёкся, осталось только навести жвала и отрыгнуть пищеварительный фермент.



Ancient Demon / Дряхлый Душегуб

Это излюбленный мехос отчаянных рейнджэров, искателей приключений на свою голову и настоящих разбойников. Когда надоедает выслушивать бредовые поучения ожиревших советников и быть у них на побегушках, если ты устал пересчитывать жалкие бибы до окончания цикла, присоединяйся к весёлому племени вольных бродяг. Пускай торгоши ломают головы, где раздобыть товар и где подороже загнать барахло - твоё дело лишь найти время и место для “тёплой” встречи.



AtTractor/атТрактор

Уникальный мехос, собранный когда-то из остатков дорожно-ремонтной и туннеллдоробильной техники. Чокнутые бибураты просто обожают его. Под ногами

этого монстра многие закончили свою гонку, напоровшись на засаду. Червяки-элиподы, рассекая даже на до зубов бронированных катафалках, случалось, падали перед ним в канаву, испытывая суеверный ужас перед Каретоубийцей.

Ripper / Потрошитель

Все знают, что занудные жлобы элиподы готовы продаться с потрохами за любую побрякушку. Они собрали в своих норах огромные кучи барахла со всех миров и теперь трясутся над ним... Горе нечистому на руку вангеру, лишившего толстяка его сокровища. Безжалостный и неутомимый убийца на этом угрюмом угловатом ящике раскв!гается с воришкой очень быстро. До сих пор многие, увидев его куда-то спешащим, думают: <Вот и ещё один пустоголовый нашёл свой конец, порывшись в крамолах Липкого>.

Heavy Lady / Мамочка

Мехос для королей дорог. По слухам на таком же везли Куклу для некросовских банчей. Немногие вернулись с того весёлого променада у Закупоренного Коридора. Толстушка заставила уважать себя многих. С той поры многие лихие вангеры не считают ззорным промчатся с ветерком на этом мехосе, поднимая пыль и расшвыривая зазевавшихся бибов.

Rivet Bier / Клёпанный Гроб

Эти мехосы всё, что осталось нам от Ушедших Биосов. Это были крутые племена, с лучшими мехосами и самыми отчаянными вангерами. По легенде, после того, как их банчи собрали три Куклы, остальные решили проучить хапуг. Толпы вангеров блокировали эскэивы, не позволяя ни одному мехосу ни въехать, ни выехать оттуда. Но все планы расстроили эти огромные грузовики. После выезда на громады бросались кучи крутых мехосов, точно раффа на зазевавшегося торговца, и начинались весёлые скачки. Очень редко удавалось завалить такого монстра, чей путь отмечали кучи горящих обломков. Ушедшие оставили хорошие сувениры на память, этот - самый лучший.

Sandoll / Песколаз

Когда-то этот необычный мехос принадлежал одному неприкаянному вангеру. Он снюхался с таинственными обитателями Трилла, которых никто никогда не видел в глаза. Они ему и подсказали как собрать такое чудовище. Потом вангера долго ещё видели на разных мирах выполняющим поручения своих хозяев, которые снабдили его таким оружием, что, заведя его на горизонте, каждый разворачивался и давил на газ со всех сил. Затем его мехос нашли пустым и в полном порядке. С тех пор никто не хочет пробовать даже сесть на него.

Queen Frog / Жаба

Когда-то на таких мехосах разъезжали по Глорку патрули бибуратов, ловившие беглых рабов. А все знают, что раб для бибурата - всякий вангер, не играющий в их дурацкие игры. С этой



колымагой на водном Глорксе никто и не тягался. В конце концов там уже никто не мог проехать. И порешили свободные вангеры на лучших катафалках покачать выродам урок. Была жаркая битва, однако бибураты всё равно утёрли всем нос. Но патрули убрали, поняли намёк. С тех пор и ждёт этот мехос нового сумасшедшего.

Last Moggy / Последний из Могикан

Это мехос для короля вангеров, настоящий эскэйв на колёсах, в котором можно не бояться ничего и никого и ехать по головам остальной мелюзги. Когда эта груда металла приближалась к эскэйвам элиподов, те не могли разобрать, что трясётся сильнее: стены глубоких нор или их жирные туши от страха.



Lawn Mower / Винтокрыл

Этот нескладный мехос у нормального вангера вызывает недоумение. По земле катить привычней, нежели всё время болтаться в воздухе. Да и история у летучки зловещая. Говорят, что в самом начале времён на таких же устройствах ужасные <мягкие> вангеры преследовали наших предков, стараясь отобрать у них Кукол. Только в эскэйвах можно было укрыться от напасти. Ещё поговаривают, что сохранился целый мир с мягкими, которые только и ждут своего часа - ворваться сюда и всё уничтожить.



Wormaster / Червонец

Несколько таких мехосов зловредные бибураты собрали, чтобы добраться до подземных инкубаторов элиподов и потом безнаказанно унести ноги. Долго они посещали тёмные пещеры, набитые деликатесами, пока элиподы не забили тревогу после срыва своей ритуальной гонки. Это и было причиной знаменитого Фестиваля Терминаторов. После очередного налёта наёмники элиподов выпустили сотни терминаторов, некоторые неизвестных доселе конструкций и устроили вора́м урок! Долго ещё после этого сбившиеся с цели механизмы нападали на проезжих вангеров. А этот мехос еще ждёт любителей внезапных атак из-под земли.



BLOCH/БЛОХ

Эти чудо-мехосы были когда-то давным-давно сделаны Ушедшими Биосами для борьбы с расплодившимися бибамп, которые вредили их подземным плантациям. Ни одна букашка не могла уйти от отважных охотников на этих быстрых катафалках, которые до того поднаторели в истреблении несчастных шестиногих, что бибы, завидев их, до сих пор забиваются в глубокие щели и долго оттуда не показываются.



SMOK / смок

Этот мехос является самым излюбленным для раффа. На нём всегда можно спрятаться в любую щель, отсиживаясь во время погони. Известна история, как один вор, стащивший что-то у советника элиподов, сумел уйти на плугавом от двух охотников на грузовиках. Он проскользнул у них чуть ли не между колесами, после чего догоняющие столкнулись и взорвались! А вора всё-таки



подстрелила пара спелых грибов, но это уже к делу не относится.

SH ROT /ШРОТ

Хоть раффа и мал, да быстр и злобен. А когда собираются много таких тараканов, то торгошши ездят очень осторожно, крутя головами во все стороны. Па Некроссе одно время лютовала крупная стая отщепенцев на таких телегах, которые охотились по всем правилам. После того, как одни заманивали мехос в болото, другие выныривали прямо из грязи и завершали дело. Одно время медленные элиподы из-за этой банды даже не могли получать долгожданную нюху. Только крупные денежные траты на раффа-ассеннзаторов избавили их от этой напасти.



DOCHOD/ДОХОД

По виду этого заморыша никак не скажешь, что он заставлял потеть от злости многих поднаторевших вангеров. Некогда ни одна гонка на Фострале не обходилась без участия славного раффа. Заполучив себе культовый предмет, он как одержимый мчался к цели, оставляя позади многих знаменитостей и ловко уворачиваясь от пущенных ракет. Элиподы очень любили гонщика. Главное для него было выбраться после победы из эсюйва, чтобы не напороться на мстящих неудачников.



МОТОК / МОТОК

Этот тарантас лучше всего подойдёт для любителей наблюдать чужую драку со стороны. Пока остолопы усердно выбивают друг у друга ценные предметы обихода, всегда можно улучшить момент, чтобы подобрать нужную вещьцу и скрыться с глаз долой. А можно наподдать кому-нибудь и быть уверенным в безнаказанности. Юркий раффа всегда сможет заработать бибов, не лезя на рожон.



ВАКТЕРЫ

Погремушка

Если потрясти эту ерунду, внутри что-то грохочет,
Похоже на сушёных бибов.



Тележка

Такие колёса могут принадлежать только огромному
страшному мехосу. Такими вероятно хорошо давить
раффа.

Моторчик

Замысловатые потроха для корявого катафалка.



Коробка

Колёсики в этой коробке давно не
крутятся, зачем она нужна - непонятно.
Бесполезное барахло.



Трешётка

Очень красивая железка. Как-то один олух приделал
её на крышу своего мехоса. Пугал ею бибов, но
вскоре помер.



Тяжёлая железка

Тот, кто притащил такую тяжесть, был недалёкого
ума. Этой дурой хорошо укреплять потолки в
эскэйвах.



Звёздочка

Эту железку привезли с Икспло. Её выдрали из
старого ржавого механизма, который показался из
зыбучих песков после бури.



Вертушка

Одно время эта штука закрывала дырку на въезде в
бибуратский эскэйв. Потом её заткнули огромным
бибуратом, а железку выкинули.



Молотилка

Как-то эта коробочка сама вдруг завелась в
кладовой элипода и чуть не поотрывала тому чесалки
- дурила принял ее за кузовок, чуть не лишившись
жизни.



Ерунда с зубчиками

Куда вставить эту железку никто не представляет.
Некоторые думают, что это странная ракета, которая
может взорваться при неосторожном обращении.



Light MacHOTine Gun "Mincelot"/Махотин "Мясорубка",

легкий вариант. Мощный скорострельный пулемет, входивший в вооружение первопроходцев-софти на последних стадиях Освоения. Оборудован автономной системой формирования боеприпасов, позволяющей на ходу с помощью химической обработки и последующего взрывного сжатия под большим давлением в активной камере получать пули из обыкновенного грунта или пыли. Энергия сжатия также передаёт боеприпасу значительный кинетический потенциал. Для каталитической реакции требует значительного количества воды, запасы которой периодически нужно пополнять из любых доступных источников на поверхности миров.



Hard MacHOTine Gun "Mincelot"/Махотин "Мясорубка"

тяжелый вариант. Мощный скорострельный пулемет, входивший в вооружение первопроходцев-софти на последних стадиях Освоения. Оборудован автономной системой формирования боеприпасов, позволяющей на ходу с помощью химической обработки и последующего взрывного сжатия под большим давлением в активной камере получать пули из обыкновенного грунта или пыли. Энергия сжатия также передаёт боеприпасу значительный кинетический потенциал. Для каталитической реакции требует значительного количества воды, запасы которой периодически нужно пополнять из любых доступных источников на поверхности миров.



Light Speettle System "True Tracer"/Спитл Система

"Дурной глаз" легкий вариант. Мобильная ракетная установка софти для ведения войны на больших открытых пространствах. Использует неуправляемые или самонаводящиеся ракеты с пластикулярным зарядом. Пластикулярный материал характеризуется чрезвычайно высокой молекулярной активностью и эффективно взаимодействует с любым веществом, разрушая практически любые твердые образования. Запасы пластикула ограничены и этот материал относительно дорог, но имеет высокую поражающую способность.



Hard Speettle System "True Tracer"/Спитл Система "Дурной

глаз" тяжелый вариант. Мобильная ракетная установка софти для ведения войны на больших открытых пространствах. Использует неуправляемые или самонаводящиеся ракеты с пластикулярным зарядом. Пластикулярный материал характеризуется чрезвычайно высокой молекулярной активностью и эффективно взаимодействует с любым веществом, разрушая практически любые твердые образования. Запасы пластикула ограничены и этот материал относительно дорог, но имеет высокую поражающую способность.



Light ghOrb Gear "Salamander"/гОрб Генератор "Последний спазм" легкий вариант. Одно из последних изобретений исчезнувших после Конфликта спиритов-мессий для борьбы с полчищами криспо. Генерирует квазистабильные плазменные стустки, обладающие существенной разрушительной силой. Работает от специального внутреннего источника энергии (IBM - "Iris Ball Mother"), требующего подзарядки. Стационарные автономные IBM-генераторы в свое время устанавливались повсеместно и ныне сохранилось несколько работоспособных станций на поверхности миров Цепи.



Hard ghOrb Gear "Salamander"/гОрб Генератор "Последний спазм" тяжелый вариант. Одно из последних изобретений исчезнувших после Конфликта спиритов-мессий для борьбы с полчищами криспо. Генерирует квазистабильные плазменные стустки, обладающие существенной разрушительной силой. Работает от специального внутреннего источника энергии (IBM - "Iris Ball Mother"), требующего подзарядки. Стационарные автономные IBM-генераторы в свое время устанавливались повсеместно и ныне сохранилось несколько работоспособных станций на поверхности миров Цепи.



Beebbanoza Blockade "Sos-Ka-Libry"/Биббаноза Блокада "Сос-Ка-Либри" Изобретение одного из Ушедших Биосов, смонтировавших его из различных механизмов, оставшихся после Конфликта. Основными компонентами боеприпасов являются бибы (примитивные инсекты, населяющие поверхность миров и служащие денежной единицей для всех банчей). Множество уникальных химически-активных веществ, содержащихся в бибах, позволяет после специальной высокотемпературной обработки использовать их как термитные фугасы, которые с силой выбрасываются наружу и детонируют при столкновении с препятствиями.



Crustest Cannon "Kuwalda"/Крастест Орудие "Кувалда" Строительная установка поселенцев-софти для устранения геологических препятствий, приспособленная впоследствии для ведения боевых действий. Обладает колоссальной разрушительной силой, которой не может противостоять ни один мехос. Требуется внешних бомбовых зарядов, технология изготовления которых давно утеряна.



Terminator "Worraer"/Терминатор "Выползок" Разновидность криспоидных боевых инсект-механизмов, преследующих выбранную после необратимой активации цель под землей. Не требует никаких вспомогательных устройств, полностью автономен.



Terminator "Wasp"/Терминатор "Оса"

Носитель колонии миниатюрных инсект-механизмов. После активации колония начинает роиться в воздухе, нападая на взлетающие объекты. Не требует никаких вспомогательных устройств, полностью автономен.



Amputator/Лмпутатор

Этот сфероид ушные вангеры добывают в мрачных закоулках Трилла. Хороший сюрприз для неопытных механиков. Когда они видят на дороге такой красивый предмет, сразу берут его себе в трюм. И тут начинается веселье. Мехос не может шевельнуть колесом, только прыгает и перекачивается. Бери его голыми руками - но быстро!



Degradator/флерпафлаТор

Весёлый сувенир с Трилла. Если тебя угораздило подвязаться на расправу с вангером на грузовике, то без этого шара тебе не обойтись. Запусти им в мехос своей жертвы и будь наготове. Если твой подарок попадёт тому в трюм, то негодяй уменьшится в несколько раз - тут-то его и дави как беззащитного биба! Только действуй побыстрее, а не то рискуешь вновь встретиться в рязьярённом громилой.



Incarnator/Инкарнатор

Проклятый подарок обитателей Трилла. Похититель мехосов. Если тебе надоело копить бибы на приличный катафалк, можешь взять себе этот шар. Останется только выследить мехос поприличней и запустить в него этой штуковиной. Если он попадёт в трюм бедолаге, то новым хозяином этого мехоса со всеми его потрохами станешь ты сам! А его старый владелец перекачивается в твою старую колымагу. Этот предмет явно сварганили, чтобы вангеры не дремали на дорогах.



Аммуниция

Pupok Pile/Пупки

Комплект неуправляемых ракет для Speettle System (10 штук). Пластичулярный боеприпас, обладающий чрезвычайно высокой молекулярной активностью и эффективно взаимодействующий с любым веществом, разрушая практически любые твердые образования.



OK Pile/Окорока

Комплект ракет для Speettle System (8 штук) оснащенных системой распознавания тонких



упорядоченных структур для эффективного слежения за целью, оснащённые пластикулярными боеголовками.

Boltoon Pack/Болтун

Боеприпас для Crustest Cannon (5 штук). Обладает колоссальной разрушительной силой. Ранее использовался в строительных работах для устранения геологических препятствий. Технология изготовления утеряна.



Gluek/Глюк

Активная протоплазма, продукт цивилизации софти. При активации "чувствует" любые неполадки в сложных механизмах и восстанавливает их работоспособность. Применяется для ремонта мехосов на ходу.



Девайсы

CopteRig/КоптеРиг

Автономное устройство, позволяющее мехосу подниматься в воздух и совершать управляемый полет с возможностью зависания над поверхностью. Принцип действия основан на создании локальных пространственных аномалий с инверсной гравитацией. Работает от собственного аккумулятора, заряжаемого на специальных подстанциях.



CutteRig/КаттеРиг

Автономное устройство, позволяющее мехосу преодолевать водные преграды. Принцип действия основан на использовании турбулентного парадокса. Работает от собственного аккумулятора, заряжаемого на специальных подстанциях. Е сравнении с CopteRig имеет гораздо больший ресурс работы до подзарядки.



CrotRig/КротРиг

Автономный прибор, позволяющий мехосу проникать в толщу грунта. Принцип действия базируется на мгновенных малопротяженных сдвигах пространственных решеток, диссоциирующих на время любые твёрдые образования. Не нуждается в частой подзарядке.



Vector/Вектор

Устройство, позволяющее обеспечить примитивную систему наведения оружия на цель.



БАКТЕРИИ

Cirtainer/Нюхотейнер

Герметичный контейнер для перевозки нюхи без значительной потери её свойств. Особая технология изготовления контейнера позволяет значительно понижать скорость энтропии, замедляя процесс разложения нестабильных летучих веществ.



Conlarver/Куккиш

Изделие Ушедших Биосов, позволившее им обрести контроль над своими Куклами и "закупориться". Представляет собой ловушку-контейнер для Куклы. Принцип действия неизвестен. Предположительно, основывается на утерянных знаниях о метаболизме криспоидной Семьи.



БАКТЕРЫ

Товар

Itm27Nymbos/Нимбос

На этом товаре новички зарабатывают свои первые бибы. Он получается из старых элиподов. Мокрый, скользкий и противный. Но некоторые его очень любят.



Itm28Phlegma/Флегма

Банка со слизью. В Инкубаторе, по слухам, её целые реки. Наверное, чтобы местных не затопило, приходится всё время слизь из эскейва вывозить. Жутко воняет. После извоза приходится чистить трюм.

Itm29Heroin/Героин

Упакованный и обмотанный бибурат. Пока едешь, всё время ворочается и орёт мерзким голосом глупые героические гимны. Иногда воет. Шумный тоаарец. Но упакован крепко.



Itm30Shrub/Куст

Упакованный бибурат, утыканный шипами. Соплеменники обзывают их "неприкаянными". Не орёт, только вздыхает. Иногда бормочет про какое-то Бюро. Видно, что не повезло балбесу. Говорят, что Обурец прорастивает бедняг в горшках с помощью пипеток.

Itm31Poronka/Попонка

Слепленная из чего-то гадкого табличка. На ней циксы царапают разные закорючки. Везти нужно осторожно. Хрупкий политический товар.



Itm32Toxick/Токсик

Посудина с мутной жижей. Мерзкая дрянь. Ничего хуже на Некроссе не найдёшь. Если прольёшь, начинает разъедать мехос изнутри. Подлые циксы норовят потравить всех в Цепи этой гадостью.

Itm60Tabutask/Табутаск

Все банчи пользуются этим средством, чтобы заставить вангеров на них побатрачить. Что внутри сначала неизвестно - открывается уже на поверхности, и там уже как повезет. Вангеры, боящиеся табутасков, скоро нищают и становятся раффа.



Itm62Eeepod/Элипод

Червяк, которого, наконец то, пробило на поездку. Всё время

ВАНГЕРЫ

беспокойно ворочается, хнычет и жалуется на
тряску, плохую связь со стручком и злую судьбу.
При виде встречного вангера страшно булькает и
пачкает трюм.



Itm63Beeborat/Вибурат

Грубая бибуратская образина. Если не воеет
песни, не орёт команды, то учит управлять
мехосом. Пытается выскочить и поймать встречных
рабов, отдавая им приказ взрываться. Лучшая
награда - когда он свалит.



Itia64Zeex/Цикса

Беспокойная тварь. На месте не сидит. Пытается
взлететь. Это у них привычка. Не
останавливаясь, травит непонятные анекдоты,
одновременно хихикая и почёсываясь обеими
лапами. Иногда начинает громко хохотать,
показывая на встречных вангеров.



ВАНГЕРЫ

Личные вещи советников

Leeruringa/Липуринга

Размалёванное уродство, игрушка для жадного элипода, гениальная ловушка для чесалок.



Paloch'ka/Палочка

Есть предположение, что этой вещицей элиподы помешивают в себе нимбос. Но никто никогда этого не видел, так как толстяки тщательно скрывают свои секреты.



Pipka/Пипка

Слепленное из глины подобие семени жабля. Старый Обурец уже стар и частенько принимает ее за настоящую пипетку, но горе тому кто попадется на подлоге!



Nobool/Дробус

Мусор неизвестной природы. Лучше утопить его где-нибудь поглубже на Глорксе. Иначе Гиря найдет способ наказать умника, пытающегося подsunуть ему фальшивый ядробус.



Boorawchick/Буравчик

Босс бибуратов собственной персоной. На поверку это довольно маленький и крикливый тип. Но быть личным водителем этого коротышки - большая честь для вангера!



Pereponka/Перепонка

Это шпаргалка ииксов. По ней Цыфра сверяет правильность попонок.



Zeefick/Цифик

Икра омерзительной твари. Осторожнее с ней.



БАКТЕРЫ

Раскладка клавиатуры, используемая по умолчанию

Управление движением мехоса

Поворот колес влево - Left

Поворот колес вправо- Right

Вперёд- Up

Назад- Down или Num 5

Ускорение- Shift

Переворот влево- End

Переворот вправо- Page Down

Активация пружины- Ins

Управление девайсами и интерфейсом

Включить Вектор- Открыть- Space

Ручной тормоз- C

Прибор ВВЕРХ- Page Up

Прибор ВНИЗ- Home

Показать трюм- Enter

Переключить цель- Tab

Управление оружием

Огонь из всего оружия- Ctrl

Огонь из оружия 1- 1

Огонь из оружия 2- 2

Огонь из оружия 3- 3

Запуск терминатора- 4

Использовать глюк- 5

Управление режимами обзора

Полный экран- F1

Уменьшить обзор- F2

Увеличить обзор- F3

Вращение- F5

Автомасштаб- F6

Автонаклон- F7

Приблизить камеру- +

Удалить камеру- -

Масштаб 1:1- 0

Следующая часть текста- Tab

Снятие скриншотов с игрового экрана- F11

Выход из игры- F10

БАКТЕРЫ

Участники проекта "Вангеры"

Российский разработчик компьютерных игр K-D LAB

Ищите нас на

Команда разработчиков:

Андрей "КранК" Кузьмин, лидер команды, игровая концепция, технология, ведущий программмер, сценарий, музыкальные темы 1-8, тексты элиподов, циксов, немножко бибурагов, инферналов и наблюдателей, собиратель игры, мануал

Юлия "Улитка" Кузьмина, арт-директор, дизайн миров и персонажей, контроль за качеством игры, стилистика игры, ".желтые бумажки", катализация всех процессов

Андрей "Крон" Суханов, ведущий программмер, движок, игровая логика. АА, эффекты, сеть (верхний уровень)

Евгений "Стилер" Худенко, ведущий программмер, весь интерфейс, системная платформа

Александр "Зихер" Котляр, ведущий программмер, 3D технология, физическая модель, сеть (нижний уровень), сервер

Михаил "Снарк" Пискунов. 3D артист, игровой дизайн, тексты бибурагов. цине, немножко элиподов, мануал (Мысли Вангера)

Влад Сницкий. 2D/3D артист, некоторые секретные миры, статическая графика

Анатолий "Кото" Коньков, программмер, глобальный стэнд событий, визуальные эффекты, алгоритмы

Владимир "Сника" Голидничук, перевод текстов, программмер, инсталляция

Виктор "Рубер" Краснокутский, все музыкальные аранжировки, звуковые эффекты, музыкальная тема 9

Алексей "Алекс 1001" Постников, связи с общественностью, забота о сайте, работа с внешними бета-тестерами, мануал

Алексей Иванов, программмер, низкоуровневая оптимизация, профайлинг

Администрирование:

Дмитрий Радинович. работа офиса

Технология Surtar ART(1m) создана Андреем "КранК" Кузьминым

Технология моделирования 3D-объектов создана

Александром "Зихер" Котляром

Оригинальный дизайн обязан своим существованием

Юлии "Улитка" Кузьминой

Идеи вселенной УНИВАНГ принадлежат

Андрею "КранК" Кузьмину, Михаилу "Снарк" Пискунову и

Юлии "Улитка" Кузьминой

Все авторские права на музыку принадлежат
Андрею "КранК" Кузьмину и Виктору "Рубер" Краснокутскому

Большое Спасибо

Вадиму "Богус" Лобанову (алгоритмы), **Андрею Черезову** (помощь в создании сервера) и конечно же нашему западному издателю, компании **Interactive Magic** в лице **Paul Poteri** и **Mike Pearson** за поддержку, тестирование игры и вступительную анимацию.

Первые на Земле Бета-Вангеры:

Михаил "ЗАВХОЗ" Федоров

Алексей "Allex" Демаков

Алексей "Berserker" Васильев

Дмитрий "Crazy Sid" Ицко

Сергей "Damned" Герасев

Алексей "Dead Pilot" Кавешников

Александр "Dekad" Шишов

Павел "FlyHippo" Антонов

Александр "Klarens Bodiker" Майоров

Х.Мотолог

Валентин "Master" Добрынин

Сергей "Russian Panther" Воробьев

Александр "Saska" Семин

Александр "Scar" Вершинин

Михаил "Tolstiy" Кабанов

Валерия "Varust" Бакиева

Внутренние бета-тестеры, исколесившие Цепь Миров вдоль и поперек:

Юлия "Улитка" Кузьмина

Денис "DM" Скараденко

Алексей "Алекс1001" Постников

Виктор "Рубер" Краснокутский

ВАНГЕРЫ

Российская компания издатель компьютерных игр **БУКА**
Посетите наш сайт

Игорь Устинов и Олег Белобородов - за то, что они
начальство,
дающее бибы разработчикам с затаенной надеждой на то,
что те все-таки сделают проект

Сергей Капустин - за неимоверное количество миль,
накатанных по

пыльным дорогам Цепи в поисках багов, врагов и денег

Дмитрий Захаров (мл.) - за тестирование как таковое

Дмитрий Захаров (ст.) - за немалые усилия по продвижению
проекта

Максим Михалев - за то, что в результате его перевода,
определенные вещи были правильно поняты в Interactive
Magic

Александр Михайлов - за разработку грамотной
маркетинговой

политики, результаты которой не заставят себя ждать

Марина Белобородова - за мегабайты прессрелизов и
немерянное количество слов, влитых в уши этим странным
журналистам

Константин Миронович - за то, что однажды летом привез
здоровенную бандуру, которая так и не заработала

Сергей Игнатьев - вебмастер, дизайнер

Санан - дизайнер

Все остальные в **Буке** - за то, что всегда верили в
проект...

(с) 1998, K-D LAB, Россия, Калининград

ВАНГЕРЫ

БАКТЕРЫ

печать ИМА-Пресс-Принт
8-(221)-475-24

