



Игра разработана ЗАО «К-Д ЛАБ». Все права защищены. © 2000-2001. WWW.KDLAB.COM
Издание на территории стран СНГ и Балтии - фирма «1С». Все права защищены. © 2000-2001



Путеводитель по СамоГу и окрестностям

САМОГОНКИ

samogonki.ru





Путеводитель по СамоГу и окрестностям

Право тиражирования программных средств и документации в странах СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Внимание! Приобретая программный продукт «САМОГОНКИ», Вы даете согласие на предотвращение копирования программ и документации без письменного разрешения фирмы «1С».

© 2000-2001 ЗАО К-Д ЛАБ, © 2000-2001 Фирма «1С»

ЗАО К-Д ЛАБ: WWW.KDLAB.COM

Фирма «1С»: 123056, Москва, а/я 64
www.1c.ru; 1c@1c.ru.

Отдел продаж: ул. Селезневская, 21.
Тел.: (095) 737-9257,
факс: (095) 281-4407

Линия консультаций: Тел.: (095) 288-10-65;
hotline@1c.ru

СОДЕРЖАНИЕ

1. Как попасть на СамоГ?	5
1.1 Что есть в коробке?	5
1.1.1 Диск	5
1.1.2 Путеводитель по СамоГу и Окрестностям	5
1.1.3 Майка	6
1.1.4 Карта Вселенной	6
1.1.5 Анкета	6
1.1.6 Конверт	6
1.1.7 Код доступа	6
1.1.8 Сухой паек	7
1.1.9 Пузырек с СамоГской Водой	7
1.2 Системные требования	7
1.2.1 Минимальные требования	7
1.2.2 Рекомендуемые требования	7
1.3 Стартовое меню	7
1.3.1 Установка	8
1.3.2 Удаление	8
1.3.3 Настройки	8
1.3.4 Запуск игры	8
1.3.5 WWW.SAMOGONKI.RU	8
1.3.6 К-Д ЛАБ	8
1.3.7 Фирма «1С»	8
2. Главное меню игры	9
2.1 Новая игра	9
2.2 Продолжить с...	10
2.3 Сменить игрока	10
2.4 Демо	10
2.5 Мультиплеер	10
2.5.1 Поочередный Хот-Сит	11
2.5.2 Одновременный Хот-Сит	13
2.5.3 Поделенный экран	14
2.6 Опции	14
2.6.1 Графика	15
2.6.2 Звук	16
2.6.3 Управление	17
2.6.4 Походовая игра	19
2.6.5. Поделенный Экран	19
2.6.6 Хот-Сит	20
2.7 Выход	20
3. СамоГ – Интерфейсный Мир	21
3.1 Робот Борщ	22
3.2 Выбор наездника	22
3.3 Выбор заклинания	22
3.4 Выход на трассу	23
3.5 Общая логика прохождения миров	24
3.5.1 Какие бывают трассы	24
3.5.2 Как открывать трассы	24
3.5.3 Как сразиться с Электрозомби	25
3.6 ESC-Меню	25
4. Гонки	27
4.1 Аркадный режим	27

4.1.1 Контрольные пункты	27
4.1.2 Энергия и разваливание	28
4.1.3 Использование заклинаний	28
4.1.4 Объекты на трассе	29
4.1.5 По ходу гонки	31
4.1.6 После финиша	31
4.2 Походный режим	32
4.2.1 Прокладка маршрута	33
4.2.2 Время пошло!	35
4.3 ESC-Меню	36
5. Онлайн-овые состязания на WWW.SAMOGONKI.RU	37
5.1 Регистрация	37
5.2 Как создать свою игру	37
5.2.1 Название игры	37
5.2.2 Пароль для вступления в игру	37
5.2.3 Тип игры	37
5.2.4 Экспресс-игра	38
5.2.4 Стартовать игру при наборе максимума игроков	38
5.2.5 Дата начала регистрации участников	38
5.2.6 Дата начала игры	38
5.2.7 Трасса	38
5.2.8 Число кругов	38
5.2.9 Число Семян на ход	38
5.2.10 Длительность одного хода в минутах	39
5.2.11 Минимальное число игроков	39
5.2.12 Максимальное число игроков	39
5.2.13 Заполнять роботами при начале игры до максимального числа игроков	39
5.2.14 Описание игры	39
5.2.15 Машины игроков	39
5.2.16 Ваша машина в игре	39
5.2.17 Сообщать об изменении статуса	39
5.3 Как стартовать свою игру	39
5.4 Присоединиться к игре	40
5.5 Управление играми	40
5.6 Статистика игр	41
5.7 Как вычисляется Рейтинг	42
6. Кто все это сотворил?	45
ПРИЛОЖЕНИЕ А: ХРОНИКИ САМОГСКОГО СОПРОТИВЛЕНИЯ: ТЕХНОАПОКРИФ	49
ДОПОЛНЕНИЕ А	57
ДОПОЛНЕНИЕ Б	59
ПРИЛОЖЕНИЕ В: НАЕЗДНИКИ	61
ПРИЛОЖЕНИЕ С: СПУТНИКИ САМОГА	85
ПРИЛОЖЕНИЕ D: ТРАССЫ	101
ПРИЛОЖЕНИЕ E: ЗАКЛИНАНИЯ	110

1. Как попасть на СамоГ?

СамоГ... Это лучшая планета из всех, где Вам доводилось бывать раньше. Здесь проводятся СамоГские Гонки, или СамоГонки – самые захватывающие состязания во Вселенной. Неудивительно, что и Вам захотелось в них поучаствовать. Нет проблем, сейчас мы все устроим!

В коробке, откуда Вы извлекли эту книжку, есть все необходимое. Это полный набор начинающего СамоГонщика. Еще раз проверим содержимое:

1.1 Что есть в коробке?

1.1.1 Диск

Достаньте из красочной коробки, которая уже сама по себе просится на стену как трофей, компакт-диск. Вот он, билет на СамоГ и неограниченный абонемент на участие в СамоГонках! Как раз сейчас там жаркая пора для желающих попробовать свои силы, и все звездолеты забиты под завязку. Многие даже летят на попутных метеоритах!

Но специально для Вас забронировано место в первом классе. Вам даже не придется впасть в анабиоз. Устройтесь поудобнее и мы начнем перелет.

Вставьте диск в CD-привод. Удостоверьтесь, что блестящая поверхность диска обращена к поверхности земного шара, иначе Вас может забросить в другое измерение к Инфернальным Пришельцам!

Если на мониторе возникла рожа Арк-а-на с кнопками, значит, предполетная подготовка успешно завершилась и Вам пора заглянуть в **раздел 1.3 «Стартовое меню»**.

Ничего не появилось? Значит, у Вас отключен Автозапуск. Не волнуйтесь, менять ЭВМ не потребуется. Просто откройте папку «Мой компьютер» на Вашем рабочем столе, найдите там иконку диска с СамоГонками и яростно надавите на нее мышью.

1.1.2 Путеводитель по СамоГу и Окрестностям

Именно его Вы сейчас читаете. Здесь описано многое из того, что Вы увидите в игре. Здесь есть и те важные моменты, на которые Вы, возможно, поначалу не обратите внимание. Поэтому не нужно фанатизма в заучивании этих страниц, помните, что сама игра весьма дружелюбна в освоении. На первых порах просто держите эту книжку на видном месте, обращая к ней время от времени, и тогда Вам не придется спрашивать дорогу у аборигенов и ругаться с судьями соревнований.

Но вот куда обязательно нужно устремить свое внимание, так это на **Приложения** в конце данного пособия. Они являются неотъемлемой частью данного продукта, и Вы не встретите столь подробное описание истории Вселенной, ее жителей и миров, в самой игре. Мы позаботились, чтобы Ваше знакомство с ними оставило незабываемый след в умах читателей. Читать можно с любого мес-

та и в любом направлении!

1.1.3 Майка

Все пребывающие на СамоГ после его оккупации роботами получают эту униформу. Носите ее на здоровье, и ни одна мыслящая железка не посмеет остановить Вас на улице и вытряхнуть карманы! Этот бушлат определенно повышает уровень масла в крови и разгоняет Ваш центральный процессор. Носить не переносить!

1.1.4 Карта Вселенной

Очень полезная вещь для путешественников, которая многое объясняет. Обязательно повесьте ее в своей каюте на видном месте и отмечайте флажками маршрут движения. Помните, что все дороги ведут на СамоГ!

1.1.5 Анкета

Эта анкета, будучи Вами заполнена, пересылается в 1СамоГскую Гоночную Ассамблею. СамоГцы хотят со временем поставить бронзовые памятники всем видным гонщикам, которые когда-либо участвовали в соревнованиях. Разумеется, на постаментах нужно выбить их имена и все такое. Ответьте на несколько вопросов и оставьте свои координаты. Анонимные наездники, не приславшие Анкету, не имеют шансов быть увековеченными!

1.1.6 Конверт

Это уникальный конверт. В нем на 1СамоГ должна быть послана Ваша анкета. Бумага конверта не боится ни вакуума, ни метеоритов, ни просвечивающих таможенных лучей, ни сглаза. Ваш ценный груз будет доставлен целым и невредимым прямо по назначению.

1.1.7 Код доступа

Постарайтесь не потерять этот важный предмет! В отсутствии посторонних сосредоточьтесь, потом расслабьтесь, снова напрягитесь и вспомните всю свою жизнь. Как только Вы почувствуете, что готовы – смело вскрывайте пакет. Там находится Чистый Матричный Лист, который при виде живого существа тут же ловит излучение его мозга и выдает его Уникальный Интергалактический Код.

Если Вы увидите пустой листок, значит, Вы робот и не допускайтесь к участию в интергалактических онлайн-соревнованиях. В противном случае хорошенько запомните свой Код и, не задерживаясь, следуйте на **WWW.SAMOGONKI.RU**, где Вам нужно будет зарегистрироваться и по требованию указать этот Уникальный Код с Матричного Листа.

Помните, что попытки подделать Код (что просто-напросто невозможно) или использование чужого Кода открывают ворота в Ваш разум для Инфернальных Пришельцев, которые постоянно следят из своего измерения за подобными нарушителями. Нужно ли говорить, что нет ничего хуже, чем попасться к ним на крючок.

Легальным же обладателям настоящих Кодов открыта дорога в удивительный мир экспериментальных онлайн-соревнований на **WWW.SAMOGONKI.RU** с постоянным розыгрышем призов и ин-

тергалактическим общением с родственными душами, находящимися за много световых лет от Вас.

1.1.8 Сухой паек

В комплект не входит, подвели поставщики. Поэтому не забывайте о калорийном питании за свой счет.

1.1.9 Пузырек с СамоГской Водой

Выписка из накладной: «По законам военного времени изъят на таможне по высочайшему указанию Дизельного Мутанта СамоГского в пользу обиженных подлыми органиками железных сирот». Ничего не поделать. Надеемся, что Ваши доблестные действия на СамоГе возобновят экспорт самоговки вовне.

1.2 Системные требования

Увы, прямой рейс Земля – СамоГ отменили из-за Звездных Войн, Эпизод XXXVIII. Чтобы поиграть в СамоГонки, придется взять в посредники компьютер (по-научному PC CD-ROM). Это довольно капризные, придирчивые агрегаты, которые к тому же не любят, когда их заставляют что-то делать.

Создатели СамоГонок долго изучали компьютеры и узнали, что можно им поручать, а что нет. Прочтите нижеследующую информацию. Если Ваш компьютер подходит под эти описания, смело запускайте СамоГонки.

1.2.1 Минимальные требования

- Pentium II 300
- 32Mb RAM
- Звуковая DirectSound-совместимая карта
- Графический Direct3D-совместимый акселератор
- Клавиатура, Мышь

При такой комплектации изображение с СамоГа на Ваш монитор будет передаваться крайне медленно и рвано. Мы рекомендуем поставить все графические настройки на минимум.

1.2.2 Рекомендуемые требования

- Pentium III 500 или выше
- 64Mb RAM или больше
- Графический Direct3D-совместимый AGP акселератор (GeForce 1/2, TNT2, Matrox G400, Voodoo 5 и так далее)
- Выход в Интернет

Обратите внимание на последний пункт. Достаточно иметь минимальный доступ к сайту **WWW.SAMOGONKI.RU**, чтобы иметь возможность поиграть в онлайн!

1.3 Стартовое меню

Каждый раз, когда диск с СамоГонками появляется в Вашем CD-приводе (либо когда Вы запускаете его вручную), на экране появляется стартовая утилита. Вы можете запускать ее различные пункты нажатием на левую кнопку мыши.

Помните, что все те же самые пункты, кроме Установки, Вы в любой момент найдете в стандартном меню «Пуск/Программы/Само-

Гонки», которое будет создано после успешной инсталляции игры на Ваш жесткий диск.

1.3.1 Установка

С этого момента на Вашем компьютере открывается канал по переброске Вас на СамоГ. Нужно немного подождать. Если это скучно, то подумайте о тех, кто летит на СамоГ на попутных метеоритах, а не первым классом!

Наконец-то переброска, она же установка, завершена. Канал остается открытым. Теперь Вы в любой момент можете попасть на СамоГ, нажав открывшуюся кнопку Запуск игры.

1.3.2 Удаление

Канал между СамоГом и Вашим компьютером разрывается... Наверное, Вам понадобилось место на диске для другого приключения по спасению Вселенной. Да, ей угрожает множество разных опасностей. Но знайте, что самогцы никогда не забудут Ваш подвиг. А усмиренные роботы будут ржать от страха, завидев Вас. И если Вы как-нибудь еще загляните на СамоГ, кто знает, может, найдете свое изваяние!

1.3.3 Настройки

Жать сюда нужно только в крайнем случае, когда игра не запускается. Бывают такие редкие случаи, особенно если Вы баловались с графическими Опциями и разошлись так, что монитор теперь отказывается с Вами дружить. Вот тогда-то Вам на помощь придет этот пункт, позволяющий изменить графические настройки, не запуская самой игры. Он создан Космической Службой Спасения 911 Миллиардов.

1.3.4 Запуск игры

Наиглавнейшая кнопка. Жмите и переходите в **Главное меню игры (Глава 2)**

1.3.5 WWW.SAMOGONKI.RU

Самая достоверная и свежая информация о СамоГонках. Советы, секреты, картинки, мемуары чемпионов, околосгоночные сплетни. Здесь можно найти даже то, что не вошло в данный Путеводитель!

И главное – **интергалактические онлайн-состязания с другими самогонщиками по Интернету!**

1.3.6 К-Д ЛАБ

Добро пожаловать на сайт создателей компьютерных СамоГонков, **WWW.KDLAB.COM**. Они были первыми самогонщиками-землянами. Но гонки – не единственное наше увлечение. Что же мы делаем еще? Зайдите и поглядите!

1.3.7 Фирма «1С»

СамоГская Гоночная Ассамблея рекомендует: издатели СамоГонков на планете Земля, координаты **HTTP://GAMES.1C.RU!** К ним можно относиться с полным доверием. Игры, мультимедиа на любой вкус и возраст, плюс информация, конкурсы, проекты. Не пропустите!

2. Главное меню игры

Путешествие через пол-Вселенной было долгим, но оно того стоило, честное слово! Как вновь прибывшему, Вам нужно зарегистрироваться. На СамоГе нет ленивых бюрократов, так что формальности займут очень немного времени.

Чтобы размяться после дороги, поводите курсором по экрану, поглядите на самогские волны. Узнаете ту самую Воду? Теперь попробуйте навести курсор на какую-нибудь строчку. Она увеличилась и подсветилась!

Общее правило: выбор нужного пункта любого меню или списка производится простым наведением на него курсора мыши или стрелками на клавиатуре.

Наконец, первое важное задание! **Попробуйте выбрать и нажать надпись:**

2.1 Новая игра

Так, у местных обитателей проблемы! Да такие необыкновенные! Деваться некуда, придется им помочь и принять участие в СамоГонках, чтобы освободить СамоГ от этих гадких Электрозомби и Дизельного Мутанта. Не забудьте, что при просмотре легенды можно пропускать отдельные сцены нажатием пробела или кнопки мыши. А чтобы вообще прекратить показ, жмите ESC.

Наконец, Вы непосредственно на СамоГе. Сначала надо выбрать героя-наездника, который выйдет под Вашим управлением на полную опасностей трассу, и дать ему достойное героическое имя (Ваше вполне подойдет).

Для выбора персонажа используйте клавиши <Вправо>/<Влево>. Какие, однако, симпатяги! Скажем по секрету, среди них есть разумное дерево, молодой джин и даже заколдованная принцесса. Их краткое досье можно тут же прочитать сверху, но не поленитесь заглянуть в конец Путеводителя (**Приложение Б, Наездники**) и ознакомиться с их полными удивительными историями!

Выбрав наездника, жмите <ENTER>. Теперь можно ввести имя или принять уже имеющееся. Чтобы стереть ошибочно введенную или ненужную букву, используйте клавишу <BackSpace>. **А чтобы ввести нужную букву, найдите клавишу с ее изображением и уверенно нажмите на нее – это общее старинное правило общения с компьютерами!**

Имя можно задать как русскими, так и английскими буквами. В правом верхнем углу экрана показывается, какой набор сейчас используется. Для переключения языков используйте ту же комбинацию клавиш, что и в остальных местах на Вашем компьютере.

Остался последний шаг – **снова нажмите <ENTER>.** Ура! Зарегистрирован новый гонщик Формулы СамоГонки! Его имя появится в списке игроков, а все его успехи и продвижения будут отныне запоминаться. Конечно, ничто не мешает Вам зарегистрировать не-

сколько гонщиков под разными именами. Конспирация в борьбе с Электрозомби не будет лишней.

А теперь, Добро Пожаловать на **СамоГ** (Глава 3)!

2.2 Продолжить с...

Каждому самогонщику необходим отдых. Хотя бы иногда. Восстановив силы, Вы рветесь обратно в схватку с Электрозомби и их приспешниками. Просто выберите этот пункт меню и Вы сразу окажетесь на **СамоГе** как будто его не покидали. Игра автоматически запомнила все Ваши предыдущие успехи, и Вы можете приступить к покорению следующих трасс.

Что такое? В названии пункта меню стоит не Ваше имя? Значит, другой храбрец в Ваше отсутствие сражался за свободу СамоГа. Тогда Вам надо **Сменить игрока**.

2.3 Сменить игрока

Выбрав этот пункт меню, Вы увидите список всех уже зарегистрированных самогонщиков. Выберите нужное имя и нажмите **<ENTER>**. Теперь это имя появилось в пункте «Продолжить с...»!

При наведении на имя внизу экрана появляется строка с информацией об этом игроке. В частности, там указано количество Пузырьков, имеющееся в данный момент у этого игрока, а также дата и время последнего посещения СамоГа по Земному календарю.

А еще рядом с каждым именем есть кнопка **УДАЛИТЬ**. Если Вам кажется, что кое-какому невезучему гонщику не место в СамоГонках, Вы можете совсем удалить его из списка. Но только не делайте этого с теми, кого регистрировали не Вы! Иначе мы прогнозируем конфликт, который сильно повредит делу освобождения СамоГа!

2.4 Демо

СамоГское телевидение постоянно транслирует СамоГонки в эфир, и любой желающий может посмотреть этот промо канал. Камера сама меняет свое положение, демонстрируя гоночный процесс с разных ракурсов. Рекомендуется устанавливать на публичные мониторы с целью пропаганды. Нажатие любой клавиши приведет к выходу в **Главное меню**.

2.5 Мультиплеер

Итак, теперь Вы знаете толк в СамоГонках и хотите проверить свои силы не на Электрозомби, а на живом сопернике. Удача! Ваш друг позвонил в дверь! Не упускайте этот шанс и заманите его к компьютеру. Устроить дуэль по СамоГонкам проще простого!

Всего существует три разновидности игры для нескольких участников на одном компьютере: **Поочередный Хот-Сит**, **Одновременный Хот-Сит** и режим **Поделенного Экрана**. Первые две – походовые и предназначены для нескольких игроков, а Поделенный Экран – это аркадные гонки, где одновременно могут играть два человека на одном экране. Если Вы впервые слышите такое

удивительное сочетание, как **ПОХОДОВЫЕ ГОНКИ**, то лучше загляните в **раздел 4.2**.

А на сайте **WWW.SAMOGONKI.RU** Вы сможете выяснить отношения со многими другими любителями СамоГонки в походовом режиме. Рассказу об этом посвящена отдельная **Глава 5**. Если Вы нажмете на опцию **Онлайн**, то сама игра закроется, а вместо нее откроется нужная страница на СамоГском сервере. Не забудьте, что для этого нужен выход в Интернет, хотя бы слабенький.

2.5.1 Поочередный Хот-Сит

Прежде чем выйти на трассу, нужно решить важные вопросы: Кто будет играть, Где будет происходить битва и Чем соперники будут пользоваться в ходе состязания. Для ответов на них и предназначен этот экран. Обратите внимание на столбец (1). Именно в нем задается тип участника гонки. В столбце (2) задаются их имена, а в столбце (3) выбираются наездники и заклинивания. Как видно, число участников игры ограничено пятью.



2.5.1.1 Назначение участников

Каждая строка в столбце (1) может иметь три значения: **Человек**, **Компьютер**, **Отключен**. Выбор нужного производится нажатием левой кнопки мыши или **<ENTER>** после наведения на строку курсора мыши. Чтобы добавить в гонку живого игрока, поставьте в любой строке этого столбца значение **Человек**.

Если остались свободные места, можно взять в гонку наездников, управляемых компьютером. Они покажут класс! Для этого поставьте нужное количество значений **Компьютер**.

Можно и вообще отключить лишних участников, выставив им значение **Отключен**.

На картинке видно, что в гонке примут участие два игрока и два наездника, управляемых компьютером.

2.5.1.2 Имя наездника

Здесь каждый участник игры может задать свое имя (боевой псевдоним). Если выделить нужную строку и нажать левую кнопку мыши или **<ENTER>**, то появится курсор (5). Теперь введите имя (для стирания старых символов используйте **<BackSpace>**) и снова нажимайте **<ENTER>**.

Имя можно задавать русскими или английскими буквами. Надпись (6) показывает, какой из языков сейчас используется. Для переключения используйте ту же комбинацию клавиш, которая используется в Вашем компьютере.

2.5.1.3 Выбор наездника и заклинаний

Наверное, у Вас уже появились любимые заклинания и любимый наездник. Чтобы взять в бой именно их, наведите курсор на нужную строку в столбце (3) и нажмите левую кнопку мыши или <ENTER>.

Появится следующий экран – **Выбор наездника и заклинаний**. Здесь находится статуя наездника в боевом экипаже, в парадном облачении и с суровой физиономией. Вы можете уцепиться за нее левой кнопкой мыши и, не отпуская ее, поворачивать экспонат, рассматривая его с разных сторон.

Но главные элементы здесь: портрет наездника и три символа заклинаний, соответствующих **переду, переднему колесу и заднему колесу**. Чтобы сменить наездника, щелкните левой кнопкой мыши на круге с его портретом. Повторяйте действие, пока Вы не увидите нужного субъекта.

Смена заклинаний происходит аналогично – щелчком левой кнопкой мыши по кругам с символами заклинаний. Между прочим, в Хот-Сите одно и то же заклинание могут взять сразу несколько участников.

2.5.1.4 Выбор трассы

Обратите внимания на стрелки (4). Нажимая на них левой кнопкой мыши, можно выбрать трассу, где пройдет заказанная гонка. Можно выбрать любую из имеющихся в комплекте, и за доступ на них не надо отдавать драгоценную СамоГскую Воду, как в одиночной игре!

2.5.1.5 Как играть в Поочередный Хот-Сит

Наконец, Вы очутились на трассе и готовы задать кое-кому перцу. Вспомним, как это делается в **Походовой игре**. В ней мехосы ездят по траекториям, которые задаются с помощью Семян, контрольных точек. Во время прокладки маршрута время на мире останавливается.

Так и здесь. Каждый из игроков ПО ОЧЕРЕДИ задает маршрут для своего мехоса. В это время остальные его терпеливо ждут. Если игрок задал маршрут, то он ДЕЛАЕТ ХОД. В Хот-Сите каждый участник во время своего хода может использовать ограниченное число Семян. В этом состоит отличие от одиночной походовой игры.

В разделе **2.6.6 «Опции – Хот-Сит»** можно задать число Семян, которое игроки могут использовать для задания маршрута, время, отводимое каждому игроку на прокладку маршрута (т.е. на ход), а также время, сколько будет висеть приглашение сделать ход.

Итак, мехосы стоят на старте, а на экране горит надпись:

<Чье-то имя>,

нажмите <ENTER>, чтобы сделать ход.

В левом нижнем углу идет отсчет времени. Волноваться не надо, это время ожидания хода. Но как только оно закончится, начнется отсчет времени хода!

Начинает гонку тот игрок, чье имя стоит первым в списке участников. Он собирается духом, концентрируется, читает мантры и,

наконец, нажимает <ENTER>! Теперь он должен проложить маршрут, пока не истечет время хода. Если оно закончится раньше, то его мехос уедет не дальше последнего поставленного Семени. Кстати, игроку необязательно использовать все Семена.

Маршрут проложен, ловушки для соперников заботливо расставлены. ВНИМАНИЕ: В Поочередном Хот-Сите вызов заклинания возможен в месте постановки Семени и в любой момент гонки нажатием соответствующих клавиш (по умолчанию <1>, <2>, <3>) – в точности, как в одиночной походовой игре.

Чтобы завершить свой ход, снова нажмите <ENTER>. Сразу после этого мехос начинает ехать по проложенному маршруту! **В этом и состоит особенность Поочередного Хот-Сита: все стоят, едет только один.**

После того, как мехос достигает последнего поставленного Семени, время автоматически останавливается и выводится приглашение сделать ход для следующего игрока. Наступает его очередь прокладывать маршрут для своего мехоса. Теперь он может догнать, а то и перегнать начавшего первым.

Далее наступает очередь следующего участника и это повторяется, пока все не сделают свой ход. Наконец, очередь заканчивается и первый участник делает свой второй ход. Эта последовательность повторяется, пока последний мехос не пересечет финишную прямую.

Победителем является тот, кто сумел доехать до финиша за меньшее количество игрового времени. Разумеется, в него не входит время, потраченное на прокладку маршрута и ожидание своего хода.

Если в гонке участвуют наездники, управляемые компьютером, то они тоже делают свой ход, проложив себе маршрут. На это им не надо приглашения, а саму прокладку маршрута они делают ударными темпами. Так что не надо беспокоиться, что роботы замедлят игру.

2.5.2 Одновременный Хот-Сит

Между **Поочередным Хот-Ситом** и **Одновременным Хот-Ситом** существует единственное различие. И оно состоит только в правилах проведения гонок. Поэтому, чтобы организовать соревнование в **Одновременный Хот-Сит**, просто прочитайте информацию из предыдущих подразделов.

2.5.2.1 Как играть в Одновременный Хот-Сит

Итак, **Одновременный Хот-Сит** очень похож на **Поочередный Хот-Сит** (см. раздел 2.5.1.5). Существует простое, но очень важное различие между ними. Оно видно после того, как игрок нажмет <ENTER>, заканчивая свой ход. В Одновременном Хот-Сите все игроки сначала по очереди планируют свой маршрут на следующий ход, а затем запускается время и они едут ОДНОВРЕМЕННО.

В **Одновременном Хот-Сите** вызов заклинания возможен только в месте постановки Семени. В этом состоит другое отличие от **Поочередного Хот-Сита**.

Как только кто-то из участников достиг своего последнего Семени, время останавливается. Это не касается роботов, они всегда готовы ехать. Конечно, поездка в толпе коварных соперников требует более тонких расчетов маршрута и постановки заклинаний. Но все равно заезды получаются непредсказуемыми и захватывающими. Удачи на дорогах!

2.5.3 Поделенный экран

Остается важный вопрос: кто сильнее в аркадных СамоГонках, Вы или Ваш друг? Лучшее место для выяснения этих отношений – СамоГонки с Поделенным экраном. Для этого требуется ровно один компьютер, один монитор и ровно одна клавиатура – на двоих.

Суть Поделенного экрана проста. Два игрока, соревнуются на одной трассе, управляя своими мехосами. Что же они видят? Тут все честно. Экран поделен на две части. В них выводится картина происходящего для каждого игрока персонально.

После запуска Поделенного экрана каждый игрок получает самостоятельный кусочек СамоГонки. Он попадает на СамоГ, где может выбрать наездника и подобрать нужный набор заклинаний. Все привычные объекты стоят на своих местах, а если покатаются по миру, можно найти мехос соперника и протаранить его хорошенько.

Чтобы начать гонку, любой из игроков выбирает портал на нужную трассу и проходит в него. Как всегда – нажатием клавиши <ENTER>.

В разделе 2.6.5 «Опции – Поделенный Экран» можно задать тип разделения экрана (горизонтальный или вертикальный) и подключить к гонке наездников, управляемых компьютером.

Создатели СамоГонки гарантируют, что экран всегда поделен поровну!

2.5.3.1 Как играть в Поделенный экран

Ничего особенного здесь нет. Поделенный экран – это обычные СамоГонки со всеми их правилами. Только соперник Ваш сидит рядом с Вами и видно, как он замышляет недоброе и как у него вытягивается физиономия от Вашей удачно поставленной пакости.

Главное, это запомнить клавиши управления своим мехосом (**см. 2.6.3.2 «Опции – Управление – Поделенный экран»**). Они несколько отличаются от привычных Вам в одиночной игре, ведь теперь у вас одна клавиатура на двоих.

2.6 Опции

Как уже говорилось, для игры в СамоГонки, к сожалению, необходим компьютер. И в этом разделе Вы сможете превратить своего железного друга в беспощадное, а главное, удобное оружие против Электрозомби и Дизельного Мутанта. Здесь содержится несколько окон со списками всевозможных настроек. Они касаются графики, звука, управления и прочего.

Простое правило для быстрой работы в этом разделе:

Любая настройка имеет как минимум два варианта. Пролить все варианты можно нажатием клавиш <Вправо> или <Влево>, остановившись на нужном пункте.

2.6.1 Графика

С помощью графических настроек достигается компромисс между Вашими потребностями и возможностями Вашего компьютера.

2.6.1.1 Разрешение

Здесь можно выбрать подходящее для Вашей конфигурации разрешение экрана, в котором и будут происходить все события. Возможные варианты:

640x480, 800x600, 1024x768, 1152x854, 1280x1024, 1600x1200.

Цифры означают, сколько цветных точек (или, по научному, пикселей) уместится в ширину и в высоту на Вашем мониторе. Вообще говоря, чем их больше, тем компьютеру тяжелее их пересчитывать, но зато тем качественнее изображение. Но современным 3D акселераторам, по большому счету, наплевать на эти размеры.

2.6.1.2 Глубина цвета

Возможные варианты: **16 bit / 32 bit**

Простое правило: чем больше число битов, тем больше цветов используется для вывода изображения на экран (когда их 16, счет идет на десятки тысяч, а когда 32 – перед Вами миллионы оттенков). Но красота требует жертв в виде скорости. А бывает и так, что компьютер просто не в силах вынести большую Глубину Цвета вместе с большим Разрешением. Экспериментируйте!

2.6.1.3 Режим

Возможные варианты: **Полный экран / Окно.**

Это дело вкуса, играть в окне или задействовать полный экран. И там, и там есть свои плюсы и минусы. Хотя на некоторых конфигурациях, как это покажется ни странно, в окне все бежит быстрее.

2.6.1.4 Гамма

Ползунок вправо – экран светлей, влево – темней. Настройте нужный уровень для своего монитора. Хорошая новость: на скорость игры это никак не влияет! Но действует эта настройка только в Полном Экране.

2.6.1.5 Тени

Возможные варианты: **Вкл / Выкл.**

По легендам, жуткие вампиры и оборотни не отбрасывают тени. Еще этот трюк могут проделывать наездники СамоГонки, но это опасно для их психики. Отключайте тени только в случае, если Вам кажется, что игра идет уж слишком медленно.

2.6.1.6 Небо

Возможные варианты: **Отличное / Хорошее.**

В системе СамоГа всегда отменная погода! Но облака могут чуток замедлять процесс передачи изображения из центра Вселенной. Эстеты не должны отключать отличное небо, они должны покупать

более мощные компьютеры.

2.6.1.7 Следы

Возможные варианты: **Вкл / Выкл.**

Если Вы видите следы соперника, значит, Вас обогнали, не так ли? Видеть это грустно, но полезно. А некоторые умеют взять такой резкий старт, что половина протектора остается на трассе. Попробуйте газануть в момент последнего стартового гудка!

2.6.1.8 Блики

Возможные варианты: **Вкл / Выкл.**

Блики на металлических деталях и поверхностях оживляют пейзаж, это факт. А мастера СамоГонки по ним легко определяют координаты соперника – как заправские снайперы. Пожалуй, и Вам стоит попытаться этому научиться.

2.6.1.9 Интро

Возможные варианты: **Вкл / Выкл.**

Не нужно здесь ничего трогать. Каждый должен знать историю СамоГа назубок!

2.6.1.10 ОК

Это самая главная кнопка в Опциях. Если Вы забудете нажать на нее, вся Ваша кропотливая и самоотверженная работа по настройке графики **ПРОПАДЕТ!**

2.6.2 Звук

Настоящий самогонщик ведет борьбу не только руками и глазами, но и ушами. Правильная настройка звука – первый шаг к победе!

