

# FLAMER RAIDERS

ХРОНИКИ ПУСТОШИ ВО ВСЕЛЕННОЙ CROSSOUT

ВОСПОМИНАНИЙ ВЫПУСК

ИНТЕРВЬЮ

ПОБЕДИТЕЛИ БЧС ОТ FRT

ПРЕДЛОЖЕНИЕ

TUGODOOMER. ИДЕИ ИЗ ЗБТ

SPECIAL

ВРЕМЯ: ОТ АТ ДО ОБТ

КОНКУРС

КРАСНЫЙ ДРАКОН. ИТОГИ

МНЕНИЕ

АРБАЛЕТ, ОХОТНИК И КУСОЧЕК ДРОНА

ТВОРЧЕСТВО

КОНКУРС ПЛАКАТОВ

МАЙ (16) 2018

#5



Снова здорово!

В сегодняшнем выпуске на удивление много всякой всячины: тут и итоги конкурса, и давно забытые предложения, и бомбежка Мурыча на все и вся, и восхитительнейшие агитки, и художественные тексты и... Одного нет: поздравления алмазиков с годом ОБТ. Ну что ж... Такой волнительный момент, а я не при парадных одеждах... В общем, это... Трям, короче... Что тут еще сказать?.

При просмотре этого выпуска настоятельно рекомендуется закутаться в пледик, запастись чайком и наслаждаться ностальгическим настроением, разбросанным по выпуску. Почему настроение именно такое? Не знаю, я не хотел, честно) Мне лично хотелось добавить хоть толику юмора, хоть одну смешнявку какую-нибудь добавить, но... Но пришел Мурыч и давай ругаться на патч! Как у него горело здорово)

Конкурс наш шел не то чтобы размеренно, но нормально для нашей редакции: сначала ничего, а потом тексты нахлынули лавиной. И верно Фликс сказал: «Что-то прям реалистично, а на что-то глядишь: ну чистая сказка!», а легенды ведь и есть сказки. Ну, по крайней мере, большая часть. Кроме одной, которую вам сейчас и поведаю.

Жил да был в одном поселении рейдер. И кожа у него была, что твой уголь. Да! Как уголь! Вот ей богу! И не крашеный он, по его же словам, но, ходят слухи, дескать, если его зарезать, то из него вместо крови нефть пойдет. И вот, один мой знакомый...

Да ну их к черту лысому, эти легенды! Не умею я их сочинять :)

Tasalit, главный редактор

---

## МЫСЛИ РЕДАКЦИИ, ВОЗНИКШИЕ В ПРОЦЕССЕ СОЗДАНИЯ ЭТОГО ВЫПУСКА:

«Много мучного вредно.»

© Marshl940

«Да, это та самая, не смешная шутка, которая заканчивается фразой о том, что вы ее зря прочитали»

© GreyCardinal

«Кажется, пора уже прикрывать этот отдел анекдотов, а то что-то нет у меня больше желающих попасть на страницы газеты с любыми словами...»

© Tasalit

«Турниры, турниры, турниры... А, точно! Газета же есть!»

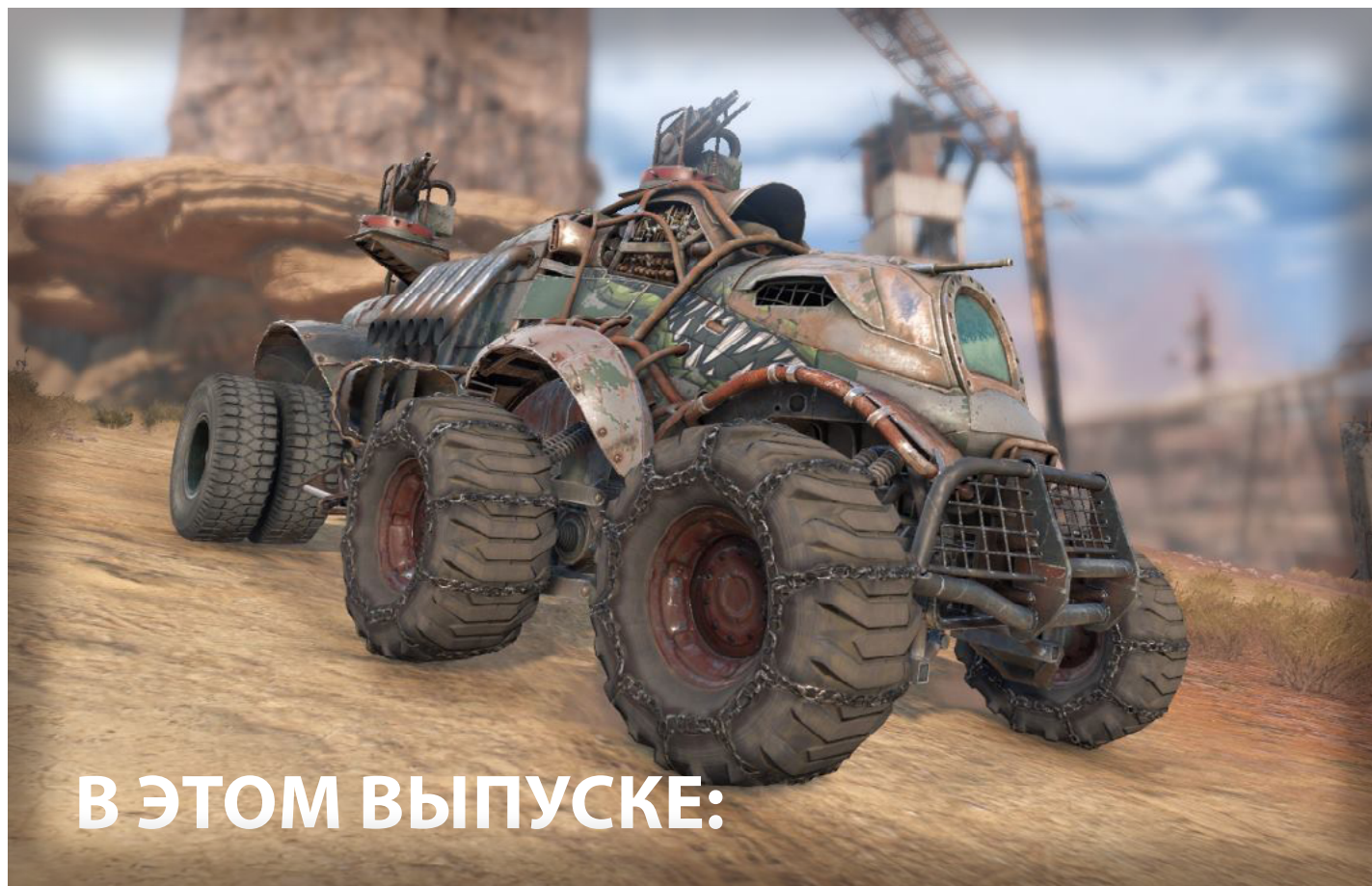
© Flix

---

[МЫ В КОНТАКТЕ](#)

[МЫ В DISCORD](#)  
[ПОДДЕРЖАТЬ ПРОЕКТ](#)

[МЫ НА ФОРУМЕ](#)



## В ЭТОМ ВЫПУСКЕ:

ПРЕДЛОЖЕНИЕ. Tugodoomer. Идеи из ЗБТ .....	4
РАССКАЗ. Рейдер поневоле .....	8
ПРОЕКТЫ. FR Tournaments: успехи .....	12
ЕСТЬ ВОПРОС. Блицопрос с разработчиком .....	13
КОНКУРС. Легенда про Красного Дракона. Итоги .....	14
ТВОРЧЕСТВО. Конкурс плакатов .....	20
МНЕНИЕ. Арбалет, охотник и кусочек дрона .....	28
ИНТЕРВЬЮ. Интервью с победителем турнира БЧС .....	29
СПЕЦИАЛ. Время: от АТ до ОБТ .....	30

Над выпуском работали (из всей немаленькой редакции):  
Flix, Derkatah, Конрад, AveMuru, Tasalit, GreyCardinal

Свои пожелания, рекомендации, комментарии и статьи вы можете присылать нам на почту ([journal@flameraiders.ru](mailto:journal@flameraiders.ru)) или оставлять в комментариях на форуме под темой, в которой размещен текущий выпуск.

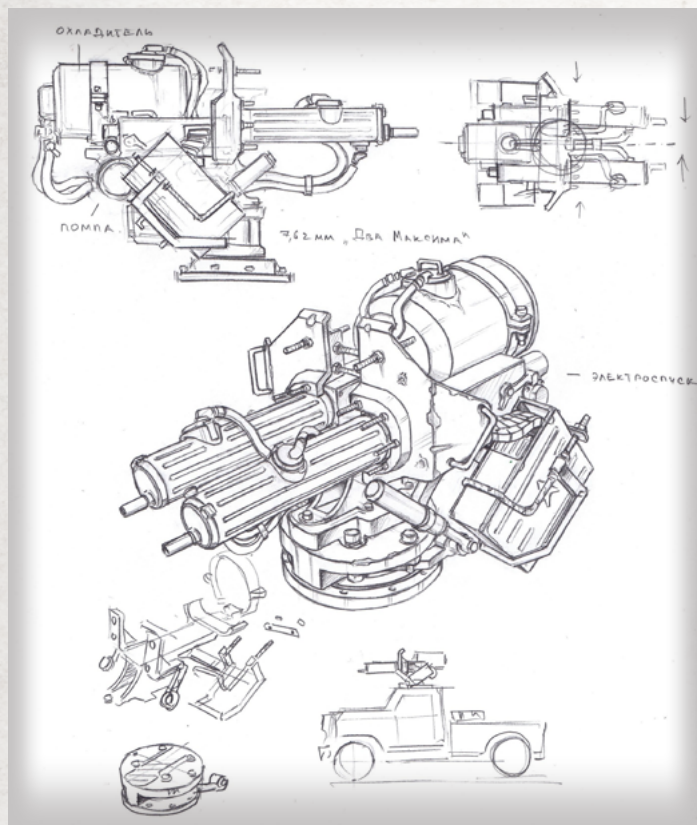
# Tugodoomer. Идеи из ЗБТ

Автор - Tugodoomer

На создание этой статьи нас вдохновила [эта](#) тема, за которую благодарю её автора; самого [Тугодумера](#), любезно предоставившего нам свои эскизы, а также администрацию проекта за нахождение текстов предложений Думера, почивших в пучинах форума ЗБТ. В рамках добровольной рекламы, приложу также ссылку на [артстанцию](#) художника.

Итак, встречайте: Tugodoomer и его предложения!

## Древний пулемет «Максим Х2»



Данное предложение описывает пример нестандартного вооружения.

Смущает меня реликтовое оружие, очень смущает, потому как реликтовое - значит древнее, выкопанное, забытое. Но рельсотрон «Скорпион» и бочкомет «Дикобраз» таковыми не являются, потому как их собрали уже в этом мире, кулибины использовали лишь принципы разработанные до явления Кроссаута и это касается только импульсного ускорителя. По сути, этому оружию напрашивается больше другое название, к примеру «Исключительное». Исключительной редкости МУ «Дикобраз», – по-моему, звучит; особенно, когда рельсотронов и бочкометов станет совсем мало.

Но я отвлекся; предлагаю добавить еще один тип редкости для вооружения, пусть будет называться

«Древним». Оружие этой редкости может находиться вне иерархии вооружения по цвету, так как ТТХ их могут быть самыми различными. Рассмотрим конкретный случай на примере пулемета Максим. Этот древний пулемет был обнаружен в древних хранилищах Старого Мира, когда-то их называли музеями. Механики вдохновились системой водяного охлаждения и используя привезенные следопытами трофеи собрали свой вариант. Помпа постоянно прокачивала воду из большого бака, что позволило вести продолжительный огонь, но слабость 7,62мм патрона давала о себе знать, поэтому было решено установить пару таких пулеметов на одной турели.

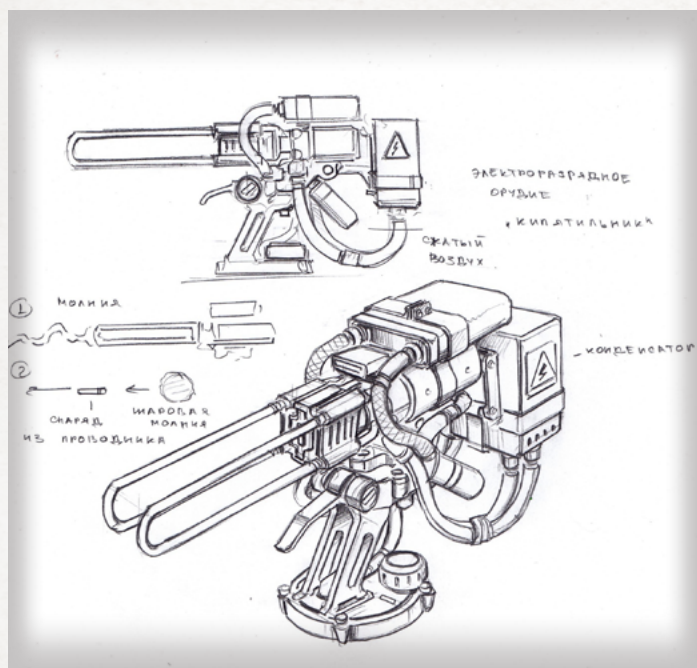
Максим является промежуточным между средним и легким пулеметом по урону<sup>1</sup>, обладает схожей кучностью и дальностью огня, но больше всего его отличает время до перегрева. Учитывая, что боевые характеристики древнего пулемета можно поднять с помощью радиаторов и охладителей, такое оружие способно заливать противника лавиной свинца продолжительное время. Минусом спарки максимов являются большие габариты и большой вес модуля, хотя структура у этого оружия даже выше чем у курсовых пулеметов.

Габариты сравнимы с тяжелым пулеметом (*ныне – «Спектр» прим. ред.*), что затрудняет установку пары таких пулеметов на крышу пикапа, к примеру. Для создания древнего пулемета «Максим Х2» потребуются фрагменты оригинальных пулеметов, которые можно найти в ящиках/контейнерах и в трофеях экспедиций (ранее описанная мною идея). Для крафта нужны следующие ресурсы и компоненты: 200 меди и 200 лома, 5 фрагментов пулемета Максим, радиатор орудийный - 2 шт., дробовик - 2 шт., пулемет легкий - 3 шт.

Оружие сравнимо со средними пулеметами, но имеет свои преимущества и недостатки, пара спаренных максимов в принципе способна посоперничать даже с миниганами, так как малый урон последних по эффективности делает их все ближе к редким стрелковым модулям.

1. Здесь и далее важно помнить, что предложения написаны не в момент выхода текущего выпуска, и названия, равно как и балансная ситуация, могут отличаться от текущих. (прим. ред.)

## Электроразрядное оружие «Пробойник»



Предложение описывает энергетическое оружие которое поражает противника мощными электрическими разрядами.

Идей про тесла и ЭМИ оружие было много, но в данном случае я отталкивался от (бывшего) перка АГСа, который позволял вырубать электронику цели, вернее пытался найти ему логичное применение. В итоге был придуман этот гибрид: электро-разрядник типа «Пробойник» является оружием для средней дистанции, где раньше эффективно себя показывали средние пулеметы. Поражающий фактор - высоковольтный разряд электрического тока, который способен плавить детали и перегружать электросистемы цели. Для создания устойчивого канала, по которому будет нестись разряд используется небольшая болванка из металла с отличной проводимостью тока; данная болванка выстреливается под действием сжатого воздуха, следом из разрядника испускается рукотворная молния, которая и поражает цель. Оружие получилось громоздким и по размерам сравнимо с башенной 76мм пушкой, так же огромны и аппетиты данной системы: 7 единиц энергии для нормальной работы. Для усиления поражающего эффекта на орудие установлены дополнительные конденсаторы высокой емкости, которые заряжаются от динамомашин. Боеприпас конечный, можно расширить за счет соответствующих модулей.

Создатель орудия назвал его Пробойником, а первый испытатель - Кипятильником. Скорее всего, не только внешний вид, но и обширные ожоги на теле натолкнули его на эту мысль.

Электроразрядник уникален еще и тем, что имеет два бонуса: усиление урона от пройденного расстояния, и в случае усиленного по максимуму заряда есть шанс вырубить все вооружение противника на небольшое время. В случае, когда конденсаторы заряжены на полную катушку, вместо ветвистой молнии с направляющих срывается стремительная шаровая молния. Звук стрельбы оружия может выглядеть следующим образом - негромкий хлопок пневмопушки и треск электрического разряда (ну, все помнят хождения за вспышкой по аномалиям).

Пробойник (Кипятильник) предлагаю отдать Скитальцам, для производства помимо ресурсов требуются следующие модули: 20мм автопушка - 2 шт., радар-детектор - 2 шт., генератор «Опасный» - 3шт.

Электроразрядник в текущей системе можно улучшить используя 3 единицы этого модуля, при этом получаются следующие бонусы:

- Увеличение прочности модуля на 20%
- Увеличение максимальной дальности на 20%
- Увеличение эффективной дальности на 20%
- Увеличение урона на 10%
- Снижение энергопотребления на 1 ед.

Данное оружие пополняет нишу оружия для средней дистанции, при этом для эффективного использования разрядника требуется постоянно двигаться, что подразумевает динамичные бои.

Плюсом от введения подобного оружия является уникальный геймплей, когда приходится двигаться заряжать конденсаторы и поддерживать оптимальную дистанцию в бою.

Минусом оружия является большая требовательность по энергии, что усложняет установку дополнительных модулей. Так же относительно большие габариты и не самая большая прочность в боях на средней дистанции потребуют от водителя осторожности, особенно учитывая, что, скорее всего, разрядник будет единственным оружием на машине выжившего.

## Оптимизатор-Э орудийный

Данное предложение описывает модуль трансформатор энергии и принцип его работы.

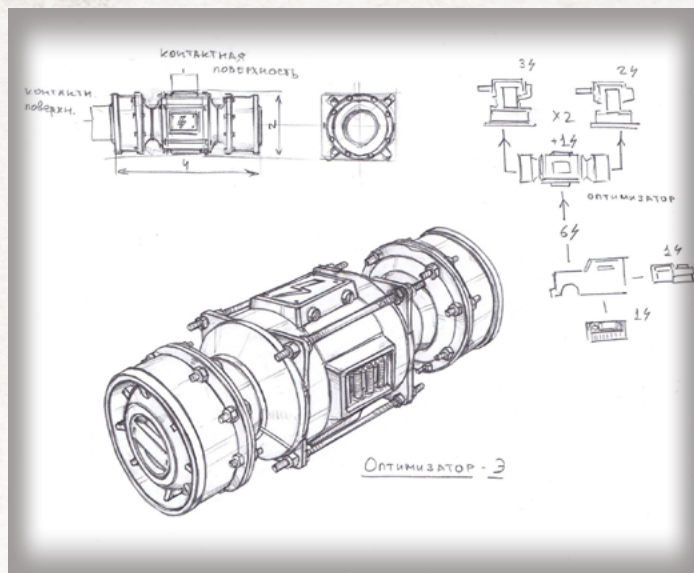
Помню, была тема о трансформаторах энергии: предлагалось добавлять энергию как просто так, так и за счет ухудшения параметров энергопотребляющих модулей. В основном энергии не хватает для установки модулей, потребляющих минимум энергии, т.е. одну единицу, а это двигатели,

охладители и радиаторы. Среди трансформаторов есть оптимизаторы, которые способны обеспечивать оптимальные условия работы подключенного оборудования.

Предлагаю добавить модуль типа орудийного оптимизатора, данный трансформатор подключается к установленному оружию и оптимизирует энергосистему крафта, высвобождая одну единицу энергии. Оптимизатор-Э имеет ограничения на установку: модуль ставится на крафт лишь при наличии двух одинаковых модулей вооружения, к примеру, две Кувалды, при этом оружие может иметь разные улучшения (пулемет средний теплоемкий и пулемет средний экстрадальность, например). Так же оружие может быть и активным контактным, включая копы, т.е. на кабину пикапа можно поставить не 8, а 9 копий при наличии оптимизатора. На крафт нельзя установить больше одного оптимизатора. Оптимизатор-Э не конфликтует с генераторами энергии, что позволяет получить 16 единиц энергии при использовании кабины Камаза и генератора «Аполлон».

Оптимизатор, как и генераторы является уязвимым модулем, но в отличие от генераторов, уничтожение модуля Оптимизатор-Э приводит не к взрыву и потере энергии, а к коллапсу электросети, что приводит к деактивации всего оружия на машине.

Оптимизатор-Э имеет те же габариты что и домкрат или радиатор орудийный, т.е. 2x2x4: относительно компактный модуль необходимо прятать или защищать, так как небольшая прочность модуля в бою может привести к обезоруживанию машины.

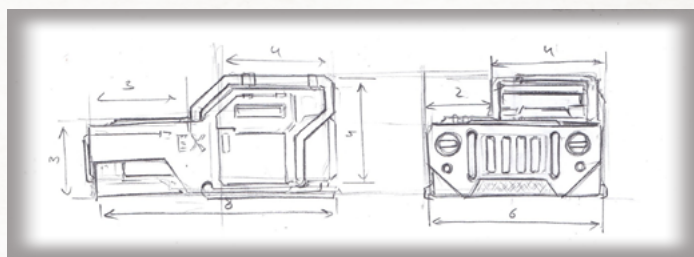
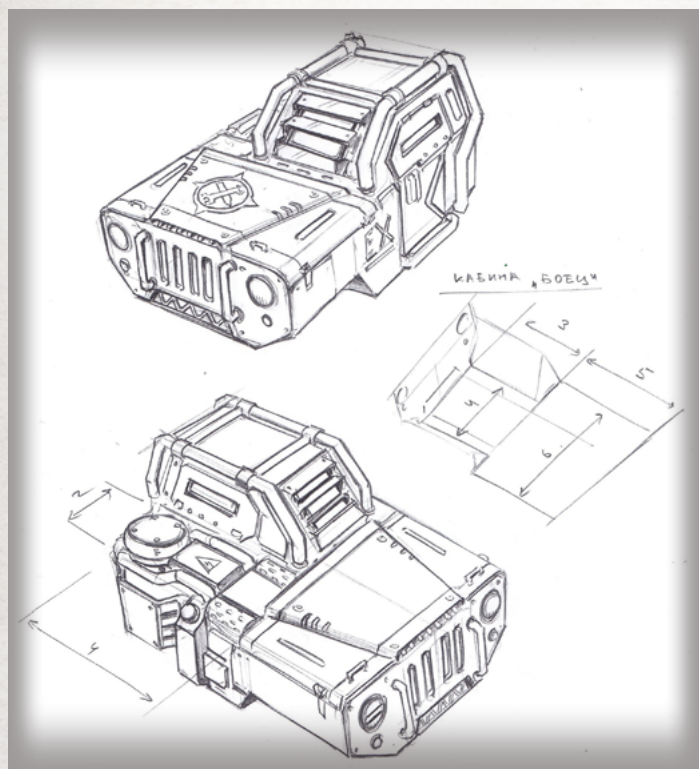


Производство предлагаю отдать фракции Механиков, для крафта помимо ресурсов требуются следующие компоненты: кабина пикапа - 2 шт., кабина WWT1 - 2 шт., радиатор орудийный - 3 шт.

Данный модуль позволит добавить одну единицу энергии, которой зачастую не хватает на установку двигателя или радара, так же добавит уязвимость в крафте, так как потеря оптимизатора равноценна потере всего вооружения. Думаю, что такой модуль был бы интересен для игроков.

p.s. На внешний вид модуля натолкнула обнаруженная на столе конфета типа «леденец».

## Древняя кабина «Боец»



Данное предложение описывает новую кабину древней редкости.

В игре немного кабин, но все они обладают отличными от друг друга характеристиками и габаритами, что делает каждую кабину уникальной, интересной. Шустрая и легкая кабина багги отличается удобной формой скошенного кирпича, но в расплату за габариты вырабатывает 9 единиц энергии. Кабина «Виверна» достаточно компактна, вырабатывает 10 единиц энергии, но имеет не самую удобную форму и зачастую остается открытой, то же можно сказать и про кабину минивэна: она обладает большими размерами и неудобным скатом в передней части. Камаз вырабатывает 11 единиц энергии и обладает наибольшими габаритами, но

при этом весьма удачен для крафта грузовиков и броневозов. Белых кабин еще меньше: не самая удобная для крафта кабина WWT1, запаска и аналогичная по модели кабина пикапа; последнюю я считаю самой универсальной и удобной для крафта. Использование кабины пикапа для высокоомных машин сопряжено с неудобствами: часто не хватает генерируемой энергии.

Предлагаю добавить новую кабину которая по массогабаритным характеристикам будет достаточно похожа на кабину пикапа, но при этом вырабатывать 10 единиц энергии и отличаться улучшенными ходовыми качествами. Кабина «Боец» была собрана Механиками из сохранившихся корпусов армейских внедорожников, одноместную кабину обшили листами стали, а освободившееся место занял динамо-генератор с аккумуляторами.

Кабина Бойца близка к характеристикам кабины пикапа по грузоподъемности и предельной массе,

но выделяется большей прочностью, лучшими скоростными характеристиками и количеством генерируемой энергии. На фоне редких кабин она смотрится весьма выигрышно: прочная, по скорости уступает лишь кабине багги, удобная форма для установки вооружения.

Главным минусом этой кабины является сложность производства, для ее создания потребуются корпуса древних внедорожников в виде фрагментов, которые игрок сможет получить, отправляя экспедиции и открывая ящики. Производство предлагаю отдать фракции Механиков.

Для производства потребуются следующие ресурсы: 200 меди и 200 лома, 5 фрагментов кабины «Боец», двигатель легкий - 1шт., генератор опасный - 1шт, кабина пикапа - 3шт.

Уверен, что такая кабина будет интересна игрокам и они озадачатся поиском фрагментов.

## Дробилка

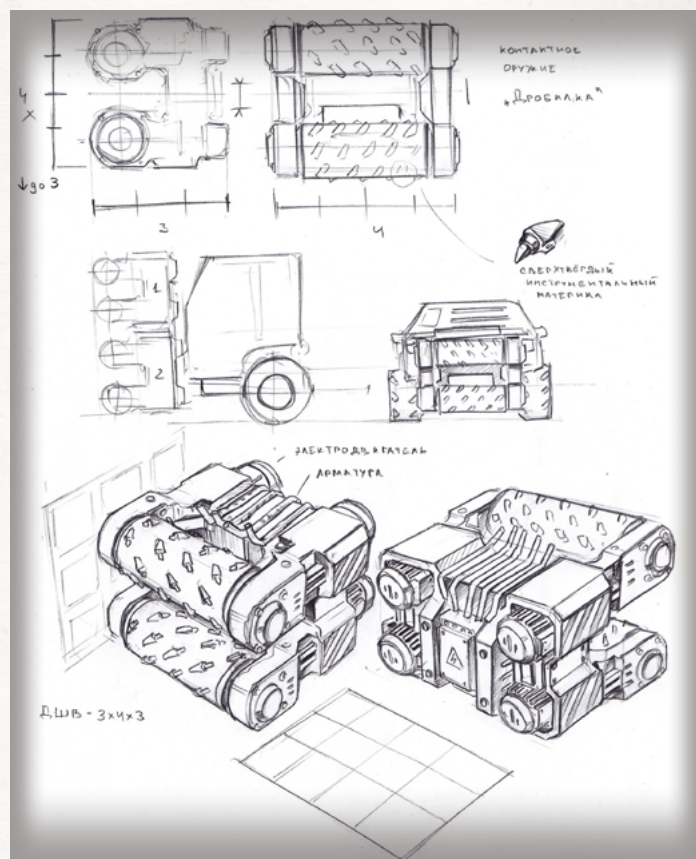
Предложение о новом контактном оружии для фракции Мусорщики фиолетового уровня.

Конечно, мили оружие сейчас переживает упадок: уменьшенный урон, тараны, при которых контактное оружие отваливается, самоподрывы. Но, я думаю, что разработчики вернуться к своему нелюбимому ребенку и вернут тот класс милишников, который был способен пободаться с танкистами и без копий. Раньше два рукопашника в команде были большим подспорьем: они взламывали позиционную оборону противника, сеяли хаос и давали шанс на победу для товарищей по команде.

Новое контактное оружие «Дробилка» является модулем эпического качества, в отличие от младших по уровню шнеков довольно массивное и прочное, урон примерно такой же, как у Дружбы Бешеных. У Дробилки есть свой уникальный бонус: при продолжительном контакте с целью наносимый урон увеличивается на 10% каждые 3 секунды, максимальный дополнительный урон не может быть больше 100%.

Для производства Дробилки помимо обычного списка ресурсов потребуются следующие компоненты: шнек - 2шт., двигатель тяжелый - 2 шт., колесо двойное - 3 шт.

Данное оружие отличается большой прочностью и габаритами, интересный бонус с увеличением урона при непрерывном контакте с целью можно перенести на все активное контактное оружие.



Думаю, что такое разнообразие будет только на пользу игре, а класс милишников должен быть одним из самых сильных, так как это одна из главных фишек игры.

Вы всегда можете поделиться своим творчеством, связанным с миром игры Crossout, с нами. Достаточно отправить ссылку на статью или гугл-док с вашей работой к нам на почту ([journal@flameraiders.ru](mailto:journal@flameraiders.ru)).

# РЕЙДЕР ПОНЕВОЛЕ

Автор: [Конрад](#)

Я понял, что дело дрянь, когда одетый преимущественно в ремни и броню из автомобильных покрышек парень наставил на меня копье с явно недружелюбными намерениями. Копье было необычным: вместо острия на конце грубо выструганного шеста красовалась явно нашпигованная взрывчаткой консервная банка.

«Говядина ГОСТ» – красовалось на ней. Жестянка выглядела свежей, и я задумался о том, насколько аварийные запасы оказались долговечнее своих производителей.

Рейдер же явно размышлял о том, откуда в его сумку на пустынной дороге, ведущей в раскаленный ад песков Пустошей, появился странно одетый фрикер: ни брони, ни ремней, ни шипов, ни шаманских бляшек, а вполне себе приличные камуфляжные штаны, берцы и футболка, да респиратор. То есть сначала я хотел надеть джинсы и рубашку, но передумал, справедливо, как оказалось, рассудив, что экскурсия может оказаться не такой уж и легкой прогулкой, и оказался прав. К тому же, рубашка с гавайскими пальмами нанесла бы последний удар по и так уже съехавшей психике местного аборигена, переминающегося передо мной с ноги на ногу.

– Комары тебя задерят, кто вообще такой? Че надо? – сквозь чуть хрипящие динамики маски растерянно вопрошал Бешеный – а это, видимо, был представитель именно этой фракции. На это указывали ярко-зеленые волосы, колючками свисавшие по загорелому лицу, специфичный наряд и традиционное для этих чертовых камикадзе оружие.

– Ну, я тут это, проходил мимо, – не нашел ничего лучшего, чем брякнуть именно это. Подумав, поспешно добавил:

– Скитальцы машину разобрали.

– А-а-а, понимаю, – неожиданно быстро, немного успокоился рейдер. Интеллектом он явно не блистал.

– Почему комары, кстати?

– А ты не знаешь, чувак? Тут это, комары на кислотном озере вывелись. Тоже кислотные! Здоровые, как зрачки Пита, – рейдер характерно тянул слова, и я понял, что мне повезло – тот культурно отдыхал, и находился потому в приятном расположении духа, когда я столь бессовестным образом нарушил его пикник на обочине.

– Ладно. Посмотрим еще на них, – усмехнулся я и снял с плеч туристический рюкзак. Бешеный тут же отскочил и совершил угрожающее движение

копьем, но я просто отвел наконечник-«тушенку» в сторону.

– Да не стремайся, чувак, – подражая новому знакомому, произнес я, доставая маленькую канистру с хорошим бензином, сладко булькнувшим внутри, – Тут ништяк.

– Бенза-ак? – оживился рейдер.

– Да, он.

– Отдай! – бескомпромиссно заявил дикарь и двинулся на меня, затем замедлил шаг и как-то даже застенчиво добавил зачем-то:

– А то бить буду. Бить, колоть, потрошить и взрывать! Я подумал, и достал «глок», после чего задумчиво протянул:

– Его заслужить нужно...

– Что нужно сделать? – с готовностью спросил Бешеный, которого будто бы подменили добропорядочным джентльменом.

Чувствуя, как пот ест глаза и кожу, и начиная осознавать, что зря зашел в туристический магазин, а не в бутик с нарядами для укрепления семьи, где вполне мог закупаться Бешеный, я сказал:

– Проведи меня к Механикам.

– Может, к нашему костру? Там еще много ду...

– К Механикам.

– О'кэй, о'кай, – разочарованно сказал паренек и оперся на древко своего копья. – Только ехать надо.

– Ты при коне?

– При... шо?

– На тачке?

– О да, – тонкие губы Бешеного растянулись в ухмылке. – Она, родимая. Просто зверь, а не машина. Настоящий «Водохлеб»!

Мы ушли от занесенного песками шоссе в сторону и очутились на небольшом бархане, с которого открывался прекрасный вид на желтое песчаное море, откуда торчали редкие обломки каких-то строений, что некогда были каким-то населенным пунктом. Дикарь чуть ли не облизывался, глядя на канистру в моих руках, и я старался держать ее в руке, что дальше от моего нового проводника.

– Как зовут тебя, друг? – решил продолжить я разговор.

– Шипник, – с гордостью отозвался тот, – Как подшипник, только без «под» – Шипник, короче. Или просто Шип. Круто, да?

Я кивнул.

– А ты кто?

– Я? – я даже растерялся, потому что тогда, когда я

планировал сюда путешествие, мне и в голову как-то не пришло придумать звучное имя. Вот так всегда – предусматриваешь многое, а о мелочах забываешь. – Я – Макс. Мэд Макс.

– Тоже крутяк, – снисходительно отозвался Шип. – Вот она, моя четкая!

Мы остановились перед хлипкой на вид машиной, чья подвеска опасно прогнулась под весом кабины, покрашенной в языки огня. На наспех сваренных решетках на крыше дремала жалящая смерть – пара «Ос», чьи дула отливали угольно-черным. Однако, это было единственное достоинство этого чуда техники, которое даже не было защищено хотя бы примитивной броней. Шип же взирал на эту «водомерку» влюбленными глазами.

Моя решимость прокатиться на «Водохлебе» (sic!) с Бешеным (sic!) таяла с каждой секундой, однако это, похоже, была единственная возможность попасть к Механикам, и, возможно, к самой Айви – чем бес не шутит?

Поэтому я смело (потратив на это значительную часть запаса храбрости) сел в тесноватый салон, пахнувший разогретым металлом, топливом, порохом и маслом, и задорно прикрикнул:

– Погнали!

Голос предательски дрогнул, но Шип этого не заметил – он как раз закончил устанавливать свое копьё на нос своей малолитражки.

Если я не попаду к Механикам, то мне конец. Во-первых, мой настоящий проводник, чьими услугами я начал пользоваться не так давно, на случай «непредвиденного пространственного континуума» (который, видимо, и случился, раз по прибытию я его не нашел), условился ждать меня именно у Механиков в этом районе. Во-вторых, мне просто срочно необходима была маска – я уже чувствовал, как начали слезиться глаза и першить горло, хотя Проводник неделю колол мне какой-то препарат, за который в этом мире убили бы, а затем еще раз убили бы.

– Говорили же мне, в «Дозоры» езжай, – тоскливо пробормотал я, чувствуя мощную вибрацию от ожившего движка, – А ты уперся в свой дизель-панк...

Но да, аромат в салоне царил именно такой – дизель-панковский, и за рулем сидел настоящий рейдер, навывающий полужнакомый мотив. Может, все не так и плохо? По крайней мере, я получил, что хотел.

Живым бы выбраться теперь.

\* \* \*

На периметре лагеря нас встретили дозорные в пыльных плащах, держащие в руках винтовки с лезвием в виде шестерни на месте штыка. Было их не так много, и вряд ли поселение выдержало бы серьезную атаку со стороны тех же Бешеных, что по соседству. Но тут дело было, наверное, в том, что

Механики, уж так повелось, когда я читал про мир, который собирался посетить, оказались в положении миротворцев и друзей-для-всех. Слишком уж много незаменимых услуг они предлагали за копейки или же и вовсе бесплатно. Как, например, создание ле...

– Дьявол! – выругался я, когда Бешеный вывернул руль, уходя от столкновения с выползающим, именно выползающим из-за ворот на дорогу левиафаном, весом, ориентировочно, тонн в пятьдесят, а то и больше. Сквозь рев мотора можно было отчетливо различить скрежет и лязг механических ног, коих у монстра было шесть. Стволы орудий судорожно вращались, словно никак не могли найти цель. Я не вовремя вспомнил, что этими машинами управляли некие «машинные духи», в коих я подозревал ИИ, и по спине пробежал холодок.

Нам в спину целилась механическая смерть. Но, хоть она нас видела, к счастью, все же не считала за врагов, и это хоть немного, но успокаивало.

– Цель визита? – проскрежетал через рупор, подключенный к маске, один из стражей, и Шип, pokrutyv колесико громкости на маске, прокричал в ответ, приоткрыв дверь «Водохлеба»:

– Мы тип мирные, как всегда. Я тут чудака привез, хочет с вами базарить. Тоже мирный, даже без колес!

– Новичок?

Шип задумчиво окинул меня взглядом, и я яростно закивал.

– ...Да!

– Добро пожаловать!

Сквозь пыль, которая еще не успела опуститься после того, как тут прошел левиафан, мы проехали в лагерь. Удивительно, но на КПП до сих пор работал старинный светофор. То есть для них старинный, а для меня – вовсе нет.

Вообще, сейчас сразу проясню некоторые странности в моем повествовании.

Я не рейдер, не чародей, и не киборг со встроенным телепортом, и зовут меня незамысловато – Руслан. По сути, я турист, никто более. Первый в мире (но не во вселенной, стоит полагать) турист межпространственный.

Все началось с того, что я откликнулся на объявление в газете – «Идет набор в туристическую группу, которая отправится куда угодно». Из-за восхитительного кретинизма заголовка в списке рекламы я позвонил этому человеку, надеясь на полным таким же кретинизмом разговор, который можно будет поведать в баре после рабочего дня, и... как выяснилось, это было самым безрассудным, опасным, и решающим поступком в моей жизни. Но кто же тогда знал?

Наше первое знакомство с Проводником с глазу на глаз заслуживает отдельной истории, поэтому рассказывать о нем я здесь не буду. Скажу лишь, что в нашу встречу мне на голову чуть не упал ботинок шестидесятого размера, я узнал о том, сколько

стоит мордорский меч, и всецело проникся идеей такого вот туризма.

Цена была за малым – после небольшой демонстрации собственных сил Проводник предложил мне путешествия почти бесплатно – за исключением того, что места, в которые я с ним отправляюсь, еще им не изведаны и «нужно проложить маршрут и обосноваться». На свой страх и риск я согласился, рассудив, что в случае отказа буду жалеть всю жизнь, и что такое приключение пропускать просто нельзя.

Попрощавшись с друзьями и взяв больничный для работы, я отправился с Проводником в первое странствие – нами был выбран мир, где горожане силой мысли творили сны и дарили друг другу, а также предсказывали будущее и убегали из дома скитаться с людьми-совами. Да, было и такое место. Проводник говорил, что человек не может придумать в литературе или кино что-то, что во Вселенной не существует, пускаясь в долгие и запутанные объяснения, как все это работает. Я предпочитал верить ему в этих вопросах на слово – тем более, что эти люди-филины действительно снились мне пару раз.

И вот теперь я здесь, в мире, опустошенном вирусом Кроссаут. Что я здесь делаю? Кто я? Куда я иду? Ну, как говорится – назвался Максом, полезай в кузов. С этими невеселыми мыслями я вылез из машины – Шип неожиданно аккуратно припарковал ее на отведенной для гостей стоянке, вымощенной бетонными блоками, сквозь которые пробивалась жухлая трава – рядом имелся колодец с моторизированной лебедкой, позволявшей быстро набрать полную тахту чистой воды.

Вода в пустыне почти так же ценна, как и бензак, и потому я не удивился, приметив в тени сооружения еще одного стража с дробовиком, который развлекался тем, что раскладывал в пыли пасьянс. Некоторые способы убить время пережили даже апокалипсис.

Как и некоторые продукты питания – «Говядина ГОСТ».

Мысли о ней заставили виновато заурчать желудок. Оказывается, я успел проголодаться, но это дело легко поправимое – провизией я запасся, да и Механики, в случае чего, не звери все же.

Я вылез из машины, чувствуя легкую тошноту, и подтянул за собой свой рюкзак. Шип достал из подсумка кисет с табаком и протянул мне, но я на всякий случай отказался.

Водил он просто отвратительно – за всю дорогу мы раз пять чуть не врезались и раза два чуть не перевернулись, причем рейдера это приводило в такой дикий восторг, что мне было страшновато попрекать его. Интересно, тут все так водят?

– Ну, я тебя привез, давай сюда топляк, – пыхнул на меня рейдер, и я, на секунду помявшись, отдал ему канистру. Больше у меня бензина не было. Тот бодро отвинтил крышку, понюхал, затем даже

отхлебнул, – потом, правда, выплюнул, не поморщившись.

– Ты где взял? – удивленно спросил тот, и я неопределенно пожал плечами.

– Скитальцы, – снова помянул я таинственную фракцию в качестве универсальной отговорки, которая, похоже, работала, судя потому, что собеседник с важным видом кивнул головой, будто нам двоим было известно что-то, что другим неведомо. Все-таки не зря выбрал хорошую марку, кому разбираться в бензаке так же хорошо, как не тем, кто ему обязаны жизнью?

Я пожал Шипу руку, и тот отправился сбегивать свою добычу наверняка за парочку безделушек.

Точно! Тут ведь есть рынок... Должен быть. И мастерские.

Оказавшись один, я даже слегка растерялся. Жизнь в лагере была ключом: бегали почти черные от загара дети, чьи лица также скрывали спасительные маски, спешили по делам торговцы оружием и местные умельцы, зазывала приглашал всех на представление странствующей Огнепоклонницы, которую наверняка изгнали из родного клана за какую-нибудь религиозную оплошность – иначе что она бы здесь делала?

Теперь нужно было найти Проводника, следов пребывания в лагере которого я пока не видел. Что-то мне подсказывало, что тут его я вряд ли встречу. И это было жутко. Я не хотел застрять здесь навечно – а уйти отсюда можно было только с его помощью. Я представил, как постепенно меняю свой гардероб на постапокалиптического антуража вещи, обзавожусь суровой бородой, начинаю пить технический спирт вместе с бывальными бродягами и коплю шрамы на своей шкуре, и решил, что такая жизнь все же не для меня. Я буду скучать по дому. Пусть там и нет таких приключений, какие могут выпасть мне тут.

Размышляя обо всем этом, я постучался в дверь, над которой висела грубо размалеванная вывеска, гласившая «Как в Греции». Раздался тихий голос, приглашающий войти, и я толкнул металлическую створку от себя, с удивлением услышав такой знакомый перезвон колокольчиков. Действительно, как в Греции.

Зайдя внутрь, я не сразу увидел торговца в полумраке, царившем в магазине, и смог рассмотреть его в деталях, только когда тот включил настольную лампу, осветив свой экстравагантного вида облик. То был мужчина лет сорока, носивший прозрачные защитные очки, которые позволяли увидеть его сияющий расплавленной медью глаз и бионический протез на месте второго – объектив, похожий на деталь фотокамеры, мерцающий жутковатым алым. Он постоянно жужжал и пощелкивал, анализируя нового посетителя. Под этим взглядом я чувствовал себя незащищенным, как никогда.

Все пространство внутри было завалено различного рода хламом, полезным и не очень: тут были

фары, диски с фильмами (я с удивлением увидел «Титаник 2: на дне»), приклады от винтовок, винтовки без прикладов, хлопушки, ракеты, ожерелья, зеркала, игрушки, инструменты... маски.

– Что-то конкретное интересует? – мягко улыбнулся торговец, разваливаясь в своем кресле. Я заметил, что и рука у него была механическая – неприкрытые корпусом поршни тихо шелестели. Гидравлика, видимо, причем продвинутая – сейчас у нас такого не делали.

На оголенном плече здоровой руки я увидел вытатуированную эмблему Мусорщиков и сердце в ореоле шестерни, под которым шел длинный список зачеркнутых женских имен, в конце которого виднелось скромное «Я».

Я почувствовал легкую зависть – список был устрашающий.

– Мне нужна маска, – сказал я, кладя на стол купленный накануне китайский смартфон. Мусорщик изогнул бровь над здоровым глазом. – Маска, фильтры, какая-нибудь легкая броня.

Я подумал, а затем добавил:

– И металл.

Торговец аккуратно взял смартфон, повращал в руках и включил.

– Идет. Металла накину на сотню кило, больше не дам. Но безделушка занятная.

Однако я увидел, как мгновение назад алчно двинулась его рука к моему «товару».

– Пять сотен, – твердо сказал я. Мусорщик даже поперхнулся и начал кашлять, и когда я начал опасаться за его здоровье, он ответил:

– Парень, ты сдурел, да? Металл нынче в ходу, всем нужен. Притащил бы ты мне схем, побольше, может, и поторговались. Две сотни и не больше.

Электроника у меня была, но я предпочел ее пока не светить. Уже из-за новенького смартфона могли возникнуть вопросы, а целое богатство у незнакомого новичка могло привлечь излишнее внимание ко мне.

Ох, сон мой будет беспокойный. А ночевать ведь здесь наверняка придется.

– Хорошо, – согласился я, надеясь, что это не выглядело так, будто решение далось мне легко. Однако барыга все же подозрительно щурился, когда выдал мне маску, пакет со сменными фильтрами и полицейский бронежилет, уже изрядно потертый и изрисованный символами-оберегами.

– Глаза у тебя здоровые, – бросил он. – Редко бывает.

Я замер, но тот лишь хрипло рассмеялся.

– Бывай, парень, сделка честная, а мне твои тайны ни к чему.

Я немного расслабился и спросил:

– А ты... не видел сегодня еще одного странника здесь? Никто не заходил?.. Необычный?..

– За исключением твоего друга из «хрустиков», Шипа или как его там по пьяни называли, никого.

Я почувствовал себя так, словно внутри меня что-то оборвалось. Нет, я ожидал подобного ответа, но все же...

– А что он взял?

– Он? – Мусорщик снова закашлялся, и я понял вдруг, что он так смеется. – Он выменял у меня канистру на коробку с фигурками рок-звезд старых. Я уж думал, их никто и не возьмет никогда. Даже жалко отдавать было, привык, что они у меня есть. Когда я уходил из пропитанной дымом и духом авантюры лавки, натягивая свое новое «лицо», вслед мне донеслась мелодия Blues Saraceno «Evil Ways», которая некогда играла в популярном сериале про байкеров. «У него определенно есть свой стиль», – с усмешкой подумал я и решительно облачился в бронежилет.

Что ж, попробуем стать Воином Дороги. Ну а если не получится – хотя бы просто выжить.

Продолжение следует. (Yes - Roundabout прим. ред.)



Присылайте свои истории и рассказы к нам на почту ([newspaper-FR@yandex.ru](mailto:newspaper-FR@yandex.ru)) с темой письма «Рассказ» и, возможно, именно ваша история окажется на страницах нашей газеты.

# FR TOURNAMENTS: ПЛАНЫ

Приветствую вас, дамы и господа геймера!

Я, [AveMuru](#), хотел бы рассказать вам о турнирах Flame Raiders. На данный момент у нас есть несколько основных направлений, которые нам хотелось бы развивать.

Это, конечно, формат 4x4. Уже было проведено 3 подобных турнира, которые преподнесли нам несколько интересных сюрпризов. В последнем, к примеру, ребята из европейской команды HOWL продемонстрировали нам мощь легендарных пулемётов "Аспект". Лишь после этого события данная мета распространилась на клановые войны и показала себя как доминантная. Поэтому в рамках 4-го большого турнира, который мы назвали "The Grand Battle" мы решили отказаться от вооружения, которое отсутствует в крафте фракций. Мы надеемся, что разработчики приведут все новинки и несправедливо занерфленное старое вооружение со временем к балансу.

Единогласно коллективом FR Tournaments, нашего отделения, занимающегося организацией турниров, было принято решение по "Большим Чёрным

Скорпионам". Мы решили сделать данное событие постоянным и будем стараться проводить его раз в месяц. На прошлом турнире игрок NeOn\_D3 стал просто феноменальным открытием. Уровень навыков, которые он продемонстрировал, заставил сомневаться даже сильнейших и именитейших игроков кроссаута. Пожалуй, это один из самых сильных игроков в Crossout на данный момент.

Буквально за день до написания данной статьи мы провели турнир по гонкам, особенностью которого стало обязательным участие лишь на арт-крафтах. Мы увидели очень много интересных и красивых сборок. Отдельно хотелось бы отметить машинку Crossart\_TV. Его зил порадовал всех организаторов и стримеров. И хоть данный игрок не смог победить, мы подарили ему набор с легендарным декором "Олифантом" и "Отмороженкой".

Отдельно хочу сказать спасибо всем участникам наших турниров. Мну очень симпатизирует ваша позиция: "мы сами делаем себе игру". Вы молодцы, что получаете от неё удовольствие и при этом ищете способы для получения новых впечатлений. Так держать!



# БЛИЦОПРОС С РАЗРАБОТЧИКОМ

Данные вопросы отобраны из комментариев к соответствующей записи в [нашей группе ВК](#) и переданы разработчикам. В начале каждого месяца запускается новый пост для сбора самых актуальных и интересных вопросов ;)

**Что с остовами уничтоженных машин? Пусть они остаются после взрыва с некоторыми частями конструкции, а то сейчас машины лопаются, как воздушные шарик, а копейщики без сопротивления дальше проезжают.**

Так как в игре машины взрываются и рассыпаются на части, которые были кустарно приварены друг к другу, мы считаем, что нет необходимости оставлять целый остов с деталями. Если же оставлять отдельные детали на поле боя, то в итоге оно может быть просто захламлено частями от уничтоженных противников и союзников. Кроме того, это также может повысить технические требования к движку и компьютерам игроков. На данный момент мы не планируем реализовывать такие нововведения.

**Будут ли новые фракции? Или Огнепоклонники так и останутся последней добавленной фракцией?**

В ближайшее время мы не планируем добавлять новые фракции в игру. Сейчас мы сконцентрированы на доработке текущих фракций, добавлении в игру новых режимов (в т.ч. ожидаемого многими «Своего боя») и исправлении известных ошибок. В будущем появление новой фракции не исключено.

**Появятся ли погодные условия типа тумана, сильного ветра, дождя, снега, грязи, в которой машины застревают?**

На данный момент реализации погодных условий, влияющих на игровой процесс, не планируется. Что же касается косметических изменений, то мы вернемся к этому вопросу после отказа от поддержки DirectX 9. Мы планируем постепенно дорабатывать и улучшать графическую составляющую игры, и отказ от устаревшего API позволит нам заняться более детальной и разнообразной проработкой окружения.

**Добавите ли при сборке возможность переворачивать крафт вверх тормашками? Очень неудобно порой что-либо доделывать снизу!**

Такой возможности не планируется. Мы специально добавили возможность приподнять крафт над землей, чтобы каждый Выживший мог ощутить

себя настоящим механиком, копающимся под дном своего автомобиля.

**Поменяют ли награды за потасовки? К примеру, давать ящик со скинами вместо обычного.**

В ближайшее время мы не планируем менять Контейнер старателя на какой-либо другой. Однако, как ранее уже отмечалось, мы допускаем, что награды за успешные бои в потасовках могут периодически меняться (равно как и наполнение уже привычных нам контейнеров). Если изменения текущих награда будут запланированы, мы сообщим об этом игрокам.

**Существует ли некий список программ, которые можно безнаказанно использовать и быть уверенным, что ничего плохого от этого не будет? Что если я буду использовать, к примеру, тот же решейд или что-нибудь подобное? Или, может, мод на спидометр, который существует до сих пор? Какие вещи можно использовать без опасений, а чего лучше избегать и не использовать вообще?**


Мы не рекомендуем использовать какое-либо стороннее ПО, которое относится к игре и каким-либо образом ее изменяет. Вполне возможно, что некоторые безобидные модификации не будут конфликтовать с античитом, но мы не планируем проводить подобных проверок. Все модификации игрок использует на свой страх и риск, а в случае блокировки аккаунта мы ничем не сможем ему помочь.

**Есть ли идеи у разработчиков по прохождению важного балансного рубежа в 18 энергии? Ведь легендарные кабины рано или поздно должны появиться :)**

Для начала, стоит отметить, что речь идет, скорее всего, о 16 единицах энергии, поскольку это максимально возможное количество на данный момент. Мы не планировали и не обсуждали возможность добавления в игру кабин легендарной редкости, и в ближайшее время это не является для нас приоритетной задачей. Не исключаем возможность их появления в будущем, но до официального подтверждения этого еще далеко.

# ЛЕГЕНДА ПРО КРАСНОГО ДРАКОНА. ИТОГИ

В прошлом выпуске мы запустили конкурс на красные наклейки от [Tt eSPORTS](#). Нужно было написать легенду о Красном Драконе или сделать репост записи из [нашей группы](#) с новым номером. И сейчас мы готовы объявить победителей (призы придут в л/с VK в течение недели с даты публикации итогов)!



**Bar "Flame Raiders"**  
30 апр 2018 в 18:17

✓ Вы подписаны


👉 Выжившие! Мы рады представить вам апрельский номер нашего электронного журнала! В этот раз на страницах издания от сообщества Flame Raiders вы найдете историю "по лору" про братство и творчество наших писателей, сможете поучаствовать в конкурсе и найти интервью с лидерами турниров, увидите ответы на "Вопросы разработчикам" из нашей группы и узнаете наш взгляд на Кнехтов. Приятного чтения ;)

🔥 За репост данного выпуска мы разыграем пять наклеек от Tt eSPORTS

🔥 Чтение online тут: <https://vk.cc/800Faw>


🔥 Скачать pdf можно тут: <https://vk.cc/800FQH>

#FR.I@bar\_fr #FR.I\_4




Статус Окончен 30 мая 2018 в 12:20, 57 участников


### Победители




**1. Родванский Олег**  
Сообщение  
👉 Наклейка дракон от Tt eSPORTS




**2. Данил-И-Олеся Тонких**  
Сообщение  
👉 Наклейка дракон от Tt eSPORTS



**3. Олег Филиппов**  
Сообщение  
👉 Наклейка дракон от Tt eSPORTS



**4. Костя Феактистов**  
Сообщение  
👉 Наклейка дракон от Tt eSPORTS



**5. Сергей Колесов**  
Сообщение  
👉 Наклейка дракон от Tt eSPORTS

А далее по плану – истории, которые понравились редакции. Легенды, авторы которых – победители.

## История-победитель #1

Автор: [Руслан Шакиров](#)

– Кердец, черт его... – процедил сквозь зубы мужчина с очень густой бородой, нервно закуривая самокрутку, смотря на свежее пепелище палаточного поселения, в котором когда-то теплилась жизнь, а сейчас стоял только мертвый штиль и дым от пепла и обгоревших мертвых тел.

Показательные мероприятия «Огнепоклонников». За пару месяцев нахождения в землях Каганата, клан «Clear Dawn» успел неплохо освоиться и обосновать крепкий аванпост, став спасительным пристанищем для всех несчастных, кому не повезло очутиться в землях Огедон, и чудом совершивших побег, нуждающихся в защите.

Популярность аванпоста возросла быстро, и хотя после похода Дрогана за голову клановцев была назначена донебесная сумма, никто из серьезных группировок ни Бешеных, ни Огнепоклонников не отважился нападать на Аванпост. Внезапно появившийся в окрестностях «Белый Левиафан» заметно испугал местных рейдеров, и дал простым людям вздох облегчения, хотя многие даже не понимали, почему Левиафан-легенда вдруг покинул окрестности ущелья и перебрался в южные земли.

Палаточный лагерь, что сейчас лежал перед ними, был явно когда-то группой беженцев, стремящихся к их спасительной базе. Увы, не доехали.

– Какой это по счёту? Пятый? – злобно спросил бородач рыжеволосую девушку с кистью-протезом на левой руке, одетую в комбинезон механиков. Та помотала головой.

– Седьмой. Но два можешь не считать. Это – не Огедон.

– В смысле?!

– Смотри. Тут не просто сожжено всё. Такое ощущение, что по лагерю проехали двумя комбайнами, и только потом подожгли. Нападавших не интересовали ни техника, ни ценности, ни даже бензин. Уничтожено подчистую. – во время разговора девушка ходила по лагерю, жестикулируя протезированной рукой, показывая то или иное место, как вдруг её нога случайно наступила на подпалённую опавшую палатку. Из-под неё что-то тихо пискнуло, а после жалобно замычало.

Отскочив от того места как от бомбы, рыжая переглянулась с бородачом, и они, синхронно достав пистолеты, медленно подошли к остаткам тента. По сигналу, девушка медленно приподняла тент, и увиденное заставило её просто остолбенеть, потеряв всякий дар речи. Бородач тоже впал в шок, но словно поняв, что стоянием делу не поможешь, схватил с пояса рацию.

– «Рассвет», это Космо! У нас раненый, срочно

нужен Док, и «Zagrom» сюда притащите! Повторяю, у нас выживший после «зачистки»!!!

\*\*\*

Выжившим оказался мальчик лет десяти, и раны у него были очень серьёзные. Нападение на лагерь явно застало его внутри палатки, и её переехали раньше, чем он успел среагировать. У ребёнка были «раздавлены» ноги и правая рука, и только смертельный ужас, застывший на его лице, видимо, не давал ему закричать от боли и потерять сознание. «Clear Dawn» отреагировал на запрос рекордно быстро. Ведь это был первый выживший после тех загадочных атак, которыми были омрачены все находящиеся на аванпосте, и хоть какие-то сведения от свидетеля, могли пролить свет на виновника таких страшных бойней.

Мальчику вкололи обезболивающие и очень аккуратно перенесли в приехавший на всех парах штурмовой гигант «Zagrom», со специально отведённым местом для перевозки раненых. Доктор, осмотрев мальчишку и проведя процедуры медицинской помощи, подвел к итогу, что конечности ещё могут срастись, и ампутация пока не требуется, но мальчику придётся абсолютно не двигаться чуть ли не полгода. По пути обратно, ребёнка удалось привести в чувство, и он смог поведать соклановцам страшную историю...

\*\*\*

– Мы от злых людей бежали... Из очень-очень чёрной и страшной крепости, на стенах которой постоянно горит огонь. «Наши» отобрали у злых людей их железные телеги, когда в большинство уехало куда-то, и «злых» было немного. Полдня не проехали, а за нами те самые уехавшие с крепости погнались, почти догнали и по нам стрелять стали, но когда мы въехали на чёрные пески, резко затормозили и развернулись обратно. А нам куда было деваться? Мы дальше поехали, а вокруг уже одна чернота. Вроде как пепел, но на ощупь как песок обычный. Только чёрный. До ночи так ехали, и устроили привал. И тут к нам пришёл странный дядька. Весь в кожаных тряпьях, с деревянной трубкой в зубах и белым драконом на спине. И вроде не злой: Вежливо попросился у костра посидеть, с другими весело общался. Мне и другим мальчишкам он понравился, но взрослые почему-то его невзлюбили, а девочки отчего-то боялись. Он нам начал интересную сказку рассказывать о каком-то большом чудище «Драконе», но самый главный из «наших» взрослых его вдруг грубо перебил и потребовал уйти. А бабушка и послушался, только странную фразу сказал: «Коль себя не жалко, детей бы пожалели. Эх вы, люди...». И ушёл. Кто-то хотел его в спину застрелить, но вдруг поднялся ветер, и все заволокло черным песком. Когда ветер стих, бабушки с белым драконом нигде не было видно.

На следующий день мы стали слышать странные звуки. Словно где-то кто-то громко кричит. И нечеловеческий это крик. То ли рычит в ярости, то ли

просто орёт от боли. И не было понятно, откуда он доносится, ибо то приближался, то отдалялся. Так до ночи он и кричал, сводя всех с ума. А потом ночью взял и пропал. Нам взрослые велели спать идти, да мы и не против были. Уж слишком нас утомил тот крик. А потом... я только на лежанку лёг, как вдруг раздался снова тот рёв, только настолько громкий, что у меня уши едва не лопнули. А вместе с ним очень-очень много криков «наших»... Мне так страшно стало, что я даже забоялся закричать, когда кто-то очень-очень тяжёлый по мне прошёлся, и даже не заметил. Когда крики стихли, рык довольно... заурчал что ли, и начал отдаляться. Только одно я запомнил из-под тента палатки: Дракон, почти такой же, что был нарисован на спине бабушки, только красный. И не на спине, а на непонятной какой штуке, уходящей от... ну... вы поняли...

\*\*\*

Конец истории дослушивали уже на базе всем аванпостом. К мальчику кроме Дока и Тецунай, конечно, никого не пустили, но историю и так все, кто мог слушали по рации, и сказать, что все были в ужасе от услышанного, — значит ничего не сказать. Рассказ давал больше вопросов, чем ответов, до тех пор, когда после окончания рассказа заместительница не вышла из палаты с выжившим ребёнком, и коротко попросила закурить. Это было ещё большим потрясением, ибо за девушкой всегда замечалась отвращение к курению, но отказывать никто не подумал, и сразу несколько рук протянули самоделки и зажигалки, после чего тоже стрельнули вслед за девушкой.

– Ну что скажете, заместитель? – решил-таки задать мучавший всех вопрос один из соклановцев, на что Тецунай в сердцах сплюнула.

– Думаю, что надо наведаться в эти «чёрные пески». Соберём отряд и прокатимся, побеседуем с этим «бабушкой». У меня явно есть, что с ним обсудить...

\*\*\*

– ... и теперь вы здесь. – подвел итог старец с трубкой, после того, как рыжеволосая девушка окончила рассказ. Сейчас почти все, кроме дозорных, сидели у костра и изучали «загадочного пожилого незнакомца». Выглядел он именно так, как описывал мальчик. И что-то вызывало в этом старце чувство, не дающее относиться к нему дружелюбно. Но старика не только пропустили к костру, как тот попросил, но и угостили сухпайком, все же перебив странное ощущение, и проявив уважение к его возрасту.

– Честно, я слышал о вас, ребята. Многие к вам стремятся, кто с добрыми намерениями, кто не очень, однако я не мог понять, почему. Теперь вижу, и довольно приятно удивлён увиденным. Многие меня пускали к костру, а вы так вообще первые кто меня угостил такой вкусной едой! Но лица у вас напряженные, и я догадываюсь, почему. Что ж, постараюсь ответить честно на ваши вопросы, в пределах разумного, конечно.

Кто я? Позвольте представиться: Артикус Трэс Нидхельм, как когда-то я именовался в «старом» мире. Сейчас я предпочитаю, чтобы меня называли просто «Предвестником».

Имею ли я отношение к тем нападениям? К сожалению, самое прямое. Тут надо вам рассказать предысторию, чтобы вы не поняли меня неправильно. Эмблема а моей спине – не просто герб или символ. Когда-то это был знак нашей общины. У наших территорий был подземный природный источник, вытекающий из скалы, сильно похожей на дракона. Мы были чем-то средним между вами и Кнехтами. Помогали нуждающимся, но при этом никого не пускали в свою долину дальше дозволенного. И все бы ничего, пока не пришёл Хан со своей «Огедошкой». Взять силой наш источник они не смогли, потому решили, что раз не им, то никому. Они стали закидывать все наши земли бензином, совершенно им не скупясь, отравляя воду. И наш строй раскололся. Кто-то намеревался уйти, оставив родные отравленные земли, а кто-то собирался биться до конца. Я принадлежал к первой группе, и это меня и спасло. Я до сих пор не знаю, что случилось в наших родных краях после нашего ухода, но эта «чернь», распространилась на сотни тысяч миль вокруг. А те кого мы «бросили»... мы совершенно не узнали их, если бы не те же знаки, как у нас. Только теперь они были кроваво-красные.

Дьявол знает, что сотворила с ними Огедон, но никто кроме них и нас так и не живет больше в этих землях. Мы остались, потому что у нас слишком быстро кончился бензин, а они не уехали, потому что даже после всего пережитого продолжают держать свою клятву. И с тех пор у нас вроде контракта: мы – «Белые драконы», как разведчики и предвестники опасности, а они – «Красные драконы», убийцы тех, кто был с нами недоброжелателен, или пренебрег нашими предупреждениями. После грабежа, они отдают нам часть продуктов, на то и живём. И честно – бросили бы мы давно такое отвратительное дело, но мы слишком слабы против наших же собратьев. Да и не можем мы обречь собственных детей на смерть.

– Своих-то пожалел, а чужих не жалко?! В последнем конвое так вообще ваши «красные» штук 20 невинных детей разорвали! – в сердцах перебил один из бойцов, но «Предвестник» посмотрел очень грустным взглядом в глаза кричавшего.

– Я честно пытался отговорить ту группу от дальнейшего пути и повернуть назад, но мне не поверили. Они, похоже, свято верили, что кроме их прошлых мучителей никого не может быть хуже... Я был недостаточно убедителен.

– Довольно. – подняла руку заместительница, заставляя всех замолчать и немного успокоиться, – что ты намерен делать теперь, «старче»?

Он пожал плечами.

– Думаю, вы и так знаете.

– Что будет, если ты не вернёшься?

– Меня сочтут убитым, а на вас к утру сбросят самые лучшие их силы.

– Что скажешь, если мы предложим вам переехать к нам? Нам как раз не хватает дополнительных рук, да и житьё мы сможем вам предложить всяко лучше, чем на этом черном песке. И кстати совсем недалеко от ваших земель – час езды, не больше.

– Я бы с радостью принял бы твоё предложение, внученька, и мои сородичи согласились бы, но у «Красных драконов» в заложниках некоторые наши родные, «на всякий случай». Прости, я не могу рисковать моей родной дочерью и её будущей внучкой.

– Тогда иди, «Предвестник». Иди, и расскажи «Красным драконам» всё, что здесь видел, но не о чем слышал и говорил. Пусть получают от тебя то, что желают.

– Я не сомневаюсь в силе ваших машин, но мои бывшие братья всегда берут войско в два раза сильнее. Вы уверены, что выстоите?

– Просто иди, Нидхельм, и не задумывайся. Я очень надеюсь, что вскоре ты и твоя дочь сможете вздохнуть с облегчением.

Дед взволнованно встал, и с слегка трясущимися руками пошел было к выходу, но его успел нагнать тот самый солдат, что кричал на него, и всунул в руки ещё два сухпайка.

– Прости, дедушка, погорячился. Ты уж это.. . помолись там за нас, ладно?

– Спасибо... – не ожидавший такого поворота Трэс искренне расплакался. Покидая стоянку, он впервые шёл с искренней улыбкой от «посвящения», и надеждой, что всё было не зря.

Солдаты «Чистого Рассвета» смотрели ему вслед.

– В два раза, значит? Как думаете, Заместитель, потянем? – спросила беловолосая девушка, искоса поглядывая на свою машину, оснащённую Теслами и Эгидой.

– Потянем, не впервой. Ещё при Дрогане я уяснила: не важно, в два или три раза превосходит тебя враг. Восемь пряморуких «Крестоносцев» в замаскированном тылу уравнивают превосходство любого. Особенно если враг об этом не знает вплоть до первых залпов...

---

## История-победитель #2

Автор: [Кирилл Романович](#)

Персонажи:

(Я) – Я (автор)

(К) – Кнехт

(О) – Отец

(Д) – Девочка

(КД) – Красный Дракон

(Ш) – Шаман

(Н) – Народ

Помню, как-то Кнехты решили сделать остановку, скорее всего, чтобы пополнить запасы и заняться ремонтом. Для основания своего лагеря они выбрали место неподалеку от нашего небольшого городка, близ маленького озера. Городок, в котором проживала моя семья, был, в основном, очень людным местом, но именно в тот день всем было приказано не покидать свои дома, так как, по мнению старосты, они могли представлять для нас опасность. Тогда я был еще мал, но мне было очень интересно посмотреть, кто же они такие. Туманной ночью я покинул городские ворота и начал стремительно двигаться в сторону лагеря чужеземцев. Спустя некоторое время уже достаточно близко приблизился к их лагерю, как вдруг меня окликнул громкий голос:

(К) – «Эй, парнишка, ты чего тут забыл? Небось, топливо сливать пришел?»

В этот момент я встал как вкопанный. Обернувшись, увидел высокий силуэт, чем-то похожий на средневекового рыцаря, медленно приближающийся ко мне, он подошел ближе, присев на колени, положил свою руку мне на плечо и сказал,

(К) – «Наверное, ты заблудился, но нам было приказано глядеть в оба и никого не подпускать близко к нашему лагерю. Нам не стоит задерживаться здесь надолго».

Он сказал, что отведет меня назад в мое поселение, я кивнул, и мы пошли в сторону моего городка. Я шел и думал, что на этом мое знакомство с чужеземцами окончено, и вдруг, сам того не понимая, остановился и спросил, кто же он такой. Он тоже остановился, но в ответ на свой вопрос я так ничего и не услышал. Я повторил свой вопрос еще раз, но в разы громче. Вдруг на мой крик включился прожектор, и нас ослепил луч света. Наверное, я слишком много думал про все это, так много, что и не заметил, как мы уже подошли к въезду в поселение. К нам навстречу вышло несколько вооруженных охранников вместе с моим отцом. Заметив меня и приказав опустить оружие, мой отец, начальник охраны, сказал нам немедленно войти внутрь городка, идя по поселению мы ловили косые взгляды из щелей в окнах, но вот, приблизившись к нашему дому, чужеземец остановился и, тяжело вздохнув, вошел внутрь за нами. Мой отец начал расспрашивать чужеземца, но в ответ была слышна знакомая мне тишина.

(О) – «Наверное, ты немой» сказал отец.

Но так как он был добрым человеком, предложил место ночлега в гостинной, сказав, что утром доложит о нем старосте. Отец отправился спать, а я предложил чужеземцу подкрепиться, на что в ответ получил отказ. Тогда снова задал свой вопрос:

(Я) – «Я знаю, что ты не немой, так что отвечай, кто вы такие и чем занимаетесь?»

Чужеземец наконец-то ответил мне. Он сказал, что он один из тех, кого называют Кнехтами. Я задал еще один вопрос: «а кто же такие эти кнехты?»

Он ответил:

(К) – «Мы – рыцари пустошей, странники...»

Перебив его я вскрикнул:

(Я) – «Если вы рыцари, должно быть, вы сражаетесь с драконами?».

Мысль сказать именно это пришла не спонтанно: совсем недавно я нашел книгу о рыцарях и драконах, где были описаны героические поступки, схватки с драконами и странствия людей в доспехах.

(К) – «Какой же ты все-таки нетерпеливый. Да, мы рыцари, но порой сражаемся с чудищами и пострашнее драконов».

(Я) – «Так значит, вы все-таки видели драконов?», – добавил я.

(К) – «К сожалению, эпоха драконов уже давным-давно кончилась...»

Я снова его перебил, сказав:

(Я) – «А мне так хотелось услышать хотя бы одну легенду о драконах».

Кнехт повернулся к камину и сказал полупшепотом:

(К) – «Знаю я одну легенду, Легенду о Красном Драконе, но эта легенда не о схватке с драконом, а о том, как он помог людям».

Я сел рядом с ним и тоже начал смотреть в пламя камина. Кнехт начал рассказывать мне легенду.

(К) – «Легенда гласит о Красном Драконе, который спас целое поселение от засухи. Эту легенду мне рассказал путник с востока. В одном поселении началась засуха, урожая почти не было, высохли озера и реки, тогда народ собрался и пошел к горному шаману. Когда они все-таки пришли к нему и начали просить о том, чтобы он призвал дождь, услышали в ответ от него: «Если вы так хотите влаги, то ступайте прямиком к самому духу воды, живущему в скалах». Народ послушался шамана и направился к духу воды. Шаман крикнул им вдогонку: «Любой может пройти туда, но только сильный духом сможет попросить у духа воды помощи и вернуться обратно».

Все, за исключением одной маленькой девочки, пропустили слова шамана мимо ушей и двинулись дальше. Подойдя к скалам, люди начали решать, кого бы отправить к духу за просьбой. Первым вызвался пойти самый сильный из поселения – оружейник. Он прошел сквозь скалы, но так и не вернулся. Народу надоело ждать, и они отправили еще одного человека – самого умного, но он тоже не вернулся. Тогда, ранним утром, пока все еще спали, к духу воды побежала та самая девочка. Пробежав сквозь туман и скалы, она вдруг услышала рев и громкое эхо:

(КД) – «Уходи!»

Но маленькая девочка продолжила свой путь. Тогда таинственное эхо повторилось:

(КД) – «Уходи!»

Девочка все равно продолжила свой путь. Тогда тучи сгустились, и началась гроза, но маленькая девочка пошла дальше, собирая по пути красивые красные цветы. Она не замечала ни ветра, ни

молний. Остановилась она возле огромной пещеры, тогда ветер стих, туман рассеялся, гроза прекратилась, а из-за туч выглянуло солнце. Таинственное эхо из пещеры произнесло:

(КД) – «Зачем ты сюда пришла?»

Девочка молча стояла, тогда из пещеры вышел он, Красный Дракон, только тогда девочка сказала:

(Д) – «Так ты и есть тот самый дух воды?»

(КД) – «Да, я тот, кого называют духом воды! Но что тебе от меня нужно? Ведь я точно знаю, что ты пришла сюда не зря. Первый, кто попытался пройти сквозь скалы, оказался сильным, но сильным телом, а не душой, поэтому старался показать свою силу, и, так как он рассчитывал только на нее, потратил ее впустую, полностью истощился и стал жертвой обстоятельств. Второй же человек был умен, но слаб телом и духом. Он пытался все рассчитать, найти легкий путь, но не предполагал, что судьба распорядится иначе. Он рассчитал свои возможности в теории, но на практике все произошло совсем по другому. Пройдя этот путь и встретив меня, ты доказала, что сильна духом, и теперь я не в силах тебе отказать».

Тогда маленькая девочка поведала Красному Дракону о том, что случилось в поселении. Он сказал ей: «Когда вы вернетесь в свои дома, нарисуйте на чем угодно Красного Дракона, и я орошу вашу землю». Девочка выслушала его и тут же заснула, но проснулась она уже в лагере около скал. «Наверное, это был сон», – подумала она, но тут внезапно по земле пронеслась тень. Никто не обратил на это внимание. Так как народ был истощен, они решили вернуться обратно, но по пути та самая девочка решила рассказать о своем сне. Им ничего не оставалось, кроме как поверить ей на слово. Глава поселения распорядился, чтобы по прибытии домой на огромном холсте изобразили Красного Дракона. Из последних сил был нарисован этот Дракон, начали играть барабаны, сопровождая своим звуком установку холста, и вот, по земле снова пробежала огромная тень, и начали капать капли дождя. Все поселение вышло и с радостными криками: «Спасибо, Дух Воды!»

С тех пор в том поселении всегда был хороший урожай и не было засухи, а Красного Дракона еще долго почитали и благодарили.

После этих слов Кнехта я и заснул, а на утро оказалось, что он и вовсе исчез, вместе с остальными Кнехтами. Мне до сих пор непонятно, каким образом они исчезли, но эта легенда запомнилась мне навсегда.

---

### История-победитель #3

Автор: [Константин Зайков](#)

Сядутся парни вечером у костра, достают тушёнку

из банок. Достать то достали, а котелок где? Стали искать: заглянули в мешки припасами, в бронемоби́ли, даже в боекомплекте посмотрели – нет и всё! Вроде бы заметная вещица – котелок, а потерялся. Ладно уж, достали запасной. Вдруг они почувствовали – что-то не так. Осмотрелись, а четвертого нет! Где Диего? Ну человек – это уж слишком! Когда тушёнку доставали – был, а сейчас пропал.

– Может, нашёл котелок и ест втихаря? – предположил Уинсерт.

– Слишком не похоже на него, – ответил напарник. – он бы тогда всю тушёнку с собой прихватил.

– Сейчас не до смеха! – видимо, старшему надое́ло молчать, и он решил сказать хоть что-то. – надо найти его, ведь утром мы едем к Шталю, а он нам за это вставит – похлеще вражеского Тошнителя!

Тут из ночной тишины, прямо перед наёмниками, вылетает пропавший котелок. Все переполошились, но вдруг появился четвертый, и все чуть-чуть успокоились. И тут же начались расспросы:

– Ты где был?! Мы тебя обыскались!

– Вы же сами сказали искать котелок. Вот я его и искал. – спокойно ответил Диего. – Правда, за этим котелком я ползал чуть ли не к Красному Дракону, но всё-таки...

– Что ещё за Красный Дракон? Ты что выпил?! – гневно спросил старший. – я тебе покажу, пить перед проверкой!

– Спокуха! Я не пил. А вы что, не слышали о Красном Драконе? – почему-то шепотом спросил четвертый.

– Что ещё за параноидальный бред?

– По легенде, Дракон обитает в этой долине и выходит на запах мяса. Команда, которая искала приключений, отправилась в долину ночью, но они так и не вернулись. Только на обочине осталось пара масок с противогАЗами. Говорят, тачка у Дракона совсем странная: вроде бы обычная, но «овеяна чарами» – летает без хOVERов!

– Так, всё, хватит на сегодня сказок про драконов и НЛО. – отрезал старший. – Всем спать! Завтра всех разбужу!

И все разбрелись по палаткам...

На следующее утро все проснулись от странного истерического смеха. Но откуда он доносился? Баки сидит на базе, а мутантов здесь ни разу не видели. И они внезапно поняли, что смех исходит от палатки старшего. Врываемся в палатку, а Ральф лежит, глаза – что твои бочки! Но главное – он смеётся! Ральф ещё ни разу в жизни не смеялся... Пришлось срочно ехать в штаб. Насилу, с помощью местного доктора, удалось привести его в чувство. Когда у него спросили, что такое он увидел, он лишь бесвязно сказал:

– Небо... огонь... взрыв... кара... Дракон! – и прыгнул в окно...

---

### История победитель #4

Автор: [Илья Антощенко](#)

....Наш караван возвращался из дальнего рейда. Я с тоской смотрел на крайне нелицеприятный пейзаж: куда ни глянь, везде виднеется бескрайняя пустыня. Было о-о-очень скучно, хотелось вырваться вперёд и поболтать с нашими разведчиками, но Старшой (прозвище нашего командира) пригрозил мне вылетом из группы, если я снова удалюсь от каравана, тем самым ослабив его...

И вот, мы наконец остановились на ночлег.

Я, уже предвкушая интересную беседу, быстрым шагом двинулся к костру, предварительно отдав ключи от своего «Рыкача» (название моей машины) своему помощнику Жаку, который, зная, что буду постоянно донимать своими байками, благоразумно напросился к нашим «духам пустыни» – так наши разведчики называли себя, на весь день. Дойдя до весело потрескивающего костра, я моментально плюхнулся на землю, перед этим поприветствовав уже сидевших здесь ребят.

\*Через час, после распития некоего количества спиртного\*

– Ну шо, Рябой, как думаешь, Красный Дракон действительно существует!? – спросил я.

– Да ты, Шут (моё прозвище), совсем весь разум пропил!? Дракон этот действительно существует, сколько я от товарищей про него слышал: и как он в городе в одном из баров свою метку оставил, и как поджег ангары Мусорщиков, хе-хе, забавно, те на него до сих пор обиду держат – в общем, живая легенда! – доказывал мне Рябой.

– Ну вот если он и существует, то пусть мне докажет это! – громко сказал я, будучи в стельку пьян.

– Таким остолопам, как ты, Шут, он не показывается. – пошутили парни.

– Бывай, мы пойдем, иначе Старшой нам устроит взбучку.

Я где сидел, там и уснул, в обнимку с пустой бутылкой дешёвого вина.

Утром я проснулся от рева Старшого – он ругал меня за то, что я раскрасил все машины в различного рода похабщину. Закончилось все лишением меня месячного жалования, ну и очередной порцией ругательств. В тот же день меня окончательно добила метка от Красного Дракона, которая ярко выделялась на моем «Рыкаче», а также надпись под

ней: «В следующий раз раскрашу твоё лицо за столь явное неверие в моё существование. Твой ночной кошмар, К.Д.»

Наш караван возвращался из дальнего рейда.

## История победитель #5

Автор: [Павел Заикин](#)

Кто же такой Красный дракон? Да никто и не знает особо...

Столько легенд и неизвестно, какие правдивы, а какие – фантазия пьяного механика. Однако есть среди всех этих сказок несколько таких, которые действительно внушают доверие и рассказчику, и слушателям. Давайте же послушаем одну из них.

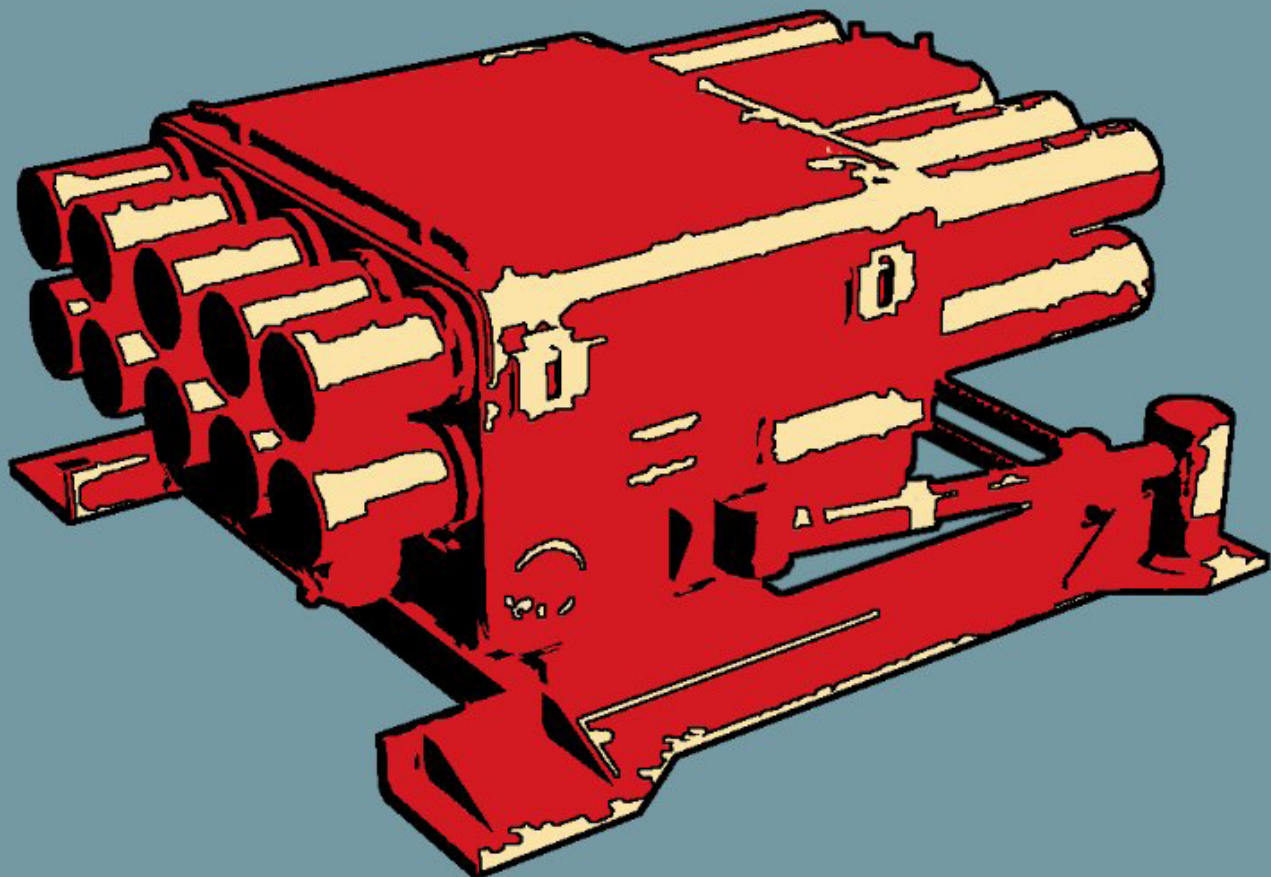
Давным-давно, когда у Детей Рассвета еще висели календари на стенах, когда банды только начинали войну за власть, появился парень. Он был искусным водителем и механиком, во время рейда мог и машину починить, и не с пустыми руками приехать. Однако никто с ним не общался кроме перекупщиков: слишком он был уродлив после той самой катастрофы. Зато перекупщики знали, что он не беден, и в этом жестком мире решили, что раз его люд боится, то его пропажа не взволнует особо никого. Слили они его примерный маршрут после выезда с рынка, где его должен был ждать передовой отряд мародеров. Конечно же, они напали на него, но вот выжили только двое: Красный дракон и язык, которого он сохранил ради информации... Узнав о сговоре перекупов с рынка он пропал, и никто его не видел два месяца, но тот день, когда он появился, врезался всем в память на веки. Никогда еще не пылал так огромный рынок. Пламя и вспышки взрывов были видны издали. Только какой в этом толк, если никого было уже не спасти? Все грязные на руки перекупщики, поступившие как собаки, приняли собачью смерть. А Красный дракон с тех пор скитается по пустошам....

В следующий раз расскажу вам еще часть его походов....



# КОНКУРС ПЛАКАТОВ

Конкурс агитационных плакатов в самом разгаре, но мы уже составили собственный топ от игроков. Да, судить не нам, но мы хотим быть уверены, что данные плакаты увидит как можно большее количество игроков, независимо от результатов ;)



**DON'T FORGET  
TO LOOK BACK**

Оригинал

# CROSSOUT

CRAFT • RIDE • DESTROY

CHOOSE  
YOUR  
WAY RIGHT

Gaijin  
entertainment

TARGEM GAMES

Оригинал

**ПОМНИ!**  
**БОЛЬШЕ**  
**КАЛИБР**



**МЕНЬШЕ**  
**ПРОБЛЕМ!**

Оригинал

# BEWARE RAIDERS



Оригинал

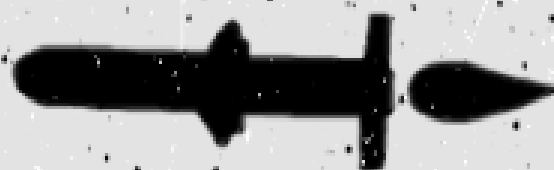
**TOW AHEAD  
ZONE**

**UNAUTHORIZED  
VEHICLES**

**WILL BE TOWED AWAY  
AT OWNER'S EXPENSE**



**-IRON-HAND**



Оригинал

wastelanders warn

# DANGER AIR POLLUTION



there is a risk of infection

работа выполнена в рамках конкурса  
плакатов игры crossout

**CROSSOUT**  
CRAFT • RIDE • DESTROY

Автор - Hammer33 (knan Midnight)  
<https://vk.com/hammer33>

Оригинал

A stylized, high-contrast illustration of a character with a gas mask and wild hair, surrounded by flames and a gear symbol. The character has a wide-eyed, intense expression. The background is a mix of red, yellow, and black, with a gear symbol in the top right corner. The text "I NEED YOUR MADNESS!" is prominently displayed in the center.

**I NEED  
YOUR  
MADNESS!**

# ARE YOU HOT



# FOR THIS?

Оригинал

# АРБАЛЕТ, ОХОТНИК И КУСОЧЕК ДРОНА

Известной субстанцией поливайте [AveMuru](#)

Господа, 22 мая к нам приехало очередное обновление - 0.9.70. В нём произошёл ряд изменений.

Одним из изменений стал "нерф" (на самом деле ап) арбалетов. Разработчики назвали это реворком, а игроки подумали, что не стоило и делать. Если так можно сказать, я профессиональный арбалетчик, и стабильно почти каждый день играл на них с августа месяца. Ввиду разноплановых механик игры, что-либо сбалансировать довольно трудно. Но не думаю, что на момент патча данный вид вооружения нуждался в изменениях. Арбалеты были фановыми: переворачивали союзников и противников при условии, что они не слишком тяжёлые, а центр масс высоко, и довольно точно стреляли на ближней и средней дистанции. В патче им добавили точности посредством увеличения скорости полёта снаряда и изменением траектории. Взамен разработчики забрали 1 секунду перезарядки, что, кстати, совсем не чувствуется, если на крафте установлен Гонитель. Как мы знаем, многие форумчане после последнего евента попросили ослабить данное вооружение. В результате мы получили ап характеристик.

Вторым важным нововведением стало дополнение режима клановых войн боями с участием левиафанов. Журналисты газеты, как и многие игроки, почувствовали привкус жирного дрона с вооружением на 60+ энергии. Фактически, зависимые

от скилла КВ превратились в соревнование айма и стоимости склада. Хотя хочется отметить, однако, что первые бои подарили много позитивных впечатлений. Было бы интересно увидеть подобное скорее в качестве отдельного режима, нежели в битве за уран.

Также нам привезли и новый донатный набор "Призрачный охотник", стоимостью 2999 рублей. Самым ценным в данном наборе для меня оказалась аватарка. Как по мне, она просто шикарна. Также я очень ждал новую кабину. К сожалению, она не оправдала лично моих ожиданий. Из минусов она получала довольно печальную динамику, большие размеры. Также из-за стоимости гораздо удобнее использовать улучшенный на грузоподъёмность квант с напарником "Джейд" (онный даёт только кабинам детей рассвета бонус к грузоподъёмности). Интересным оказался перк, который повышает урон от оружия на 1% за каждую секунду нахождения в инвизе, но из-за размеров и плохой динамики мне так и не удалось собрать эффективный крафт с данной кабиной. Более интересным оказался миноукладчик "капкан". