Июль
/09

ВЕСТНИК БУХТЫ

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ БАРА "СПРУТ"

FREE!

В НОМЕРЕ :

АНКОД
под железной защитой

РАБОТАЕМ РУКАМИ
Крафт не оставит
у разбитого корыта

Если таки оставил, то
удочку в руки и на рыбалку

КАК СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ
Рынок поможет
добиться цели

Советы начинающим торговцам

КЛАНОВАЯ ЗОНА
"Сталкеры"

IRC чат - возможности старых технологий

СОДЕРЖАНИЕ :

3 стр.: События
Обзор последней демоверсии

4 стр.: Крафт - двигатель торговли
Анализ крафта в игре на данный момент. Выгодно ли крафтить?

6 стр.: Рыбалка
В рубрике для рыболовов говорим о Бычке, самой распространенной рыбе в воде

7 стр.: Рынок - инструкция к обогащению
Полезные советы и инструкции для тех кто хочет погрузиться в мир конкуренции и больших денег

10 стр.: Клановая эона: „Сталкеры"
В клановой зоне первого номера журнала представляется клан "Сталкеры". Узнаем почему

14 стр.: Как убить Анкора с ножа?
Характеристика мутанта и как легче с ним справиться

17 стр.: - И снова конкурс!
Спешите участвовать

ПЕРВЫЙ НОМЕР ВЕСТНИКА!

Первый номер Вестника… Кто-то из вас его ждал, кто-то просто узнал о нём и заинтересовался, а кто-то участвовал в его создании. Хотя Вестник должен был стать газетой, мы решили переквалифицировать его в журнал, о чем не жалеем. Вестник должен был выйти еще в мае, но тяжелое время дает о себе знать, и мы не смогли выпустить тогда. В любом случае это первый номер, который перед вами во всей красе.

Вестник Бухты – это журнал, выпускаемый на типографии клана «Меридиан». Сейчас над Вестником работает группа людей из разных кланов (этим кланам мы уделим внимание в этом и ближайших выпусках), с разными характерами, идеями, подходами, и убеждениями, поэтому мы надеемся, что журнал должен получиться интересным и многосторонним.

Мы стараемся собирать самые интересные и важные новости, писать только захватывающие истории, отбирать лучшие репортажи. При этом мы гарантируем, что в Вестнике будет только правда.

В будущем, с развитием игры, мы надеемся, что объем, информационная насыщенность, и тираж только будут увеличиваться. Надеемся, что мы никого не разочаруем, и спасибо всем!

С уважением,
редакция журнала «Вестник Бухты».

Информация

Надоело быть всегда в опасности ради денег, постоянно ломается любимое оружие? „Вестник Бухты" ищет талантливых и отважных писателей, журналистов, художников на постоянную работу в редакцию, а так же покупает ваши статьи за приличные деньги (мы платим до 100 0000! за статью). Ваши вопросы и сами работы ждем по адресу:

merydianpost@mail.ru

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на „ Вестник Бухты" строго обязательна. Редакция не несет ответсвенности за содержание рекламных объявлений в издании. Журнал „Вестник Бухты распространяется бесплатно.
Отпечатано на типографии "Меридиан".

НОВОСТИ. ОБЗОР СОБЫТИЙ

Дождались. Снова в ожидании...

„Вестник Бухты" всегда будет сообщать о главных и не очень, но интересных новостях. Сейчас, когда проект „Край Мира" находится еще далеко не на конечном этапе разработки, новостей в игре и об игре не так уж и много. В этом номере мы напишем в первую очередь о самом главном: о последней версии игры.

25-го июня началось закрытое тестирование версии 0.225, спустя месяц с выхода предыдущей версии 0.221. И почти сразу же с исправлениями версия переселилась на основной сервер под номером 0.23. Сложно сказать какие из них важнее, все очень нужны, и обратим внимание, что большинство из них созданы по просьбам игроков, за что и благодарим разработчиков. В первую очередь игроки при входе в игру через новую версию клиента, конечно, обратят внимание на выбор внешнего вида персонажа и его специализацию.

Подчеркнем введение переноса игрока после смерти в Бухту, что давно уже планировалось, при этом игрок теряет часть своего инвентаря (различные ресурсы). Это введение решает много накипевших проблем, связанных с PvP. К тому же это добавляет реалистичности и адреналина, теперь еще меньше захочется умирать. И, наверное, вскоре мы увидим настоящих грабителей, которые будут нападать на игроков, идущих с охоты. Выгодно можно промышлять разбойничеством, особенно если противник нагружен, и у него мало очков действия. С другой стороны установили новое ограничение - запрет нападать на игроков с уровнем в 4 раза выше, это значит, что игрок пятого уровня не сможет напасть на игрока 20-го уровня, а игрок первого уровня на четвертого, что разумно, и решает некоторые проблемы с мульт-персонажами (персонажи, созданные игроками для выполнения каких-либо дополнительных задач в помощь своему основному персонажу). Так же облегчили немного жизнь первым уровням, снизив ОД на выстрелы и зарядку для начального стрелкового оружия. А в инвентарь добавили новую кнопочку: утрясти рюкзак – полезная функция, но вещи не группируются автоматически. Ну и конечно стоит уделить внимание давно запланированной рыбалке, наконец можно спокойно посидеть и половить рыбки, если конечно не нападет какой-нибудь зверь. На первом уровне умения рыбу ловить сложно: поклевки приходится ждать долго, и рыбачасто срывается, а на четвертом рыбу только так и тягаешь из воды. Так что если кто хочет профессионально заняться рыбалкой – качайте данное умение.

Для кланов с увеличением локаций (добавлено 29) ограничение на количество локаций повысили с 10 до 15-ти. А так же введено много полезных функций в окне клана, которые вы сами сможете изучить, если у вас есть доступ, благо теперь можно делегировать полномочия остальным членам клана.

И это конечно не все, так что ставьте новую версию клиента и получайте удовольствие от игры.

Слухи или правда?

Игроки давно мечтают о совместных походах - рейдах. Собраться толпой и „окучить" какого-нибудь гада, да еще и выбить из него что-нибудь ценное. Хотят то все, но как на счет реализации? Никто толком не думал над этим вопросом, никто, кроме самих разработчиков, которые по слухам уже подготовили возможности рейдов. Правда это или нет, узнаем мы с выходом новой версии клиента. А может кто из разработчиков и сам раскроет раньше...

Крафтинг - двигатель торговли

Не так давно, а точнее в демо версии 0.2, вышедшей официально 15 марта, был введен крафтинг, т.е. создание предметов из ресурсов. Данное демо вообще принесло много в игру новшеств и много новых людей. В игре сильно изменилась атмосфера и взаимоотношения между игроками, т.к. раньше в игре был более узкий круг игроков. Но не об этом сейчас, а рассмотрим отдельно крафт – важный момент в онлайн играх, и уж тем более в жанре постапокалипсис, когда обмундирование, оружие - все делается из того что сам добыл. Игроки давно это понимали, и когда еще не был он введен, но уже были ресурсы, многие ими запасались на будущее. Килограммы пороха, тоны металла, редкие и блестящие рессоры, и многое другое скопилось у нашего страшного, но в какой-то степени обаятельного заведующего складом.

Сначала можно было крафтить только некоторые вещи, чертежи/схемы на которые можно было получить с помощью квестов (мясной пузырь, кроссовки, дуговой самострел, острые стрелы,дешевый кастет). С версией 0.22 добавилось еще куча схем которые стали доступны в магазине, всего стало доступных 20 схем. Разнообразие достаточно большое, пусть вас не смущает эта цифра, не так уж и много на данный момент в игре вещей.

Сам процесс крафтинга прост: вы добываете нужные ресурсы покупаете инструменты, и в зависимости от вашего текущего уровня крафтинга Вы создаете тот или иной предмет. Если у Вас уровень равен нулю, то вы можете создавать экстракт из мяса, стрелы, и кастет.Создавая эти предметы, Вы постепенно получите 1 уровень, и т.д. Соответственно чем выше требуемый уровень к создаваемому предмету, тем больше вы получаете опыта в крафте, но и как вы понимаете для каждого нового уровня крафта нужно получить больше опыта.

Но тут для новичков в крафте может возникнуть проблема, если у игрока нет достаточных средств и низкий уровень (в общем, а не уровень крафта). На нулевом уровне можно создавать, как уже упоминалось выше, только экстракт из мяса, стрелы, дешевый кастет. Если обратить внимание к каждому из этих предметов, то мы увидим, что экстракт из мяса сейчас выгоднее купить в магазине, чем сделать на него ресурсы (цена на него 100 гаек, тогда как мясо вывешивает на 200 гаек), конечно это временное неудобство, но все же. Чтобы создать стрелы нужен металл, который можно либо купить (нужны деньги), либо найти с помощью умения « Исследователь» (какова вероятность нахождения металла?), либо выбить из Анкора (игрокам первых уровней никак не одолеть этот танк). Дешевый кастет не востребован на рынке (спроса вообще нет), легко находится и часто выпадает из аори, т.е. потребности в создании данного контактного оружия нет. Поэтому крафт никак не получиться хорошо развить новичкам в игре, если только у них не куча денег, которые можно получить только в кланах. А если нуб попадает в клан, самостоятельно толком не разобравшись в игре, то очень вероятно, что он вскоре покинет игру, и советы выскоуровневых соклановцев по игре не пойдут на пользу.

В остальном же, если игрок уже освоился в игре, у него достаточно высокий уровень и есть немного средств, то для него развить крафт не составит особого труда, хотя и долго придется повышать уровень. Но тут многие игроки задумались о выгодности крафта, некоторые начали возмущаться, чем и вынудили нас проверить насколько выгодно заниматься крафтом. Мы провели несложные расчеты, с которыми и предлагаем ознакомиться вам.

Как видно из таблицы, пока только экстракт из мяса не окупаем, что связано с квестом. В остальном же очень выгодно создавать самому вещи, чем покупать их в магазине, и уж тем более на рынке. Учитывая себестоимость, цену схемы, цены на инструменты, крафт любой вещи окупается в среднем через 15 созданных единиц. Всех быстрее окупается создание кожанки армированной: 11,8; всех дольше окупается создание дешевого кастета: 31,7; побыстрее окупается самодельный пистолет: 17,1; а остальные продукты окупаются после 12-15 созданных единиц . Тем более крафт поможет вытеснить с рынка спекулянтов, которые занимаются скупкой вещей в магазинах и перепродажей по завышенным ценам чуть ли не в два раза на рынке. Так, к примеру, в Форт-штате покупается хитиновая броня-1 за 3500 и продается на рынке в Бухте за 4000, тогда как крафтеры смогут продавать хитиновую броню на 1500 дешевле. Остается лишь ждать новые схемы на востребованные товары и виды оружия и обмундирования, которые можно будет сделать самим. Так что развивайте свой уровень крафта, чтобы выжить в нашем суровом мире.

Схема	Требуемый уровень для крафта	Цена чертежа	Цена продукта	Себестоимость
Бандана армированная	4	2400	**300**	**206**
Бандана кожаная	1	1600	**200**	**120**
Простая броня	4	3200	**400**	**274**
Кожанка	1	12000	**1500**	**1000**
Кожанка армированная	4	16000	**2000**	**1380**
Хитиновая броня-1	5	35000	**3500**	**2448**
Штаны кожаные	1	14000	**1400**	**920**
Штаны армированные	4	16500	**1650**	**1172**
Кроссовки	1	2500	**200**	**160**
Кастет дешевый	0	800	**100**	**50**
Кастет "3 пера"	6	6000	**600**	**411**
Самострел	1	3200	**400**	**269**
8-ми зарядный самострел	8	12000	**1500**	**996**
Самодельный пистолет	3	1000	**100**	**69**
Пистолет-самострел дуговой	3	2000	**250**	**169**
Нож-титанка	1	2000	**200**	**137**
Пол-дела	3	3200	**400**	**276**
Стрела острая (10 шт.)	0	200	**20**	**12**
Экстракт из мяса	0	9000	**100**	**200**
Кактус-тоник	1	8000	**100**	**0**

Примечания:
- Базовые цены взяты из магазина «АК47» (у Зоба в Кимер-Тау 20% скидка на все товары);
- Себестоимость в таблице показана только по ресурсам (без учета цены схемы и инструментов);

О рыбалке.

Рыбак рыбака обходит стороной

Сядешь на берегу, закинешь удочку, и… если никто не нападет, может даже что-нибудь поймаешь. Вообще приятно конечно вытащить рыбешку, а если еще и глаза с кулак… нет, глаза с кулак – это уже может мутант, и не советуем кушать. Рыбу не смотря на грязную воду можно поймать различную, можно и большую поймать, можно и красивую.

Удивительно, хотя и большую часть нашей Земли занимает океан, трудно поймать рыбу. Во-первых, снасти сделать сложно, портятся и ломаются быстро, во вторых дикие звери не дают расслабиться , в общем, рыбалка превращается в сложное занятие, но если нет денег, а кушать хочется, то делать нечего, да и альтернатив не много, разве что побродить по берегу в поисках какого-нибудь ценного мусора. Но среди всех этих препятствий радует один фа-кт: мелкая несуразная головешка глотает крючок, а иногда даже грузило, что и крючок не нужен, и хватает обычно уверенно. Такую рыбу поймать легко, водиться она везде, в любой воде, ну и конечно иногда мутирует. Рыба эта – Бычок. Длина 12-20 сантиметров, вес в среднем 100 грамм. Тело удлинённое, с крупной головой (треть от тела). Как описывают бывалые рыбаки, очень быстро приспосабливается к новым условиям, хватко, уверенно заселяет все, где есть вода. Обычно светло-серого оттенка, но может быть чуть темнее или светлее, в зависимости от дна. Выживаемость рыбы очень велика, так если отрезать голову, то рыба еще будет плавать без неё в воде не один час. Ну и конечно поймать может любой человек, особых навыков не нужно .

Рынок
инструкция к обогащению

Экономика является частью существования, все что используется в бою: оружие, патроны, и любая экипировка - все это стоит гаек. Потому не помешает поглубже разобраться в том как можно получить прибыль. Рассмотрим один из таких способов - рынок, как он работает и как можно получать с помощью него прибыль

В игре рынок представляет собой место, где игроки торгуют друг с другом, именно здесь можно выставлять на продажу любые предметы. По интерфейсу углубляться не будем, перейдем к "полезным" советам.

Прибыль на рынке можно получить от следующих видов деятельности:

1. Перепродажа более дешевых товаров из «Кимер-Тау», либо поиск и покупка каких либо вещей для последующей их перепродажи по более дорогой цене.

ВАША РЕКЛАМА
В ВЕСТНИКЕ
merydianpost@mail.ru
http://merydian.clan.su/

2. Продажа редких товаров, экипировки из «Форта» либо того, что падает с монстров, например маска изувера, торговля квестовыми предметами и т.п.
3. Продажа предметов найденных умением «Исследователь». Как правило, по цене они чуть-чуть выше цены сдачи этой вещи в магазин.
4. Торговля ресурсами – многие крафтеры часто покупают для себя ресурсы.
5. Торговля вещами, которые были изготовлены крафтом.
6. Создание искусственного дефицита на те, или иные вещи и получение с этого прибыли (нужен крупный капитал).

Для успешного ведения торговли будет полезным придерживаться следующих правил:

1. Если решили что-то сдать в магазин. То знайте, что наибольшую прибыль можно получить только в магазине «АК-47» размещенном в бухте, а в «кимер-тау» вы потеряете 20%, в «форте» принимают только то, что там же продают. Не спешите сразу сдавать в магазин АК-47, гораздо выгоднее будет продать на рынке, с вводом квестов и крафта, теперь там можно реализовать практически все.
2. Следите за позициями, очень часто новички по ошибке выставляют товары по цене 10 (это обычно шкуры, мясо, хитин и некоторые другие ресурсы). Есть возможность купить по 10 и тут же продать по реальной цене 20, 40 и т.д. гаек. На своей практике еще не было ни дня чтоб не на-

ходил такой позиции, кроме того полезно просматривать и другие позиции, для быстроты нажимайте желтый квадратик (рядом с процентами) на рынке это слева от надписи продавец, и тогда товары сортируются по цене и сверху будут самые дешевые... Бывает, что по ошибке кто-нибудь за 10 продает пистолет или броню, или на 0 ошибется, не дописывает в цене, и т.п.

3. Возьмите себе за правило часто проверять выставленное на рынок, то есть свои позиции. Если хотите стать настоящим торговцем, вы должны разбираться в ценах. Знать что сколько стоит и что в дефиците, знание рынка Вам не помешает, и позволит купить что-то за много меньшие деньги чем даже в магазине «Кимер-Тау». При этом важно чтобы товар был популярен или хотя бы был нужен самому, скупать все подряд не стоит.

4. Популярные товары - это те, с которых гарантированно можно получить прибыль, что всегда и всем нужно, это прежде всего патроны, и оружие которое трудно найти поиском, ресурсы, квестовые предметы, броня и т.д. и т.п. Пробуйте и рано или поздно найдете свою нишу. Именно такие вещи в основном участвуют в торговле и на них можно получить прибыль.

5. Правильно выставляйте свой товар на продажу, если хотите нормально стабильно распродавать, а не от случая к случаю: не ставьте все сразу, а то насытите рынок и цена упадет, лучше добавляйте по мере распродажи. НИКОГДА не продавайте большой кучей, лучше разбейте и выставите несколькими маленькими кучками так намного увеличите свои шансы.

К примеру, у Вас есть 20 единиц ресурса, а на рынке 3 конкурента. Предположим Вы выставили одной кучей их, теперь на рынке 4 продавца, если цена одна у всех, то Ваш шанс продать 25%, кроме того вас могут перебить по цене, что усложняет процесс. Как надо делать более продуманно? - Правильно, разбивать.

Еще Цезарь сказал: «Разделяй и властвуй». Если вы выложите 2 кучки по 10, то продавцов на рынке будет уже 5, 3 конкурента и 2 вы сами, если все по одной цене, то ваш шанс продать товар примерно уже 40%. Разбивайте еще и будет еще больше шанс – если разобьете еще более на мелкие партии. Практически можно сделать так что на рынке будут одни только ваши позиции а конкуренты затеряются где-то в конце списка.

При этом, например, можно делать так, что основную часть своих товаров выставить на рынок по такой же цене что и конкуренты, при этом перебив их в предложениях, а одну позицию поставить дешевле, чем у других, она уйдет влёт. А остальные будут конкурировать с другими в одной цене, при этом и шанс у Вас в любом случае выше, чем у них продать.

Часто проверяйте выставленное на рынке, держитесь в курсе кол-ва проданного Вами товара и кол-ва товара у конкурентов.

И Вы еще нижнюю свою позицию протал киваете быстро, и того примерно эффективность продажи у вас будет процентов 80. Покупатель, приходя на рынок, будет видеть кучу товаров по одной цене, и Ваш более дешевый товар. Конечно, он будет покупать тот что подешевле. Причем после того как дешевая позиция будет продана, одну из тех что были выше можно тут же понизить, таким способом все и распродадите. Так можно создать искусственный дефицит, или если нет конкурентов - создать видимость конкуренции, а на деле конкурировать самим с собой.

Конкуренты, как правило, перебивают цены, ставят свои цены ниже ваших, но зато если ваши цены будут такие же как у них, но много предложений, то Вы будете гораздо в более выгодной позиции по отношению к ним. Цена то у всех одинаковая, но ваших предложений больше. Кроме того если у вас будет 1 единица товара дешевле, от ради нее конкуренты возможно не станут опускать цены, так как предложение всего лишь одно.

Вывод: разбивайте свой товар, выставляйте по одной цене, конкурируйте даже сами с собой, со стороны это будет выглядеть как разные продавцы люди будут выбирать покупать и т.д. Ваши конкуренты затеряются среди ваших нескольких позиций, или вообще на самом деле будет один продавец, а все будут думать, что это несколько продавцов. Таким способов можно выдавливать конкурентов, вести агрессивную экономическую политику, выкупать их позиции и ставить свои позиции, но выше. Если есть цель и капитал, то можно вообще захватить ту или иную сферу рынка и полностью подавлять конкурентов, увеличивая свои доходы.

В следующем номере рассмотрим другие пункты, для крупных игроков на рынке и тех, у кого есть капитал.

Автор: **mazist**

IRC chat

старые технологии возвращаются

Сложно общаться с множеством людей в неудобном чате игры?

Приглашаем Вас на официальный канал игры на IRC-сервере RusNet (irc.tsk.ru):

#kraymira

Членов альянса «Меридиан» и его друзей приглашаем на канал

#merydian

Скачивайте из интернета клиенты IRC чата и присоединяйтесь к общению!

Внимание: чтобы не возникло проблем с кодировкой, устанавливайте порт 6669 и кодировку CP1251
Команда для смены кодировки:
/quote codepage cp1251

Хотите заработать денег? Не сложно! Сотрудничайте с нами. Нам нужны статьи, материалы, репортажи.
Платим от 10 000 до 100 000 за статью
Статьи оценивается по критериям:
- **только правда;**
- **анализы и исследования;**
- **без политики;**
- **художественный подход;**
- **оригинальность.**

Если Вам не безразличен журнал «Вестник Бухты» и Вы хотите работать с нами в редакции, будем рады Вашей помощи. Нам на постоянную работу нужны верстальщики-дизайнеры, художники, писатели, репортеры, креативщики, переводчики. Ждем Вас на форуме http://merydian.clan.su/forum, или пишите нам на merydianpost@mail.ru

Ждем вас и ваши предложения!

КЛАНОВАЯ ЗОНА

Первым кланом, которым мы уделим внимание – клан «Сталкеры», из-за конкурса, который проводился этим кланом на легенду, историю. Напомним, что клан Сталкеры устраивал конкурс по определенным установленным критериям, история победителя которого стала легендой для клана. Писатели, чьи истории вошли в тройку лучших получили вознаграждения.

Клан образовался в марте этого года и достаточно быстро развивался, создан и существует для поддержки участников, как в боевом плане, так и в финансовом. Сейчас в этом клане 35 игроков, и 8 из них находятся в топ50 лучших игроков по опыту. Основатель и лидер клана: – **Дутыш**

В горячую пятидесятку входят:
13 Deonis1988
17 johnshab
20 Global
22 Grecha
26 Дутыш
35 invis2807
38 mlv76
40 БИК-22

Система взглядов Клана основывается на исследовании постапокалиптического периода, развитие технологий, промышленности, производства.

Внутренняя и внешняя политика руководствуется уставом клана и определяется изменением игрового процесса, но в первую очередь направлена на развитие территориальной стабильности края.
Основным органом управления кланом является Совет "Сталкеров". Решающим голосом на Совете обладает Глава клана, однако Совет большинством голосов может вынести вето на его решения.

Союзники клана: Merydian, Tom Waits Band, G151, WASP, Legion.
Враги клана: Семья HELL, Рейдеры.

Поговорим с заместителем главы клана Сталкеры – Денисом (**Deonis1988**).

Вестник: итак... Здравствуй, Денис. Ты заместитель главы клана, ты ведь с самого начала в клане, как все начиналось?

Денис: Привет! Я почти с самого начала существования клана. Тогда клан имел не очень много локаций в отличие от таких кланов как Меридиан и G151, но уже тогда он довольно таки крепко стоял на ногах. Лично я вступил с 3 лвл, но уже тогда получал хорошую помощь в виде полезных советов ну и материального положения, таким образом я быстро окреп. Но я лишь одно звено из многих, и в целом клан быстро креп. И в короткие сроки стал конкурентноспособным. Наш клан очень дружный и многие испытания и трудности мы проходили вместе. Так же хочу отметить, что клан Сталкеры является членом альянса*. Глава клана является Дутыш: справедливый глава, хороший командир и просто отличный друг

В: А как вообще когда вы только начали играть, как вам показался мир игры, чем игра Край Мира заинтересовала?

Д: лично про себя могу сказать, что я люблю игру фоллаут и когда я в социальной сети "в контакте" узнал об игре с подобным жанром, то через некоторое время я окунулся в мир этой игры, и она

меня очень затянула! Как только я вошёл в игру, я постарался быстро разобраться в ней, мне объяснили что к чему и я начал познавать её увлекательный мир. В принципе, началом своей "игровой карьеры" я считаю вступление в клан Сталкеры. Я стал верным другом и соратником для каждого из нас. Старался изо всех сил чем то помочь, но в этих целях был не один, схожими качествами обладали все мои соклаены. Вместе мы ходили на мезов, просто общались, набирались опыта. Мир игры постепенно меняется и реализуется в лучшую сторону. Хочу отметить отличную работу, свежие идеи и верные принятые решения администрации игры, хочу отдельно поблагодарить за работу над проектом игроков knighter и rostik. Они и многие другие создают хорошие и комфортные условия для игры. Но ведь Москва не сразу же строилась, так и игра постепенно усовершенствуется и реализуются хорошие идеи. Одна из изюминок игры в том, что администрации игры очень важны мнения разных игрок, начиная от новичков и кончая топовыми игроками. Это свойственно единицам. У таких игр хорошее будущее. Если что ещё интересное придумаю, напишу.

В: Какую цель ваш клан поставил перед собой и достигается ли она?

Д: Целей в игре несколько. Одна из них, это помощь в развитии игрока. Как я говорил ранее, каждый из нас старается помогать друг другу, но наиболее централизованно этим занимается наш бессмертный глава и лидер клана Дутыш. У нас в клане хорошие люди, которые готовы помочь в тяжёлой ситуации любому человеку. Один из бывших членов клана создал свой собственный и собрал неплохую команду. Ещё одну из целей клана, можно видеть из названия. Хочу сказать цитатой ибо она наиболее верна и красива "Нейтралы по принципам и инженеры по складу ума они выкладывают всю душу в создание легендарных механизмов что несут на себе не только отпечаток прошлого но и первых шагов в будущее. Шаг за шагом они продвигаются в неизведанные территории открывая то, что многим лишь предстоит узреть, но никогда не дано понять! Так же клан Сталкеры является членом Альянса и все Сталкеры помогают союзникам, как и они нам. Вместе альянс мощнейшая военная организация, которой на данный момент нет конкуренции. Я считаю, что все поставленные цели в клане достигаются в полной мере, где то в большей степени, где то в меньшей степени. Но клан в любом случае прогрессирует и эволюционирует в лучшем направлении.

В: Хм, тогда если у вас так все слажено в клане, почему этот человек от вас ушел?

Д: Я думаю, возможно наш клан вдохновил его на что то большее, а наша поддержка придала сил)))

В: вы считаете себя нейтральным кланом, но состоите в альянсе и значит должны помогать во всех вооруженных конфликтах, которые являются постоянным элементом игры Край Мира. К тому же видно что у вас конфликт с кланом Рейдеры . Как выражается эта нейтральность?

Д: В тех военных конфликтах, где можно сохранять нейтралитет, мы это и делаем, например вспомним конфликт с кланом PostAp. В остальных случаях мы активно помогаем в любой ситуации альянсу. Плюс ко всему отражаем агрессию от кланов, которые покушаются на наши локации. Что касается клана рейдеры, то они активны где то с с 3 до 6 утра, когда все нормальные люди спят.

В: Понятно. Спасибо большое за разговор.

Д: Вам спасибо!

Сталкером нужно родиться, а стать им дано лишь единицам

История клана „Сталкеры", написанная **Сашей лютым** была выбрана незря: короткая, интересная, и удовлетворяющая требования клана:

Вода! Она утоляла жажду и спасала жизни, ее ценили дороже золота и проклинали утопающие. Но однажды она поглотила мир, ознаменовав новый виток истории – истории после Большой Воды. Радиоактивные территории, мутации и странные пси-излучения стали главной проблемой выживших, загнав их в города - государства. Но был и тот – кто не прятался за высокими баррикадами городов, а радиоактивный мусор был для него дороже спокойного сна. И вслед ему люди шепотом говорили „СТАЛКЕР" и лишь не многие знали, что за рваным плащом и истоптанными сапогами скрываются знания способные перевернуть мир! И если человечество и не потеряло до сих пор те остатки технологий древних – то лишь по тому, что братство одиночек хранит их секрет. Войны и политика обошла их стороной, но кровь воинов пустошей нет-нет да и прольется на пески островов ибо СТАЛКЕРОМ нужно родиться, а стать им дано лишь единицам! Нейтралы по принципам и инженеры по складу ума они вкладывают всю свою душу в создание легендарных механизмов что несут на себе не только отпечаток прошлого но и первых шагов в будущее. Шаг за шагом они продвигаются в неизведанные территории открывая то – что многим лишь предстоит узреть, но никогда не дано будет понять!

А вот другая конкурсная работа, занявшая второе место, автор которой **Blood**:

Из архивов Бухты:
"Отряд единомышленников, называющих себя Сталкерами. Мировоззрение нейтральное, однако, опасность представляет выше среднего, в силу своей многочисленности и тренированности. О клане практически ничего не известно, за исключением нескольких документов Старого Мира, проливающих свет на их происхождение.
Вырезка из газеты "Таймс", изданной предположительно за несколько лет до катастрофы, точная дата неизвестна.
"…Война на пороге! Люди в ужасе. Заводы остановились, рабочие бастуют, люди бегут, туда, где, по их мнению, они будут хотя бы в относительной безопасности. Экстремистские организации только подливают масла в огонь, подбивая людей на мародерство, грабеж и убийства. И на фоне этого корпорация "Робин Сталкер и сыновья" выглядят словно ангелы, спустившиеся с небес – они не только помогают людям гуманитарной помощью, продолжают финансировать ключевые разработки наших ученых, не дают остановиться фабрикам и заводам по производству продуктов первой необходимости, но и жестко пресекают все попытки провокаций, терактов и мятежей …"
Записи в дневнике русского ученого Ивана Сахарова, вырезка первая
"22 марта. Корпорация – единственное, на чем держится экономика, политика и относительный порядок мира. Исследования, которые они финансируют, помогут не только предотвратить войну – они помогут предотвратить <неразборчиво>.
Сегодня мы как никогда близки к разгадке. Еще несколько недель – и все будет кончено. "
Выступление нового премьер-министра Англии, Брайана Найта, видеоматериал.
На экране, после нескольких секунд помех, появляется улыбающееся лицо ведущего CNN.
"А сейчас, дамы и господа, позвольте представить вам Брайана Найта, премьер-министра Англии, который подготовил небольшое выступление по поводу недавних событий. Прошу вас, Брайан."
Камера немного отъезжает, показывая зрителям высокого сухопарого человека с черными волосами и темными глазами, одетого в темно-синий костюм.
"Благодарю вас. Сперва я хотел бы заверить

граждан всей страны, что мы делаем все возможное, чтобы предотвратить надвигающуюся угрозу войны. И сразу вынужден заметить, что многие компании, заметив явную брешь и слабину в правительственном аппарате, явно пытаются подмять власть под себя, прикрывая свои интриги благими делами и намерениями. Я говорю, в первую очередь, о корпорации … <помехи, постепенно переходящие в черноту.>"

Записи в дневнике русского ученого Ивана Сахарова, вырезка вторая.

"14 апреля. Финансирование продолжается, несмотря на очевидные его проблемы. Государства многих стран, в том числе и России, давят на корпорацию Сталкера. Недавно были арестованы несколько ключевых персон в иерархии корпорации. Несколько часов назад приходили какие-то люди, наверняка из спецслужб, интересовались нашими источниками. Мы ничего им не рассказали, сказали только, что мы всего лишь ученые и ничего не знаем. Слишком просто для них. Они найдут кого-нибудь, кто расколется, и получат повод разрушить корпорацию. Без этих исследований поляр…<неразборчиво>"

Рассекреченные переговоры на совете некого СВСР, избранное.

"…-Корпорация Сталкера представляет настоящую угрозу для власти.

-Но ведь вы знаете, что они действительно внесли неоценимый вклад в общее дело. Они проводят какие-то исследования насчет…

-Да к черту исследования! Люди верят им больше, чем правительству. Это нужно остановить!

-Но…

-Никаких но. Голосуем за уничтожение корпорации Сталкера… Единогласно. Следующий вопрос на повестке дня..."

Записи в дневнике русского ученого Ивана Сахарова, вырезка третья.

"18 апреля. Полярные шапки продолжают таять с поразительной быстротой. Теперь ничто не сможет этому помешать – Корпорация была объявлена вне закона по сфабрикованным доказательствам, наш отдел закрыли, после чего там случился пожар. Они еще не знали, что сами сожгли свою надежду на будущее. Но мы продолжаем бороться. Мы все еще можем разработать терраформер, который остановит катастрофу. Мы назвались Сталкерами – в честь основателя корпорации. И благослови нас Бог ."

По всей видимости, Корпорация разрабатывала машину, которая смогла бы предотвратить таяние ледников. Возможно, они также хотели получить всю славу за подобное деяние и, возможно, стать новыми главами нового мира. Это объясняет, почему они не поделились своей идеей с правительством, однако прямых доказательств нет. Власти многих стран справедливо испугались растущей мощи корпорации и поспешили ее прикрыть, не понимая, что этим самым рубят ветку, на которой сидят. После развала корпорации и образовался отряд, называющий себя "Сталкеры": продолжавший бороться до катастрофы, и не теряющий надежду, что мир все еще можно спасти. Внутри клана бытует легенда, что планы по созданию терраформера находятся на одной из военных баз, ныне затопленных. Ключ к созданию нового мира."

Вот такие замечательные, интересные истории, которые надеемся вам понравились, лично нам - очень. Творите, друзья: рисуйте, пишите, сочиняйте! Радуйте своими талантами себя, своих близких, и всех остальных.

Советы охотника

Анкор

тяжелая весовая категория

Вроде совсем недавно стал появляться этот гигант в пустоши среди сухих деревьев и камней, недалеко от разрушенных зданий, и даже появляется в пустыне, где разгуливают эти страшные твари, полумертвые тела – мезоиды. Слухи быстро распространились об этих существах, которых назвали Анкорами. Еще бы… когда слышишь как где-то вдали что-то металлическое скрепит, звенит, и ржаво скрежет, конечно невольно бросит в дрожь, и захочется убежать. Но бесстрашные, немного уже маньяки, пережившие в своей жизни не мало страха, крови, и смертей, сразу пошли на эти звуки, будто их манило. К тому же любопытство и адреналин только усиливают огонь в глазах, а кровь начинает пульсировать, что кожа горит. Первые такие бойцы просто накинулись на этих существ, даже не думая кто перед ними, некоторые из них поплатились за это, бойцы не были готовы к тому, что трудно будет одолеть такого тяжеловеса, обвешанного со всех сторон металлом. Сейчас Анкоры никого не удивляют, к ним привыкли. И если нужно достать металла побольше и побыстрее, то сразу идут искать их, а опытные охотники знают, где они встречаются. Кроме металла, обычно в огромных количествах с трупа мутанта можно снять рессоры, трубы, и чугунки.

Охотниками было потрачено немало времени на изучение этого существа. Голое, безобразное тело зелено-серого цвета спрятано под различным металлоломом, видимо эти существа любят натягивать на себя различное железо, и не зря, так они становятся очень защищенными, их кожа недостаточно крепкая, чтобы выдерживать укусы зверей, не говоря уж об оружии людей. Поэтому у них сильная сопротивляемость, пули либо отлетают от металла, либо дырявят, но металл сдерживает и урон уменьшается, а ножом приходится очень умело орудовать, чтобы бить в щели между броней. При этом существо очень ловкое и сильное, не смотря на сотни килограмм различного металла, оно очень подвижно, хотя и выглядит таковым по первому впечатлению.

Очков действия: 8

Очков действия на один удар: 2

Одна рука у Анкора в разы сильнее другой и больше защищена, этой рукой Анкор наносит удары самодельной кувалдой, вторую, слабую руку мы так и не узнали для каких целей он использует.

Ударный урон: от 10 до 40-ка.

Анкор не так уж и живуч, примерно как человек, вообще он по анатомии похож на людей, но откуда такое существо – загадка.

Здоровье: от 45.

Сам мутант упорный и никогда не отступает, обычно Анкоры ходят либо одиночками, либо парами, в группах более двух не встречались.
Сейчас встречается Анкор всего в нескольких местах, но многие охотники уже ждут где же он появится еще.

Перейдем к практике... Как убить зверя или мутанта, не подставляясь под удар? Чтобы выйти из боя невредимым нужно рассчитывать свои ОД и ОД противника. У хелицера, мезоида, и анкора – 8 ОД, т.е. они ходят на 4 гекса (ячейки) и тратят 2 ОД на удар, т.е. если вы не будете двигаться, то Вам нанесут 4 удара, во многих случаях они могут оказаться смертельными. Если у Вас больше 12 ОД, то возможно убить этих существ не применяя стрелковое оружие, достаточно легкого ножа (требующее 3 ОД на удар) или кастета (требующего 2 ОД на удар). Рассмотрим как действовать с оружием, требующее 3 ОД на удар, на примере ножа.

Если у Вас 15 ОД. Начнем с 15 ОД, т.к. мало у кого ОД выше 14. При 14-15 ОД можно наносить по два удара ножом, не получив в ответ ни одного. Как говорил мой учитель – Daniil H, который знает все тонкости в охоте, есть инициативные мобы и нет. Я не обладаю таким умом как он, и не знаю как выражается эта инициативность, но явно одно, некоторые мобы наносят первыми удары, некоторые дают Вам шанс нанести удар наперед. Поэтому при любом ОД есть два варианта как уходить от противника.

Для начала нужно подпустить моба вплотную, напомню, что у хелицера, мезоида, анкора 8ОД и ходят они на 4 гекса.

Продолжение на следующей странице.

<< Места обитания Анкора

После этого начинаем ходить. Проверяем инициативность моба. Отходим на два гекса, и наносим удар, далее отходим на гекс и наносим еще удар, после чего отходим на оставшийся гекс. Если Вы нанесли только один удар, то моб не инициативный, и ходить нужно по другому. Если Вы нанесли два удара, то продолжайте так же ходить, пока не убьете моба, или не уменьшаться ОД, тогда уже нужно ходить по другому.

Если не инициативный моб, то ходим так: отходим на один гекс, наносим удар, отходим еще на два гекса, и снова наносим удар, потом отходим на оставшийся гекс.

Если у Вас 14 ОД.

Так же сначала проверяем инициативность моба. Оходим на три гекса (встаем через два гекса), и наносим удар, далее отходим еще на два гекса (встаем через два гекса) и наносим еще удар. Если оба удара не прошли, но моб не инициативный.

Если не инициативный, то действуем так же как и при неинициативном мобе при 15 ОД.

Если у Вас 13 ОД.

При 12-13 ОД Вы уже сможете нанести один удар. Проверяем на инициативность: отходим сразу на 3 гекса и наносим удар, далее отходим еще на гекс, и 2 ОД оставляем незадействованными.

Если моб не инициативный, то ходим на два гекса, бьем, и отходим еще на два гекса, один гекс не задействуем (оставляем 2 ОД свободными).

Если 12 ОД.

Если у Вас 12 ОД, то действуем аналогично как при 13 ОД, только у Вас остается не задействованным 1 ОД, а не 2, и его не хватает на ход.

При 11 ОД.

11 ОД – это уже сложно. Если моб инициативный, то Вы все равно не сможете уйти от его ударов. Если не инициативный, то нужно подпускать моба не вплотную, а встать чтобы между вами оставался 1 гекс. Сразу же бьете и убегаете на все оставшиеся ОД, моб снова окажется через один гекс от Вас, и повторяете. Только обычно 11 ОД не долго держатся, а при 10 ОД Вы так не сможете сделать.

В следующем номере рассмотрим опасное ядовитое насекомое – Хелицер, и рассмотрим, как правильно использовать кастеты, и другое оружие, требующее 2 ОД на удар.

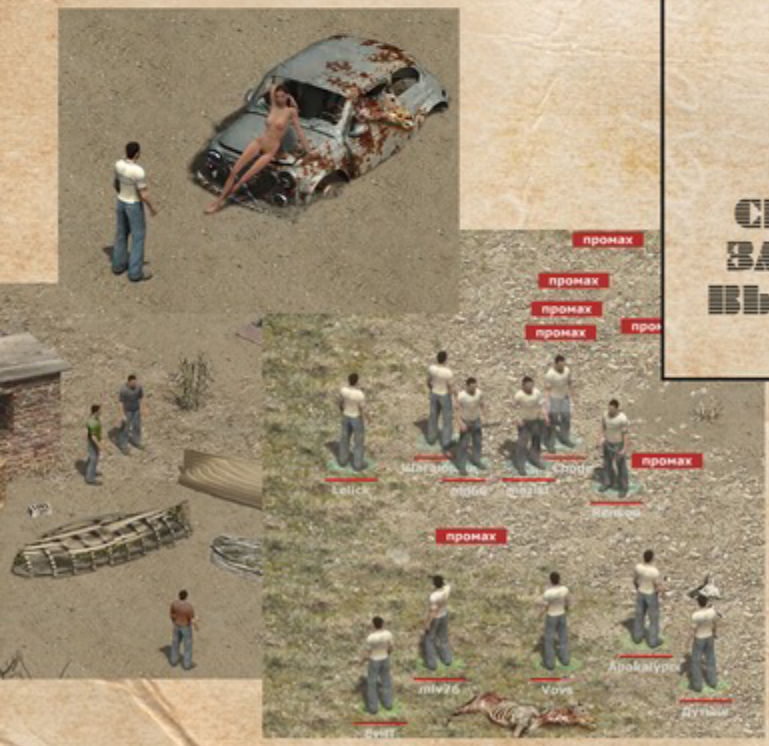
Рубрику «Советы охотника» ведет Vovs

Конкурс!

«Вестник Бухты» объявляет конкурс на лучший скриншот из игры, и мы надеемся, нас ожидают интересные итоги. Мы уверены, что у Вас накопилось не мало интересных скриншотов, некоторые смешные, другие впечатляющие, зрелищные, или удивительные.

Присылайте их к нам на почтовый адрес **merydianpost@mail.ru** с озаглавленной темой «Конкурс скриншотов». В письме приложите сам(и) скриншот(ы) и как Вас представить, голосование будет проходить анонимно на официальном форуме игры.

Заранее предупреждаем, что победители не будут каким-либо образом награждены, кроме того что будут представлены в номере Вестника с подведенными итогами конкурса.



Вот вы и прочитали Вестник… Если вам он понравился, или у вас есть какие-либо замечания, вопросы, претензии, наш почтовый адрес выдержит любую критику:

merydianpost@mail.ru

Почтовый адрес универсален и принимает письма по любым темам. Адрес редакции журнала в сети:

http://merydian.clan.su/

При подготовке журнала использовались материалы и графика с официального сайта и из игры. Благодарим за содействие разработчиков игры: **Ростислава Кравцива** и **Александра Нефедьева**

В том числе графика Ростислава Кравцива:

Обложка: Анкор; стр. 12: Анкор + Даэрг; стр. 13: Анкор; стр. 15: скриншоты.

Графика из игры, страницы: 6,7,13,14,15

СПАСИБО ЗА ТО ЧТО ВЫ С НАМИ!

merydianpost@mail.ru

ВЕСТНИК БУХТЫ

MERYDIAN