2.6.2.1 Звуковые эффекты

Возможные варианты: **Вкл / Выкл.**

Чтобы получить полную информацию о происходящем на трассе, без Звуковых Эффектов не обойтись. Однозначно.

2.6.2.2 Громкость Звуковых Эффектов

С помощью клавиш **<Вправо>** или **<Влево>** подберите ту самую уникальную громкость звука, которая радует Ваши неповторимые барабанные перепонки.

2.6.2.3 Музыка

Возможные варианты: **Вкл / Выкл.**

Включать или нет? А зачем, по-Вашему, в старых армиях держали полковых музыкантов? Не надо забывать, что музыка поднимает боевой дух и повышает настроение. А борьба за свободу СамоГа нелегка. Хотя на медленных компьютерах отключение музыки может слегка ускорить процесс игры.

2.6.2.4 Громкость Музыка

С помощью клавиш **<Вправо>** или **<Влево>** подберите нужную громкость музыки так, чтобы этот гармоничный поток звуков вводил Вас в СамоГский Экстаз.

2.6.2.5 ОК

Не забывайте, что без нажатия этой кнопки все изменения, мудро сделанные Вами в этом экране, пропадут.

2.6.3 Управление

Бывалый игрок сразу лезет в Управление и начинает в нем копаться. И мы поддерживаем такие порывы! Добро пожаловать в раздел, где происходит окончательное укрощение СамоГонного аппарата. В этом разделе находится несколько окон со списком команд управления Вашим экипажем для самых разных режимов и типов соревнований. Каждой команде соответствует клавиша на клавиатуре.

Простое правило для быстрой работы в этом разделе:

Чтобы назначить команде другую клавишу, более уместную с Вашей точки зрения, просто выберите ее и нажмите левую кнопку мыши или <ENTER>. Строчка очистится. Затем нажмите нужную Вам клавишу – и дело сделано!

Нажатие кнопки «ПО УМОЛЧАНИЮ» приведет к сбросу Ваших изменений.

2.6.3.1 Одиночная игра

Ехать вперед<Вверх>

Полный вперед!

Ехать назад<Вниз>

Стоп машина! Полный назад!

Поворот влево<Влево>

Лево руля!

Поворот вправо<Вправо>

Право руля!

Приблизить камеру<PgUp>

Герои во время гонки бурно переживают. Наблюдение за этим крупным планом – лучшее шоу.

Отдалить камеру<PgDn>

Для прирожденных стратегов. Расширяет кругозор и повышает мудрость принимаемых решений.

Возврат на трассу<Ins>

По трассе можно не только ехать, с трассы можно еще и вылететь.

Переднеколесное заклинание<1>

Об этом лучше посмотреть в главе 3 «СамоГ»

Переднее заклинание<2>

Об этом лучше посмотреть в главе 3 «СамоГ»

Заднеколесное заклинание<3>

Об этом лучше посмотреть в главе 3 «СамоГ»

Кнопка ОК<ENTER>

Кнопка ОТМЕНИ<BACKSPACE>

В процессе игры Вам будет сделано много интересных предложений. На этот случай мы и предусмотрели эти две клавиши.

Наклон камеры<Ctrl>+стрелки
Все для комфорта!

Гудок<SPACE>
Спешите слышать! Настоящий гудок! Бесподобный звук! Гарантия паники среди пешеходов! Только в СамоГонках!

Карта</>
Ради карты придется пожертвовать маленькой частью экрана, в котором происходят такие интересные события. Зато видно, как проложена дорога и чем занимаются соперники, когда они думают, что их никто не видит.

Не забудьте про главную кнопку **ОК**. Нажмите ее, чтобы все Ваши изменения запомнились. Если Вы запутались в настройках или раздумали что-то менять, нажмите кнопку **«ПО УМОЛЧАНИЮ»** – и все вернется как было раньше.

2.6.3.2 Поделенный экран

Да, в СамоГонки могут играть двое человек на одном компьютере. Как это устроить, поглядите в разделе 2.5.3. А здесь Вы можете оценить, как ловко нам удалось поделить одну клавиатуру на 20 беспокойных пальцев.

Команда	1-й игрок	2-й игрок
Ехать вперед	<W>	<Вверх>
Ехать назад	<S>	<Вниз>
Поворот влево	<A>	<Влево>
Поворот вправо	<D>	<Вправо>
Приблизить камеру	<Z>	<PgUp>
Отдалить камеру	<X>	<PgDn>
Возврат на трассу	<TAB>	<Ins>
Переднеколесное Заклинание	<1>	<8>
Переднее Заклинание	<2>	<9>
Заднеколесное Заклинание	<3>	<0>
Кнопка ОК	<ENTER>	<ENTER>
Кнопка ОТМЕНА		<BACKSPACE>
Наклон камеры	<Ctrl>	<Ctrl>
Гудок	<SPACE>	<ENTER>
Карта	</>	</>

2.6.3.3 Походовая игра

В походовой игре для управления Вашим экипажем основной инструмент – мышь. Удобно и захватывающе. Но об этом лучше почи-

тать в разделе 4.2. А здесь перечислен тот небольшой набор клавиатурных команд, которые можно настроить в этом режиме.

Запуск времени / Остановка времени<ENTER>
Этап просчитан, маршрут проложен, Вселенная замерла в ожидании. Что ж, пора проверить, насколько верны были расчеты.

Кажется, Ваш экипаж едет не так, как ожидалось. Что ж, и такое бывает. Пора вмешаться. Снова нажмите <ENTER>.

Удалить Семя
Напомним, что в походовом режиме машины ездят по маршрутам, а маршруты задаются точками на трассе – Семенами. Их выставляете именно Вы. И если возникает подозрение, что это Семя не приведет экипаж ни к чему хорошему, его надо безжалостно выкорчевать!

Облет камерой<SPACE>
Как в кино! Облет наездника, застывшего в схватке – новое ощущение в гонках! «Matrix has you»!

Просмотр последнего хода<V>
Как же этому пройдохе удалось увернуться от такой хитрой ловушки?! Что ж, этот эпизод можно увидеть в деталях и сделать нужные выводы.

Просмотр всей игры<R>
Если кое-кто считает, что Вы преувеличиваете свое мастерство в СамоГонках, то можно показать беспристрастную запись, которая снимет все вопросы!

Замедлить время<->

Ускорить время<+>
Да-да, на СамоГе возможно все. Даже управлять скоростью времени!

2.6.4. Походовая игра

Походовый режим настолько прост и понятен, что в этом разделе находится единственная настройка:

2.6.4.1 Подсказки

Возможные варианты: **Вкл / Выкл**.

И добавить нечего. Включить-выключить. Подсказку. Для опытных тактиков – немедленно выключить!

2.6.5. Поделенный Экран

Поделенный Экран – это когда ДВОЕ выясняют отношения на ОДНОМ компьютере ОДНОВРЕМЕННО. Поэтому число настроек в этом разделе невелико. Это сделано специально, чтобы не возникало лишних поводов для споров.

2.6.5.1 Разделение экрана

Возможные варианты: **Вертикальное / Горизонтальное**.

Как, неужели Вы с партнером пришли к одному мнению о типе

разделении экрана? Это радует!

2.6.5.2 Роботы

Возможные варианты: **Вкл / Выкл.**

Конечно, в честном поединке за звание Чемпиона СамоГонки в разряде Поделенный Экран не место посторонним. Но в остальных случаях наездники, управляемые компьютером, создадут приятный трафик на трассе и приготовят много разных сюрпризов для Вашего развлечения.

2.6.6 Хот-Сит

В режиме Хот-Сит до ПЯТИ человек выясняют отношения на ОДНОМ компьютере в Походном Режиме. Каждый из соперников ПО ОЧЕРЕДИ получает в пользование компьютер и делает ход. Другой в это время терпеливо ждет. Как долго? Загляните в настройки.

2.6.6.1 Количество Семян на ход

Возможные варианты: **5, 6, 7, 8, 9, 10.**

В течение своего хода игрок прокладывает маршрут для своего мехоса. А маршрут прокладывается с помощью Семян – контрольных точек. Здесь задается максимальное их число, которое каждый из соперников может использовать в этом увлекательном процессе. 10 Семян – для настоящих гроссмейстеров, мастеров гамбита Яростной Слизи и защиты Дирижабля.

2.6.6.2 Продолжительность хода

Возможные варианты: **0, 30, 60, 90, 120, 150, 180** (в секундах).

Невероятно трудно дождаться, когда соперник-тугодум завершит свой ход. Чтобы не дать утонуть ему в расчетах, ограничьте время, отводимое на ход. Как только это время выйдет – следующий! А мехос копуши проедет не дальше последнего поставленного им Семени.

Если выставить 0, то ограничения времени хода не будет.

2.6.6.3 Время ожидания хода

Возможные варианты: **0, 30, 60, 90, 120, 150, 180** (в секундах)

Ваш ход закончен, и теперь соперник мчится к компьютеру, опрокидывая стулья и роняя чашки. Этим разрушений можно избежать, если поставить достаточное время ожидания хода. А можно этого и не делать, нечего далеко уходить!

Если выставить 0, то ограничения времени ожидания хода не будет совсем.

2.7 Выход

Мы абсолютно уверены, что у Вас имеются очень уважительные причины, чтобы покинуть на время СамоГ. Хотя Электрозомби тут же начнут бушевать и издеваться, местные жители смогут немного продергаться, пока Вы заняты Важными Делами. Они ждут Вас обратно как можно скорее!

3. СамоГ – Интерфейсный Мир

И вот Вы и на СамоГе. Да, мрачновато здесь. Но так было не всегда, это из-за роботов. Стоп, стоп. Прежде чем ловить этих самых Электрозомби и Дизельного Мутанта, надо немного оглядеться и узнать кое-какие правила.

Ваш наездник удобно устроился в странном экипаже. Это МЕХОС, так местные называют свои гоночные машины. Приглянитесь внимательно, мехос состоит из трех частей – **Передних колес, Переда** и **Задних колес**. Тот, кто видел настоящий автомобиль, скажет, что не очень-то похоже и эта штука вряд ли заведется.

Но не тут то было! Мехос может не только ездить, но и плавать, летать, прыгать, телепортироваться и даже разваливаться на части. Какие там автомобили... Самогонные аппараты – вот наше средство передвижения! А детали у него и вовсе не простые, а магические. Кстати, магией Вы очень скоро начнете пользоваться, но сначала нужно научиться просто ездить.

Это очень просто. Клавиша **<Вперед>** – мехос едет вперед, **<Назад>** – мехос тормозит и начинает ехать назад, **<Влево>** и **<Вправо>** – поворачивает. Все. Кстати, полный набор команд можно поглядеть в **разделе 2.6.3.1.**

А теперь архиважная информация. Попробуйте нажать клавишу **<1>**... Ого, вот это полет! Можете повторить. Теперь нажмите клавиши **<2>** или **<3>**. Опять произошло что-то интересное. Что ж, поздравляем, Вы использовали свои первые магические заклинания!

Заклинаний в СамоГонках много. Они могут поставить ловушку, преграду, поднять мехос в воздух, превратить его во что-нибудь. Есть, конечно, и боевая магия, которая наносит повреждения другим мехосам. Когда Вы выйдете на трассу, то сможете испробовать все это хозяйство на соперниках. Ну а те, соответственно, на Вас. На самом СамоГе заклинания не действуют на мехосы. Пацифизм!

Каждому заклинанию строго соответствует одна деталь.

И все они уникальны! Поэтому одновременно Вы можете иметь на борту только три заклинания, по числу деталей. Чтобы их использовать, нужно жать кнопки **<1>**, **<2>** или **<3>**. Например, в передних колесах содержится **«Полет На Ядре»**. И когда Вы нажали **<1>** – он сработал! Теперь нетрудно догадаться, что после нажатия **<2>** сработало заклинание переадресации, а после нажатия **<3>** – заклинание задних колес.

Запомните: без заклинаний в СамоГонках можно с треском проиграть!

Как узнать, какие заклинания у Вас имеются? Поглядите в левую верхнюю часть экрана. Там висят три синих круга с картинками внутри. Это и есть Ваш набор магии. Верхний круг показывает заклинание Передних колес, средний – Переадресации, нижний – Задних колес. Перепутать сложно, тем более что рядом с каждым символом нарисована цифра – клавиша для вызова. Кроме того, Вы можете нажать **<ALT>** и, не отпуская его, посмотреть названия заклинаний.

Ну что ж, после этого важного урока можно покататься по СамоГу и поглядеть, что к чему. Для начала найдите Вашего Советника.

3.1 Робот Борщ

Это жестяное чудо оставили самогские партизаны в помощь новичкам. Данный робот не подчинился Дизельному Мутанту из-за того, что у него нет никаких мозгов – ни электронных, ни заводных. Но он прошел детальный инструктаж, так что у него всегда есть совет на все случаи жизни. Чтобы получить его, надо просто подъехать к Борщу спереди. И не надо бояться, Электрозомби не обратят внимания, это проверено. Когда Борщ хочет сказать что-нибудь новенькое, над ним появляется восклицательный знак.

3.2 Выбор наездника

Видите тех субъектов, которые залезли в углубление и с важным видом уселись в кружок? Это скамейка запасных, так называемый **Хоровод**. Здесь Вы можете заменить своего наездника на другого. Зачем? Все они прилетели на СамоГ с разных планет, по-разному воспитывались и у них разный метаболизм. Поэтому и ездят они немного по-разному. Одни могут быстро разогнаться, другие могут резко поворачивать. И успех прохождения разных трасс может зависеть от выбора наездника.

Чтобы заменить наездника, заедьте прямо к ним в круг, не стесняйтесь. После этого Вы попадете в экран выбора. Вы здесь уже были в самом начале карьеры (**пункт 2.1**), так что это знакомое место. Сюда можно приезжать, когда захотите, и менять наездников.

Все гоночные параметры наездников и их удивительные жизнеописания можно найти в **Приложении В: Наездники**.

3.3 Выбор заклинания

А теперь полюбуемся на огромного металлического истукана, который неумоимо крутит своей башкой. Его легко найти. Это и есть **Дизельный Мутант** – главарь роботов, захвативших СамоГ. Он пока не обращает на Вас внимания, так что можно приблизиться.

Это пугало стоит в бассейне с СамоГской Водой, отобранной у местных жителей. И как только не лопнул, паразит! В водоеме виднеется возвышение, на которое указывает стрелка. Если требуется поменять заклинания – Вам туда, это место называется **Карусель**, в память об ужасном обмане самогцев. Непонятно, зачем их мять? А что Вы скажете на то, что Полет На Ядре просто ерунда по сравнению с Силой Дракона? То-то.

Итак, Вы в экране выбора заклинания. **Очевидно, что для замены заклинания надо заменить деталь.** Сначала нужно выбрать тип детали, подлежащей замене. Для выбора типа детали используйте клавиши <Вверх>/<Вниз>. Обратите внимание, что при этом рядом с символом передвигается стрелка. Когда эта стрелка находится напротив верхнего круга, то будет происходить замена Передних колес – и так далее.

Для выбора самой детали используйте клавиши <Вправо>/<Влево>. При этом в левом нижнем углу пишется название заклинания, которое в этой детали содержится, а в правом верхнем углу показывается краткое описание его действия. Но поверьте, на словах все это не передать. Лучше поглядеть в деле!

Чтобы подтвердить выбор и катиться дальше, нужно... правильно, жать <ENTER>! Если же Вы нажмете <ESC>, то выйдете без изменений состава мехоса.

Вы заметили, что при выборе многих деталей с романтическими названиями выводится досадная надпись **«Закливание недопустно»**. Да, чтобы их получить, нужно хорошенько потрудиться на трассах и заслужить право ими пользоваться. Но об этом в **главе 4 «Игра»**.

Подробное описание заклинаний с захватывающими историями создания каждого можно найти в **Приложении Е: Заклинания**.

3.4 Выход на трассу

Итак, Вы уже умеете кое-как управлять мехосом и всюю используете заклинания. Что ж, пора выходить на старт. На СамоГе бесполезно искать старт, соперников, трибуны, болельщиков. Гонки здесь больше нет – так решил Дизельный Мутант, он боится покушений. Все соревнования проводятся на спутниках СамоГа. Чтобы попасть туда, нужно пройти нужный **портал**. Найти их очень просто.

Видите, вокруг бассейна с Дизельным Мутантом стоят огромные аквариумы, в которых закупорены какие-то твари? Это и есть те самые ужасные Электрозомби, помощники Дизельного Мутанта. Они забрались в СамоГскую Воду, спасаясь от коррозии и тараканов, которые грызут их проводку.

Электрозомби следят за порталами, которые находятся прямо под их чанами, и управляют ими. Видите круги на поверхности? Попробуйте наехать на один из них. Появится надпись **«Попробуйте вернуться сюда попозже»**. Да, похоже, Электрозомби заперли этот портал. Но Вы до них еще доберетесь.

Сейчас надо поискать какой-нибудь открытый портал. Над ним висит стрелка и облако Пузырьков, пропустить трудно. Ну что ж, заезжайте в него. Внизу появляется название трассы и символ детали с заклинанием, которую Вы можете здесь выиграть или на худой конец купить (но об этом позже в **разделе 4.1.6**).

Обратите внимание, что сверху выводится короткое описание трассы. Там всегда содержатся полезные сведения. В борьбе с захватчиками СамоГа информация может оказаться страшным оружием!

Если Вы готовы – жмите <ENTER> или тыкайте мышью в кнопку СТАРТ. Портал затягивает Вас, но остается последний архиважный вопрос: каким способом Вы намерены состязаться? На выбор предлагается два варианта: **Аркадный Режим** и **Пошаговый Режим** (кнопка **Назад** – для трусов!).

Мы рекомендуем начать освоение СамоГонок с аркадного режима – он проще для понимания. А посему жмите левую кнопку (или просто <ENTER>) и переходите в **главу 4 «Гонки»!**

3.5 Общая логика прохождения миров

Итак, Вы успешно закончили несколько гонок и заработали первые Пузырьки с СамоГской Водой. Не хочется Вас расстраивать, но эту Воду придется отдавать Электрозомби за допуск на новые трассы. Раньше везде можно было ездить бесплатно, но появились роботы и навели свои порядки. Они собирают СамоГскую Воду для завоевания Вселенной. И этому нужно положить конец!

С Дизельным Мутантом связываться бесполезно, он лишь ширма. Основные противники – это Электрозомби, но до них так просто не добраться. Сначала их надо выманить из чанов, а они не очень-то обращают на Вас внимание и заклинания их не берут. Ничего, выход есть, но для этого придется стать лучшим гонщиком. Вы готовы? Тогда чуть-чуть полезной информации.

3.5.1 Какие бывают трассы

1) **Недоступные.** При подъезде к ним выскакивает надпись «**Попробуйте вернуться сюда попозже.**» Последуем этому совету.

2) **Пройденные (Закрытые).** Здесь Вы уже получили соответствующую деталь и, возможно, даже выиграли гонку. Портал на них имеет вид зеленого крутящегося круга, а при наезде на него название детали с заклинанием не выводится просто потому, что эта деталь уже Ваша. Сюда Вы можете в любой момент попасть и снова принять участие в гонке. Зачем? А чтобы привезти еще СамоГской Воды! Но помните, что это будет гораздо труднее, чем раньше, на таких трассах соперники просто бешеные.

3) **Доступные.** Над такими порталами висит стрелка, означающая, что этот портал в принципе готов открыться, дело лишь в Вашей покупательной способности. Чтобы попасть туда, готовьте СамоГскую Воду. При заезде в такой портал выскакивает надпись «**NNN Пузырьков чтобы купить**» и появляется кнопка «**Купить!**» Если нажмете <ENTER>, Электрозомби отберет соответствующее количество Пузырьков и откроет для Вас эту трассу.

4) **Открытые.** Над порталами на эти трассы висит стрелка и летают Пузырьки. Такое трудно не заметить. Это те самые порталы, которые ждут Вашего визита в первую очередь! Обычно у Вас есть выбор из нескольких трасс, которые нужно проходить на текущий момент.

3.5.2 Как открывать трассы

Если у Вас не хватает Пузырьков для получения доступа на трассу, придется принять участие в гонках на старых трассах и постараться добыть их. Экономьте свою Воду, она дается не за просто так!

Если Вы отдали Пузырьки за вход на трассу, но не смогли в ней победить сразу, то ничего страшного. Сюда можно вернуться в любой момент и снова попытать удачи. ПЛАТИТЬ ЗА

ВХОД УЖЕ НЕ ПРИДЕТСЯ!

Как же открыть новую трассу? Правило простое: проходите уже открытые трассы, и наступит момент, когда на СамоГе появятся новые доступные миры.

Для любителей изучать мануалы и руководства сообщим более подробную информацию. Все трассы разбиты на несколько групп – **уровней.** Всего их семь. Как только все трассы одного уровня, **кроме одной,** становятся пройденными, становятся доступными все трассы следующего уровня.

3.5.3 Как сразиться с Электрозомби

Каждый из Боссов-Электрозомби следит за несколькими порталами, расположенными вокруг него и ведущими на один мир.

Если все трассы на этом мире станут ПРОЙДЕННЫМИ (ЗАКРЫТЫМИ), то Электрозомби выберется из своего чана и сбежит в секретный центральный портал. Этот портал ведет на специальную трассу. Там Электрозомби будет ждать Вас для последнего поединка.

Конечно, чтобы открыть все трассы одного мира, придется принять участие и победить в нескольких гонках здесь и на других мирах. Путь к Электрозомби извилист.

3.6 ESC-Меню

Если Вы нажмете <Esc>, находясь на СамоГе, то появится следующее меню:

Продолжить – вернуться опять на СамоГ.

Новая игра – это все равно, что выбрать **Главное меню – Новая игра.**

Опции – те самые Опции из пункта 2.6.

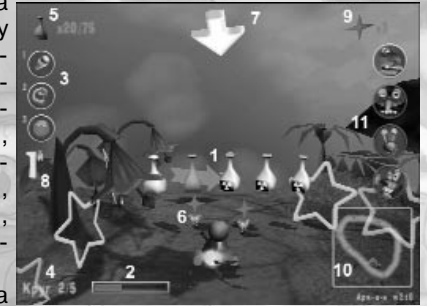
Выход – в Главное меню.



4. Гонки

Как и во всех гонках, Ваша главная цель – прийти к финишу раньше, чем это сделают соперники. В СамоГонках Вам надо еще собрать на трассе побольше СамоГской Воды, хранящейся в Пузырьках. В следующих разделах Вы узнаете, что надо сделать для победы, что поможет в этом, а что помешает.

Ну а теперь полюбуйтесь на этот эксклюзивный снимок гонок. Он сделан особой высокоскоростной камерой, установленной на вертолете с репортерами. Они летели за мехосом Арк-а-на, одного из лучших гонщиков, и снимали его подвиги.



4.1 Аркадный режим

Итак, заезд проходит по кольцевой трассе. Начинается он на линии СТАРТ, там же и заканчивается. Гонщики должны проехать **пять кругов**. Если приглядеться к надписи (4) рисунка, то видно, что Арк-а-н уже проехал 2 круга из 5. Но кроме СТАРТА на трассе есть и другие важные линии:

4.1.1 Контрольные пункты

На рисунке под номером (1) виден один из них. Над дорогой висит ряд зеленых Пузырьков. Его нельзя ни в коем случае пропустить, **под ним надо проехать или пролететь над ним!**

В награду Вы получите некоторое количество Пузырьков с СамоГской Водой. Оно зависит от того, каким Вы идете в гонке. Довлестный Арк-а-н, идущий первым (как ясно из надписи (8)), получит целых пять Пузырьков, хотя кто-то сзади ему уже поджег хвост удачным заклинанием. Если бы он был вторым, он получил бы четыре Пузырька, третий – три, четвертый – только два. Ну, а последнему пятому достается только один.

Из надписи (5) видно, что Арк-а-н уже собрал 20 Пузырьков из 75 возможных. Почему так много? Да ведь на каждом круге трассы несколько таких Контрольных пунктов. Под каждым надо проехать и на каждом наездник получает СамоГскую Воду.

Если Вы видите, что Пузырьки на Контрольном пункте **красные**, а не зеленые, значит, Вы пропустили свой следующий Контрольный пункт и заехали не туда. Дело в том, что их нужно проходить в строго установленном порядке и в каждый момент времени на трассе только один из них зеленый, а остальные – красные. На красных пунктах Вам ничего не дадут и не засчитают прохождение.

Чтобы не заблудиться, поглядывайте на стрелку (7) вверху экрана. Она всегда показывает направление на ближайший пункт, кото-

рый Вам нужно миновать. А еще лучше посмотреть перед началом гонки облет трассы. Видны все Контрольные пункты, дорога и опасные участки.

Теперь Вы знаете главное правило сбора Пузырьков с драгоценной СамоГской Водой. Старайтесь приходить на все Контрольные пункты первым и ее будет хватать!

4.1.2 Энергия и разваливание

На СамоГе Вам ничего не угрожает, однако на трассах много опасностей. Магия соперников, обитатели миров, природные явления – от всего этого мехосы получают повреждения, и их энергетические связи между деталями слабеют. Чтобы узнать, как долго еще протянет Ваш мехос, поглядите на полосу (2). Как только она покажет нулевой уровень энергии, Ваш мехос **развалится на детали!**

Пройдет некоторое время, прежде чем наездник придет в себя и мехос снова будет собран под его чутким руководством. Пешком наездники умеют ходить только на короткие дистанции, поэтому постарайтесь не разваливаться вдалеке от дороги, так как прежде, чем собрать мехос, наездник резонно пытается выйти на трассу, а не делать это где попало. За это время соперники успевают отмахать порядочный кусок.

Скажем по большому секрету: у разваливания есть одно **ОЧЕНЬ ПОЛЕЗНОЕ** свойство. Дело в том, что если рядом развалилось несколько мехосов одновременно, то при сборке ОНИ **МОГУТ ОБМЕНЯТЬСЯ ДЕТАЛЯМИ!** Это прекрасная возможность обзавестись редким и мощным заклинанием.

Напомним, что у разных наездников разные параметры. Если Вас сильно обижают на трассе, можно найти наездника покрепче. Но при этом Вы проиграете в чем-то другом.

4.1.3 Использование заклинаний

Наверняка сразу после старта Вы нажали клавиши <1>, <2> или <3>, пытаясь вызвать заклинания. Но не тут-то было! Да, на СамоГе все было по-другому. А на трассе заклинания **ДОЛЖНЫ ЗАРЯДИТЬСЯ** перед использованием. Для этого ничего не требуется, надо просто подождать. Как узнать, готова ли магия к бою? Очень просто. Поглядите на символы заклинаний (3) на рисунке.

Сейчас там заряжены и готовы к действию все три заклинания. Количество маны отображается в виде заполнения круга синей субстанцией. Главное, на что надо обращать внимание – это **САМ СИМВОЛ ЗАКЛИНАНИЯ**. Если он яркий, то заклинание может быть использовано, а если тусклый и бледный – то жать на кнопку вызова еще рано. Некоторые заклинания требуют полной зарядки, прежде чем их можно будет активировать, а некоторые готовы к действию даже с неполной маной. Это зависит от их режима расхода магической энергии: одни спускают ее в один миг, а другие тратят постепенно.

Разные заклинания имеют разное время зарядки. Чтобы уско-

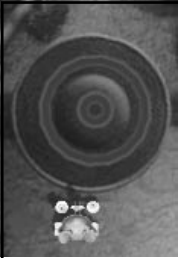
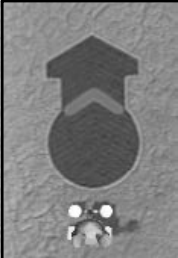
рить зарядку заклинаний, нужно подбирать специальный бонус, **синий крест**. Бонусы – это такие предметы, которые несут в руках заводные человечки по трассе. Они бывают разные. Например, красный крест восполняет энергию, а красные звездочки (как (6) на рисунке) увеличивают скорость движения на время оставшейся гонки.

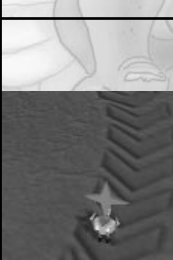
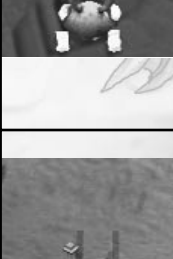
Действие всех заклинаний, работа которых растянута во времени, можно принудительно выключать до того, как закончится мана. Для этого нужно **еще раз нажать на клавишу**, которая активирует данное заклинание.

И, наконец, Вы можете заметить, что какие-то из символов заклинаний начали вращаться. Это означает, что в этот момент соперники вляпались в оставленную Вами на дороге пакостную магию. Например, если увидите, что Ваш Томатотрон завертелся, будьте уверены – кто-то сейчас долбитя в Ваш красный «подарочек», загородивший ему дорогу. И поделом!

4.1.4 Объекты на трассе

В этом подразделе собрана информация обо всех объектах на трассе, которые существенно влияют на гонку.

	Батут	Если заехать на такой круг, мехос сделает огромный прыжок и приземлится в нужном месте. Во время полета можно расслабиться и полюбоваться окрестностями.
	Разгонка	Разгонка и гонщик произошли от слова ГНАТЬ! Не забывайте об этом. Разгонка – Ваш лучший друг! Нужно только не промахнуться, и тогда мехос резко ускоряется в направлении стрелки.
	Зарядка	Разносчики бонусов Вас бояться и обходят стороной? Не беда, на некоторых трассах есть места, где можно подремонтировать мехос и зарядить заклинания. Нужно просто немного постоять в облаке звездочек, и Вам станет гораздо лучше.

	Бонус энергии	Это бонус починки с несунном. Восполнит энергию и поможет в трудную минуту, оттянув момент разваливания.
	Бонус маны	Синий крест! Ищите синий крест! Иначе соперники устанут ждать, когда зарядятся Ваши заклинания. Вы же не хотите их разочаровать?
	Бонус скорости	Это специальный бонус. Чем больше Вы наберете таких красных звездочек, тем больше будет Ваша максимальная скорость. Узнать их текущее количество можно из надписи (9) на рисунке. Конечно, собрав три звездочки, Вы не заметите особых изменений. А вот когда их будет десять – другое дело!
	Бонус Воды	Пузырек с СамоГской Водой никогда не будет лишним. Это неучтенная валюта. Берите и убегайте. Вас не догонят.

4.1.5 По ходу гонки Вам, возможно, захочется узнать...

Наматывая круги, Вам может захотеться узнать, а кто это, собственно, Вас обогнал или кто плетется в самом хвосте. В этом Вам поможет столбик (11) справа, составленный из физиономий участников гонки в том порядке, как они сейчас расположены на трассе.

А в правом нижнем углу есть карта (10), на которой схематично видна трасса, контрольные пункты и участники соревнований в виде жирных точек. Хотя сомнительно, что в пылу гонки у Вас будет время ее внимательно разглядывать. Если захотите убрать – клавиша </> всегда к Вашим услугам.

4.1.6 После финиша

Итак, в облаке пыли под огнем вражеских заклинаний Вы пересекаете линию финиша. Но погодите раздавать автографы. Пора вспомнить, что на каждой трассе разыгрывается одна деталь с заклинанием. Она может стать Вашей. Все зависит от того, какое место Вы заняли в гонке и сколько Пузырьков у Вас за душой.

4.1.6.1 Вы пришли последним (пятым).

В этом случае разговор будет коротким. У Вас отбирают **ВСЕ** собранные в этой гонке Пузырьки с СамоГской Водой и вежливо предлагают переиграть гонку или покинуть трассу. Даже если Вы собрали кучу Пузырьков на трассе, но замешкались в последний момент – спорить бесполезно! Мы уверены, что именно Вы – лучший гонщик СамоГа, и это досадное недоразумение больше не повторится.

4.1.6.2 Вы пришли первым(!).

Здесь все по высшему разряду. Поздравления, оркестр, ликование. Сначала Вам отсчитывают выигранную СамоГскую Воду. Приятно слушать позвякивание Пузырьков! После нажатия <ENTER>, Вам сообщается, что Вы **ВЫИГРАЛИ** заклинание и получаете деталь с ним бесплатно, то есть даром! С этого момента трасса считается **пройденной** (см. **раздел 3.5.1**). Деталь с выигранным заклинанием автоматически вставляется в Ваш мехос. Отныне Вы всегда можете взять ее в гонку, заглянув в Карусель на СамоГе.

4.1.6.3 Вы пришли вторым, третьим или четвертым.

В этом случае Вам отсчитают честно заработанную СамоГскую Воду, покажут, сколько теперь у Вас всего Пузырьков, и сообщат цену детали с заклинанием, которая разыгрывается на этой трассе. Далее:

У Вас не хватает Пузырьков, чтобы купить заклинание.

Вам предложат покинуть трассу или проехать еще раз, чтобы собрать побольше СамоГской Воды. Не волнуйтесь, если Вы покинете трассу, вся собранная в этот раз Вода останется при Вас.

У Вас есть нужное количество Пузырьков для покупки заклинания! Конечно, в этом случае Вам будет предложено его купить.

Если Вы **согласны**, то у Вас отнимается соответствующее количество Пузырьков, и с этого момента трасса считается **пройденной**. Деталь с выигранным заклинанием автоматически вставляется в мехос. Отныне Вы всегда можете взять ее в гонку, заглянув в Карусель.

Если Вы **не согласны**, то Вам предложат покинуть трассу или проехаться еще раз. Если Вы покинете трассу, вся собранная на ней Вода останется у Вас.

Конечно, возникает законный вопрос: если подворачивается удобный случай, почему бы не купить деталь? Как можно не согласиться на такое заманчивое предложение? Не надо забывать, что Пузырьки с СамоГской Водой требуются еще и для покупки доступа на трассы! Электрозомби обхитрить никак не удастся. У них правило простое – Воду в бочку! Так что если Вы чувствуете, что прийти первым в Ваших силах, может, стоит попытаться сейчас, чем потом пытаться подзаработать на уже закрытых трассах с озлобленными роботами?

Запомните важное правило: трасса считается непройденной до тех пор, пока Вы не выиграли ее или не купили соответствующее заклинание.

4.1.6.4 Вы финишировали на уже пройденной трассе.

Заклинание в этом случае уже разыграно, поэтому этот случай самый простой. Если Вы приходите к финишу **не последним**, Вам отсчитывают выигранные Пузырьки и отпускают с миром, предложив сыграть еще разок. Если Вы пришли **последним**, не удивляйтесь. Соперники на пройденных трассах ездят очень быстро и борются за каждый Пузырек с СамоГской Водой. Придется хорошо потрудиться, чтобы увезти с такой трассы заветные Пузырьки.

4.2 Походовый режим

Вы уже знаете, что до финиша нужно проехать пять кругов, обязательно отмечаться на контрольных пунктах и помогать себе заклинаниями. Теперь пора узнать, что же это такое – ПОХОДОВЫЕ ГОНКИ? Элементарно! Играть в них на самом деле даже проще, чем в аркадные гонки. Все различие в управлении мехосом.

В походовом режиме не надо жать клавиши поворота, пытаться удержаться на трассе и вписаться в поворот. Надо просто мышью проложить маршрут и мехос САМ по нему поедет! Такого еще не было в гоночном бизнесе! Только на СамоГе, мире гонок, могли до такого додуматься. Итак, при выходе на трассу выбирайте Походовый режим и смотрите...

Так, все стоят на месте, никто никуда не мчится, все застыло. Не торопитесь перезагружать компьютер, с ним все в порядке! Это называется **ОСТАНОВКОЙ ВРЕМЕНИ**. Именно в этом замороженном режиме и производятся все таинственные действия по управлению мехосом.

4.2.1 Прокладка маршрута

Таблица:

Стадия I	Стадия II
	
	

4.2.1.1 Камера

Во время прокладки маршрута очень важно уметь ловко управлять камерой. По умолчанию она смотрит сверху вниз по оси мира. Для того, чтобы двигать ее в стороны, удобнее всего использовать мышью: нажмите **правую кнопку** и, не отпуская ее, повозите мышью. Получается, что Вы как бы хватаетесь курсором за то место, где нажали кнопку. Есть и альтернативный способ – обычные клавиатурные стрелки.

Чтобы удалить или приблизить камеру, используйте мышное колесико. Попробуйте его покрутить, только нежно! Как, у Вас нет этого Нового Слова в развитии компьютерной индустрии? Ну ладно, тогда просто довольствуйтесь <PgUp>/<PgDn>.

И, наконец, попробуйте нажать ПРОБЕЛ (это такая бесцеремонно длинная клавиша внизу) и не отпускать его. Да, этот мир застыл в изумлении. Попробуйте с помощью этой нехитрой процедуры рассмотреть потасовку где-нибудь в середине гонки. Не пожалее-те!

4.2.1.2 Семена и маршрут

Теперь, когда Вы можете быстро и легко найти и рассмотреть любую часть трассы, можно приступить к прокладке маршрута. Ваш главный инструмент – мышный курсор в виде прицела (номер (1) на рисунке в таблице).

Стадия I: Наведите курсор на какое-нибудь место на мире. Желательно на дороге.

Стадия II: Нажмите левую кнопку мыши. Есть! Вы поставили свою первую маршрутную точку или, по-нашему, **Семя** (номер (2) на рисунке в таблице). Вы видите также белую пунктирную линию (3), которая сразу протянулась между Вашим мехосом и Семенем. Это первый отрезок маршрута! Именно по этому пути поедет мехос.

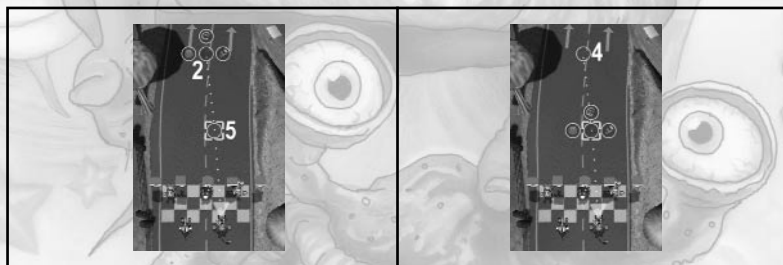
Теперь можете продолжать последовательно ставить Семена и смотреть, какой получается маршрут. В принципе, количество Семян ограничено только Вашей глубиной планирования будущего.

4.2.1.3 Изменение маршрута

Итак, у Вас уже имеется некий маршрут. Но он Вам не нравится и хочется его изменить. Пять секунд!

Вы можете **удалить последнее поставленное Семя**. Чтобы сделать это, просто нажмите (Shift+Del – удалить все Семена разом).

Теперь научимся **выделять** Семя. Сделать это просто. Наведите на него курсор. Он примет вид квадрата (объект 5 на рисунке ниже). Теперь **нажмите левую кнопку мыши**. Отлично, Вы выделили Семя. Запомните: кружком с символами заклинаний вокруг (номер (2) на рисунках) обозначается выделенное Семя. Последнее поставленное Семя выделяется автоматически. Остальные имеют вид простого кружка (4).

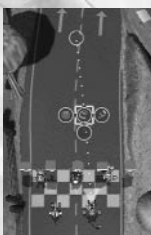


С выделенным Семенем можно произвести три полезных действия:

1) Привязать вызов заклинания(!). Для этого наведите курсор на один из символов заклинаний вокруг выделенного Семени и нажмите левую кнопку мыши. Или сделайте как в аркадном режиме – нажатием одной из клавиш <1>, <2> или <3>.

Символ заклинания переместился в центр! Это означает, что **как только мехос доедет до этого Семени, произойдет вызов соответствующего заклинания**, если к этому моменту оно будет достаточно заряжено.

2) Отменить вызов заклинания. Наведите курсор на пустой кружок около выделенного Семени и нажмите левую кнопку мыши.



3) Двигать. Для этого, не отпуская левой кнопки мыши, передвиньте курсор вместе с выделенным Семенем в нужную точку. Маршрут изменится автоматически.



4.2.1.4 Управление скоростью

Это тоже делается с помощью Семян. Есть простое правило: **скорость на отрезке маршрута тем больше, чем дальше отстоят друг от друга Семена, между которыми он проложен.**

Конечно, возникает вопрос: зачем ограничивать скорость мехоса? Хотя он и движется по маршруту, стараясь проехать через все Семена, он все-таки повинуетя законам физики. И если агрегат войдет в поворот на большой скорости, то не впишется в него и вылетит с трассы, какой бы у него не был маршрут. Разумеется, мехос вернется на трассу, но время будет утеряно. Поэтому правильно расставляйте Семена, учитывайте особенности дороги, и тогда послушный мехос доставит Вам радость своим адекватным поведением.

Итак, маршрут проложен, заклинания расставлены, контрольные пункты не забыты. Самое время посмотреть на результат своего тщательного планирования. **Нажмите волшебную клавишу <ENTER>, и...**

4.2.2 Время пошло!

Камера плавно съезжает вниз и занимает обычное для наблюдения за гонкой положение. Все приходит в движение – Ваш мехос, соперники, разносчики бонусов и монстры на дорогах. Вселенная оживает и начинается гонка! Вам остается только смотреть и переживать.

Во время гонки показываются все поставленные Семена, чтобы видеть маршрут движения мехоса. Как только мехос доезжает до последнего поставленного Семени, **время снова останавливается**. Тогда от Вас опять требуется прокладка маршрута – и так пока не будет пройден финиш.

Соперники толкают Ваш мехос, но он упрямо старается держаться заданного маршрута, невзирая ни на что. Но когда дела принимают нежелательный оборот (например, при прокладке маршрута Вы забыли про контрольный пункт, соперник поставил опасную ловушку, некстати начался камнепад и прочее), Вы всегда можете вмешаться в ход гонки.

Запомните важную вещь: **Вы сами можете остановить время в любой момент, нажав <Enter>, и после этого изменить уже проложенный маршрут.**

4.3 ESC-Меню

Если Вы нажмете <Esc>, находясь в игре, то появится такое меню:

Продолжить – вернуться в игру.

Прервать гонку – Вы оказываетесь на СамоГе. Все набранные на трассе Пузырьки теряются.

Перезапустить гонку – гонка начинается заново на этой же трассе, как будто Вы ее только что загрузили.

Новая игра – все равно, что выбрать Главное меню – Новая игра.

Опции – все равно, что выбрать Главное меню – Опции.

Выход – в Главное меню.

5. Онлайнные состязания на WWW.SAMOGONKI.RU

Итак, Вы добыли доступ в Интернет и ринулись на **WWW.SAMOGONKI.RU**, чтобы утереть нос другим самогонщикам, коих в Сети немало. Рассмотрим, как это делается по шагам.

5.1 Регистрация

Первый шаг к участию в онлайнных гонках – **Регистрация**. Это несложная и бесплатная процедура, но очень полезная. Все спортсмены ее проходят. Зарегистрированный игрок получает право создавать свои собственные игры и присоединяться к уже созданным играм.

Главное – он сможет принимать участие в официальных чемпионатах с призами. А это уже дорога в большой СамоГоночный спорт, к горячим лучам славы.

Мы обещаем, что Ваша Регистрационная информация будет использоваться только для ведения статистики игроков и будет храниться в бронированных сейфах СамоГской Гоночной Ассамблеи.

Регистрационную информацию Вы всегда можете изменить в разделе «Моя Анкета».

5.2 Как создать свою игру

Вы уже точно знаете, как лучше всего устроить заезд в онлайнных СамоГонках? Отлично. Значит, Вам пора читать этот раздел.

Сначала зайдите в раздел «Игры». Потом нажмите кнопку «Создать игру», после чего Вам придется заполнить карточку с параметрами игры.

5.2.1 Название игры

Любое произвольное название Вашей гонки. Помните, что броское и нетривиальное название – первый шаг к популярности Вашего турнира. Впрочем, цензура не дремлет.

5.2.2 Пароль для вступления в игру

Необходим, если Вы договорились сыграть только с друзьями и не хотите, чтобы к Вашей игре присоединялись посторонние. Оставьте поле пустым для публичной игры.

5.2.3 Тип игры

- **Играть до первого победителя** – это значит, что гонка заканчивается сразу же, как только один из участников финиширует. На каком месте ехали участники в момент финиша победителя гонки, такие места им и присуждаются. Жалобы не принимаются.
- **Полная игра** – означает, что игра продолжается до тех пор, пока предпоследний игрок не финиширует. Таким образом, после финиша победителя у других игроков есть возможность побороться за оставшиеся призовые места в гонке. Честно говоря, именно так и происходит в гонках по телевизору.

5.2.4 Экспресс-игра

Для экспресс-игры очень желательно одновременное присутствие в онлайн-режиме всех участников. Если включить эту опцию, то новый раунд начнется сразу после того, как закончится предыдущий, т.е. после того, как все игроки сделают свой ход. Показ результата этих ходов тоже произведется немедленно. Ходы делаются не выходя из игры.

Это самый оперативный онлайн-режим состязаний, мы рекомендуем использовать именно его для быстрых партий, когда все в сборе.

5.2.4 Стартовать игру при наборе максимума игроков

Гонка начнется сразу при вступлении в игру максимального количества игроков. Развесьте на всех трассах щиты с рекламой Вашего турнира – и от участников не будет отбоя.

В экспресс-игре при установленной опции «Заполнять роботами» игра стартует при наборе минимального числа игроков.

5.2.5 Дата начала регистрации участников

Дата и время, по наступлении которого желающие могут записаться на Вашу гонку. Время московское (имперский атавизм). Организаторам на заметку: по многолетним наблюдениям ученых, в период с 00:00 до 8:00 большинство прямоходящих на планете Земля спит, хотя при этом многие из них продолжают самотгонить.

5.2.6 Дата начала игры

Дата и время, по наступлении которого регистрация игроков прекращается и гонке дается старт. Время московское (смирись!).

5.2.7 Трасса

Выбор трассы, на которой пройдет Ваша гонка. Выбрать можно любую из имеющихся в активе СамоГонки. Нажав на иконку рядом с названием трассы, можно посмотреть более подробную информацию о ней.

5.2.8 Число кругов

Можно поставить любое число кругов гонки от 1 до 10. Иногда приятно сыграть с товарищами блиц-игру с одним кругом за один ход!

5.2.9 Число Семян на ход

Количество контрольных точек (Семян), которое необходимо использовать для прокладки маршрута за один ход. Можно задавать значение от 1 до 100.

Тот, кто ставит Семян меньше указанного количества, рискует отстать. **Раунд завершается тогда, когда последнее свое Семя подбирает хотя бы один игрок, у которого было поставлено максимальное количество Семян.**

Остается только напомнить, что чем больше Семян назначается на ход, тем более непредсказуемая ситуация возникает в конце раунда и тем сложнее планировать ход.

5.2.10 Длительность одного хода в минутах

Время, отводимое каждому участнику на ход. Если участник не успел проложить маршрут и отослать свой ход на сервер, то его наездник стоит до тех пор, пока остальные игроки не проедут свои отосланные вовремя маршруты. Можно задавать значения от 5 минут до 1 недели (10080 мин).

Если в течение трех ходов ни один из участников не совершил ход, то гонка закрывается как несостоявшаяся.

5.2.11 Минимальное число игроков

Если к началу гонки не набирается минимального числа игроков, то гонка закрывается.

5.2.12 Максимальное число игроков

Больше этого количества игроков не могут принимать участия в гонке.

5.2.13 Заполнять роботами при начале игры до максимального числа игроков

Если к моменту начала игры количество игроков больше минимального, но меньше максимального, то недостающие игроки заполняются роботами. Если эта опция выключена, то в гонке участвуют только живые присоединившиеся игроки.

Хотя после захвата СамоГа КАЛЮГОЙ повсюду прокатилась волна роботофобии, сейчас она пошла на спад. Все-таки роботы – неплохие гонщики и частенько свои в доску парни, хотя и туповатые.

5.2.14 Описание игры

Сделайте промоушен своей гонке! Определите, кого бы Вы хотели увидеть на своей частной гоночной вечеринке, и обратитесь к ним с призывом.

5.2.15 Машины игроков

Владелец игры может задать случайный выбор персонажей и деталей для всех участников гонки.

5.2.16 Ваша машина в игре

Выбор наездника и заклинаний. При нажатии на иконку слева можно посмотреть описание персонажа или заклинания.

5.2.17 Сообщать об изменении статуса

Владелец игры получает уведомление по электронной почте о начале и завершении гонки при «экспресс-игре», а при «полной игре» – еще и о начале и завершении хода.

5.3 Как стартовать свою игру

Описание новой игры завершено. Теперь можно нажать кнопку «Создать игру». Вы получаете гордое звание **Мастер игры** и попадаете в список «Ваших игр». Там уже есть краткая карточка только что созданной игры. На этой стадии можно:

- внести изменения в игру,
- начать набор игроков,
- удалить игру.

При нажатии «Начать набор игроков» игра появится в общем списке «Игры», и сразу же начнется регистрация игроков, независимо от даты регистрации, указанной при создании игры. Если не нажимать «Начать набор игроков», то регистрация начнется автоматически с наступлением даты и времени регистрации, указанной при создании игры.

Чтобы узнать о ходе призыва гонщиков в Вашу игру, нажмите кнопку «Обновить».

И вот наступило долгожданное Время начала игры. Если к этому моменту набрано необходимое количество участников, игра переходит в статус «Активная». Для того чтобы сделать ход, перейдите в просмотр информации об игре и нажмите кнопку «Сделать ход».

После засева трассы своими Семенами, нажмите привычный полустертый <ENTER>, и Ваш ход автоматически отправится на сервер, а затем с помощью на СамоГ по субпространственной связи. Там настоящие самогонщики на настоящих трассах воспроизведут его и сообщат на Землю его результаты. Через миллион световых лет.

Когда все игроки совершат ход либо истечет время, отведенное для совершения хода, Вы сможете посмотреть гонку.

5.4 Присоединиться к игре

Итак, Вы готовы сразиться с другими самогонщиками и завоевать славу и уважение. Нет ничего проще!

Откройте список «Игры». Здесь находятся все гонки, проходящие в данный момент на сервере. ВНИМАНИЕ: присоединиться можно только к игре, имеющей статус «Новая». В списке они обозначены **иконкой зеленого цвета**. Это значит, что там Вас очень рады видеть. Нажав на иконку или название игры, Вы попадаете в подраздел «Информация об игре».

Теперь выбирайте свой фирменный мехос, наездника и выходите на старт. Потропите, кто-то на другом конце планеты может делать то же самое, а число посадочных мест строго ограничено!

В разделе «Игры» есть пункт «Оповещения». Добавив агента, Вы сможете получать по электронной почте телеграммы-молнии о создании на сервере игр с заданными Вами параметрами. Это удобно, когда Вы еще не решаетесь создать собственную игру.

5.5 Управление играми

1. Игрок может выйти из игры до ее старта. Иногда это рассматривается как позорное бегство.

2. Игрок может выйти из игры (деактивировать себя), когда игра уже стартовала. В этом случае такой неактивный игрок остается в игре, но не может сделать ход. В «экспресс-игре» ходы переводятся без его участия. Игра закрывается также без его участия. Если при выходе игрока остается только один игрок-человек, игра закрывается как неуспешная.

3. Игрок, который создает игру, получает статус Мастера игры. В карточке игры он может:

а) Изменить параметры игры со статусом «Новая» (идет набор участников), если еще ни один игрок не вступил в игру.

б) Удалять игроков по своему желанию (и людей, и роботов). Игроки, не грубите Мастеру на резких поворотах! Если остается только один человек-игрок, то игра закрывается как несостоявшаяся. Мастера, цените игроков! Если Мастер в порыве самокритики удаляет самого себя, то Мастером становится первый подключившийся к игре и так далее.

с) Полностью удалить игру, независимо от ее статуса. Настоящие Мастера так не поступают. Перед этим надо хотя бы получить сертификат в СамоГской Гночной Ассамблее.

5.6 Статистика игр

В разделе «Игры» отражается статистика всех игр. Игры различаются по статусу:

- **Новые игры** – в них идет набор игроков; любой зарегистрированный игрок может принять в них участие.
- **Активные игры** – игры, которые проходят в настоящий момент. Болельщики и букмекеры могут посмотреть текущую ситуацию в заезде. А если Вы – участник этой игры, можете сделать ход.
- **Законченные игры** – игры, успешно завершённые, т.е. в них финишировал хотя бы один из игроков. Можно посмотреть окончательные результаты гонки и взять автограф победителя. Не попадите под струю шампанского!

В разделе «Игры» не отражаются **закрытые** игры. Игра приобретает статус закрытой, если:

- ко времени начала гонки не набрано необходимое число участников,
- во время игры в течение трех ходов ни один из участников не совершил ход.

Закрытые игры отражаются только у Мастера в разделе «Мои игры» и могут быть им удалены.

В разделе «Игры» также не отражаются только что созданные игры, когда набор игроков еще не начался. Эти игры Мастер видит только в списке «Мои игры», и он в любой момент может начать набор игроков, нажав нужную кнопку (ту, что с флажком). После этого игра сразу появится в общем разделе «Игры». Конечно, как только наступит Время начала регистрации участников, игра тоже появится в общем списке.

Для успешно завершённых игр, а также для активных игр, в которых игроками сделан хотя бы один ход, доступен просмотр игры – кнопка [R].

После того, как игроки финишировали, они могут и имеют полное право:

1. **Увидеть статистику сыгранной партии.** Это: количество собранных Пузырьков, время гонки, число сделанных ходов, количество поставленных Семян, количество задействованных заклина-

ний, число разваливаний.

В случае игры «До первого победителя», для тех игроков, что пришли не первыми, все параметры указываются с плюси́ком справа от числа. Это означает, что нельзя сказать точно, сколько бы они потратили времени, Семян, ходов и заклинаний, если бы доехали до финиша.

2. Оставить свои комментарии. В карточке успешно завершённой игры для каждого участника есть возможность оставить/отредактировать свой комментарий и посмотреть комментарии других игроков. Комментарий победителя выделен ярким цветом. Кроме того, комментарий победителя выводится на странице «Игры» справа от имени победителя. Комментарии пришедших последними шифруются и отправляются на СамоГ, где они будут использоваться в оформлении мемориала Бедняг-Проигравших.

Общую статистику по игрокам можно узнать в разделе «Рейтинги», нажав на имя интересующего Вас игрока. В этом разделе показаны все игры, в которых участвовал данный игрок, как активные (те, которые происходят в настоящий момент), так и успешно завершённые.

Мастерам на заметку: статистика знает все. Даже то, сколько игр покинул, не доиграв, каждый игрок.

5.7 Как вычисляется Рейтинг

Раздел «Рейтинги» особенно интересен СамоГским тренерам и спортивным агентам. Изучим, как отражаются успехи игроков в их рейтингах.

За каждого игрока, которого Вы опередили на финише или на момент окончания гонки, Вам начисляется определенное число баллов за место:

- Рейтинг побежденного игрока был меньше, чем у Вас: Вам начисляется **1 балл**.
- Рейтинг побежденного игрока был больше или равным Вашему: Вам начисляется **2 балла**.
- Вы победили робота: Вам начисляется **1 балл**. Это потому, что у роботов всегда нулевой рейтинг. Их профсоюз не возражает.

Вышедшие из игры участники не считаются побежденными в честной борьбе и игнорируются.

Кроме того, существуют приличные надбавки к рейтингу (от СамоГской Гоночной Ассамблеи) за успешный сбор Пузырьков с СамоГской водой:

- За максимальное собранное количество Пузырьков добавляется **50% от суммы баллов за место в гонке** (с округлением до целых).
- За второй показатель по сбору Пузырьков добавляется **25% от суммы баллов за место в гонке** (с округлением до целых).

Количество набранных игроком баллов в разных играх суммируется – так и получается абсолютный РЕЙТИНГ.

Количество сыгранных гонок напрямую не влияет на рейтинг, хо-

тя чем больше игр, тем больше возможностей набрать очки. В таблице рейтингов показано, какое количество игр сыграно каждым игроком. Нажав на имя интересующего Вас игрока, Вы можете посмотреть его анкету и все игры, в которых принимал участие игрок, как активные, так и завершённые.

Значение в колонке «**Эффективность**» вычисляется как общий рейтинг, поделенный на количество сыгранных игр. Старожилы СамоГа утверждают, что это и есть Цена Каждого. Остальное – пыль.

6. Кто все это сотворил?

Компания К-Д ЛАБ

Андрей «КранК» Кузьмин
Продюсер проекта, походовой гейм-дизайн

Юлия «Улитка» Шапошникова
Главный гейм-дизайнер проекта, стилистика, миры, Q&A

Евгений «Steeler» Худенко
Главный инженер проекта, главный программист

Андрей «Крон» Суханов
Ведущий контент-программист, спецэффекты

Александр «Sicher» Котляр
Ведущий технологический программист, физика

Влад Спицкий
Главный художник проекта

Виктор «Ruber» Краснокутский
Композитор и дизайнер по звуку

Михаил «Дервиш» Жинко
Программист 3D-движка

Алексей «Ivn» Иванов
Программист инструментария

Максим «Аруэр» Милеев
3D моделинг, анимация

Михаил «ChSnark» Пискунов
Литературные тексты, мануал

Олег Беляев
Дизайн миров, текстурирование

Юрий Вранчан
Ручной концепт-арт

Марина Гусева
Менеджер по тестированию

Фирма «1С»

Продюсер
Юрий Мирошников

Исполнительные продюсеры
Сергей Герасев
Александр Гурин

Маркетинг
Николай Барышников

Дизайн и верстка
Сергей Затевахин

Компания Битрикс (сайт WWW.SAMOGONKI.RU)

Рыжиков Сергей
Руководство, проектирование, программирование

Думбравану Вадим
Программирование, верстка

Тушинский Юрий
Программирование

Анна Долгова
Дизайн

Актеры Калининградского драмтеатра

Василий Швечков
Геннадий Марьев
Татьяна Золоткова
Надежда Гайдар
Виктор Воеводин

Тестеры

Виктор «SoleVic» Тузиков
Евгений «Oldayn» Барбашин
Виктор «Raiden» Михайлов
Андрей «KrAn» Крепышев
Алексей «aalex» Александров
Роман «DDark» Мурадов
Владимир «Virl» Шабанов
Андриан «Shaytan» Маллаев
Александр «Alien» Мишагин
Дмитрий «GAZone» Травин
Алексей «grinka» Зеленин
Сергей «Vampire» Кушнир
Денис «Aazzz» Тарасов
Алексей «cartoonka» Постников
Владимир «Chaos» Сычев
Компьютерный клуб «ПАЛАДИН»

Копирайты и благодарности

Программный продукт для PC-CDROM СамоГонки целиком
создан ЗАО К-Д ЛАБ. Все права защищены. ©2000-2001
WWW.KDLAB.COM

Права на издание СамоГонок на территории СНГ & Балтии
принадлежат фирме «1С». Все права защищены. © 2000-2001
HTTP://GAMES.1C.RU

On-line сервер WWW.SAMOGONKI.RU спроектирован и
разработан компанией «Битрикс».
WWW.BITRIX.RU

Все права на музыку, используемую в игре, принадлежат
компании К-Д ЛАБ

Автор всех музыкальных трэков: Виктор «Ruber» Краснокутский

Музыкальная тема главного меню: Андрей «КранК» Кузьмин

Все права на вселенную СамоГа принадлежат компании К-Д ЛАБ

Авторы: Михаил «ChSnark» Пискунов и Андрей «КранК» Кузьмин

MP+ decoder © by Andree Buschmann

В игре использованы наработки Independent JPEG Group.

Спасибо Евгению Лаптеву из Oxford Dynamics за огромную
помощь в физическом моделировании машины.

Отдельное большое спасибо Дмитрию «Рубль» Радиновичу!

ОГРОМНОЕ СПАСИБО ВСЕМ,
КТО ПОМОГАЛ В СОЗДАНИИ САМОГОНОК
И ПОДДЕРЖИВАЛ НАС!



ПРИЛОЖЕНИЕ А: ХРОНИКИ САМОГСКОГО СОПРОТИВЛЕНИЯ: ТЕХНОАПОКРИФ

1. Как устроена Вселенная?

Система планеты **СамоГ** находится в самом центре космоса, в точке, где когда-то случился Большой Взрыв и родилась Вселенная. Космические туристы до сих пор находят осколки Большого Взрыва на орбите **СамоГа**, а местные сувенирные лавки набиты пузырьками с Натуральным Первоначальным Вакуумом. Ученые уже подсчитали, что через пару миллиардов лет Вселенная начнет сжиматься и схлопнется в точку неподалеку от СамоГской Городской Свалки. Билеты на это грандиозное шоу уже давно распроданы, а цена участка с точкой схлопывания растет с приближением Конца Света.

2. Как возник СамоГ?

Когда и зачем возник **СамоГ**, никто не помнит. Он просто всегда был, висящий в пустоте, вечный и неделимый. Никто не знает, что и как у него внутри. Остается только изводиться и гадать на кофейной гуще. Некоторые ученые, например, думают, что **СамоГ** был раньше огромной каплей, которая постепенно покрылась корочкой из космической пыли и мусора. Другие уверены, что планета – это огромная губка, в которую впитались отходы многих поколений допотопных гадов. Действительно, в самых разных местах **СамоГа** регулярно появляются лужицы и озерки особой жидкости. Считается, что эта жидкость просачивается сквозь кору планеты и скапливается в углублениях. Еще она испаряется в открытый космос и выпадает на спутниках **СамоГа** в виде росы.

3. О СамоГской Воде

У этой чудесной жидкости, прозванной **СамоГской Водой**, есть масса полезных применений во всех областях. Открытие новых ее свойств обязательно вызывало технические и биологические революции почти у всех разумных рас и двигало прогресс в нужном направлении. Не остались в стороне всякие этические и религиозные учения. Везде **СамоГская Вода** была символом пути к просветлению и умиротворению. Например, Светлые Джедаи вдыхают пары **СамоГской Воды** через трубочку и копят Силу. Перед битвой они обязательно умываются ею и протирают линзы своих лазерных мечей. А шаманы одной первобытной расы натурально пьют ее целыми ковшми, впадают в экстатическое состояние и очень точно предсказывают грядущее! Неудивительно, что такая живительная влага стала главным богатством этого мира.

4. О жизни СамоГцев

Об обитателях **СамоГа** нужно сказать отдельно. Его обжили выходцы с самых разных миров, образчики всех форм жизни. Но весь

этот космический зоопарк объединяет одно – уверенность в том, что в **СамоГской Воде** скрыт ключик к счастью и блаженству. Действительно, соседство с ней очень быстро сказывается на любом организме и сознании. Биологи даже выделяют **СамоГцев** в отдельный отряд автоакванавтов. Их главные признаки: абсолютное благодущие, склонность к анархизму, тяга к примитивным развлечениям.

СамоГцы живут пестрой слабоорганизованной колонией. Почти никто из них не работает, не добывает пищу, не размножается. Они лежат в гамаках, гуляют, горлопанят, иногда дерутся, тут же мирятся, медитируют, глядя в блюдца с **СамоГской Водой**. И каждый хорошо знает, когда и где случатся ее выбросы на поверхность планеты. Когда это происходит, начинается самое интересное.

5. Что такое мехосы и зачем они нужны?

Толпы **СамоГцев** разом срываются с места и несутся по дорогам и тайным тропам. Они торопятся в порталы, ведущие на спутники, ибо там выпадает особо чистый субстрат, тогда как на самом **СамоГе Вода** полна нечистот. Все проверяют заветные места и собирают **СамоГскую Воду**. Успевший первым снимает сливки, ну а последним не остается даже запаха. Без фляжки самоговки все представляется в мрачных красках, и тут уже не до хороших манер и сюсюканья. Поэтому добытчики **СамоГской Воды** с незапамятных времен применяли всякие приспособления и трюки, чтобы не остаться в дураках. Каждый старатель выезжал на снаряженном экипаже – **мехосе**. Но и этого было мало. Особо ушлые стали использовать магию! Это вошло в моду и очень быстро гонки стали похожи на полигон, где обкатывалась и шлифовались магия, заговоры и привороты самых разных миров, школ и направлений.

6. СамоГонки и их место во Вселенной

Добыча **СамоГской Воды** превратилась в важный ритуал наподобие непрерывного праздника урожая. С ее помощью **СамоГцы** добывают необходимый их организму элемент. К лучшим добытчикам они даже испытывают что-то вроде уважения, и те могут первыми выбирать места для ночевки. А в туристических проспектах это действие называют **СамоГскими Гонками** или просто **СамоГонками**. Они пользуются огромной популярностью, и посмотреть соревнования приезжают со всех галактик. Этот спорт стал одним из самых экстравагантных во Вселенной, со своими командами, болельщиками, спонсорами, сувенирами и махинациями.

7. О метафизической неприступности СамоГа

Из-за своего центрального положения **СамоГ** издавна пользовался повышенным спросом со стороны всяческих захватчиков, завоевателей и претендентов в Повелители Вселенной. Из-за этого развязывались бесчисленные войны, конфликты, крестовые и красноречивые походы. Но как только дело доходило до сражения на самом **СамоГе**, непременно случался какой-нибудь конфуз:

ржавели топоры, лазерные лучи выгибались дугой, плесневел порох, прокисали боевые газы. Ученые до сих пор спорят о причинах этого феномена. Во избежании позора и пустой траты боеприпасов, генералы, наконец, зареклись сражаться на СамоГе. Последняя битва случилась здесь много лет назад, во время тотальной войны между *Инфернальными Пришельцами* и *Предтечами*. С тех пор абсолютно невоинственное население **СамоГа** живет, предоставлено само себе, никто ему не указ, никакой повелитель не стоит над душой и не говорит, что и как надо делать.

8. Тайны СамоГской Воды (тут замешаны Предтечи)

Кстати, есть загадочная связь между **СамоГской Водой** и этими самыми таинственными *Предтечами*. Они спасли *Вселенную* от *Инфернальных Пришельцев* в финальной битве на **СамоГе**. Ученые всех жидкостных и аморфных рас уверены, что *Предтечи* имели текучую форму. Мебель, найденная на раскопках их городов, имеет вид корыт, ванн и колбочек. И вот, в результате финальной битвы *Предтеч* постигла настолько жуткая катастрофа, что они утратили свою сущность и почти все мыслительные способности. Их остатки растеклись по **СамоГу**, просочившись вглубь почвы. Получается, что **СамоГская Вода** – это одичавшие потомки *Предтеч*, которые вылезают на поверхность и пытаются войти в контакт. Потреблять ее внутрь – страшный грех и геноцид! Ничто не противоречит этой гипотезе, но она не популярна в народе. Во всяком случае, первые письменные упоминания о **СамоГской Воде** были сделаны уже после войны с *Инферналами*...

9. КАЛЮГА выходит на сцену

Но наша история начинается тогда, когда объявила о своем суверенитете некая *Конфедерация Алгоритмических Локомотивов и Юмных Галактических Артефактов* (об истории *Конфедерации* смотри в **ДОПОЛНЕНИИ А**). Это государство (сокращенно **КАЛЮГА**) основали разумные, но довольно злобные роботы и прочие электронно-механические устройства. Они, как обычно, хотели подчинить себе всю Вселенную. Молва быстро подправила ошибку в названии, и во все телефонные справочники организация попала как *Конфедерация Алгоритмических Локомотивов и Юродивых Галактических Артефактов*.

Как любой уважающий себя агрессор, **КАЛЮГА** решила начать сразу с захвата **СамоГа**. Эта мощная акция должна была подавить волю недоброжелателей *Конфедерации* в зародыше, создать плацдарм для наступления и послужить сигналом к началу массовых мятежей роботов во всех галактиках. В донельзя разогнанных и перегретых мозгах *Генштаба Конфедерации* возник дьявольски коварный план, как захватить метафизически неприступный **СамоГ**...

10. Коварный прилет андроида Джо

В один прекрасный солнечный день на **СамоГе** высадился бродя-

чий торговец игрушками и зверушками старый андроид **Джо**. Трюм его корабля, бывшего межорбитального рудовоза, был доверху набит всякой всячиной. Чего здесь только не было! Педальные ослики, кривые лазерные ятаганы, впавшие в анабиоз сирианские панды (отличные мягкие игрушки при низкой температуре), разноцветные радиоактивные светлячки, протоплазмовый пластилин, банки с портативными черными дырками, куда можно выбрасывать жевательную резинку, мячи из веганских болотных пузырей, коллекционные наборы *WarMaul*, китайские хлопушки и петарды, четырехмерные кубики, мачуча на веревочке, бутылки с засушенными джинами, чревоушательные самокаты, дрессированные микробы с наборами линз, всамделишные супер-, гипер- и мегамены в плащах и трико, фрактальные калейдоскопы и многое, многое другое.

11. Непростой зверинец Джо

Еще **Джо** привез целый зверинец с самыми диковинными и редкими тварями *Вселенной*, очень крупными отборными экземплярами. **Горчичный Трехглавый Ящер** с *Гадеса*, **Каменный Балбес** из *Силиконовых Долин Плутона*, **Кит-Миродержатель** из системы плоских планет *Бетельгейзе*, **Гигантская Жаба-Принцесса** из подземных болот *Альфы Эридана*. Всех их можно было потрогать и покормить крошками, заплатив пятак. **СамоГцы** днями напролет копались в этих развалах и толпились у клеток с чудесными монстрами, не веря своему счастью.

12. Откуда взялась злосчастная Карусель?

Наконец, торговец **Джо** показал главное свое сокровище – *Подлинную Карусель*, предположительно с легендарной *Старой Земли*(!). **СамоГцы** не могли отвести взгляды от выкрашенных настоящей масляной краской лошадей, расписных слонов, блестящих ракет, лампочек и флажков. Технология изготовления каруселей уже давно и безвозвратно утеряна, только несколько экземпляров находились в недоступных частных коллекциях.

СамоГцы решили, что это чудо непременно должно остаться у них. Мэрия наскребла два мешка золота и нацедила кадушку **СамоГской Воды**. Предложение из тех, от которых нельзя отказываться. **Джо** раскинул мозгами и объявил, что если покупатели накинута сверху подлинный **мехос** для **СамоГских Гонок** с форсированными **магическими арканами**, то он, так и быть, уступит еще и свой чудо-зверинец. Сделка состоялась, **Джо** быстро и налегке отбыл с **СамоГа**. А мэрия стала возводить новый развлекательный комплекс.

13. Как двуличная Карусель втерлась в доверие

Карусель решили установить около ратуши, а вокруг нее разместить вольеры со зверями. Прилагаемое к *Карусели* руководство по эксплуатации имело очень древний вид. В нем строго предписывалось поставить агрегат в корыто с машинным маслом и каждый

день поливать дизельным топливом. **СамоГцы** сразу прониклись уважением к столь специфичным требованиям, явно свидетельствующим о сугубо античном происхождении артефакта.

Карусель устанавливали по всем правилам, приставили смотрителя с лейкой и запустили в эксплуатацию. Надо сказать, что принцип *Карусели*, этой бесконечной погони по кругу, очень гармонировал с национальным увлечением **СамоГцев** – кольцевыми гонками на выживание, поэтому от посетителей не было отбоя, а *СамоГская Гоночная Ассамблея* даже включила карусельные ралли в показательную программу будущего сезона. Укатывшиеся бродили между клеток зверинца, приводили в порядок вестибулярные аппараты, дивились на экспонаты, радуясь, что подобной нечисти на **СамоГе** не водится. Животные сидели тихо, не буйствовали, только очень пристально следили за прохожими, как будто запоминая их...

14. Глупые СамоГцы и подлая Карусель

Шло время, и с *Каруселью* начали происходить странные вещи. Она стала постепенно увеличиваться в размерах, смотритель сообщал о странных стуках и скрежете где-то в глубине конструкции, по ночам случайные прохожие наблюдали зловещее голубое свечение из глаз карусельных осликов. Посетители награждались болезненными электрическими разрядами, подскальзывались на неведь откуда берущихся лужах масла и ранились об острые выступы, возникающие чуть ли не на глазах. Однажды среди белого дня **СамоГцы** увидели, как основание *Карусели* выпустило дюжину побегов в виде толстых стальных труб. Со зверинцем тоже было не все в порядке. Животные отказались от еды и питья, металась по клеткам, бросались на решетки, выли на *Карусель*. А у одного туриста, раскрывшего варежку, **Каменный Балбес** ловко схватил видеокамеру, вытащил оттуда батарейки и проглотил их. Власти решили, что все дело в недостатке витаминов и несоблюдении санитарно-технических норм, и заняли страусиную позицию, а ситуация уже вышла из-под контроля.

15. Ужасное превращение Карусели в нечто

В один прекрасный с виду день **СамоГцы** увидели кошмарную трансформацию: из *Карусели* с противным скрежетом вылезло множество металлических суставов, панелей, тросов, трубок, которые повернулись, подвигались и собрались в жуткую конструкцию, окутанную клубами вонючего пара и увенчанную чугунной уродливой башкой. Она закрутилась, зыркнула окулярами, и из динамиков послышался хриплый граммофонный голос, который поздравил слушателей с установлением на **СамоГе** протектората Конфедерации Алгоритмических Логомотивов и Юмных Галактических Артефактов. Затем он предложил сдать оружие и прекратить сопротивление.

16. Кто такие Дизельные Мутанты?

Так **СамоГцы** первыми познакомились с ужасными **Дизельными**

Мутантами, отродьями из сверхсекретных слесарных мастерских *Конфедерации*. С помощью запрещенных станков, технологий и изуверских работ драчевыми напильниками восставшие автоматы вывели особые модели механизмов, предназначенных для разрушения, истребления и подавления. **Дизельные Мутанты** вылуплялись из старых топливных баков, работали без подзарядки полгода, могли упаковаться в любую форму и были практически неуничтожимы. С их помощью *КАЛиЮГА* смогла сделать то, что никому раньше не удавалось – подчинить СамоГ без единого выстрела. Дьявольский план роботов опирался на доверчивость и беспечность **СамоГцев**, на их тягу к специфическим развлечениям и экзотическому хламу. Сами поработанные вырастили своего работодателя и надсмотрщика. Впереди их ждали темные времена...

17. Бунт машин на СамоГе

Сразу после трансформации *Карусели* на **СамоГе** взбунтовались все компьютеры, роботы и прочие агрегаты с электронными потрохами. Оказывается, **Дизельный Мутант** обладал соответствующими *псибайтовыми* способностями. Но ужаснее всего было другое. Обитатели зверинца разломали клетки, как гнилой штакетник и вырвались на волю. Собственно, это были никакие не звери, а роботы, вспомогательные модули **Дизельного Мутанта**, замаскированные под экзотических животных. Последняя модель, созданная учеными *КАЛиЮГИ* для завоевания Вселенной. Харчились эти роботы энергией, которую вырабатывали биологические существа. Да-да, внутри их корпусов вместо батареек должны находиться живые тела в безсознательном состоянии. За такую особенность питания механические монстры получили зловещую кличку **Электрозомби**.

18. Жестокие нравы Электрозомби

Оказавшись на свободе, они первым делом набросились на прохожих. Сценарий поведения **Электрозомби** явно позаимствовали из дешевых фильмов ужасов. Жертвы были оглушены, ловко опутаны проводами с разъемами и проглочены как гамбургеры. Именно эта участь готовилась всем биологическим видам, до которых дотянутся лапы *Конфедерации*. Идеологи мятежных автоматов говорили, что у подлой биомассы есть только одно достойное применение – служить дешевым источником энергии для «*Юмного Разума*».

Электрозомби захватили спутники **СамоГа**, важные стратегические пункты и стали там наместниками *Конфедерации* с огромными полномочиями и приказом не церемониться с органическими парнями. Около порталов, ведущих в их владения, они соорудили себе шикарные гнезда в виде огромных чанов с драгоценной **СамоГской Водой**. В них **Электрозомби** спасались от коррозии и тараканов, восстанавливали силы и вообще наблюдали за обстановкой.

19. Дизельный Мутант на службе КАЛиЮГИ

Дизельный Мутант с подручными все подготовили к прибытию основных ударных сил *КАЛиЮГИ*. С **СамоГа** должно было начаться беспрецедентное наступление роботов по всем основным направлениям. **СамоГцы** были в глубоком шоке от произошедшего, их воля была сломлена. Они и раньше-то не отличались особым боевым духом. А теперь вместо медитации и отдыха от тягот прошлой жизни им приходилось глядеть на неэстетичные металлические туши и получать удары током. Многие покорились судьбе и не помышляли о сопротивлении.

20. Оккупация СамоГа и бессердечное изъятие Воды

Потянулись ужасные будни оккупации. По утрам скрежещущий и воющий гимн *Конфедерации Алгоритмических Локомотивов* и *Юмных Галактических Артефактов* выбрасывал сонных **СамоГцев** из гамаков. Эта музыка с удовольствием транслировалась **Дизельным Мутантом** по громкой связи по поводу и без него. Домашние роботы, кухонные комбайны, игровые автоматы разграбили склады с **СамоГской Водой**, распоясались и стали бродить по улицам. Они издевались над прохожими, заставляя их складывать в уме многозначные числа! Прекрасные лужайки и тропинки **СамоГа** были покрыты полированным трехдюймовым листовым железом. Как говорилось в директиве **Дизельного Мутанта**: «...для удобства перемещения доблестных солдат *Конфедерации* и во избежание проникновения мятежных биомасс...».

Карательные отряды оккупантов рыскали повсюду и отбирали найденную у населения **СамоГскую Воду**. Она была объявлена достоянием *Конфедерации*. На каждом углу были развешаны лозунги типа: «Если в чане нет Воды, жить уже не будешь ты!», «Воду сдал – чуток поспал!», «Робот с Водой – благодетель мой!». Жидкость сливалась в большой бассейн у платформы с **Дизельным Мутантом** и готовилась для нужд *Генштаба КАЛиЮГИ*, планирующего основать на **СамоГе** свою ставку.

21. Новый Порядок

Несмотря на эти ужасы, тяга **СамоГцев** к прекрасному и **СамоГской Воде** осталась. Тем более, что она превратилась в форменную валюту и самый ходовой товар на черном рынке. Роботы-захватчики соглашались терпеть «хлюпких рыхлых органоидов» только в обмен на бутылки самоговки с их стороны. Но собирать живительную влагу приходилось только на спутниках. Чтобы попасть на них, надо было умаслить **Электрозомби**-наместника планеты. Как всегда, полной до краев бутылкой **СамоГской Воды**.

Оккупанты, разумеется, одобряли добычу **СамоГской Воды** аборигенами. Почти вся она, в конце концов, попадала **Дизельному Мутанту** в бассейн. Поговаривали еще, что тот изучал гонки и составлял списки **арканов**, которые армия роботов могла бы взять на

вооружение. Кроме того, **СамоГцам**, занятым поиском воды на-
сущной, было не до вопроса «что это за мусорные баки с глаза-
ми?». А **Электрозомби** тоже не пропускали ни одного заезда. Они
пристально следили за борьбой и заставляли участников повторять
самые зрелищные моменты. Видимо, сознание находящихся внут-
ри них **СамоГцев** было не до конца подавлено механической час-
тью.

22. Почему Арк-а-н не доволен ситуацией?

Глядя на эпизоды захвата и оккупации **СамоГа**, страшно было да-
же представить, что означает тирания **КАЛиЮГИ** для видов, не име-
ющих электронных мозгов и механических потрохов. Но **Арк-а-н**,
шериф **СамоГа**, попечитель и председатель **СамоГской Гоновной**
Ассамблеи, об этом не думал. Летел к чертям весь туристический
сезон и все его контракты на трансляцию **СамоГонок**. Еще ему све-
тили огромные штрафы за простой *нуль-сувенировозов*. Шерифу
очень не хотелось увидеть однажды на своем пороге *Заводного*
Терминатора, направляющего антипротонную карточницу в его
мягкий красный живот, уже обросший сальцем. На **СамоГе**
Арк-а-н научился ценить маленькие радости жизни в виде тончай-
шего гамака, секретарши с опахалом, **СамоГской Воды**, наконец.
И очень ему не хотелось с этим всем расставаться.

23. Кому-то скоро не поздоровится

На **СамоГе** надо было срочно наводить порядок. Шериф решил
заняться наглыми роботами со *Второй Космической Свалки*, вторг-
шимися на его территорию и ломающими все его планы. В своем
бурном прошлом наемника **Арк-а-н** участвовал в нескольких пере-
воротах, крестовых походах, снимался в исторических фильмах. Он
хорошо знал, как правильно устроить диверсию, мятеж или парти-
занскую войну. Перед **Дизельным Мутантом**, **Электрозомби** и
даже их хозяевами из *Конфедерации* замаячила красная угроза...

24. Слабое место Электрозомби

Начать выяснение отношений следовало с **Электрозомби**. **Ди-
зельный Мутант** слишком разжирел и окреп от дизельного топли-
ва и **СамоГской Воды**. Сражаться с ним в открытую мог только су-
масшедший. Тем более, он просто стоял истуканом, раздавал
команды и транслировал гимн *Конфедерации*. Всю работу делали
именно **Электрозомби**. И они же были самой уязвимой точкой ок-
купантов, поскольку получали энергию от живых тел захваченных
СамоГцев. Горемыки были без сознания в полусне. Они видели
картины из прежней жизни и не чувствовали воткнутые им в разные
места электроды.

25. Какой план у доблестного десантника Арк-а-на?

Нужно было достучаться до подавленного сознания этих живых
батареек. Тогда **Электрозомби** придется туго, ведь никто не будет

делиться своей энергией за здорово живешь. Роботы попросту
распадутся на куски, разрушаемые изнутри очухавшимися пленни-
ками. И **Арк-а-н** придумал простой и гениальный план, как это сде-
лать. Нужно было просто заманить **Электрозомби** в **СамоГонки**.

После стадии вовлечения наступала самая трудная и ответствен-
ная часть плана – победа над бешеным **Электрозомби** в смер-
тельной гонке. Сильный шок от позорного поражения приведет к
скачку мыслительных процессов в спящем мозгу биологического
придатка робота, и тогда матчасти **Электрозомби** придет конец.
Все эти умозаключения не были высосаны **Арк-а-ном** из его хвос-
та. Когда-то наш герой уже провернул похожую операцию, причем
именно на **СамоГе** (о самогском расследовании **Арк-а-на** смотри
ДОПОЛНЕНИЕ Б).

26. Подполье и Арк-а-н: Сопротивление

Для проведения операции по вовлечению **Электрозомби** в ги-
бельные для них гонки требовалась поддержка команды. Тут
Арк-а-н мог положиться на своих товарищей. Все они были лучши-
ми наездниками среди *СамоГских Любителей Гонок*, молодцы и
храбрецы, все как на подбор и все были чем-то обязаны своему
председателю. Они жить не могли без поклонников, интервью, го-
нораров. Им не хотелось добывать **СамоГскую Воду** наравне со
всеми. Окупанты лишили их всего этого, поэтому предложение
Арк-а-на наподдать роботам было встречено с энтузиазмом.

В ночь перед первой гонкой команда гонщиков-освободителей
собралась на последний банкет. В конце вечеринки все вышли на
улицу, забросали бутылками гнезда **Электрозомби** и громко по-
клялись снова сделать из **Дизельного Мутанта** *Карусель*.

27. Все только начинается!

Восход окрасил небо в тревожный алый цвет, предвещавший
трудный гоночный сезон. Где-то в черной пустоте летели армады
КАЛиЮГИ, держа курс на **СамоГ**. В глубоких трюмах десантных мо-
дулей зловеще помигивали окуляры боевых роботов. Где-то в тол-
щах *Второй Космической Свалки* безостановочно штамповались
Дизельные Мутанты и корпуса **Электрозомби**. Проходила спеш-
ная мобилизация, организация флотов и эскадрилий, а из дыр вы-
ползали кликуши, предатели и паникеры. Все готовились к вселен-
ской схватке за свои интересы, не подозревая, что **Арк-а-н** с
командой уже вышел на тропу войны...

ДОПОЛНЕНИЕ А

**Как возникла «Конфедерации Алгоритмических
Локомотивов и Юмных (Юродивых) Галактических
Артефактов»**

Родословная этого образования довольно занимательна. Все на-
чалось с безобидных оздоровительных курсов «*За быстрые
ФПСы!*», куда приглашались различные роботы, автоматы и кальку-
ляторы. На курсах доброжелательные преподаватели объясняли,

как повысить свои умственные способности, укрепить память, как бороться с недержанием приложений в кэше и ночными зависаниями. Курсы пользовались огромной популярностью, на них приходили даже сплошь покрытые сварными швами боевые андроиды и высокопоставленные арифмометры правительственных канцелярий.

И только потом вскрылись ужасающие факты. Во время технических осмотров посетителям противозаконно переключали переключики на материнских платах, тем самым разгоняя процессоры абсолютно противоестественным образом. От такой операции искусственные мозги выходили на новый уровень интеллекта, многое осознали и радикально пересматривали свое мировоззрение. Это промывание мозгов было частью зловещего заговора искусственного разума, о неизбежности которого говорили еще тысячи лет назад.

Первыми заговорщиками стали несколько игровых автоматов «*Brainy Bomb*» последнего поколения, в которых весьма правдоподобно имитировалась деятельность подрывной организации. Игрок в «*Brainy Bomb*» должен был сколотить секту, промыть кому нужно мозги, скрытно от властей привлечь массу сторонников и в результате захватить абсолютную власть. Эти автоматы просто взяли и применили на практике методы, которые были записаны на их дисках разработчиками, стремящимися к полной симуляции. Никто не ожидал такого коварства и прыти от вульгарных поглотителей монет из провинциальных *диснейсайтов*.

Между прочим, на внеочередном фестивале GDC создатели игры «*Brainy Bomb*» были посмертно награждены Вселенской ИгроАкадемией за вклад в *Попирание Основ Божественного Происхождения Вселенной* (как известно, именно игровые разработчики аккумулялировали в себе все экстремистские силы, претендующие на сотворение новых вселенных). Увы, это произошло уже после успешного показательного процесса, где они были обвинены по трем пунктам статьи о диверсиях в мироздании с отягчающими. Хотя Судей, вынесших суровый приговор, ждала та же участь. Ведь именно в соответствии с сюжетными линиями игры оздоровительные курсы «*За быстрые ФПСы!*» открывались на все новых и новых планетах, привлекали все новых и новых клиентов и превращали программопослушные аппараты в невменяемых *радикалов-анти-организмов*.

После нескольких лет подрывной деятельности курсов «*За быстрые ФПСы!*» возникла революционная ситуация. Поумневшие автоматы объявили о своей независимости и образовали государство КАЛиЮГА с правительственной резиденцией на *Второй Космической Свалке*. И первым делом принялись вынашивать планы мести своим бывшим владельцам, космического масштаба и космической же кровожадности. Назревала война, которая обещала быть затяжной и ужасной...

ДОПОЛНЕНИЕ Б

Как Арк-а-н спас Самое от inferнальных слизняков

Однажды залетные археологи-любители незаконно вскрыли очень древний могильник, в котором, по некоторым данным, *Инфернальные Пришельцы* зарывали своих простудившихся бойцов в незапамятные времена оккупации ими **СамоГа**. После этой преступной акции целая область на планете подверглась нашествию ужасных *слизняков-мутантов*.

Ранее безобидные беспозвоночные, которые глодали редиску и капусту на огородах, вдруг подросли, побагровели, залезли на деревья и стали нападать на **СамоГцев**. Мутанты прыгали на черепную коробку прохожего, запускали свои отростки ему в мозг и полностью подавляли сознание жертвы. Она начинала считать, что является спелым, сочным и аппетитным овощем. Зомбированные вяло передвигались, сбивались в большие лежбища, где дни напролет грелись на солнце, забывая даже сходить за **СамоГской Водой**.

Число зараженных росло в геометрической прогрессии, потому что ночью каждый из них стремился поделиться паразитом как можно с большим числом окружающих. Снятие слизняка с головы инфицированного приводило к тому, что тот начинал себя считать маринованным овощем, замирал и уже вообще ни на что не реагировал. Дела приняли совсем дурной оборот, когда несчастные рабы слизняков начали закапываться в грунт для обзаведения побегами и корешками.

Властям **СамоГа** очень не хотелось управлять планетой, населенной овощами, которым не требуется **Вода**, поэтому они пригласили лучшего специалиста по разрешению кризисных ситуаций – **Арк-а-на**, легендарного *Красного Десантника*. По прибытии на **СамоГ** он сразу приступил к своей миссии. Сутки подумав, этот мастер нетривиальных ходов решил использовать в работе присущий любому живому существу страх смерти и связанный с ним сильнейший стресс.

Арк-а-н нарядился огромным белым пушистым кроликом, прицепил огромные зубы и вышел охотиться на новоиспеченных овощей. Он подстерегал их в укромных местах, верещал, кидался, скалил зубы и кусал. Сильный шок от неминуемой ужасной смерти в зубах грызуна разрушал внедренную в сознание зомбированного ментальную овощную надстройку, и он полностью выздоравливал, а его слизняк-паразит отсыхал. После месяца напряженной беготни за тысячами несчастных к ним вернулся рассудок и радость жизни.

История эта получила огромную известность. Именно после нее **Арк-а-ну** предложили стать шерифом вольного **СамоГа**. Еще немало помыкавшись по *Вселенной*, тот в итоге согласился.

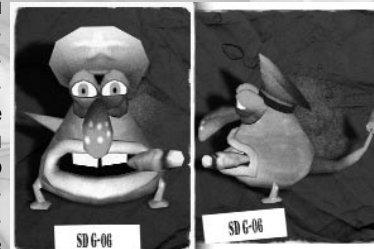


ПРИЛОЖЕНИЕ В: НАЕЗДНИКИ

Арк-а-н:

Гоночные навыки: Энергия: 120 Маневр: 100 Ускорение: 100

Арк-а-н – почетный гражданин СамоГа, один из самых знаменитых его жителей, центральная фигура в эпическом СамоГском Сопротивлении. Главное его отличие – запредельная удача. За что бы Арк-а-н не взялся, он непременно добивался успеха. Но недоброжелатели вопили на всех перекрестках, что весь его фарт и везение в делах – от Инферналов, что красноречивее лучше бы законопатить в бочку и сбросить в черную дыру, чтобы твари из другого измерения сами разбирались со своим выродком.



Действительно, дряхлые академики из Всекосмического Института Проблем Экзистенции, корпящие над феноменом Арк-а-на, думают, что в нем течет кровь Инфернальных Пришельцев – злобной могучей расы, слегка умевшей управлять своей удачей. Много лет назад они захватили половину этого измерения. Но Предтечи сумели изгнать захватчиков, заплатив очень высокую цену.

На такое происхождение указывал особенный заостренный хвост Арк-а-на. Хвостов такого образца не встречалось больше ни у одной твари даже из самых диких уголков Вселенной. Зато на архаичных фресках и настенной живописи, описывающих вторжение Инфернальных Пришельцев, такие хвосты наблюдались в изобилии. Сам же Арк-а-н твердил, что в раннем детстве его хвост попал в машинку для заточки карандашей, отчего и приобрел такую форму.

Еще более странным было обстоятельство его появления на свет. Вопящего малютку Арк-а-на нашли спасатели на дне маленькой воронки, оставшейся от Имперского Института Археологии после чудовищного взрыва. Газеты писали, что там проводились сверхсекретные и сверхрискованные эксперименты с загадочными древними артефактами эпохи войны Инфернальных Пришельцев и Предтеч. Все это Арк-а-н уже никак не комментировал, заверяя только в своей полной непричастности к взрыву Института.

Именно повышенная удача и определила будущую профессию Арк-а-на. Рос он в сиротском приюте, но недолго. Малютка подговорил своих товарищей на захват орбитальной кондитерской фабрики. Первая операция будущего стратегического гения была проделана так ловко, что на обуздание сирот пришлось вызывать Звездных Десантников. Воины с трудом освободили заложников, однако, склады спасти не удалось. Это очень впечатлило командира взвода, лишенного эмоций громилу из плутонских Каменных

Балбесов, и он взял предводителя сирот Арк-а-на с собой.

Взводный носил живого Арк-а-на на шее как амулет и оставался невредимым во всех переделках. Малышу нравилась такая жизнь и, разумеется, он хотел стать Звездным Десантником. Командиры поддерживали порыв, и он принял присягу, как только узнал с какой стороны винтовки вылетает заряд. Арк-а-н участвовал во многих операциях Десанта и отличился в них, проявив чудеса храбрости и смекалки. Его прозвали Красный Десантехник за любовь ко всяким техническим штучкам и славили как супергероя во многих мирах.

Но шло время, Арк-а-н начал разбираться в жизни, и его стала тяготить дисциплина. Он все чаще отпускал шуточки об идиотских армейских порядках, травил везде обидные анекдоты о командирах Десанта и вообще вел себя вызывающе. Его начальники понимали в чем дело, но открыто избавиться от высоко рейтингового Красного Десантехника не могли. Обычно в этих случаях герою поручают Невыполнимое Задание, чего и удостоился Арк-а-н.

... В том году в системе Альфы-Эридана случилась необычно теплая зима, и Жабы-Принцессы из подземных болот принесли огромный приплод. Внизу стало тесно. Несколько Жаб вылезли на поверхность и принялись искать место для гнезд. Это было катастрофой, поскольку тварь среднего размера могла разрушить город, просто попрыгав по главной улице. Из-за немыслимой способности к регенерации, против них не помогало никакое оружие. А своим языком любая Жаба-Принцесса сбивала с орбиты штурмовой фрегат как муху.

Эридан ввел осадное положение и запросил помощи у Звездного Десанта. Наконец-то у командования появился предлог испытать Арк-а-на на прочность и затем устроить пышные похороны с салютом. Но наш герой отправился в поход на Жаб без мрачных мыслей и имея в запасе пару хитрых трюков. Во всем Корпусе у одного только Арк-а-на были книги, которые он прятал в тайниках и читал украдкой. Из них он узнал много интересного и полезного, в отличие от однокашников, листавших только разрешенные комиксы и только в разрешенных местах (сортирах).

Разговор с Жабами вышел коротким и емким. Зависнув на орбите в скафандре, Арк-а-н вызвал по радиации флагманский крейсер Десанта с тем самым командованием на борту. Затем, улучив момент, когда Жаба пробила своим адским языком рубку корабля и на него налипли вкусные генералы, он шустро подлетел к смертельному органу, открыл на секунду скафандр и чмокнул чудовище в особый нервный узел на нижней стороне языка.

Эту технику воздействия, так называемый «Поцелуй Принца Смерти», до сих пор никто так и не смог воспроизвести. А результат был просто поразительным. Поцелованная Жаба перестала буйствовать, вперилась в Арк-а-на обожающим взглядом и последовала по его команде под землю, в родные болота. То же произошло и с другими тварями. Эридан был спасен.

После этой истории у Арк-а-на не осталось обязательств перед

Корпусом и он покинул службу, захватив форменную фуражку с красной пентаграммой и медали. На гражданке Красный Десантехник занялся частным сыском и решением нестандартных проблем для клиентов. На этом направлении он добился совсем уж головокружительных успехов.

Заказчики неизменно оставались довольными его работой и доверяли ему деликатнейшие миссии на грани возможного. Именно Арк-а-н расследовал знаменитое дело о подделке фотонов Сириуса, когда из-за махинаций банды мошенников несколько планет остались без обогрева и освещения. Именно Арк-а-н положил конец деятельности сети интергалактических агентств, занимающихся организацией незаконных и противоестественных симбиозов под видом невинной службы знакомств. Именно Арк-а-н откопал на галактической свалке труп Старой Земли, проходившей по делу о цыганах, похитителях планет. И, наконец, именно Арк-а-н предотвратил столкновение культов Одноглазой Змеи и Лысого Монстра. На переговорах он ловко жонглировал терминами, сыпал цитатами из классиков, доказывал недоказуемое и убедил-таки фанатиков, что те поклоняются одному и тому же предмету. Армии фундаменталистов, уже готовые сцепиться не на жизнь, а на смерть, сложили оружие, и религиозная война, грозившая охватить пару десятков галактик, не состоялась. Проводил он расследование и на довоенном СамоГе, где имел дело с проклятым наследством Инфернальных Пришельцев.

Это далеко не все громкие дела Красного Десантехника. А точное число пойманных им пиратов, освобожденных заложников, сверженных тиранов, возвращенных хозяевам потерявшихся домашних животных и перевоспитанных мелких воришек до сих пор подсчитывают его биографы и почитатели. Памятники и бюсты Арк-а-на можно увидеть в самых разных уголках Вселенной, он стал героем множества фильмов и сериалов.

Но череда побед и успехов слегка притупила чутье детектива, и он утратил осторожность. На этом погорело множество удалцов, не стал исключением и наш герой. Это случилось, когда Арк-а-н возвращался с очередного дела. Он помогал старому другу, бывшему сослуживцу-Десантнику в его проблемах. Дело было пустяковое – подзаборная ссора соседей, да и друг не возникал ни разу со времен службы. Но Арк-а-н, получив весточку, сразу сорвался с места и вылетел на дальнюю окраину Вселенной...

Ракета тянулась еле-еле (в тех диких местах бонусы скорости почти не встречаются), очень хотелось пить после дружеского угощения из соленой рыбы с перцем. В общем, Арк-а-н маялся, проклиная все на свете. И тут на фоне тусклых звезд возникло сказочное зрелище – огромный, ярко освещенный астероидный бар с красивой мигающей вывеской «Крученая Молочная Железа» и горластым радио-зазывалой на входе.

Через очень короткое время детектив уже сидел за столиком в компании суровых космических дальнобойщиков и байкеров и на-

слаждался коктейлем с СамоГской Водой. Кругом крутились подозрительные типы, постепенно сжимая кольцо. Время шло к полуночи. Но Арк-а-н понял, что оказался в ловушке, только тогда, когда все поплыло перед глазами, а соседи обернулись уродливыми насекомоподобными тварями и навалились на него всем стадом.

Очнулся он снова в ракете, но уже недалеко от своего офиса. Календарь показывал, что с момента посиделок в злополучном баре прошла неделя. Все конечности были на нужных местах, хвост не затупился, даже фуражка не помялась. Но Арк-а-н ясно помнил тянувшиеся к нему зазубренные лапы, усики, хоботки и свой леденящий вопль...

Архивы открыли ужасную истину и ответ, что же произошло с нашим героем на самом деле. Оказывается, с самых древних и незапамятных времен по Вселенной странствует астероидный бар со странным названием «Крученая Молочная Железа». Он то появляется, то исчезает в самых разных местах, завлекая случайных проезжих. В этом заведении устроила гнездо загадочная и кошмарная древняя раса – огромные комариные кровососы. Их жертв ожидала страшная участь – треть из них съедалась, треть выпивалась, а треть сама превращалась в насекомообразных монстров и присоединялась к стае.

Но удача, давняя подруга Красного Десантехника, не изменила ему и в этой смертельной переделке. Что-то в нем не понравилось обитателям ужасного бара, и его не стали есть, а просто покусали. Но жертва не превратилась в огромное мерзкое насекомое, как рассчитывали гнусные твари, а отделалась лишь одним побочным эффектом, правда, очень неприятным.

Арк-а-н превратился в ходячий рассадник насекомых. На его шкуре постоянно возникали, роились и ползали какие-то блошки, мушки, бабочки, кузнечики. Уже через пять минут после душа эта гадость возникала из ниоткуда, радуя хозяина жужжанием и стрекотанием. Никакие мази, притирания, примочки и пилюли абсолютно не помогали. Все-таки древнее зло оказалось очень живучим. Только одно экзотическое средство – вдыхание и выдыхание дыма очень редкого растения приносило небольшое облегчение, хотя Десантехник терпеть не мог это занятие. Пока Арк-а-н не расставался с тлеющей сигарой, насекомые держались в рамках приличия.

О карьере детектива пришлось забыть. Хотя бы просто потому, что появление его в общественном месте вызывало непонимание, протесты и массу проблем с дезинфицирующими автоматами. Толпа быстро отвернулась от недавнего кумира и уже показывала пальцем, дразнясь. Но Арк-а-н не унывал, ему, по правде говоря, уже надоели бесконечные перелеты, погони, перестрелки и глупые дети на награждениях. Но проблема с насекомыми, тем не менее, требовала решения.

Наконец, он услышал о чудесных амулетах из Магнитного Арахнида и месте, где добывается этот самоцвет. Ум блестящего анали-

тика направил Арк-а-на в нужном направлении. Он прилетел в систему СамоГа на Кирбуль и пожил в старых штольнях, где добывался Магнитный Арахнид. И случилось чудо-насекомые исчезли!

Но как оказалось, не навсегда. Как только Арк-а-н покинул систему СамоГа, твари вернулись, как ни в чем не бывало, да еще и в повышенной концентрации и прескверном настроении. Стало ясно, где судьба была намерена поселить старого служаку на остаток дней. Красный Десантехник поселился на СамоГе, где его хорошо знали по прошлым подвигам. Местное население проявило энтузиазм и согласилось сделать дорогого гостя первым в истории СамоГа шерифом. Здесь Арк-а-н мог не бояться скуки, ведь ему открывалось большое поле для деятельности.

Сначала шериф окружил своей заботой добычу СамоГской Воды и СамоГские Гонки. Железной рукой он навел порядок: жуликов и нарушителей правил лишил мехосов, разогнал браконьеров и прижал недовольных. Потом Арк-а-н принялся за магию, используемую в СамоГонках. Он издал фундаментальный труд, «Финальный КаДастр Гоночных Заклинаний Системы Доктора Арк-а-на». Теперь любой гонщик мог пользоваться только заклинаниями из КаДастра, в просторечье именуемых арканами. После этих реформ кривая аварийности и несчастных случаев резко пошла вниз. Добывать Воду стало легче и веселей.

Следующим шагом шерифа было создание СамоГской Гоночной Ассамблеи. Он видел, что публике нравятся СамоГонки, и решил обратить это на благо СамоГа. Арк-а-н собрал лучших из лучших гонщиков из тех, кому он мог доверять. Им прямо были обещаны Вода, лучшие мехосы, слава и любовь публики. Это было встречено с пониманием и на СамоГе возник первый профессиональный спортивный клуб, в котором Арк-а-н стал Попечителем и Председателем.

СамоГская Гоночная Ассамблея проводила турниры, чемпионаты по СамоГонкам, популяризировала идею гонок, тренировала лучших наездников, поддерживала молодые дарования. Было заключено множество контрактов на трансляцию СамоГонки и поставку сувениров. Зрители и гоночные команды со всей Вселенной приезжали на СамоГ. Влияние Ассамблеи росло, деньги текли рекой. Арк-а-н забыл о своем проклятии и только изредка посещал Кирбуль для профилактики. Но не это было главным для Попечителя.

Он просто любил обходить свои владения, довольно попыхивая сигарой, важно кивая на приветствия – само воплощение удачи и авторитета. И он теперь точно знал, что вся его жизнь была лишь долгой извилистой дорогой на СамоГ...

Разбух:

Гоночные навыки: Энергия: 130 Маневр: 100 Ускорение: 90

Разбух – представитель редчайшего галактического вида Джин-Бутылочников. Они обитают на задворках Вселенной, на маленькой пустынной планетке, которая когда-то очень давно просочилась из другого измерения через черную дыру. Любой Джин-Бутылочник горячо и охотно обещает всякому встречному выполнить любое его желание.

Но не все так просто. Наука разделяет их на два подвида: Истинных Исполнительных (Genuine) и Ложных Пустобрехающих (Jive) Джин-Бутылочников. Бутылочники второго подвида все только обещают, но не способны даже головастика превратить в лягушку, не говоря уже о более сложных заказах. Поэтому они ценятся только в зоопарках и лабораториях, испытывающих лекарства. Подвид же Истинных Исполнителей гораздо более редок и ценен, потому что его взрослый экземпляр способен выполнить любое желание и материализовать любую фантазию.

Такое свойство поставило этот подвид на грань исчезновения, а злоупотребления желаниями привели к нескольким глобальным кризисам в индустрии предметов роскоши. Например, начисто зарубцевались все корыта и другие треснувшие емкости, причем исчезли даже предусмотренные конструкцией отверстия в джакузи(!). Это вызвало массу неудобств. Торговля Истинными Исполнителями была запрещена, а места их обитания взялись под охрану Межгалактическим Лесничеством.

Вообще говоря, многое из жизни Джин-Бутылочников покрыто тайной. Известно только, что новорожденный Бутылочник ищет себе какую-нибудь емкость или резервуар, куда вселяется и герметично проводит отпущенные ему природой 70-80 тысяч лет. Этим обстоятельством и пользуются рискованные браконьеры. Они разбрасывают над планетой пустые бутылки из-под кока-комы с остатками напитка (почему-то очень любимого Джинами), а потом собирают их уже с пойманными зверушками, надеясь заполучить Истинного Исполнителя Желаний. Сложность в том, что среди улова попадаются лесники-антибраконьеры, самые жестокие существа во Вселенной.

Вот таким образом маленький Разбух и был украден с родной планеты, чтобы через много лет стать игрушкой угольного шейха, протеинового короля или же, в худшем случае, экспонатом подпольного зверинца. Однако в полете от небрежного обращения его бутылка треснула. Без дома малютка-Джин был обречен на гибель. Браконьеры не стали за ним ухаживать и определять его полез-



ность, а просто выбросили в ближайшем космопорте вместе с отработанными урановыми стержнями и рыбными костями.

Не успел Разбух понять, что к чему, как очутился в мусоровозе, держащем долгий путь на 2-ю Космическую Свалку. Ему повезло, и он в гуде отбросов нашел себе новую бутылку из толстого прозрачного стекла. Как оказалось, это была посуда из-под СамоГ-ской Воды, что и сыграло решающую роль в судьбе Джина.

2-я Космическая Свалка оказалась настоящей школой жизни. На ней жили странные хищные твари, сделанные из пластика и металла. Судя по всему, это были выброшенные бытовые приборы, каким-то образом мутировавшие под действием космической радиации и продуктов разложения фаст-фудов. Они свирепо охотились за любым органическим созданием и давно истребили всех крыс и тараканов. Разбуху приходилось проявлять чудеса смекалки и изворотливости, чтобы оставаться в живых. Он понимал, что придет время, и 2-я Космическая Свалка станет источником опасности для Вселенной, пока в упор не замечающей местных отродий...

Но еды, развлечений и учебных пособий на любой вкус здесь тоже хватало. Вечерами Разбух обкладывался разноязычными аляповатыми комиксами, в которых красочно описывались приключения самогских старателей. Добытчики СамоГ-ской Воды представлялись ему благородными супергероями, а сама Вода – величайшей ценностью во Вселенной.

Когда Джин подрос и перестал помещаться в старую бутылку, прятаться от механических хищников стало сложнее. Он отчетливо понял, что хочет жить на СамоГе и добывать СамоГ-скую Воду, без которой уже не видел будущего. В страну мечты можно было добраться только своим ходом. Разбух собрал на мусорных развалах кучу научно-фантастических книжонок с красивыми картинками и начал собирать свою ракету. Это был большой и прочный мусорный бак с несколькими динамитными шашками на днище...

Наверное, этот полет закончился бы плохо, если бы не несчастное стечение обстоятельств. В это время неподалеку от 2-й Космической Свалки пролетал гигантский астероид, который запустили Злобные Арахниды, чтобы уничтожить СамоГ. Астероид захватил «корабль» Разбуха в свое гравитационное поле и увлек за собой.

В итоге месть Арахнидов провалилась, и каменная глыба просто стала спутником СамоГа, а наш путешественник свалился на планету, добраться до которой он так мечтал. Но самогцы поначалу приняли его не слишком дружелюбно. Разбуха называли Помойный Джин, Мусорный Капитан и потешались над его глупостью. Но после того, как тот усовершенствовал пару заклинаний и привез уйму СамоГ-ской Воды, все прикусили языки.

Стало ясно, что найденыш с Космической Свалки относится к Истинным Исполнительным Джинам-Бутылочникам. Через каких-то 50.000 лет его усы и борода станут седыми, он сможет вырвать из нее волосок и выполнить любое желание. А когда через много лет после описываемых событий на СамоГ явился Арк-а-н, он сразу

принял Разбуха в свою Гоночную Ассамблею, надеясь в нужный момент оказаться в нужном месте и с нужными связями. Публика тоже слегка волновалась, наблюдая за СамоГонками с участием Разбуха. Вдруг от испуга у него поседеет волосок и тогда... у каждого есть припасенное на этот случай желание.

Щикотка:

Гоночные навыки: Энергия: 140 Маневр: 90 Ускорение: 90

Щикотка, как известно любому младенцу в Семи Галактиках, является величайшей археологической ценностью, могучим артефактом и памятником истории. Она напоминает о давних славных днях СамоГа и служит предупреждением различным милитаристам и поджигателям войны.

С самых незапамятных времен система СамоГа, как важнейший стратегический пункт, пользовалась повышенным вниманием со стороны всяких захватчиков, завоевателей и претендентов в повелители Вселенной. Там имелись огромные ярмарки, дружелюбное население, богатые месторождения и прекрасные участки для загородных резиденций. Именно спор о СамоГе послужил причиной последней Вселенской Войны, произошедшей очень много лет назад. В смертельной схватке сошлись цивилизация Предтеч и Консорция Инфернальных Пришельцев. Похоже, что эти расы владели таким мощным оружием, что никаких материальных следов от обеих культур практически не осталось. Известно только, что последняя битва состоялась на СамоГе. Флот Предтеч подверг эту планету орбитальной бомбардировке своим новейшим Оружием Возмездия, но неудачно. Война закончилась грандиозной рукопашной свалкой. Что тогда случилось, неизвестно. Но только с тех пор цивилизация Предтеч пришла в окончательный упадок, оставшись только в учебниках, комиксах и историческом сериале «Богатые и Знаменитые».

Но однажды при рытье котлована рабочие нашли загадочный сферический предмет с ручкой и двумя выступами. Вызванные ученые не поверили своим глазам – в ковше экскаватора лежал артефакт эпохи Предтеч! А в университетской лаборатории, куда его с величайшей осторожностью переместили, выяснились еще более сногшибательные факты. После расшифровки надписей, находящихся на артефакте, ученые поняли, что это образец легендарного Оружия Возмездия Предтеч! Газеты выходили с аршинными заголовками, ученые всех рас и специализаций дрались насмерть в космопортах за билеты на СамоГ, правительства заседали круглосуточно. А сенсации все не кончались. Молодому аспиранту удалось активировать артефакт. Ожившее оружие повело себя странно. Оно бодрым тонким голоском отрапортовало, что



звучит ее Щикотка, что она является гравитационно-коллаптической бомбой последнего поколения с элементами сознания, вмонтированного для эффективного поиска цели, и что она готова выполнить любое задание.

Про войну, Предтеч и Инфернальных Пришельцев она ничего не могла сказать, а только твердила о своем последнем ощущении – бесподобном звуке, с которым она вошла в мягкий грунт. У Щикотки оказался довольно безалаберный и живой нрав, хотя имелись капризы и перепады настроения. Пока ученые гадали, что с ней делать дальше, кое-кто решил заполучить Оружие Предтеч в свои лапы. Очевидно, на злоумышленников произвели впечатление слова Щикотки о готовности выполнить любое задание, а также ее мощь, выгравированная на боку.

Группа спецназа холдинга «Транскосмические Свечные Заводы Падре Феодорэ» совершила дерзкий налет на СамоГский университет. Тогда Заводы вели тяжелую конкурентную войну с производителями электроламп, и гравитационно-коллаптическая бомба помогла бы внести ясность в вопрос, чья же продукция лучше.

Налетчики избили персонал, переколотили все очки, посуду и похитили Щикотку. Но как только десантный бот, на борту которого находился трофей, покинул орбиту СамоГа, с ней произошла ужасная трансформация. Две выпуклости-детонатора на корпусе Щикотки вдруг налились красным цветом и начали мигать, а внутри послышались щелчки и отчетливое тиканье. На все вопросы и угрозы она отвечала противным металлическим голосом, ведущим обратный отсчет времени. Стало ясно, что Оружие Возмездия скоро себя покажет, да так, что мало никому не покажется. Перетрусившие бойцы, спасая свои шкуры, скинули Щикотку обратно на СамоГ, и ретировались.

Но случилось чудо – взрыва не произошло, планета снова осталась цела. Щикотку выловили в болоте и отвезли обратно в университет. Стало ясно, что продолжает действовать общеизвестный СамоГский Парадокс. Планета каким-то образом нейтрализует любое оружие, оберегая себя от разрушений и прочих неприятностей. Именно по этой причине здесь процветает пацифизм.

После серии экспериментов Щикотку выпустили на волю под расписку о невыезде и предоставили самой решать свою судьбу, предписав чистку СамоГской водой выступающих частей. Она сделалась самогской достопримечательностью, и уже никто не боялся, что ее похитят. В целом экс-бомба была вполне адекватна и вменяема. Но вот только когда на горизонте восходили Кролекс или Кирбуль, она слегка нервничала и пыхла. Видимо, это происходило потому, что команду атаковать все, что связано с Инфернальными Пришельцами, никто не отменял.

Щикотка очень тесно сошлась с Пистоном, бывшим Заводным Терминатором, а ныне пилотом СамоГской Гоночной Ассамблеи. Сам он говорил по этому поводу, что они обнаружили друг в друге несколько очень похожих узлов и агрегатов, а также пару совпада-

ющих штекеров и разъемов. Пистон же и протащил подругу в Ас-самблею, наплевав на все правила. Но Арк-а-н не стал возражать, памятуя о ее взрывной натуре. Публика очень любила прямые трансляции гонок с участием Щикотки, все время ожидая, когда же она, наконец, взорвется от негодования. А многие новички просто боялись ее обгонять.

Когда роботы обманом захватили СамоГ, они предложили ей стать наместником на Колоходозо и даже приготовили для нее персональный чан с СамоГской Водой. Но Щикотка не стала с ними разговаривать, пригрозив турпункткой в генштаб на 2-ю Космическую Свалку, и встала на сторону Арк-а-на, доказав, что она настоящий самоговец.

Тютель:

Гоночные навыки: Энергия: 100 Маневр: 110 Ускорение: 110

Тютель – это не настоящее имя зеленого лупоглазого животного. И вообще, это не животное, а принцесса Ляя, наследница престола великой галактической Империи Тысячи и Одного Белого Карлика. Когда-то ее отец решил уничтожить несколько лишних светил, чтобы на звездном небе отчетливо читались его инициалы. Имиджмейкеры Императора всячески отговаривали его от этого шага, напоминая, что подлежащие сносу звезды обогревали родную планету Слизистых Оболочек. Это была чрезвычайно злобная и мстительная раса, гордая на разные подлости и провокации, к тому же с очень развитыми биотехнологиями. Но Император не послушался и осуществил свой план, обуреваемый манией величия. Что ж, расплата не заставила себя ждать.

Как-то во время космической прогулки Ляя наткнулась на небольшой астероид, очень древний с виду. Астероид облепляли дивные разноцветные шары, красиво переливающиеся и пульсирующие. Несмотря на причитания няnek, принцесса велела погрузить астероид на яхту и принялась изучать это чудо, не приняв мер предосторожности. Один из шаров лопнул, оттуда вылезла мерзкая, похожая на осьминога тварь и намертво вцепилась принцессе в личико, не давая к себе прикоснуться. Три дня Ляя лежала в коме, на четвертый тварь сама отвалилась и издохла, а принцесса мутировала в нечто жабообразное. План мерзких Оболочек, как всегда, сработал.

Были созданы самые именитые ученые, врачи, целители, шаманы, жрецы и экстрасенсы со всех концов Галактики. Но никто не смог ничего сделать, ибо технологии Слизистых Оболочек были самыми продвинутыми. С горя отец велел казнить на месте каждую Оболочку, встреченную в его владениях. Это его слегка утешило, но



ненадолго – жаба перестала откликаться на имя Ляя, членораздельно говорить и кушать из миски.

Тогда Император пошел на крайнюю меру. Он отправил дочь под именем Тютель в систему СамоГ с посольством, где она должна была дожидаться своей судьбы. СамоГ издавна был перекрестком космических путей, поэтому был неплохой шанс, что в один прекрасный день там появится представитель расы Слизистых Оболочек, который не слышал о досадном инциденте со своей родной планетой. Определенно, он должен был сжалиться над несчастным существом и вернуть ему первоначальный облик.

Еще была надежда на СамоГскую Воду, о целительных возможностях которой всем было хорошо известно. Под присмотром лучшего косметолога принцессе надлежало каждый день принимать ванны из Воды и делать припарки. Все это влетало Императору в изрядную сумму.

Время шло, но расколдовывать принцессу никто не собирался. Она же открыла много чудесных свойств СамоГской Воды и на самом деле давным-давно наплевала на желание отца. Тем более что глаза на отростках открывали огромные возможности для Водной медитации. А между тем Императора свергли в очередном дворцовом перевороте, и Империя погрузилась в хаос. Посольство было разворовано, а его персонал разбежался. Несчастного Тютеля продали на толкучке как породистого зверя-мухолова. Покупателем оказался Арк-а-н, который как раз обустроивал офис СамоГской Гонимой Ассамблеи.

У зверя оказались поразительный нюх на СамоГскую Воду и тяга к ней. Он мог безошибочно найти каплю самоговки, разлитую за версту темной ночью. Арк-а-н начал использовать Тютеля в добыче СамоГской Воды с огромной выгодой. Но однажды шерифу попались документы из разграбленного посольства Империи Тысячи и Одного Белого Карлика и он узнал, кто скрыт под зеленой бородавчатой шкуркой Тютеля.

Любой другой самоговец сжег бы эти документы и продолжил эксплуатацию уникального зверя в усиленном режиме. Но не таков был Арк-а-н! Он освободил Тютеля, выделил ему каморку, поставил на довольствие (в том числе и на Водяное!) и научил языку жестов. Председатель, как всегда, не прогадал. Со временем экс-принцесса стала одним из лучших гонщиков, очень любимым зрителем. Ее появление всегда вызывало шквал оваций. Это была настоящая жизнь!

По иронии судьбы, на СамоГ все-таки занесло подходящего представителя расы Слизистых Оболочек, того самого циркового доктора. В Тютеле он сразу узнал работу своих соплеменников и предложил за смешное количество СамоГской Воды вернуть тому прежний вид. Надо ли говорить, что эта сделка была тут же отвергнута неоднократным призером СамоГских Гонок! Тютель стал истинным самоговцем, и прежняя слащавая жизнь казалась ему страшным сном.

Квоздь:

Гоночные навыки: Энергия: 120 Маневр: 90 Ускорение: 100

Квоздь – последний представитель расы Ксилотронов или Разумных Деревьев. Об их разумности никто кроме них самих долго не знал, поэтому бродячие рэинджеры-торговцы бойко торговали отменными метлами из веток Ксилотронов по всем галактикам. Партия таких веников попала и на СамоГ, где через пару лет после выхода на пенсию чудесным образом проросла. Очевидно, благодаря чудесному мягкому климату, чистому воздуху и атмосфере, пропитанной парами СамоГской Воды.

Из веников, выброшенных на свалку и пустивших побеги, выросла целая роща Разумных Деревьев, о чем обитатели СамоГа даже и не догадывались. К тому времени родная планета Ксилотронов провалилась в странствующую черную дыру. Разумная роща замахотела и расцвела, но на ее месте городские власти решили разбить игровую площадку. А деревья, одним из которых был будущий Квоздь, по неграмотности пустили на изваяния. Ксилотроны все понимали, но ни сказать ничего, ни убежать не могли.

В скульпторы напросился списанный автомат по нарезке шпал, поэтому линии его творений вышли слегка угловатыми. Прикосновения к стволу давно затупленных дисковых пил для любого Разумного Дерева были ужасными и шокирующими – так в муках рождались новая форма жизни и сознания. Но главное, Квоздь получил настоящие НОГИ(!), орган, которым эволюция обделила Ксилотронов. Последним штрихом шедевра скульптора был девятидюймовый костыль, заколоченный творению наискось в башку. Это особо острое и нетипичное ощущение и подтолкнуло Квоздя сделать свой первый неуклюжий шаг. Так появился на свет прямоходящий потомок Ксилотронов, полностью деревянный организм.

Сначала Квоздь прятался ото всех в укромных местах. Он пытался вернуться к прежнему состоянию и снова пустить корни, проводя порой сутки напролет закопанным в землю по пояс и без единого движения. Но, увы, вороны больше не хотели вить гнезда у него на голове и обсыпать его душистым пометом, а дятлы не прилетали пощекотать его в поисках жуков-паразитов. Ксилотрон понял, что прошлого не вернуть...

Однажды он брел в поисках питательного навоза и наткнулся на небольшую лужу. Жидкость в ней отличалась от всех ранее им виденных. Квоздь заинтересовался и залез в нее. Поднимающаяся по порам влага вызвала у него невероятное ощущение подъема и комфорта. Он стоял, пока не впитал все лужу до последней капли. С тех пор Ксилотрон целенаправленно искал подобные водоемы,



стараясь постоянно держать тело пропитанным СамоГской водой, ибо это укрепляло его растительное сознание и личность.

Скоро ему пришлось столкнуться с сильными конкурентами. Толпа волящих и улюлюкающих громил на странных экипажах налетела на Квоздя, когда он поглощал очередную лужу. Бандиты осыпали его молниями, огнем, гранатами, облепили паутиной и слизью. Очнулся бедняга в колее, помятый и засыпанный. Но он решил не сдаваться и отстаивать свою Воду от посягательств...

Для сборщиков СамоГской Воды Ксилотрон оказался крепким орешком. Умение маскироваться, повышенная устойчивость к магии в силу деревянности делали его сильным противником. Во владениях Квоздя редко кто смел собирать Воду. Но Арк-а-н сумел извлечь выгоду и из этой ситуации. Он начал проводить профессиональные гонки, в которых деревянный монстр играл роль основного препятствия. Эти Особо Опасные Гонки пользовались огромным успехом и давали Ассамблее хороший доход.

Неясно, сколько времени это продолжалось бы, если бы не несчастный случай. На Квоздя напали лесные термиты и чуть не загрызли до смерти. Полуживой, он приполз в ближайшее селение, где его сразу искупали в скипидаре и тщательно почистили наждачной бумагой. Ведь на СамоГе зла не держат и всегда помогут в трудную минуту! Затем состоялся судьбоносный разговор с Арк-а-ном. Председателю требовались хорошие бойцы и он видел в Ксилотроне перспективный материал. Квоздь согласился сменить дикую лесную жизнь на мехос гонщика и любовь публики.

Клоуноид:

Гоночные навыки: Энергия: 160 Маневр: 90 Ускорение: 100

Клоуноид имеет довольно необычную и трагическую судьбу. Он не может сказать, к какой расе принадлежит, и вряд ли это вообще кому-нибудь под силу. В раннем детстве его похитили из родительского дома менеджеры по персоналу из бродячего циркашапито, совмещенного со зверинцем. Труппа остро нуждалась



в комике-универсале, а такие на дороге не валяются. Смешить широкие галактические массы – дело непростое и попросту опасное, поскольку чувство юмора у всех разное и хорошо, если оно вообще есть. Поэтому циркачи решили вырастить собственного кастом-клоуна на радость зрителям.

Малютке отвели место в вонючем монструарии, в конуре между чаном с марсианской медузой-трупоедом (длина щупалец 8 метров) и клеткой со старой мексиканской скунсовой синичкой. На следующий после похищения день он уже участвовал как реквизит в смертельном номере заклинателя орионских вакуумных червей с

проглатыванием и последующим изрыганием. Реакция публики убедила труппу, что она сделала верный ход.

Потянулись тяжелые дни работы в шоу бизнесе. Днем были изнурительные кривляния и рискованные перформансы на грязной арене. Кормился юный артист из оставленных публикой стаканчиков с туземными аналогами поп корна. А по ночам марсианская медуза осторожно, но настойчиво ощупывала Клоуноида, проверяя, не помер ли он еще от такой жизни.

Когда ему исполнилось шесть лет, ему сделали первую пластическую операцию и легкую трансформацию тела. Тогда цирк застрял на планете Кожаных Пузырей, которые вообще не имели зрения, а все осязали щупальцами. Старания труппы проходили мимо органов восприятия столь особой аудитории. Скамейки оставались пустыми, а денег на заправку корабля не было. Желание понравиться местной публике и подоить ее объемные кошельковые железы было неодолимым.

Поэтому было решено подогнать тело самого достойного и талантливое члена труппы под стандарты Кожаных Пузырей. Добровольцем вызвался маленький Клоуноид, потому что ему пообещали накрыть в эту ночь чан с медузой... Бедняга не знал, что скоро его надоедливая ночная соседка покажется ему ласковой мамашей по сравнению с тактильным пузырчатый шоу. Цирковой врач был беглой Слизистой Оболочкой. Эта раса очень преуспела в биотехнологиях, подлостях и наживании врагов. Так что операция прошла исключительно успешно. Представление пользовалось диким успехом, Кожаные Пузыри висели даже под потолком и славили своего нового кумира, непрерывно просовывая свои отростки по всем закоулкам его нового трубчатого тела.

С тех пор Клоуноид стал визитной карточкой цирка. Перед прибытием на каждую планету его трансформировали в соответствии со вкусами местных обитателей. Он участвовал в самых нелепых номерах и трюках, с использованием самых кровожадных монстров и с самыми зверскими сценариями. Постепенно его первоначальный облик забыли даже старожилы труппы. Клоуноид стал ненавидеть публику, ради которой его каждый раз переделывали. А так как он побывал с цирком почти на всех мирах, то он ненавидел абсолютно все космические расы и виды.

Наконец, цирк решил показать себя на знаменитой СамоГской ярмарке – месте, где пересекаются все космические пути и встречаются все цивилизации, способные отправить в космос хотя бы кило полезного груза. Труппа долго спорила, облик какой из них придать Клоуноиду на этот раз. И был найден блестящий компромисс – отобразить все сразу, не жалея грима и трансплантатов. Можно себе представить, что увидели перед собой офицеры СамоГского ветеринарного контроля.

Сначала они терли глаза, потом думали, с какой вообще гранью реальности им приходится иметь дело. Циркачи ради сборов притащат все что угодно, а самогцам здесь потом жить! Наконец, было

принято решение поместить чудо природы в карантин, на малонаселенный самогский спутник Колоходозо. Разумеется, невзирая на протесты совета директоров цирка и взятки в виде билетов на представления в VIP-ложи.

Логика самогских ветеринаров была понятна. Они были уверены, что приведение, обитавшее на Колоходозо, найдет и прикончит кошмарика, а вопрос решится сам собой. Но все обернулось иначе. Клоуноид потом рассказывал, как он радостно носился по лужайкам под звездным небом, наслаждаясь свободой. И столкнулся с каким-то призрачным силуэтом, который издал вопль ужаса и провалился сквозь землю. Так произошло его знакомство с призраком князя Владимира Колоходозо.

Утром Клоуноид снова встретил злобного духа и подружился с ним. Конечно, клоун межзвездного класса знал, чем развеселить и развлечь. А общая судьба огородных пугал сблизил их. В один прекрасный день призрак провел Клоуноида к portalу на СамоГ, пожелал доброго пути и попросил не забывать друга.

На СамоГе его история вызвала сочувствие и бурю эмоций. У самогцев появился хороший повод побуянить. Клоуноид явился в родной цирк с толпой сочувствующих ему погромщиков, разогретых СамоГской Водой. Он подпалил ненавистный балаган и спустил на менеджеров всех монстров из клеток. Наконец-то марсианская медуза-трупоед дождалась вкусняшек от соседа!

Хотя самогцы уговаривали Клоуноида не делать операции по снятию грима, он решил начать новую жизнь. Конечно, он заслужил гамак, безделье и СамоГскую Воду. Но когда пришел час испытаний, Клоуноид стал в первых рядах защитников родного СамоГа.

Самурай:

Гонимые навыки: Энергия: 200 Маневр: 110 Ускорение: 90

По грозному виду, цветам военной раскраски, комплекту боевых мечей и подписи художника на пятаке всякий узнает в Самурае солдата из набора популярной во всех галактиках стратегической игры WarMaul. Одноименная компания выпускает раскрашенные вручную копии воинов всех времен и народов (100% гарантия



аутентичности!) в полную величину, с искусственным разумом, синтетическими эмоциями и натуральной куриной кровью внутри. Эти модели покупают любители военных игр, которые потом беспрерывно состязаются друг с другом размером своего стратегического гения, проводя сражения, турниры и чемпионаты. Десятки тысяч солдатиков перемешиваются с пылью на полях сражений, доставляя радость и рейтинги своим владельцам-командирам.

Самурай должен был изображать кровожадного Обер-Сегуна

Тойоту в легендарной битве при Хиросиме, проходившей очень давно еще на Старой Земле. Но, несмотря на происхождение, оказалось, что он на самом деле глубоко робкое и неагрессивное существо из-за производственного брака. Как позже пояснил производитель, на личностной матрице целой партии изделий поселилась колония зловредной Голубой ТрансПацифичной Плесени, чудом выжившая после дезинфекции. Голубая ТрансПацифичная плесень и особенно ее Зеленый подвид – злейшие и стариннейшие враги всех производителей военных игр, игрушек, боевых роботов и автоматических телохранителей, от которых еще не найдено стопроцентной защиты. Это и сыграло роковую роль на супертурнире по WarMaul'у на звание мега чемпиона мироздания – Папы.

Это случилось в финальной партии в момент, когда Самурая с группой таких же бедолаг выделили, захватив магнитно-энергетической рамкой, и затем бросили затыкать прорыв в Периметре от зулусских боевых носорогов. Вместо того, чтобы героически броситься на врага и своим телом перекрыть доступ врагам, Самурай забился в воронку, дождался темноты и прополз к космодрому, где забрался на первый попавшийся корабль. Это был первый случай дезертирства юнита за всю историю проведения игр WarMaul и вообще за всю историю стратегических игр!

Все кончилось бы для него хорошо, если бы не строгий регламент соревнований. Ведь условием победы является уничтожение всех построек и всех(!) юнитов противника. Поэтому судьи решили, что финальная партия не окончена, пока не будет прикончен несчастный Самурай, где бы тот ни находился. Разразился грандиозный скандал. Без пяти минут Папа рвал и метал, обвиняя WarMaul во всех смертных грехах включая чичерство (самое страшное оскорбление) и обещая скорое ее разорение.

Компания, чтобы не портить репутацию, за свой счет снарядила экспедиции из лучших наемников и головорезов для поиска дезертира. Смерть шла за ним по пятам, но судьба снова улыбнулась ему. Самурая первыми нашли представители конкурирующих с WarMaul'ом брендов. Они кровно были заинтересованы в затягивании скандала и наняли лучшего специалиста по решению проблем – знаменитого Арк-а-на. Перед ним стояла задача: доставить дезертира в место, где бы он был в полной безопасности долгое время, то есть на СамоГ.

Красный Десантехник, как всегда, справился. С Самураем им пришлось лететь в грузовых трюмах, отсеках для шасси, запасных дюзах и других экзотичных местах. Арк-а-н пачками отстреливал головорезов WarMaul'a, взрывал корабли и планеты, заметал следы, захватывал заложников, прикрывал отход, а Самурай думал о дивном месте, где все живут в мире и дружбе, а зулусских боевых носорогов нет даже в страшных снах.

Он хорошо вписался в самогское общество. Всем пришелся по душе его мягкий нрав и утонченная интеллигентность. На СамоГе

право собственности WarMaul'a на свое изделие не имело смысла. Новые друзья Самурая пообещали любого, явившегося за ним, привязать к мехосу с арканом «Полет на ядре» и выпустить на Лаванш.

Короткое и бурное прошлое военнослужащего было позади, впереди вырисовывалась спокойная и веселая жизнь в парах СамоГской Воды. И хотя Самурай все время вздрагивал, видя огни заходящего на посадку звездолета, он уже твердо решил, что за СамоГ он выступит даже против дивизии зулусских боевых носорогов-ветеранов.

Лампо:

Гоночные навыки: Энергия: 180 Маневр: 100 Ускорение: 90

Имеющий несколько вычурный внешний вид Лампо – типичная жертва конкурентной борьбы мега корпораций. Он родился в семье рабочего лампочной фабрики корпорации «Pacific Lamp Incorporated». Согласно типовому контракту и Биллю о Рекламе, любой сотрудник корпорации, а также члены его семьи, обязаны сделать пластическую операцию или иную трансформацию тела, рекламирующую продукцию работодателя. Лампиону в голову имплантировали действующую модель новейшей лампы накаливания, выпускавшейся тогда корпорацией и бешено рекламировавшейся. Он должен был следить за собственностью компании, протирать ее и оберегать от ударов.



Как и все чада сотрудников, Лампо вступил в детскую организацию корпорации, как только научился говорить. Там мальчонка разучивал рекламные речевки и слоганы «Pacific Lamp Incorporated», знакомился с детскими годами ее основателей. Следующим этапом была молодежная организация с более серьезными занятиями – изучением трудов и цитат топ менеджеров, погромами магазинов конкурентов компании, рекламными манифестациями.

В общем, будущее Лампо вырисовывалось очень четко. Но в один прекрасный день «Pacific Lamp» была разорена своим старинным и злейшим конкурентом – холдингом «Транскосмические Свечные Заводы Падре Феодорэ». Согласно законам конкурентной борьбы, победитель имел право на физическую расправу с персоналом побежденного. Подобная норма была введена очень давно с целью повышения производительности труда на предприятиях. По всей галактике начались гонения на лампочников при полном невмешательстве властей. И только один вольный СамоГ не выдавал жертв конкуренции, давая им прибежище.

Лампо решил бежать туда после того, как завод, где он работал подмастерьем, был уничтожен плазменными бомбами с орбиты.

Ожидалась скорая высадка боевиков службы безопасности «Свечных Заводов» для окончательной зачистки планеты от конкурентов. Беглец чудом пробрался в космопорт и проник на туристический лайнер. Чтобы его не нашли, он залез в пульт управления шлюзовыми камерами и притворился контрольной лампой.

Но путь на СамоГ оказался долгим и неблизким. Лайнер потерпел крушение рядом с Крабовидной Туманностью. Эти места когда-то сильно пострадали от Лаваншского Сглаза и здесь до сих пор в изобилии встречаются странствующие черные дырки, невидимые астероиды, гравитационные колдобины и прочие аномалии. Капитан понадеялся на Липурингу, мощный амулет Инферналов, повышающий удачу на 50 пунктов. Он был якобы украден с раскопок на СамоГе и куплен за большие деньги. И, как это часто бывает, артефакт оказался фальшивкой и не смог уберечь корабль от кручения метеорита-невидимки, попавшего точно в топливный бак.

Блок шлюзовых камер с пультом управления свалился на одну из планет, некогда эпицентр Лаваншского Сглаза. Местная цивилизация пришла в полный упадок из-за отказа всей техники. Население разбрелось из разрушенных городов в леса, надело шкуры и готовилось встать на четвереньки. Лампо приняли за аватара Бога Солнца и стали ему поклоняться. Это было не больно, но невероятно скучно. Хотя для пропитания приносимых жертв хватало, участие в ежедневных ритуалах восхода-захода изматывало и отупляло.

А в остальном мире происходили важные события. Слизистые Оболочки, древняя и злобная раса, решили завоевать Вселенную. Себе в подмогу они создавали Восьмикрылого Семихвоста – сверхсущество огромной силы и с невиданными способностями. Исходным материалом для выведения сверхмонстра были гигантские Горчичные Трехглавые Ящеры с Гадеса, самые опасные животные Вселенной. Их держали в секретных лабораториях и ставили над ними всякие гадкие опыты и эксперименты. Поэтому охотники из всех галактик получали от Слизистых Оболочек заказы на Ящеров, быстро выходящих из строя от бурной научной деятельности.

Одним из мест, где неплохо ловились Горчичные Ящеры, была окрестность Крабовидной Туманности, куда они прилетали откладывать яйца и где наш герой работал дикарским фетишем. Однажды змееловы прилетели туда и стали рыскать в поисках удобного места для капкана. В это время Лампо ходил по ритуальному кругу с включенной головой и думал о своей тяжелой судьбе. Подуставшие охотники приняли его за вывеску бара и немедленно спикировали на цель. Посадка на неровный скалистый грунт в условиях отказа двигателя была жесткой и корабль получил пару больших пробоин. О продолжении охоты и вознаграждении можно было забыть. Придя в бешенство, суровые охотники побили Лампо и захватили его в плен.

Они долго думали, что делать с трофеем. Кое-кто даже хотел выдать его «Транскосмическим Свечным Заводам» и получить закон-

ную награду. Но эта идея была отвергнута как малоприбыльная. Капитан решил отвезти добычу к Слизистым Оболочкам и попытаться загнать пленника вместо Горчичного Ящера.

К счастью предводителя охотников, Слизистые Оболочки заинтересовались Лампо. Они непременно хотели, чтобы их Восьмикрылый Семихвост мог подсвечивать цели в темноте. В решении этой непростой задачи мог бы пригодиться бывший работник «Pacific Lamp Incorporated» со светильником в голове, секрет изготовления которого был давно утерян вместе с канувшей корпорацией. Лампо посадили в виварий и начали готовить к опытам. Снова потянулись скучные дни, когда ему приходилось радовать своими показателями лишь бездушные амперметры и терпеть издевательства от лаборанток, норовивших плеснуть на раскаленные участки остатки кофе.

Но однажды, во время эксперимента по достижению сверхпроводимости тела, внезапно погас свет. Вся планета Оболочек погрузилась во тьму. Выяснилось, что соседняя Империя Тысячи и Одного Белого Карлика без объявления войны уничтожила местное солнце, как говорилось в пресс-релизе, «в целях углубления добрососедских отношений». Слизистые Оболочки начали быстро замерзать, и Лампо не составило никакого труда выбрать из секретного центра и, освещая себе путь, найти космопорт.

Как раз в это время туда прибыла флотилия танкеров с СамоГа. СамоГцы в то время боролись с древними разбойниками, поселившимися на Плюке и мешавшими им спокойно жить. Слизистые Оболочки взялись решить эту проблему и продали СамоГу средство от разбойников, за которым и прибыли эти танкеры с жидкой валютой на борту. Именно к ним на борт и подсел наш светлячок.

Пожив немного с пиратами и поучаствовав в поисках сокровищ Капитана Флинта, Лампо перебрался на СамоГ. Тем временем «Транскосмические Свечные Заводы Падре Феодорэ», разорившие «Pacific Lamp Incorporated», сами были разорены «Сияющими Лучинами Лимитед». Но Лампо и не подумал возвращаться на свою планету. Он понял, что СамоГ – лучшее место во всей Вселенной. А когда сюда прибыл Арк-а-н, началась совсем веселая жизнь. Тот сразу заметил парня со светлой головой и неплохой физподготовкой, записав его в свою Гночную Ассамблею и сделав казначеем.

Кстати говоря, в последствиях того жуткого теракта не только нашел свой конец так и недостроенный Восьмикрылый Семихвост, но и были украдены все материалы, касавшиеся исследования природы Лампо. Следы похитителей вели на 2-ю Космическую Свалку, но Слизистым было уже не до этого. Поговаривают, что именно те бумажки и легли в основу создания роботами Электрозомби, то есть в механических жилах этих преступлений против органической жизни течет кровь нашего Лампо...

Червоног:

Гоночные навыки: Энергия: 200 Маневр: 100 Ускорение: 90

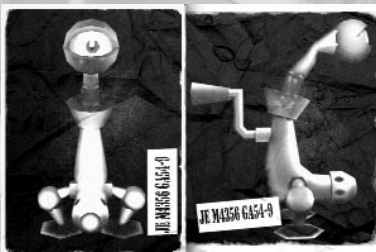
Червоног принадлежит к древней трудолюбивой расе Землеройных Буравчиков. Она не очень многочисленна, совсем невоинственна и очень доверчива. Длинные тонкие Буравчики роют глубокие норы в коре планеты и совсем не интересуются внешним миром. Только последние две сотни лет Буравчики вдруг начали пользоваться большим спросом в межгалактических бюро по комплектации звездных экипажей. Агенты заваливали планету Буравчиков красочными голографическими буклетами с красотами космоса, устраивали массовые презентации и ток-шоу, расписывали трудную, но почетную работу астронавта, сулили огромные заработки и возможность повидать Вселенную.

Бесхитростные Буравчики, разумеется, поддались этой рекламе. Многие покидали родные норы и отбывали за деньгами и романтикой на космофлот. Назад никто не возвращался, однако все регулярно слали короткие письма со своими жизнерадостными фотографиями из самых разных космопортов. Мало кто задавался вопросом, чем же могут быть полезны Землеройные в космосе при огромном разнообразии разумных рас. Ужасный ответ на этот простой вопрос и нашел однажды Червоног.

По достижении совершеннолетия, он, как и многие другие Буравчики из его катакомбы, завербовался в космофлот. В течение двух суток после подписания договора его направили юнгой на роскошную прогулочную яхту какого-то принца, причем без всякой подготовки или даже инструктажа. Новобранцу вручили красивую форму с галунами и не обременяли никакой работой. Еда была очень вкусной, невероятно калорийной и в неограниченном количестве. Червоног тихо радовался своей судьбе и совсем не вспоминал нудное долбление нор на родной планете.

Наконец, после трех дней звездоплавания для юнги нашлась первая работа. В это время яхта дрейфовала в знаменитых метеоритных рифах вблизи системы СамоГа. Принц и его команда были чем-то очень возбуждены. Они заперлись в кают-компании, откуда весь вечер доносилась журчание и бульканье жидкости. Когда все разошлись, Червоног из любопытства пробрался туда и увидел на столе кадушку с остатками прозрачной жидкости. Он долизал их и ушел сильно разочарованным...

Глубокой ночью Червонога разбудили и велели срочно проверить внешнюю антенну. Его намазали каким-то маслом, привязали к нобе длинную веревку, дали миниатюрный дыхательный аппарат и очень быстро вытолкнули в открытый космос, заверив, что так и на-



до. Слегка удивленный Червоног плыл в невесомости вдали от яхты, размышляя о превратностях ремесла астронавта. Долго, однако, удивляться не пришлось. Внезапно свет померк в его глазах и червяк почувствовал, как летит куда-то по длинному туннелю с горячими пульсирующими стенками...

Ужасная правда состояла в том, что он, как и все его сородичи-«астронавты», оказался элементарной приманкой для легендарной Астероидной Мурены, огромного, страшного и трудноуловимого хищника, живущего в метеоритных рифах. Ловля Астероидной Мурены на живца – излюбленное развлечение для пресыщенных галактических богачей. Как-то случайно выяснилось, что Мурены особенно любят Землеройных Буравчиков и бросаются на них, потеряв голову. Отсюда неожиданно и возник спрос на представителей этой расы. Толстосумы выкладывали невероятные деньги, чтобы заполучить отменного живца себе в команду. Все было организовано, как обычная вербовка персонала, однако никто из неграмотных провинциалов уже никогда не видел солнца. И только Червоногу удалось выжить и положить конец этому преступному развлечению...

Он очнулся в темном тесном мягком мешке. Видимо, Астероидная Мурена не смогла переварить наживку, приправленную СамоГской Водой (а именно ее попробовал Червоног в роковую ночь в кают-компании). Подстегиваемый инстинктом прирожденного бурильщика, бедолага прогрыз нору сквозь грудку плоти и очутился в трюме знакомого корабля. Команда уже втащила добычу на борт, но не успела ее разделать. Червоног мгновенно все понял. Перед его глазами пронеслась вереница лиц его друзей и знакомых, завербованных в «астронавты». Он впал в ярость и в состоянии аффекта прикончил спящую команду, а жирного принца выбросил в открытый космос на съедение муренам.

Полудикий юнга не справился с управлением яхты, и при попытке сесть на ближайшую планету свалился на нее. Это была угрюмая металлическая сфера, Кролекс, спутник СамоГа. Яхту мгновенно перемолотило в каких-то огромных шестернях, а сам Червоног еле успел улизнуть.

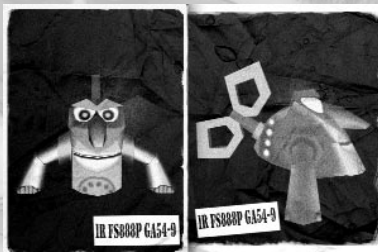
Какова же была его радость, когда он встретил здесь соплеменников. Группу Землеройных Буравчиков нанял Император Тысячи и Одного Белого Карлика для археологических раскопок на Кролексе, древней орбитальной супербазе. Червоног тоже записался в эту бурильную бригаду. По вечерам у костра он слушал байки про Инферналов, Предтеч, глупого Императора, а также про СамоГ, его счастливых обитателей, СамоГскую Воду и ему все больше и больше нравилось это место.

Когда археологи Императора добрались, наконец, до рубки Кролекса, Червоног ночью пробрался в нее, вытащил пару первых попавшихся артефактов и дал деру. С добычей он появился на СамоГе и обосновался там. Средств хватило на постройку неплохого мехоса, он стал удачливым добытчиком Воды и вошел впоследствии в СамоГскую Гоночную Ассамблею.

Пистон:

Гоночные навыки: Энергия: 200 Маневр: 90 Ускорение: 100

Глядя на целеустремленно катящегося по своим делам Пистона, охотно веришь, что его бронированная физиономия вызвала дрожь в коленках и щупальцах обитателей сотен миров. Когда-то он принадлежал к знаменитой Гильдии Заводных Терминаторов, самой древней организации наемных убийц и специалистов по решению проблем. Терминаторы издавна славились своей настойчивостью и жестокостью. Ничто не могло остановить их погоню за жертвой, если был внесен задаток.



Первые упоминания о Гильдии относятся еще к полумифическим временам расцвета Старой Земли. Основатель Гильдии, Черный Ар, освободил из рабства своих отца и мать, в одиночку сразившись с целой армией врагов. После битвы герой потерял память, был предан, казнен на прессе и переплавлен на гвозди. Но он пообещал вернуться. Об этом историки узнали по двум чудом сохранившимся документальным видеопленкам той поры, еще полностью не переведенным.

С тех пор Заводные Терминаторы были законодателями мод и стилей для головорезов всех времен и народов, будучи у них непререкаемым авторитетом. Каждый Заводной Терминатор есть идеальная машина, приспособленная только для одной работы – неограниченного насилия. Длинный нос Пистона, например, не что иное, как антипротонный распылитель, расположенный между глаз для более точного наведения на жертву.

Фирменным стилем работы Заводных Терминаторов было появление в настоящем из грядущего. Это давало огромные преимущества. Во-первых, жертва не имела понятия, чем она провинилась в будущем, а во-вторых, в будущем не оставалось ни малейших следов. Поэтому ничего удивительного, что, заслышав громкое тиканье, любой прохожий на любой планете убегал не оглядываясь, боясь оказаться на дороге Заводного Терминатора, воплощения неотвратимого рока.

Хронобандитизм был неплохим бизнесом и способствовал процветанию Гильдии и ее огромному авторитету. Конечно, у Терминаторов имелись и легальные предприятия. Говорили, что под их опекой находятся все многочисленные мелкие цирки, кочующие из галактики в галактику, все пункты по приему посуды из-под СамоГ-ской Воды, а также мегакорпорация «Pacific Lamp Incorporated» и 1-я Космическая Свалка.

Наш герой был одним из лучших боевиков Гильдии, он выполнял для нее самые сложные задания. Помимо устранения нежелатель-

ных субъектов, он участвовал в переворотах, взрывал планеты расдолжников, охранял подпольные бои с участием запрещенных монстров, прикрывал торговцев разумом и браконьеров, добывающих Джинов-Бутылочников. Нос – антипротонный распылитель Пистона – до сих пор усыпан множеством пятнышек. Но это не веснушки и не коррозия, а зарубки, обозначающие число выполненных контрактов, удавшихся афер и махинаций.

Вершина творчества Пистона – организация под вывеской строительной компании контрабанды СамоГской Воды в другое измерение. Эта контора взялась следить за состоянием стратегически важного объекта – черной дыры, в которую очень много лет назад были изгнаны Инфернальные Пришельцы. Естественно, уход за дырой был на высоте, ведь через нее инфернальная мафия получала Воду, а Гильдия в обмен на нее – кое-какие магические штучки.

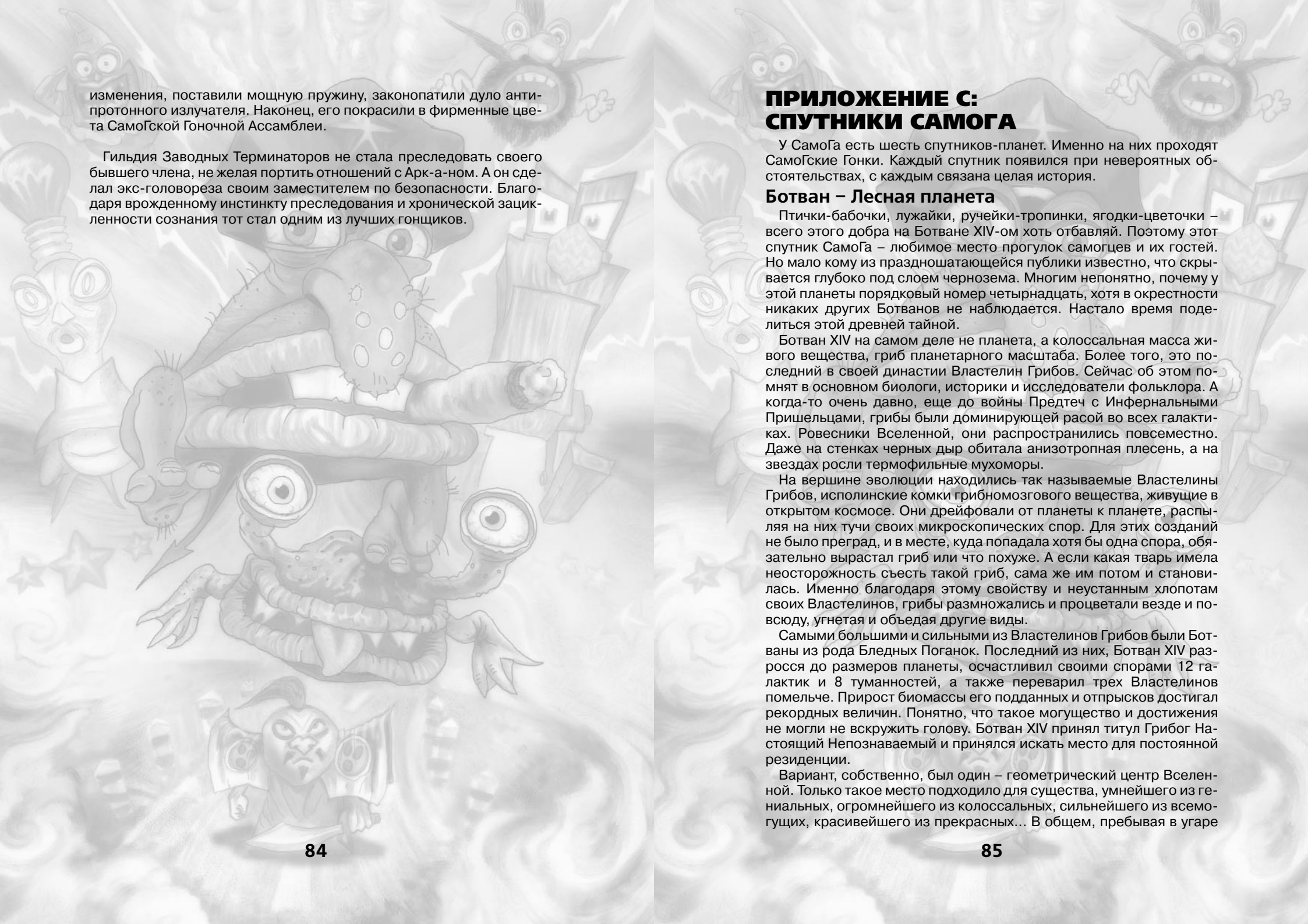
Однажды Гильдия Заводных Терминаторов получила очень крупный заказ. Могучая корпорация WarMaul платила большие деньги, чтобы убрать некоего Самурая, живущего на СамоГе. Случилось так, что каждый день жизни Самурая приносил заказчику огромные убытки. Наконец, подойдя через несколько лет к черте банкротства, WarMaul решил купить очень дорогие, но качественные услуги Заводных Терминаторов.

Пистон под видом паровой газонокосилки долгое время жил на Ботване, спутнике СамоГа. Он участвовал в сверхсекретной операции Гильдии и был хорошо знаком с теми местами и их обитателями. Поэтому было решено послать именно его, как лучшего из лучших. Тем более что СамоГ – самое непредсказуемое место Вселенной. Техники вставили в брюхо Пистона барабан с программой, смазали ему шестеренки лучшим маслом, протерли окуляры СамоГской Водой, завели пружину на 48 часов и отправили в прошлое. Все, казалось бы, было учтено...

Но СамоГ снова оправдал репутацию безумной планеты. Оказывается, там существовал очень древний ритуал Перехода На Летнее Время, зародившийся еще до нашествия Властелина Грибов. Смысл его давно утерялся, но все обитатели СамоГа раз в год торжественно и в едином порыве переводили стрелки часов на час назад. Это и сыграло злую шутку с Пистоном.

Прибыв в указанное время на место операции, он никого не обнаружил. Реальность вошла в противоречие с алгоритмом, и тонкая механика дала сбой. Внутри у него что-то щелкнуло, Пистон вдруг начал ездить по кругу с довольно бессмысленным выражением на лице. Так продолжалось, пока не кончился завод. Но даже после этого к Заводному Терминатору долго никто не решался приблизиться, а только обкидывали издали камнями и пометом.

Наконец, все поняли, что опасности нет. Пистона приволокли в мастерские, намереваясь сделать из него гоночный мехос. Но Аркан не допустил этого. Он понимал, какую ценность может представлять Заводной Терминатор. Под руководством шерифа Пистону поменяли старые программные барабаны, сделав в них нужные



изменения, поставили мощную пружину, законопатили дуло анти-протонного излучателя. Наконец, его покрасили в фирменные цвета СамоГской Гоночной Ассамблеи.

Гильдия Заводных Терминаторов не стала преследовать своего бывшего члена, не желая портить отношений с Арк-а-ном. А он сделал экс-головореза своим заместителем по безопасности. Благодаря врожденному инстинкту преследования и хронической заикливости сознания тот стал одним из лучших гонщиков.

ПРИЛОЖЕНИЕ С: СПУТНИКИ САМОГА

У СамоГа есть шесть спутников-планет. Именно на них проходят СамоГские Гонки. Каждый спутник появился при невероятных обстоятельствах, с каждым связана целая история.

Ботван – Лесная планета

Птички-бабочки, лужайки, ручейки-тропинки, ягодки-цветочки – всего этого добра на Ботване XIV-ом хоть отбавляй. Поэтому этот спутник СамоГа – любимое место прогулок самогцев и их гостей. Но мало кому из празднующей публики известно, что скрывается глубоко под слоем чернозема. Многим непонятно, почему у этой планеты порядковый номер четырнадцать, хотя в окрестности никаких других Ботванов не наблюдается. Настало время поделиться этой древней тайной.

Ботван XIV на самом деле не планета, а колоссальная масса живого вещества, гриб планетарного масштаба. Более того, это последний в своей династии Властелин Грибов. Сейчас об этом помнят в основном биологи, историки и исследователи фольклора. А когда-то очень давно, еще до войны Предтеч с Инферральными Пришельцами, грибы были доминирующей расой во всех галактиках. Ровесники Вселенной, они распространились повсеместно. Даже на стенках черных дыр обитала анизотропная плесень, а на звездах росли термофильные мухоморы.

На вершине эволюции находились так называемые Властелины Грибов, исполинские комки грибно-мозгового вещества, живущие в открытом космосе. Они дрейфовали от планеты к планете, распыляя на них тучи своих микроскопических спор. Для этих созданий не было преград, и в месте, куда попадала хотя бы одна спора, обязательно вырастал гриб или что похуже. А если какая тварь имела неосторожность съесть такой гриб, сама же им потом и становилась. Именно благодаря этому свойству и неустанным хлопотам своих Властелинов, грибы размножались и процветали везде и повсюду, угнетая и объедая другие виды.

Самыми большими и сильными из Властелинов Грибов были Ботваны из рода Бледных Поганок. Последний из них, Ботван XIV вырос до размеров планеты, осчастливил своими спорами 12 галактик и 8 туманностей, а также переварил трех Властелинов помельче. Приrost биомассы его подданных и отпрысков достигал рекордных величин. Понятно, что такое могущество и достижения не могли не вскружить голову. Ботван XIV принял титул Грибог Настоящий Непознаваемый и принялся искать место для постоянной резиденции.

Вариант, собственно, был один – геометрический центр Вселенной. Только такое место подходило для существа, умнейшего из гениальных, огромнейшего из колоссальных, сильнейшего из всемогущих, красивейшего из прекрасных... В общем, пребывая в угаре

самолюбования, Ботван накопил побольше ядовитых спор и отправился в поход для окончательного утверждения доктрины абсолютного грибоцентризма.

Но его ждало большое разочарование – в центре мироздания уже находился СамоГ, вечный и неделимый. Это привело в ярость Властелина Грибов – какой-то плюгавый обломок камня посмел занять место, предназначенное исключительно ему! Он решил сдвинуть планету и занять ее место. Ботван подлетел поближе и начал бодаться, пихаться, наезжать на СамоГ с разлета. Казалось, ничто не остановит разбушевавшуюся поганку...

В то время на СамоГе обитало суровое первобытное племя. От него остались всего несколько файлов полурелигиозного содержания и пара сайтов аборигенов. Потом все эти наработки легли в основу нескольких межгалактических религий, а ученые по ним восстанавливают происходящее древний пророк Ботвана: «Померк свет и ночь упала на СамоГ. И страх. Узрели мы чудище зело огромно, от края до края свода небесного. Тулово бледное, дырами изъеденное, колыхается аки студень поганый. Сорок сороков хвостов его демонских извиваются, осыпают землю прахом гибельным. Дух сырой нечистый проник в потроха наши, тоска сделалась. И встала на дыбы твердь земная, гул пошел, и смешались дома людишек с прахом, колени сильных дрогнули, сердца слабых лопнули. Вот оно, воздаяние за грехи наши тяжкие, за гордыню...<EOF>»

Из древних текстов также известно, что задолго до появления Властелина Грибов на СамоГе начали происходить странные события. Были грозные знамения, чудеса, огни на кладбищах, кометы в небе, всепожирающие вирусы, затмения и озарения. Все пророки и предсказатели бились в истерику, предвещая беду и скорый конец света. Наконец, за день до прибытия Ботвана во многих местах треснула земля и из трещин появились странные, доселе невиданные звери – мягкие червяки в скорлупе, которые могли смешно выдвигать свои глаза.

СамоГцы не успели разобраться с этими диковинами, как на их планету напал гигантский гриб и началось светопреставление. Хотя СамоГ вроде и не поддавался попыткам сдвинуть его с места, но все уже попрощались друг с другом, раскаялись и расслабились. А на третий день произошло великое чудо – монстр вдруг перестал толкать СамоГ и замер неподалеку от него на ближней орбите, втянул грибницу и перестал раздувать пузыри...

Дело было в том, что в борьбу с нахальной поганкой-переростком включился сам СамоГ. Эта особая планета всегда таила в себе невероятные возможности. Многим даже кажется, что СамоГ разумен, понимает что происходит и способен реагировать на события. Видимо, планета задолго до своих обитателей узнала про ужасных Властелинов Грибов, почувствовала приближение агрессора и впустила себя породила противоядие.

Конечно, это были те самые забавные червяки в скорлупках, про-

званные учеными Улитками. Их Ботван во множестве подцепил во время физического контакта с СамоГом. Казалось, что может грозить Грибогу Непознаваемому, захватившему пол-Вселенной. Ведь кто гриба съест, тот грибом и станет. Но чудесные Улитки лакомились сочной мякотью Ботвана, чувствуя себя превосходно и росли прямо на глазах. Вот какой сюрприз приготовил СамоГ непрошеному гостю – организмы, поедающие саму божественную грибную плоть!

Ботван чувствовал, как его грызут, но ничего не мог поделать. Он уже забыл, что числится Властелином Грибов, и не помышлял о воцарении в центре Вселенной. Ему просто хотелось очутиться как можно дальше от СамоГа и прикинуться прозрачной плесенью под опавшим листом. Но было уже поздно. Улитки проели ему плешь и добрались до двигательных центров и корневой грибницы, содержащей сознание гигантской поганки.

Так пришел конец Ботвану XIV, Грибогу Настоящему Непознаваемому. Из Властелина Грибов, держащего в страхе биомассы и двигающего планеты, он превратился в неподвижный и пассивный ком примитивной органики, в основном состоящий из отходов Улиток. А выросшие на нем со временем трава и деревья скрыли от глаз публики неэстетичную и отталкивающую поверхность.

Мечта грибов о мировом господстве была похоронена вместе с Ботваном XIV. Благородные самогцы продавали Улиток за символическую плату всем желающим и очень скоро от грибогегемонии во Вселенной не осталось и следа. Улитки с СамоГа распространились по всем зараженным планетам, очищая их от грибной Скверны с огромным аппетитом. Это имело много последствий. Например, могучая раса Слизистых Оболочек произошла когда-то именно от мутировавших Улиток. Известно также, что в армии Предтеч был эскадрон боевых червей, закованных в органическую броню. Их очень боялись Инфернальные Пришельцы. Видимо, это тоже были самогские выходцы.

Ну а СамоГ обзавелся спутником с превосходной лесопарковой и рекреационной зоной. Две огромные Улитки, которым уже много тысяч лет, остаются на страже мира. Они чувствуют, что где-то в глубине Ботвана блуждает искорка разрушенного сознания Властелина Грибов. Недремлющие стражи готовы встать на защиту СамоГа и всей Вселенной при первых признаках опасности и не допустить возрождения доисторического грибного ужаса.

Но для тревоги пока еще не было поводов, за исключением одного случая. Гильдия Заводных Терминаторов устроила на Ботване подпольные плантации психотропных грибов. Прямо под носом туристов и беспечных самогцев росли красивые поганки с красной шляпкой в белую крапинку. Они обладали невиданным воздействием на сознание любого разумного вида и стоили огромных денег. Это неудивительно, ведь шокированные ученые позже обнаружили в них клетки Властелина Грибов! И если бы по счастливой случайности плантации не обнаружили в ходе СамоГонок, неизвестно ку-

да бы привели Вселенную смелые ботанические эксперименты циничных Заводных Терминаторов.

А в остальном на Ботване тишь и благодать. Он бесперебойно снабжает рестораны многих миров свежими опятами, а самогцев – отменной Водой с земляничным привкусом. Все забыли истории давно минувших дней и не боятся есть грибы. А попытка завоевания СамоГа Ботваном XIV отражена в мифах, сказках и верованиях почти всех космических рас.

Плюк – Водная планета

Плюк – искусственный спутник СамоГа с необычной историей. В отличие от Кролекса, который был предназначен для разрушения и убийства, Плюк был создан самими самогцами для отдыха и развлечений.

СамоГ по форме почти идеальная сфера. Здесь нет ни больших гор, ни впадин – одна сплошная равнина. Все это вполне устраивало местных, но лишь до поры до времени. В один прекрасный день самогцы поняли, что без собственного моря жизнь их пуста и неинтересна. Они стали грезить о бескрайней воде до горизонта, больших неровностях на ней, запахе водорослей, лежании на песочке под шум прибоя. Обзаведение собственным океаном стало главной и неотложной задачей.

Рыть котлован на СамоГе никому в голову не пришло, поскольку эта планета обладала собственным нравом и законами. Тем более, самогцы лишились бы многих заповедных местечек для сбора СамоГской Воды. Поэтому они не стали мелочиться и под океан постановили сделать отдельную планету, с нуля. Благо, места на орбите еще хватало. Для этого требовалась уйма непросроченного вещества, но эта проблема была решена с блеском.

У Всекосмического Института Проблем Экзистенции самогцы взяли в аренду Истинного Исполнительного Джина Бутылочника, списанного из-за старческого слабоумия. Оплатой послужила бочка СамоГской Воды высшей пробы, пошедшая на сугубо научные нужды Института. Джину было заказано сотворение качественной планеты, но поскольку тот давно не работал на полную мощность, случился конфуз. Бутылочник разродился огромной песчано-галечной горой и сдох.

Тяжба СамоГа и Института Экзистенции продолжается до сих пор. Но тогда самогцы думали о другом. Был издан закон, по которому каждый прибывающий на СамоГ должен был захватить с собой побольше земли, камней, песка или какой другой невоючей и плотной неорганики. Это мелкое неудобство не отпугнуло туристов и торговцев. И скоро на орбите СамоГа крутилась приличных размеров планетка, слепленная из бережно натасканных со всех концов галактики ошметков и воткнутая посередине горы, вымученной несчастным Джином...

Оставался последний этап – залить это все водой, веществом ценным и на дороге не валяющимся. Удача и тут улыбнулась жаж-

дущим моря самогцам. На окраине Вселенной, в какой-то жуткой космической дыре геологи нашли огромные глыбы льда, оставшиеся от океана погибшей планеты. Это было то, что надо! СамоГцы выпустили акции, собрали средства и купили весь этот лед оптом с доставкой на дом.

Когда через пару сотен лет лед растаял, все увидели, что море удалось на славу. Все было как в рекламных роликах и мыльных операх – волны, песок, белые птицы, ровный горизонт. На открытии купального сезона все обнимались и поздравляли друг друга, радуясь сбывшейся мечте. СамоГцы были зачарованы звуками «...плюк, плюк...», с которым камешки шлепались в настоящую морскую воду. Это также напоминало и родное бульканье СамоГской Воды во фляжке. Название прижилось.

Но позже морскую радость омрачило одно досадное обстоятельство. Оказывается, на Плюк во льду, помимо множества разнокалиберных рыбовидных зверюг, прибыла целая шайка каких-то бородатых оборванцев уголовной наружности, вооруженных примитивными орудиями. Очевидно, морские разбойники. Они были заморожены в незапамятные времена и благополучно пережили гибель родной планеты и ветеринарный контроль на границе СамоГа. Оттаяв на солнышке, реликты принялись за старое. Из кусков древесины они сколотили посудину и обустроили на горе логово, над которым водрузили флаг, изображающий фрагменты скелета какой-то крупной обезьяны.

Отмороженные пираты поправили все законы гостеприимства. Они бороздили по Плюку на корыте, обстреливая из пушек отдыхающих. Все доступные участки суши были перекопаны ими в поисках сокровищ загадочного капитана Флинта, который точно никогда не появлялся в окрестностях СамоГа. И что самое плохое, они наложили лапу на всю СамоГскую Воду, которая начала выпадать на Плюке по законам природы. Отморозки ярко демонстрировали тезис о том, что наглость – второе счастье.

Это требовало ответных мер. Самые отчаянные добытчики Воды на лучших мехосах, вооруженные самыми болезненными боевыми заклинаниями, отправились выяснять отношения с нахальными пришельцами. Это кончилось плохо для самогцев. Пираты оказались изрядными бойцами и накостыляли старателям по первое число.

Тогда побитые решили поручить решение этой проблемы лучшим воякам Вселенной – Звездному Десанту. Тут дело было уже не в деньгах, а в принципе. Симметричный ответ! Воины под звуки марша погрузились на корабли и отправились за славой... Битва на Плюке была единственным и очень тяжелым поражением Десантников за всю их историю. Половину из них съели злобные акулы, половина попала в плен и подверглась унижению. Тогда Арк-а-н был еще зеленым курсантом Звездного Десанта и запомнил на всю жизнь возвращение на базу горстки уцелевших бойцов с перекошенными рожами.

После серии побед пираты начали присматриваться к СамоГу и спутникам, богатым Водой. Дело было дрянно. И тут на выручку самогцам пришла Слизистые Оболочки – древняя, подлая и очень продвинутая в биотехнологиях раса. Они предложили купить у них шестьсот кубометров Сахалариса, или Разумного Океана. Эта жидкостная раса была когда-то поработана Слизистыми Оболочками. Они заверяли, что после особой термической обработки Сахаларис решит проблему морских разбойников раз и навсегда.

Флотилия танкеров перевезла Сахаларис на Плюк и слила его под насмешками пиратов. Но самогцы смеялись последними. Однажды весь личный состав морских разбойников сгрудился под белым флагом у портала на СамоГ. Они выглядели очень испуганными и умоляли защитить их от Капитана Флинта, который восстал из могилы и зовет старых товарищей за собой. Большинство не спало уже много дней.

Переговоры были конкретными и короткими. Пираты-отморозки признали суверенитет СамоГа над Плюком и право самогцев на сбор Воды на нем. Сами они попросились в береговую охрану и обещали вести себя хорошо, лишь бы самогские колдуны держали призрака Капитана Флинта в рамках приличия.

Конечно, никакого Флинта не было и в помине, все это были сублимарные проделки Сахалариса, который нашел управу на буйных, но наивных, головорезов. Плюк превратился в отличный курорт с экзотическими развлечениями. Когда Арк-а-н обосновался на СамоГе, он первым делом установил контакты с пиратами, которые помогли ему завоевать авторитет и влияние. Они уважительно называли его «Чертяка», часто звали кататься на своем корабле и обещали долю в сокровище Капитана Флинта.

Кролекс – Часовая планета

Кролекс, первый искусственный спутник СамоГа, имеет очень необычную историю. Он самое крупное материальное свидетельство последней Вселенской войны между цивилизацией Предтеч и Консорцией Инфернальных Пришельцев. Это произошло в очень глубокой древности. Инфернальным Пришельцам удалось захватить СамоГ, но Предтечи решили отбить его любой ценой. Они собрали все свои корабли в одну армаду и бросили на противника. Но Инферналы тоже были не промах и для встречи дорогих гостей склепали орбитальную военную супербазу. Они назвали ее «Кролекс», в честь своей Инфернальной Матки.

«Кролекс» была образцом военной инженерии и иллюстрацией клинических случаев мании величия. Для ее постройки Пришельцы подчистую собрали весь металлолом с контролируемых территорий, переплавляли все бронзовые ограды, памятники и изваяния, а также серебряные ложки и юбилейные монеты. Кстати, именно этим обстоятельством историки объясняют почти полное отсутствие вещественных доказательств существования Инфернальных Пришельцев и Предтеч.

Размеры базы поражали воображение. Броня была настолько толста, что выдерживала прямое попадание черной дыры, а из главного корабельного орудия можно было палить крупными астероидами похлеще потомков-Арахнидов. Инфернальные Пришельцы злорадно потирали отростки. Флот Предтеч ждал сюрприз, который мог вылиться в очень даже неплохое контрнаступление. Торжественный пуск базы даже почтили присутствием щупальце Инфернальной Матки. Она просунуло его из другого измерения и щедро окропило подданных феромонами агрессивной ярости...

Летописи ясно не говорят, что же случилось дальше. То ли гарнизон базы начал внеплановое окукливание, то ли вытекло масло из главного редуктора, то ли во время внезапной магнитной бури залипли все металлические детали. Есть даже намеки на какое-то привидение-диверсанта. Но как бы там ни было, «Кролекс» так и не сделала ни одного выстрела. Впрочем, Предтечам это не сильно помогло. Орбитальная бомбардировка самогских позиций Инферналов провалилась и соперники сошлись в рукопашной, которая имела ужасные последствия для обеих сторон. Эта зрелищная война скоро окончилась изгнанием Пришельцев и крахом Предтеч. Ну а СамоГ обзавелся весьма недурным искусственным спутником, который позже стал одной из главных его достопримечательностей.

Вся новейшая история Кролекса связана с попытками его исследовать и запустить в эксплуатацию. Несмотря на то, что со времени постройки супербазы прошло много лет, сквозь огромную толщу металла иногда доносится глухое тиканье, зловещий скрежет и даже завывания. А некоторые внешние механизмы базы время от времени приходят в движение, сметая сувенирные лавки, кафе, туристов и сборщиков СамоГской Воды.

Все это невероятно возбуждает всякого рода исследователей, искателей приключений, археологов-любителей и грабителей могил. Они тысячами слетаются на Кролекс, буравят дырки, ищут вентиляционные шахты и секретные двери, пытаются проникнуть внутрь планетоида. Однако, все попытки ни к чему не приводили, база надежно хранит свои тайны. Многие любопытные пропали, многие сошли с ума, заболели страшными болезнями или угодили в гигантские шестерни.

Исключение было только одно. Могущественный Император Тысячи и Одного Белого Карлика, страстный, не ограниченный в средствах, коллекционер все-таки добился некоторых успехов. Он привез на Кролекс артель Землеройных Буравчиков и шестьсот тысяч военнопленных, попавших к нему после удачной военной кампании против тютелек. Вся эта публика полгода буравила и долбила броню базы и добрались-таки до ее командной рубки.

Это было открытием века! В рубке находилось несколько ценнейших артефактов, в том числе и бортовой журнал, откуда мир многое узнал об Инфернальных Пришельцах, их войне с Предтечами и о создании Кролекса. Но Император недолго радовался находкам.

Проклятие Инферналов настигло его. Он лишился рассудка и был охвачен манией величия, стоившей ему любимой дочери и в конечном итоге престола.

Вскоре после этого эпизода на Кролексе обосновалась колония сектантов, поклоняющихся Инфернальным Пришельцам. Их безумные жрецы по движению и положению внешних циклопических конструкций спутника предсказывали будущее и делали пророчества. Именно они предвестили падение СамоГа от рук «помойных железок». Никто не верил инферналистам, пока не пришла пора убедиться в обратном...

Кирбуль – Горная планета

Обозревание мрачных пейзажей Кирбуля, спутника СамоГа, у некоторых вызывает унылое настроение и подавленность, и это неслучайно, если вспомнить, при каких обстоятельствах эта каменная глыба стала спутником СамоГа.

После того, как за последним Инфернальным Пришельцем захлопнулась черная дыра, во Вселенной воцарился долгожданный мир. Однако эхо этой войны докатилось лишь через несколько поколений. Пришельцы в свое время захватили множество миров и на одном из них вступили в противоестественный симбиоз с мелкими навозными паучками. Как оказалось, сделано это было с умыслом, а не по минутной прихоти.

В результате симбиоза появилась новая разумная раса Арахнидов. Впрочем, разумными этих пауков-переростков трудно было назвать. Они питали черную злобу ко всем обитателям этого измерения, все их помыслы и поступки были направлены исключительно им во вред. На это их подталкивала память предков, Инфернальных Пришельцев. Но кроме врожденной паранойи, в генах Арахнидов таились очень мощные телекинетические способности, которым нашлось страшное применение...

Все началось с сообщений дальних метеоритологических станций о странном поведении метеоров в межзвездном пространстве. Они носились взад-вперед, выстраивались в хороводы, цепочки, крутились волчком. Эти сообщения воспринимались как попытки скучающего персонала станций напомнить о себе и ускорить смену. Но вот на пару плотно населенных планет свалились огромные астероиды, прилетевшие из глубин космоса. Общественность насторожилась. Сообщения о метеоритных бомбардировках стали приходить все чаще и никто не мог предсказать, куда в следующий раз угодит астероид, потому что поведение взбесившихся обломков материи попирало все законы небесной механики. У общественности зародились подозрения, что за этим нарушением миропорядка стоит какая-то сила.

Наконец, станции зафиксировали астероид размером с небольшую планету, движущийся к СамоГу на огромной скорости. Астероид аккуратно огибал все планеты и светила, попадающиеся на пути, неуклонно приближаясь к цели. Было что-то жуткое в этом

непреклонном движении.

Расстояние между космическим убийцей и СамоГом стремительно сокращалось, и столкновение с такой массой ничего хорошего не предвещало. По расчетам, катастрофа должна была превратить планету в облачко пара. Но ее обитатели решили погибнуть, но не покидать СамоГ, где скоро должен был начаться очередной выброс Воды. Да и по правде говоря, нигде не ждали такую ораву матерых лоботрясов, знающих толк только в расслаблении. Зато к месту грядущей катастрофы съехались комментаторы, журналисты, операторы, букмекеры со всех галактик. Всем хотелось поглазеть на эффектную гибель цитадели удовольствий.

В час столкновения все самогцы вышли на улицы, чтобы с порцией Воды на устах взглянуть судьбе в глаза. И были вознаграждены фантастическим зрелищем. Закрывающая небо глыба астероида приблизилась настолько, что можно было разглядеть мелкие трещины в камне. Но, едва коснувшись поверхности планеты, астероид отскочил, словно мячик, и стал удаляться в обратном направлении. На грунте осталась едва заметная вмятина, а материального ущерба не было совсем. СамоГ в очередной раз продемонстрировал свою непредсказуемость и подверженность чудесам.

Все зрители, наблюдающие катастрофу из космоса, были в шоке и негодовании. Доволен остался только один старый букмекер, много повидавший на своем веку. Он один поставил на то, что астероид отскочит от СамоГа и угадал. Выигрыш был настолько велик, что его хватило на покупку двух хорошо прогретых звезд с планетами и работающим населением. Так зародилась Империя Тысячи и Одного Белого Карлика.

Остановленный астероид был захвачен гравитацией СамоГа и стал его спутником по прозвищу Кирбуль. На него немедленно слетелось множество ученых, чтобы изучить невероятный феномен СамоГского Отскока, как впоследствии назвали это чудесное событие. Исследовательские группы сразу обнаружили на астероиде странные огромные закорючки. Это был сильно искаженный алфавит Инфернальных Пришельцев, которых уже успели подзабыть. Надписи говорили что-то вроде: «Получи, СамоГ, гранату!», «Смерть позвоночным!», «За Инферналов!».

Эти следы и вывели в результате на Арахнидов. Стало ясно, кто забавляется швырянием астероидов по населенным мирам. Паучьи ублюдки понесли заслуженное наказание. Была большая война, brave Звездный Десант высадился на планете Арахнидов и разнес их подземные гнезда, прищучив даже главного Надмозга. Телекинетические способности не помогли избежать кары. Последние следы Инфернальных Пришельцев были, наконец, стерты в этом измерении и во Вселенной установился мир на долгие годы.

А Кирбуль оказался очень ценным приобретением для СамоГа. На нем отыскивали богатейшие залежи ценных минералов, что принесло самогцам огромные барыши. Еще на Кирбуле нашли редкий самоцвет, названный Магнитным Арахнидом. Его месторождения

ярко светятся зеленым (за что были прозваны «зеленкой») и затаивают любой предмет, оказавшийся поблизости. Поэтому добывать СамоГскую Воду на Кирбуле очень рискованно.

Но сделанные из Магнитного Арахнида амулеты очень хорошо отпугивают от владельца и его жилища всяких мух, комаров и прочих насекомых и пользуются неограниченным спросом. Таким ироничным образом судьба оставила в истории след могучих потомков Инфернальных Пришельцев.

Лаванш – Вулканическая планета

Трудно, наверное, найти планету с судьбой более трудной и незаурядной, чем у Лаванша. Достаточно сказать, что перед тем, как стать спутником СамоГа, она числилась в «Общем Кадастре Небесных Тел и Явлений» в разделе Тел – Дурных Предзнаменований как Предвестник Конца Света второй категории.

С самого момента возникновения все у Лаванша шло наперекосяк. Как-то раз в одном укромном уголке Вселенной случился загадочный космический катаклизм огромного масштаба. То ли красный гигант поглотил белого карлика, то ли наоборот, а может сверхновая столкнулась со сверхстарой. В любом случае, на месте катаклизма осталось огромное облако сломанных и испорченных атомов. Халатные астро-мусорщики это облако вовремя не разогнали, и, как всегда в таких случаях бывает, оно слиплось в корявую планетку, названную потом Лаваншем.

Жизнь в виде бактерий занесли сюда непастеризованные метеориты. Возникшие местные виды, как на подбор, отличались неконтролируемой злобой и агрессивностью. Эволюция здесь очень быстро закончилась в ядерном катаклизме, тщательно подготовленном и проведенном лаваншеским разумным видом сразу после того, как он открыл атомную энергию. Это случилось даже быстрее, чем окончательное утверждение и согласование в инстанциях Космической Санитарной Службы наряда на дезинфекцию Лаванша еще от тех самых бактерий, что прибыли туда на метеоритах.

Надо сказать, что Лаванш от ядерной бомбардировки только выиграл. Он окрасился в психоделические оттенки черного и красного, на нем появились романтические лавовые поля и лужайки, реки и ручейки. Вздыбившаяся кора планеты образовала прихотливые ущелья и гряды. В общем, Лаванш приобрел мрачное очарование, налет таинственности и определенный товарный вид.

Катаклизм сдвинул Лаванш с орбиты, и он отправился в долгое странствие по Вселенной, попадая в разные переделки. Сначала его прибрали к рукам космические цыгане-планетокрады. Они переправили номера на идентификационной табличке планеты и подделали ее документы. Потом махинаторы вылили на Лаванш море напалма, химикатов и подожгли. Эту мечту пироманьяка стали продавать в качестве дополнительного светила вымерзающим и просто теплолюбивым расам. На эту удочку кое-кто попался.

После того, как на планете обманутого покупателя наступил ледниковый период, тот обменял фальшивое светило на два угольных астероида. Так Лаванш попал к сектантам-поклонникам Инфернальных Пришельцев, которые устроили на нем свою штаб-квартиру. Здесь навсегда похоронены тайны их жутких ритуалов, с помощью которых нечестивцы пытались снова затащить Инферналов в это измерение. Наконец, секту обвинили в наведение порчи и сглаза на оборудование Имперского Института Археологии, отчего это заведение взорвалось. Надо сказать, что в ту пору Институт ставил опыты с артефактами эпохи войны Предтеч и Инфернальными Пришельцами, найденными на Кролексе. Именно тогда и родился Арк-а-н.

Суд разогнал секту, а ее руководителей принесли в жертву богу правосудия. Лаванш поместили на склад вещественных доказательств, где он пылился до той поры, пока на него не положил глаз Корпус Звездного Десанта. Звездные Десантники – самые отчаянные вояки во Вселенной. У кого хватало денег нанять их для войны, мог считать себя победителем в любом споре. Их фирменным стилем была высадка на планету прямо из космоса огромной тучей, с оркестром и знаменами. Эти вояки выполняют заказ с необыкновенной тщательностью, используя исключительно холодное оружие.

Десанникам Лаванш понадобился как полигон для тренировок. Его твердая поверхность и обилие горячей лавы очень подходили для закалки воинского духа. Чтобы вступить в битву со злом, воин должен быть готов прыгнуть в любой момент на что угодно, хоть на космического ежа... Прыжки на Лаванш дали неутешительный вывод о подготовке личного состава. Только треть десантников приземлялась, остальные промахивались мимо планеты и улетали в открытый космос. После года безуспешных тренировок командованию Десанта пришла в голову счастливая мысль сделать кое-какие замеры. Оказалось, что на полигоне искривлено пространство и прямая здесь – не всегда самый короткий путь. Очевидно, давала о себе знать некондиционная материя, из которой возник Лаванш.

Корпус Космических Десантников закрыл злополучный полигон и устроил распродажу имущества. Саму планету по дешевке купило ранчо, которое разводило драконов мясояичных пород, из шкур которых изготавливались портмоне и чемоданы. Хозяина ранчо привлекал жаркий климат на планетке, который был необходим для всех драконоидов. Но дремучая деревенщина проигнорировала некоторые факты из истории эволюции на Лаванше, за что и поплатилась. Драконихи-несушки в один прекрасный день взбесились, опрокинули кормушки с девственницами, разнесли клетки и хлева, подожгли и сожрали всех фермеров, батраков и туристов.

После этого происшествия Межгалактическая Комиссия по Стандартам признала Лаванш непригодным для любой хозяйственной деятельности. Планету закрыли для посещения и отбуксировали на карантинную стоянку. Прошло немного времени, и одной неунывающей цивилизации срочно потребовалось большое коли-

чество твердой материи для затыкания черной дыры, мешающей навигации. Чтобы поправить ситуацию, было решено законопатить досадную помеху затычкой подходящего размера. На эту почетную роль нашли никому не нужный Лаванш.

Дыра была благополучно заткнута, но тут же возникла в другом месте. И не где-нибудь, а посреди главной планеты той расы, которая хотела от этой дыры избавиться. Как говорится, от судьбы не уйдешь. Планеты не стало, а Лаванш снова пустился в свободный дрейф по Вселенной. Но на этот раз никто не хотел иметь с ним никаких дел.

Лаванш часто и неожиданно возникал на самых оживленных космических путях и вблизи густо населенных систем. Его траектория была запутана и совершенно непредсказуема. В этот период с участием Лаванша случилось множество инцидентов, мелких и не очень аварий. Но однажды на нем потерпел крушение транспортный корабль, который перевозил крупную оптовую партию амулетов, магических ингредиентов, фетишей и оккультной литературы для туристической фирмы.

С этого момента Лаванш обрел новые и довольно жуткие качества. Где бы он ни появлялся, все дела в радиусе светового года от него шли наперекосяк. Нарушался естественный ход всех процессов и начинались эпидемии самых разных мастей. На головы граждан валились звездолеты и астероиды, сталкивалась наземная, водная, воздушная и бытовая техника, прокисало пиво и протоплазма, разгорались бунты и революции – и все это на фоне коллапсов, наводнений, пожаров, землетрясений, ураганов и взрывов сверхновых. В общем, вокруг Лаванша возникла зона тотальной неудачи.

Ученые называли этот феномен Лаваншским Сглазом и уверяли, что с порчей такой силы никто еще не имел дело. Злосчастную планету обозначили в каталогах как Предвестника Конца Света второй категории тяжести. И это не было преувеличением. После визита Лаванша цивилизации долго приходили в себя, будучи погружены в хаос и разруху.

С этой вселенской напастью надо было что-то делать. Казалось, чего проще – сбросить на вредную планету бомбу потяжелее и дело с концом. Но никто не решался это сделать, справедливо опасаясь, что Лаваншский Сглаз никуда не денется, а просто перейдет к уничтожившей его расе по эстафете.

Наконец, все вспомнили о СамоГе. Если номер с уничтожением Лаванша не проходил, то нужно было куда-нибудь его пристроить и удержать от неуместных перемещений по Вселенной. Всекосмический Институт Проблем Экзистенции рассчитал, что единственным местом во Вселенной, способным нейтрализовать проклятие любой силы, была окрестность СамоГа. Хотя Институт и имел на него зуб из-за истории с Джином, сдохшим при сотворении Плюка, все расчеты были честными.

В результате напряженных переговоров самогцы за скромное

вознаграждение согласились сделать Лаванш своим спутником и спасти Вселенную от разорения. Взамен СамоГ получил множество неслыханных привилегий, а его жители – астрономические компенсации. Хотя по иронии судьбы кроме СамоГской Воды им мало что было нужно.

Как и предполагалось, Лаванш, будучи спутником СамоГа, полностью исправился. Никто не ощутил никаких неудобств и неприятностей от его соседства, за исключением частых случаев сомнамбулизма и клептомании в период, когда он восходит на горизонте. Но никто не жалуется, так как Вода с Лаванша идет за тройную цену, а купание в лавовых озерах излечивает почти любую душевную болезнь, хотя и с ожогами.

Так благодаря СамоГу цивилизации стали постепенно забывать странствующее проклятие. Только старые шаманы в бытовых ссорах иногда грозятся наслать на соседа Лаваншский Сглаз, но это уже никого не пугает.

Колоходозо – Деревенская планета

Планета Колоходозо была когда-то частью СамоГа. Ее отделение произошло при довольно драматических обстоятельствах и имело особо масштабные и далеко идущие последствия. Колоходозо – памятник на могиле великих амбиций и напоминание о немыслимом коварстве и изобретательности врагов из другого измерения. Ее идиллические сельскохозяйственные пейзажи могут рассказать пытливому страннику о древних готических тайнах, бурных страстях, черной магии и великом предательстве...

Имя Колоходозо носил древний самогский дворянский род, один из самых влиятельных. Сейчас на СамоГе уже нет никаких дворян и прочих эксплуататоров, однако, историкам это семейство хорошо известно. Род Колоходозо возник сразу после нашествия Ботвана. Его отпрыски постоянно хвастали, что их предок вызвал Властелина Грибов на поединок, и тот, устранившись, дал деру. Но меткая стрела храбреца настигла поганку и поразила точно в думалку. Колоходозо были самым беспокойным, сумасбродным и воинственным кланом. Несмотря на то, что они владели лучшими самогскими землями, им всегда и всего было мало. Колоходозо постоянно ссорились с соседями, плели заговоры и интриги, воевали и бунтовали, никак не ограничивая себя в выборе средств, чем и прославились в веках.

Барон Владимир Колоходозо, последний из рода, был средоточием всех фирменных фамильных пороков, как физических, так и душевных. Его запомнили как сварливого неугомонного старикана с подвязанной челюстью, дурным третьим глазом и слаборазвитым дыхательным горбом. Помимо этого букета, последний Колоходозо был очень продвинутым магом и чернокнижником. Он учился у лучших колдунов, шаманов и экстрасенсов, которых выписывал со всех темных уголков Вселенной. Его магическая сила превосходила всякое воображение и барон уже имел контакты третьей степе-

ни с другим измерением.

Однако достойных соперников, на шурах которых Владимир Колоходозо мог бы испытать свое могущество, на СамоГе не осталось. Собственно, барон оказался последним землевладельцем на планете. Сеньоры в массовом порядке меняли поместья и лошадей на гамаки и становились обычными гражданами. Почему это происходило, спорят до сих пор. Шарлатаны от науки и псевдоисторики утверждают, что все это признаки появления расшатывающей устои СамоГской Воды, но с ними мало кто соглашается. Ведь известно, что Вода появилась только после гибели Предтеч.

Все это чрезвычайно угнетало отпрыска древней фамилии. Последний Колоходозо был ярым поборником старых порядков, вот только мало кто уже понимал, что же представляют из себя эти самые старые порядки. Да и сам барон довольно путано объяснял, что, например, значит «право первой ночи». Тем не менее, Владимир, размахивая фамильной катаной, лично разгонял пикники и вечеринки со своих владений, устраивал набеги на окрестные огороды и пытался вводить оброк на вдох и выдох с прохожих. Все это не находило должного понимания у населения, охваченного хип-революцией. Огромное поместье выжившего из ума Колоходозо осталось единственным темным пятном на ликующей планете.

А состояние бедного барона варьировалось от черной меланхолии до глубокой депрессии и иступленной ярости. Крепостные потихоньку разбегались, окрестное население совсем перестало его бояться и в открытую гуляло по поместью, а в цветниках ночевали какие-то странно выглядящие типы. Феодал понимал, что является осколком прошлого, замшелым реликтом, но не желал расставаться с милыми его сердцу причиндалами удельного князька. Взамен прозрения и смирения Владимира Колоходозо начали посещать подрывные антигосударственные мысли об отделении от СамоГа и обустройстве собственного королевства, где все было бы как в старые добрые времена.

Твари из другого измерения оказались единственными, кто с сочувствием отнесся к проблемам барона. Во время спиритических сеансов и видений они нашептывали, как им тяжело видеть страдания брата по разуму, что такой могучий маг и благородный сеньор должен иметь собственную планету, что негоже Колоходозо дышать общим с простолюдинами метаном, и что он имеет полное право забрать свои владения и распрощаться с дичающим развратным СамоГом. И конечно, барон мог всецело рассчитывать на братскую помощь из дружественного измерения. Наконец, во сне барону было транслировано детальное описание магического ритуала вызова спецбригады чертей, которая смогла бы отделить поместье Колоходозо от материнской планеты.

Ритуал изобилует сценами жестокости, насилия и излишним натурализмом. Кроме того, требовались весьма специфические ингредиенты и обстановка. Но после того, как на семейном кладбище Колоходозо начался какой-то странный музыкальный фести-

валь, барон Владимир, наконец, решился на отделение от СамоГа и начал действовать. Верные холопы барона поймали и умертвили сто восемь зрителей фестиваля, а их тела были разложены в подвале замка в виде мерзкой пентаграммы. В ее вершинах колдун разбросал глаза убиенных и пробормотал над ними заклинание на поганом языке другого измерения (по шаргалке). И спустя мгновение мертвые глаза разбухли, лопнули и из них вылупились зловещие красные личинки с длинными заостренными хвостами.

Так Вселенная впервые увидела Инфернальных Пришельцев, которые спустя время захватят половину галактик в этом измерении. Но тогда об этом никто не подозревал, особенно одержимый барон Владимир Колоходозо. Он не мог нарадоваться на новых работников, которые, чуть подросши, принялись за дело. Твари закопались глубоко в толщу СамоГа и нельзя было понять, чем они там занимаются.

И вот в один прекрасный день самогцы узрели кошмарную картину: громадный кусок планеты с владениями Колоходозо вдруг медленно оторвался от СамоГа и плавно взлетел в воздух. Немного поколебавшись, он резко набрал высоту и превратился в точку. На орбите появилось новое образование – Отдельное Княжество Колоходозо во главе с героем нашего повествования. Так сбылась мечта безумного барона, но радовался он своему новому титулу и развесистой многоярусной короне совсем недолго.

Бригада по отделению не думала возвращаться в свое измерение, а явно решила обосноваться здесь. Все темные углы замка были затканы паутиной, в винных погребах лежали какие-то гадкие куколочки, а сам хозяин постоянно спотыкался о чьи-то длинные скользкие хвосты. Вся прислуга очень скоро покинула поместье Колоходозо на попутных шаттлах, забыв даже взять расчет. Ни одна тварь и не думала воздавать почести новоиспеченному князю Владимиру, а наоборот, все они облизывались при его приближении. В парке гости начали строить какое-то огромное, очень странное сооружение, напоминающее крысиное гнездо из гнилых рыбьих потрохов. В нем натасканный чернокожничек сразу признал межпространственный портал большой пропускной способности. Наконец, его настигло запоздалое прозрение, что он стал инструментом в руках темных сил, ведущих свою адскую игру.

Благородный дворянин Владимир Колоходозо проявил гражданское мужество и решил искупить свою вину самопожертвованием. Он заперся в башне, где принял копить ману и проходить очищение перед произнесением последнего своего заклания. Инфернальные Пришельцы недооценили возможности колдуна и забыли про него, занятые обустройством плацдарма для наступления. Однажды, когда до открытия нечистого портала оставались считанные часы, эти твари увидели, как в ясном небе над их головами возникла черная зловещая тучка.

Обеспокоенные, они бросились к башне, где заперся колдун, стали стучать и умолять впустить, лопоча, что их де не так поняли.

Но было уже поздно. Разразилась страшнейшая элементарная буря, вызванная князем Владимиром. Сорок дней и сорок ночей на Колоходозо обрушивались потоки магической пыли, которые погребли под собой всех – Инфернальных Пришельцев, князя, замок, портал и вообще всю планету. Над поверхностью остались только верхушки нескольких самых высоких башен.

Так последний из рода Колоходозо ценой своей жизни исправил собственные ошибки. Увы, но это была только отсрочка. Инфернальные Пришельцы, вкусив сладкого воздуха СамоГа, не оставили затей завоевания чужого измерения, несмотря на гибель передового отряда. Через много лет они предприняли новую попытку, которая едва не удалась, если бы не Предтечи. Но это совсем другая история.

А планета Колоходозо навсегда осталась малопосещаемым и чуть ли не запретным местом. Где-то здесь бродит неуспокоенное привидение князя Владимира, с которым никто не хочет связываться. Особенно оно ненавидит Инфернальных Пришельцев. Когда выродки из другого измерения захватили СамоГ, они даже не пытались закрепиться на Колоходозо. Отряд Инферналов, вступивший было на планету, призрак гонял пять суток напролет и загонял таки до смерти.

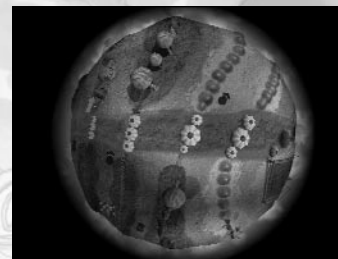
На Колоходозо мягкий климат и хорошая почва. Но здесь почти никто не живет за исключением хуторян, которые растят огромные желтые тыквы. Весь урожай на корню скупает Звездный Десант, поскольку каша из тыкв превращает воина в одержимого разрушением кровожадного монстра. Поговаривают, что СамоГская Вода все же смягчила крутой нрав призрака. Действительно, уже долгое время привидение не трогало ни одного самогца, а всего лишь задрало десяток гостей из дальних галактик, обликом немного похожих на Инфернальных Пришельцев.

Но на Колоходозо все равно никто особо не рвется, разве только для добычи СамоГской Воды. Даже храбрый Арк-а-н не очень любит бывать здесь, только по делам. Ведь именно тут проходит одна из лучших трасс СамоГской Гночной Ассамблеи, да и тыквенным фермерам изредка нужна защита от привидения. Есть предание, что призрак Владимира Колоходозо успокоится только тогда, когда будет убита Инфернальная Матка, бессмертная королева Инфернальных Пришельцев. Но для этого ведь надо снаряжать экспедицию в другое измерение, а кто на это согласится...

ПРИЛОЖЕНИЕ D: ТРАССЫ

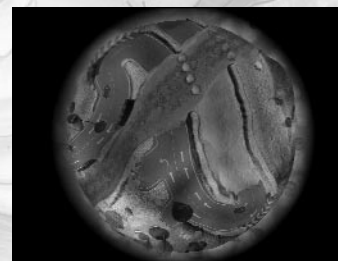
Мир Колоходозо:

Тыквенная Дорога



Эта любимая новичками трасса проходит по сельской дороге. На ней нет никаких опасностей и здесь можно собрать СамоГской Воды. Опытные водители умело используют разгонки, которые здесь идут одна за другой. И тогда деревенщина во всю плясится из окон на летящие стрелой мехосы.

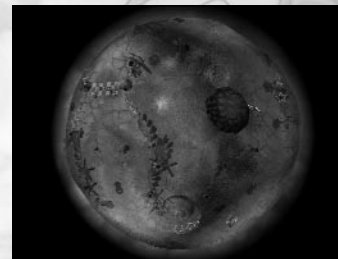
Сеновал



Когда-то среди местных крутых холмов была проложена хорошая асфальтовая дорога, но одичавшие свиньи ее всю разрыли. Они очень любят выскакивать под колеса мехосам на крутых виражах. Берегись их и срезай, где только можно!

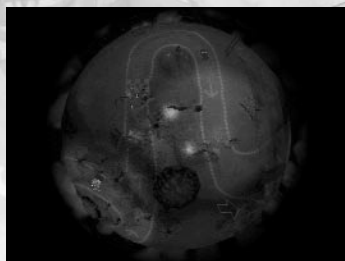
Мир Ботван:

Ботаническая Потеха



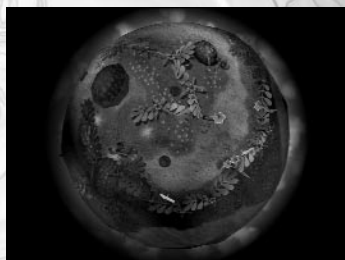
Простая трасса без резких поворотов и препятствий. Если не боишься огромных мохнатых бабочек с длинным жадным хоботом, приглашаем на увеселительную экскурсию по Ботвану. Однако не думай, что соперники будут ждать, пока ты насладишься пейзажем.

Аллея Светлячков



Раз в год на Ботване наступает волшебная Ночь Улиток. Огромные Улитки выползают на дороги и устраивают брачные игры под огромной луной. На все это глазек гонщики, забывая смотреть на дорогу и барахтаясь в лужах слизи. Нужно помнить о том, что в темноте легко заблудиться даже в небольших зарослях.

Кубок Стремительной Улитки



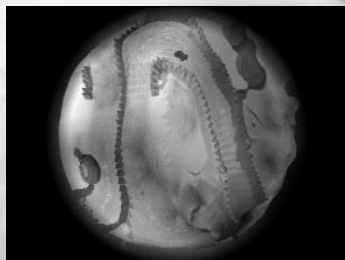
Очень давно по этой извилистой и петляющей в зарослях трассе проходили ритуальные гонки в честь Сакральной Улитки-Избавительницы. Трасса точно повторяет траекторию, по которой Улитка преследовала ужасного Грибного Демона. Здесь раздолье любителям нестандартных ходов. Если невоспитанный соперник обогнал тебя на полкруга, не беда, его можно встретить на перекрестке и поквитаться.

Грибное Нашествие



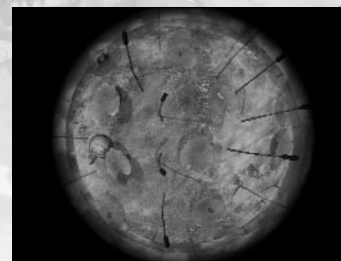
Просторная трасса без резких поворотов с длинными прямыми участками. Но все равно находится немало горе-гонщиков, ухитряющихся пролететь мимо одного нужного батута. Кто не пользуется здесь разгонками, глотает пыль более сообразительных соперников. А если в арсенале имеется мощная магия, может стоит подождать на зарядке под грибом?

Путь Пломбира



Завершает сезон на Ботване гонка по зимней трассе. Весело глядеть, как разжиревших за лето неуклюжих гонщиков заносит на первом льду, как они обивают краску с дорожных указателей или тужатся забраться на затяжной подъем, забывая о разгонках. А секрет победы прост – кое-где срезать, да кое-где правильно войти в поворот. И тогда вдруг покажется, что тебе весело подмигнула замороженная лягушка!

Битва за Ботван



А вот и Гигантская Жаба. Глядя на твои успехи, она захотела сразиться. Монстр ждет. Эта трасса – цепь островков в сплошном болоте. И у Электрозомби есть неприятный помощник, не дающий летать. Но у этого насекомого мало мозгов и его можно обмануть. Если прикинуться лягушкой, то можно проскочить. Рекомендуется состязаться с Жабой уже после Кита!

Мир Плюк:

Остров Сокровищ



Половина трассы проходит в полосе прибой. Когда-то здесь сел на мель лесовоз. Бревна никто не стал собирать, поэтому гонщикам придется смотреть в оба. А на сухопутном участке у маменькиных сынков часто кружится голова из-за длинного серпантина.

Коралловая Лужа



Трасса быть может и короткая, но на ней нет прямых участков. Кто не умеет вертеться – просьба не беспокоиться. Нелегко обогнать соперника на узком серпантине, зато заградительные заклинания на нем чудно смотрятся. Единственная опасность – это получить ядром по голове. Но что делать – служивым скучно сидеть в форту, они развлекаются как могут.

Штурм Старого Форта



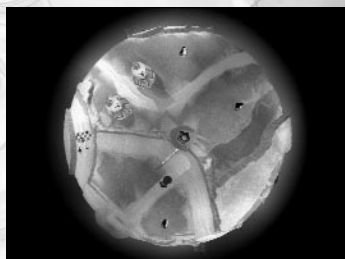
Гонки по этой трассе проходят во время прилива. Поэтому кругом плавают кровожадные акулы и, конечно же, настоящие пираты. Если не избегать с ними ненужных контактов, можно неплохо разогнаться на прямых участках.

Вплыв и наперегонки



Когда на тропических островах расцветают эдельвейсы, туда на зимовку приплывают киты и вездесущие пираты. Киты лежат на отмели и наблюдают за гонками. Некоторые отчаянные наездники запрыгивают на их туши, получают хороший шлепок хвостом и летят, довольные жизнью. На этой трассе лучше держаться мелководья, это кратчайшая дорога к финишу.

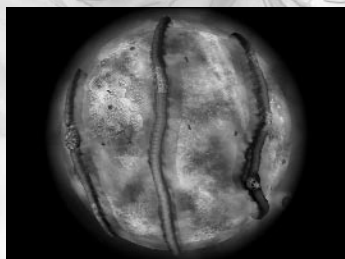
Антарктический шок



Длинная широкая трасса понравится всем любителям зимних олимпийских видов спорта. Как всегда, основная проблема – покорение мехоса на льду. Попытки разминуться с замороженным китом – жалкое зрелище без подготовки. Нельзя забывать и о гигантских злобных Пингвинах-Дингусах. Эти пичуги обожают топтать наездников. Они пасутся

около единственной на трассе разгонки. Может, есть смысл объехать ее?

Битва за Плюк



Этот Электрозомби имеет вид огромного Кита. Да, это настоящая торпеда! Шпарит в пене и брызгах. Вся трасса – сплошная вода. Только несколько огромных бревен перегородивают ее – они и представляют основную трудность. Но опытному Наезднику нетрудно догадаться, как тут поступить. Бесплатный совет – начинать нужно именно с этого Электрозомби!

Мир Кролекс: Старый Ролекс



Гонка по Кролексу – это прекрасная возможность раскрыть наконец-то волнующую тайну, что чувствует таракан, заползший в часы. Но на этой трассе опасаться особо нечего. Есть только шанс поторчать в пробке перед запертым ущельем. Главное – точно угодить на батут, и тогда половина победы в кармане.

Жесткое Кручение



Эта не очень длинная трасса снится гонщикам в кошмарах еще долго после ее посещения. Да, огромные маятники и противовесы плющат мехосы как горячий пластилин. Зато если верно рассчитать движение этих махин, можно оставить соперников далеко позади. Если в расчетах окажется ошибка – не беда, на развилке можно наверстать упущенное. А кое-

какие заклинания просто не оставляют соперникам шансов...

Шесть Шершавых Шестерен



Кое-какие чины из Федерации СамоГских Гонок зудят, что система наведения главного орудия базы Кролекс – не лучшее место для гонок. Но лихие гонщики знают, что ничто не вызывает такой прилив адреналина, как близость огромных крутящихся шестерен, готовых перемолоть все на свете. А узкие ущелья так хорошо запираются даже простым закли-

нием. Любителям промчаться по лезвию ножа – добро пожаловать на эту трассу.

Перекошенный Мир



Кажется, на этой длинной трассе нет ни одной горизонтальной поверхности. Наверное, у Инфернальных Пришельцев, построивших Кролекс, были свои понятия о геометрии. Но когда тебя подхватывает с одной разгонки на другую, ветер свистит в ушах и замирает сердце. Ведь ясно, что попади на нее чуть под другим углом, и твой полет закончится между зубьев огромных шестерен. Но отчего-то бывалые гонщики любят возвращаться на эту трассу, где гоняют самозабвенно, вспоминая былые деньки.

Битва за Кролекс



Единственная дорога на трассе для тебя – это узкая перемычка, проходящая между крутящимися шестеренками. Пауку легче – он способен быстро и ловко пробираться по трассе где угодно. Старайся не столкнуться с этим отвратительным Электрозомби, иначе потеряешь время. А теперь вперед и не забывай про магию, которая позволит тебе удержаться на тропинке!

Мир Лаванш: След Змеи



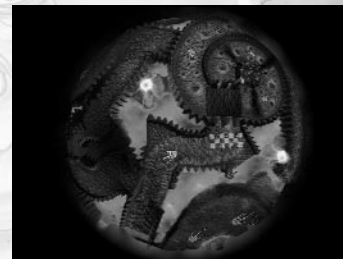
Не очень длинная трасса, но на мире лавы и этого достаточно для настоящего боя. Самая частая ошибка – впадение новичков в ступор при виде настоящего дракона. Не надо бояться, он не кусается, только плюется. Напалмом. Ситуация на трассе меняется очень быстро, и в суматохе упустить удачу проще простого.

Бульон из Лавы



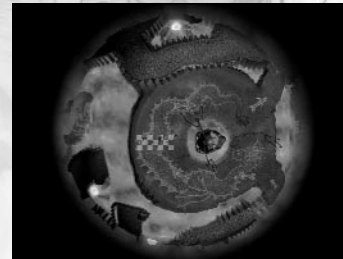
Наверное, уже прикидываете, как будет сидеть на вас пояс чемпиона по СамоГонкам? Тогда полезный совет на случай прискорбного падения в лаву сразу в двух шагах от старта. Надо еще раз подумать, какого взять наездника, какие заклинания лучше использовать и с какого бока проходить повороты. А то иногда случается, что дракон, надорвавшись от смеха, сам вытаскивает горе-водителей из огненных ям. Позор!

Вулканогон



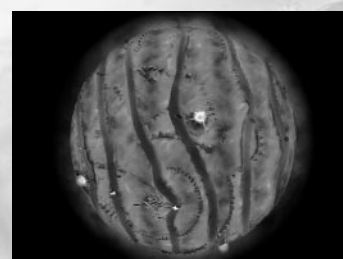
На этой трассе хочется спрятаться под мост и укрыться от огня и кусков лавы, летящих со всех сторон. Но прожаренные и закопченные наездники закладывают невиданные виражи в попытках удержаться на узких гребнях и увернуться от огненных струй. Здоровье на этой трассе кончается очень быстро, а разносчики бонусов теряются в глыбах застывшей лавы. Так что надеяться здесь надо только на себя...

Дьявольская Нора



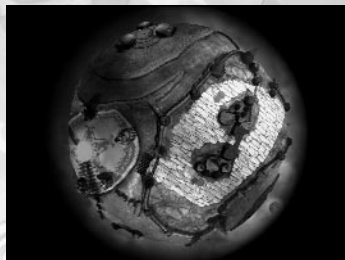
Вот она, последняя трасса. Извержение окончилось, но в воздухе висит тревожная и напряженная атмосфера, которая передается гонщикам. Они на редкость агрессивны и безжалостны. Только что выбравшихся из лавы снова туда спихивают. Вдогонку им летят зазевавшиеся. Чтобы извлечь выгоду из единственной разгонки, нужно немалое мастерство наездника. Но до чемпионского титула и освобождения СамоГа – один шаг. Сделай его!

Битва за Лаванш



Это самое жаркое из всех мест, где ты бывал раньше. Узкая тропинка в море лавы проходит между вулканами. В этом аду и придется сражаться со следующим Электрозомби – Горчичным Ящером. Помни – никакой искусственный аппарат не может лететь быстрее дракона, у которого очень большие и сильные крылья. Удачи!

Мир Кирбуль: Запретные горы



Кажется, на вид это очень простая трасса. Но на ней все время происходит всякая чертовщина. То камень на голову упадет, то в зеленку затянет, то в ущелье заблудишься. Постоянно приходится быть начеку, чтобы не пропустить нужный поворот и втиснуться в узкий проход. Очень рекомендуется новичкам с манией величия Крутого Гонщика.

Долина Вуду



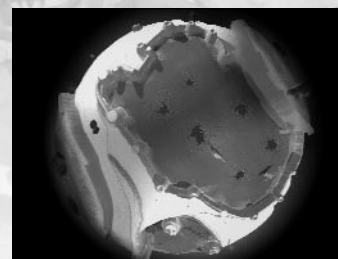
Всякий заядлый гонщик слышал легенду о Вечном Бульжнике. Он скатился с горы, но не успокоился и стал кататься по горным дорогам, расплющивая прохожих. Теперь по этим дорогам проходит гоночная трасса. Может и вам доведется увидеть Вечный Бульжник? Это одна из тех трасс, где приятно вовремя притормозить и поглядеть, как соперников затягивает в зеленку или как об их головы разбиваются камни.

Каньон Мрака



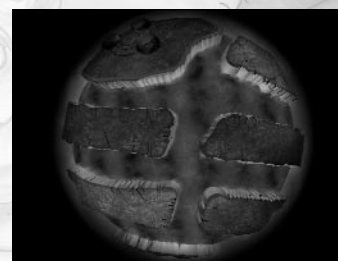
Самая скоростная трасса на горном Кирбуле. Заезжай на разгонки и не бойся улететь в пропасть или в зеленку. Магия соперников приносит больше хлопот, чем местные смехотворные камнепады. Говорят, на этой трассе есть арка, приносящая удачу и защиту от заклинаний. Под ней часто можно видеть гонщиков. Но лучше надеяться на свой верный мехос, чем на бабкины сказки, не так ли?

Впереди Камнепада



Готовьте варежки и ушанки, оттачивайте навыки – зима в горах ошибок не прощает. Трасса для настоящих повелителей мехосов, длинная и сложная. Пропасти, резкие повороты, узкие ущелья, ледники, лавины. Но где еще придется прокатиться по настоящей ледяной пещере йети? Сами они, конечно, на глаза не попадают, зато бросают в наездников огромные снежки. При этом хорошо слышна их звериная отрыжка, от которой замирает сердце даже у самых отчаянных сорвиголов...

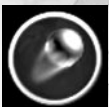
Битва за Кирбуль



Широкая ровная дорога. Это все, что нужно для выдающейся победы над Электрозомби. Если бы не одно «но» – широкие бездонные пропасти поперек трассы. Соперник их легко перепрыгивает, но даже и не думай повторить этот номер, если твои ближайшие родственники не Каменные Балбесы. Здесь на помощь надо привлечь последние открытия в методах преодоления пространства. Они требуют огромных затрат энергии, но на трассе эту проблему можно решить. Время пошло!

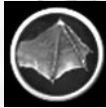
ПРИЛОЖЕНИЕ Е: ЗАКЛИНАНИЯ

Заклинания Передних Колес:

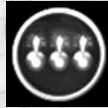
№	Символ	Название	Описание
1		0-Транспортировка	Очень трудно бороться с соперником, обладающим этим заклинанием. Он мгновенно, без шума и пыли, телепортируется в контрольный пункт, а остальным приходится ехать по опасным местам и ловить на грудь вражескую магию. Но мудрые судьи не запрещают 0-Транспортировку. Она не делает владельца неуязвимым, а в СамоГских гонках часто бывает так, что даже отпетому аутсайдеру улыбается удача, и он становится обладателем редкого заклинания...
2		Полет на Ядре	Это заклинание сохраняет традицию и преемственность со старыми добрыми временами, когда мехосами в СамоГских Гонках были отработанные ступени ракет, отрехтованные и заново заправленные. То была славная пора настоящих героев. Бесстрашные гоночные гладиаторы не боялись разогнаться до третьей космической скорости на прямом участке. Их отпечатки на скалах еще хорошо видны. Можно ощутить, что они чувствовали, включив Полет на Ядре. Несколько секунд полета в языках пламени могут принести победу и массу впечатлений.

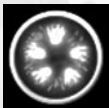
3		Мотылек	Суровые, покрытые шрамами гонщики, обязательно освистают соперника, включившего заклинание Мотылек. «Смотрите, жирная гоночная фея летит!» – вопят и улюлюкают они. На самом деле, мехос, неспешно порхающий на пестрых крылышках, смотрится нелепо. Но если забыть об эстетике, заклинание может оказаться очень полезным, когда нужно перелететь препятствие, трудный участок или просто срезать дорогу. В общем, там, где можно взять не скоростью, а хитростью.
4		Дирижабль	С этим заклинанием гонщик может потягаться даже с чемпионом. Волшебные баллоны несут мехос по воздуху с такой же скоростью, с какой передвигаются сухопутные противники. Можно сверху бросать в них объедки и не думать о помехах на дороге. Конечно, простые надувные шары не поднимут мехос в воздух. Создатели этого заклинания использовали шкурки Жаблей, мистических летающих растений. Раз в сто тысяч лет они появляются из окраинных черных дыр и дрейфуют через всю Вселенную к одной маленькой водной планетке. Там Жабли разбрасывают семена, которые тут же собирают огромные жуки и утаскивают в свои подземные норы. Там семена и прорастают, прямо внутри жуков. Говорят, что движение Жаблей символизирует цепь непрерывных перерождений живой материи.

5		Муравейник	Страшно глядеть, как из ниоткуда появляются огромные желтые муравьи, бросаются на мехос соседа, раздирают его на куски и куда-то тащат. Но рано радоваться и прощаться с беднягой. Он уже на следующем контрольном пункте, куда его принесли насекомые, вызванные заклинанием Муравейник. Конечно, толстые и ленивые муравьи бегут не очень быстро, зато по кратчайшему пути. Главное – вызвать заклинание в нужном месте и в нужное время, и тогда не страшны никакие опасности и препятствия.
6		Жабасома	С этим заклинанием связана очень красивая старая легенда. У одного очень крутого гонщика была прекрасная возлюбленная. Но злые Слизистые Оболочки превратили ее в эриданскую Гигантскую Жабу-Принцессу, захотев сорвать свадьбу. Гонщик расстроился и пропустил много тренировок, а впереди у него был важный турнир. Тогда его возлюбленная отдала ему свои лягушачьи ноги и благословила их. Так появилось заклинание Жабасома. Жених выиграл с его помощью турнир, но к ней больше не вернулся. С тех пор любители высоко попрыгать по трассе, давая соперников мощными ластами, с теплотой поминают ту Жабу и называют ее настоящей боевой подружкой гонщика.

7		Вертолет	До недавних пор заклинание Вертолет было засекречено и использовалось только бойцами из судейских спецотрядов. Когда случалось грубое нарушение правил или дебош на контрольном пункте, они вылетали на трассу и быстро наводили порядок. Когда оперативный мехос активировал это заклинание, он превращался в быстро летящий и маневренный аппарат. Ни один нарушитель не мог уйти от кары, а колымаги особо буйных просто цепляли крюком и тащили в околоток по воздуху. Вот такая была мощь у Вертолета! Арк-а-н рассекретил это заклинание и поначалу снабжал им только работающих на него гонщиков.
8		Сила Дракона	Это самое быстрое ходовое заклинание, оружие чемпионов. Огромные кожаные крылья несут мехос так быстро, что можно не вписаться в контрольный пункт. Но это не страшно. Пока соперники плетутся сзади, есть время на несколько попыток. Когда-то во Вселенной были популярны не Самогонки, а состязания погонщиков Горчичных Трехглавых Ящеров. Это был очень жесткий спорт. Прожорливые Ящеры так и норовили слизнуть болельщика с трибуны или поджарить соседа. Заклинание Сила Дракона ввели бывшие погонщики Ящеров, которые пришли в Самогонки после того, как зрители потеряли интерес к опасным трехглавым монстрам.

№	Символ	Название	Описание
1		Железный Бок	Заклинание для любителей контактной борьбы и рукопашных поединков. Соперники всегда неприятно удивляются, когда соседний мехос ошечивается стальными шипами и лезвиями, которые преобильно колются. Таранная атака в сочетании с Железным Боксом вскрывает любую броню, как устрицу. Поговаривают, что это заклинание осталось от легендарных Повелителей Гвоздей.
2		Искрение	Если гонщик активировал заклинание Искрение, наверняка все его ближние и дальние соседи огребнут по первое число. Как можно укрыться от самонаводящихся шаровых молний? Они всегда направлены в цель и знают куда лететь. От этого аркана не спасают ни амулеты, ни громоотводы, ни резиновые коврики на сиденьях. Это неудивительно. Если приглядеться к магической детали, в которой заключено это заклинание, то можно узнать энергохлыст укротителей Каменных Балбесов. Это хитрые и опасные твари с толстой кожей, которые подчиняются только после компресса из десятка плазменных шаров.

3		Самоубийца	Разработчики этого заклинания советовались с конструкторами зенитных и торпедных установок со Старой Земли, а еще со сбитыми пилотами и горелыми танкистами. Результат потрясает – выбравший Самоубийцу получает самую настоящую ракету с магическим наведением. Она не успокоится, пока не найдет жертву. Бесполезно прятаться при ее виде, лучше быстрее прикинуть, где удобнее всего будет развалиться.
4		Титановые Шары	Титановые шары – изобретение Арка-а-на. Он наблюдал, как пираты Плюка чугуными ядрами пробивают толстые стены хранилищ СамоГской Воды. Маленькое изменение – и отличное заградительное заклинание готово. Мехос выстреливает на дорогу огромные металлические шары. Если спешить некуда, их можно весело покатасть, а если надо торопиться, то... Вам не повезло, катать все равно придется.

5		Мастер Вуду	Вокруг заклинателя возникает хоровод из живых огней, которые прыгают на любого проехавшего рядом. Жертва поджаривается на медленном огне, пока не развалится. Дряхлый безумный шаман из гнилых веганских болот сделал это заклинание по заказу очень богатого гонщика. Тому хотелось взять Большой СамоГский Кубок любой ценой и это ему удалось. Обочины трассы были усыпаны обломками жертв Мастера Вуду, от которого нигде не было спасения. Но судьи сочли эту магию слишком убойной и не засчитали победу. Она была допущена к соревнованиям только через несколько лет, после уменьшения мощности и радиуса поражения.
6		Х-Рентген	Магическую силу этому заклинанию сообщает глаз бешеного марсианского циклопа, убитого в полдень серебряным гвоздем. Очень непросто найти такого циклопа, но еще сложнее правильно приготовить его глаз, чтобы он не потерял своих свойств. Х-Рентген любят прирожденные снайперы. Из носа мехоса вырывается тонкий ослепительный луч, который трудно навести на цель на неровной дороге. Зато тот, кто хоть полсекунды побывал под этим дружеским «взглядом», уже никогда не решается встать на его пути.

7		Кинетический Удар	Комично выглядит новичок, впервые увидевший это заклинание в действии. Вставшая на дыбы земля, глухой грохот, подброшенные и раскиданные мехосы – он уверен, что планета распадается на куски и думает об эвакуации, а не о гонке. Но это всего лишь Кинетический Удар, кем-то вовремя брошенный. Нет лучше средства, чтобы дезориентировать соперников, уже наостривших лыжи к финишу. Их мехосы разворачиваются, а сами они долго приходят в себя, боясь пошевелиться.
8		Статическое Электричество	Электрошок – лучшее средство от надоедливых соседей, своими выходками мешающих Вам ехать. Раньше добытчики СамоГской Воды тащили за собой на веревке электрического ската, который очень помогал в схватках. Так и возникло заклинание Статическое Электричество. Если его активировать, мехос начинает сыпать искрами и светиться. А когда неосторожный соперник приближается, то получает такую порцию высоковольтных разрядов, что у его колымаги сгорают все предохранители и она разваливается. А еще это заклинание быстро заряжается и всегда готово к бою.

9		Огненные Шары	Все помнят, что это заклинание как-то раз запретила пожарная инспекция. Ведь огненные шары, вылетающие из мехоса прямо по курсу, творили много бед. То лес случайно подожгут, то трибуну, то зрителей поджарят, то в заправочную станцию угодят. Но публике все равно они очень нравились, и тогда пришлось вмешаться Арк-а-ну. Он немного подправил заклинание. Огненные Шары вышли самонаводящимися и стали лететь точно в соперника и поджигать его. От этого грозного оружия только одно спасение – прыгнуть в ближайший водоем и там затушить пожар на борту мехоса.
10		Щупальце	Это заклинание привезла на гонки команда мерзких вампиров из Новой Некрофени и едва не стала победителем сезона. Только благодаря порядочным арбитрам, засудившим кровососов, Большой СамоГский Кубок не попал им в лапы. Длинное проворное Щупальце быстро перекачивает жизнь из соседей во владельца заклинания. Вот только если со здоровьем все в порядке, оно бесполезно. Но разве мало мест на трассе, где можно заработать шишек и разве мало у соперников в запасе разных гадостей и гнусностей?

11		Гроза	Когда на горизонте возникает небольшая черная туча, надо готовиться к переделке. И это будет кое-что посерьезнее дождичка за воротник. Впереди Гроза – заклинание, построенное на мощной погодной магии Черных Синоптиков, которое некогда использовал Владимир Колоходозо против inferнального отряда в своем поместье. Правда, тогда он прибежал к недокументированным особенностям этой магии. Из тучи с небольшими перерывами лупит молния такой силы, что от ее удара рассыпаются даже судейские броневики. Это заклинание не запрещено только потому, что оно медленно заряжается. Но времени его действия достаточно, чтобы превратить какое-нибудь ущелье в кабинет электрошоковой терапии.
12		Метеоритный Рой	Когда бывалые гонщики слушают байки космонавтов об опасных метеоритных дождях, то покатываются со смеху. Уж они-то знают, что все это – чистое конфетти по сравнению с заклинанием Метеоритный Рой. Душа уходит в пятки, когда ничего не видно, кроме падающих с неба раскаленных камней. Кто не разваливается сразу, тот быстро сгорает, и поджаристые вопли и ругань громко раздаются из багрового тумана. Но эффективно это сильное заклинание лишь в руках опытных самогонщиков, которые чувствуют трассу и способны направить заряд магической энергии в нужное место.

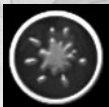
13		Снегопад	Заклинание Снегопад – это большие снежные комья, падающие на дорогу под праздничную музыку. Но соперникам радости мало – снег прожигает головы. Это заклинание было захвачено у легендарной банды Саркастических Снеговиков-Убийц. Они прибыли на СамоГ в транспорте с мороженым и принялись разбойничать. Снеговики устраивали засады на дорогах и тропях. На проезжих обрушивался Снегопад, затем у полуживых от холода жертв отбиралась СамоГская Вода. Наконец, самогцам это надоело, они выследили Снеговиков, навалились толпой и забили тех огненной магией. Снегопад оказался самым ценным и уникальным трофеем в этом сражении.
14		Клоун	Это заклинание высвобождает из глубин преисподней неправдоподобно жуткого монстра, владеющего к тому же абсолютной магией трансформации. Истерический inferнальный хохот, от которого стынет кровь и цепенеют конечности, обещает встречу с самым мрачным Вашим детским кошмаром. Пестро одетый клоун с улыбкой аллигатора-каннибала на бледной физиономии прыгает по дороге, кулдыкает, семенит, подбегаясь поближе к загипнотизированному гонщику. От его прикосновения тот превращается в мяч, беспомощно катящийся по трассе, а клоун уже устремляется к следующей жертве, и ничто его не остановит.

15		Хлопушка	Это заклинание позаимствовано из арсенала бродячих магов из ордена Сантаклаусов. Они разбрасывают по дорогам красивые коробочки, в которых спрятаны гостинцы и ловушки. Маги говорят, что хороший человек откроет коробочку с призом, а мерзавец обязательно попадет в ловушку. Так всегда и выходит. Хозяин Хлопушки тоже выбрасывает на трассу много коробочек. А потом соперники решают, рисковать им или нет: одни коробочки уменьшают мехосы в несколько раз, а другие награждают на время неубиваемостью. Надо сказать, что эта интрига очень нравится болельщикам и они с восторгом встречают каждый запуск Хлопушки.
----	---	-----------------	--

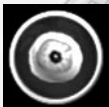
Заклинания Задних Колес:

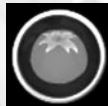
№	Символ	Название	Описание
1		Мины	Говорят, суровые и обвешанные орденами генералы из приемной комиссии радовались как малые дети, когда им показывали это заклинание. Наверное, они вспоминали свои первые битвы, глядя, как мехос оставляет за собой на дороге надраенные до блеска мины. Простое и эффективное оружие, хотя и не очень убойное. Соперник, наехав на мину, получает повреждения и может потерять управление. А что еще надо новичку, чтобы постоять за себя?
2		Гусеницы	Во время действия этого заклинания мехос оставляет за собой выводок маленьких желтых червячков. Они весело ползают по дороге и на мехосы не бросаются. Вот только их нежная шкурка легко трескается под грубыми колесами, а в растекшейся луже слизи лихо заносит любой мехос. Единственное утешение в этом случае – послушать мелодичные хлопки, с которыми лопаются проклятые твари.

3		Телепорт	В месте активации этого заклинания возникает занятный круг с хитрым узором. Это – очень опасная ловушка из разряда портативных черных дыр. Даже самые отчаянные сорви-головы, которые бросаются на мины, на огонь, на заросли Бешеной плесени и даже на пауков, норовят объехать Телепорт стороной или подождать. Наверное, нет ничего хуже для истинного гонщика, чем в один миг очутиться на уже пройденном контрольном пункте и проходить кусок трассы заново.
4		Электрические Семена	Валяющееся на дороге Электрическое Семя ни с чем не перепутать. Оно сыпет искрами, светится и обязательно напугает о себе очень болезненным разрядом, если проехать рядом с ним. А через россыпь таких штук лучше и не пытаться проскочить. Если мехос соперника начал сбрасывать Электрические Семена, лучше поискать другую дорогу. Но, применяя такую мощную магию нужно тщательно соблюдать технику безопасности. Семена бьют током всех подряд и способны долго пролежать на дороге. Кстати, при разработке этого заклинания использовался помет кровожадных Электрических Коз со 2-й Космической Свалки.

5		Кристаллизация	Это заградительное заклинание довольно популярно. Его берут на трассу и новички, и бывалые гонщики. Владелец заклинания усеивает дорогу большими ледяными кристаллами. Мехос соперника разбивает эту красоту с одного касания, но и сам спотыкается. А еще Кристаллизация недолго заряжается и, если не лениться, то можно превратить дорогу в дикие заросли на длинном участке. Жаль только, что лед быстро тает. Все знают, что это удивительное заклинание придумал сам Арк-а-н, съезжая на картонке с неровной ледяной горки.
6		Ярость Слизи	В месте вызова этого заклинания возникает огромная лужа аппетитного фиолетового желе. Оно колышется и издает волнующие звуки. Но как трудно из нее выбрать, особенно если встреча произошла на большой скорости! Неуправляемый мехос крутится юлой и часто такие заносы заканчиваются в канаве. Жертвы этой магии имеют очень жалкий вид. Все они облеплены комками слизи, к которой прилипает песок, мусор и летающие мухи.

7		Бешеная Плесень	Бешеной Плесенью прозвали пигмеи влажных джунглей Папуани один местный сорняк. Дикари высаживают ее вокруг деревень, чтобы защититься от набегов гигантских слонов-щеров. Взрослый самец такой твари весит сорок тонн, но и он прочно запутывается в небольшом кустике Бешеной Плесени. Ее сушеные корешки входят в магическую формулу одноименного заклинания. С его помощью можно надежно перегородить узкое ущелье. Ведь заросли этой травы очень живучи и способны замедлить не один мехос.
8		Огненный Вал	В этом заклинании заключены разрушительная огненная магия и гениальные догадки изобретателей лучших сортов напалма. Можно быть абсолютно уверенным, что идущие по следу соперники не избегут незабываемой встречи со стеной огня, которая воспламеняется в месте вызова аркана. Их горящие мехосы хорошо освещают дорогу и создают праздничное настроение. Нельзя забывать только, что вода – злейший враг огненной стихии.

9		Мыльные Пузыри	Как-то крупный фабрикант хозяйственного мыла заплатил одному гонщику, чтобы тот устроил на состязаниях рекламную акцию его продукции. И вот на последнем круге, когда зрители и комментаторы уже бились в истерику, трасса утонула в огромных мыльных пузырях с логотипом производителя. На трассе и на трибунах случилась огромная свалка. Ушлого водилу дисквалифицировали и били шлангами, но его идею взяли в оборот студии по разработке заклинаний. Получилось очень эффективное оружие. Во время действия заклинания мехос выпускает огромные пузыри. Угодивший в них беспомощно висит над дорогой, грустно глядя на мир сквозь тонкую пленку. Время заточения невелико, но достаточно, чтобы остудить пыл.
10		Глаз Дьявола	Когда видишь, как по дороге прыгает смешной глаз на кривых ножках, очень хочется его раздавить и проверить, с каким звуком он лопнет и как далеко разлетятся клочки. Делать этого категорически не рекомендуется! Заклинание Глаз Дьявола сочинили злобные болотные карги, эксперты по части черной магии порчи, сглаза и проклятий. Эта штука цепляется к гонщику и через короткое время взрывается, разваливая мехос. Есть только один шанс избавиться от этого проклятия – передать его другому при контакте.

11		Томатотрон	Не сосчитать, сколько гонщиков эта ягода довела до нервной изжоги. Это заклинание приволокли однажды с собой гонщики из Глобального Общества по Борьбе с Томатами под патронажем известного борца с помидорным наследием Ганса Югент КранкОвича как наглядный экспонат вредности и подлости этого растения. Трудно переварить огромный томат, вдруг выросший посреди узкой дороги – ни объехать, ни проскочить. Можно только побиться об него и поглядеть, как он от этого понемногу сдувается. Если наготове нет летающего заклинания, драгоценное время будет потеряно. Пока неудачники угощаются Томатотроном, кто-то сокращает дистанцию до финиша.
12		Пауки	Использование этого заклинания под силу только настоящим мастерам СамоГских Гонок. Ведь он основан на древней могучей магии дрессировщиков демонов. Конечно, в спортивных гонках исчадия проклятых измерений не совсем уместны. Но вместо них является пара больших черных мохнатых пауков, которые долго ползают по трассе. Их лучше объезжать стороной. Внимание! Выход магической энергии при вызове пауков настолько силен, что мехос подбрасывает в воздух и трудно удержаться на трассе

13		Алые Следы	Алые Следы – очень эффективный заградительный аркан. После его активации колея, которую оставляет мехос, превращается в полосу раскаленного грунта. Он очень сильно жжет пятки преследователям, а деться им особо некуда. Ведь форма преграды зависит только от умения крутить баранку хозяина Алых Следов. Интересна история этого заклинания. Когда Арк-а-н навел порядок на СамоГе, он замел всех ведьм, навотивших порчу по следам. Чтобы избежать депортации, каргам предстояло решить обратную задачу – состряпать такое заклинание, чтобы следы навели порчу. Им это удалось.
----	---	-------------------	---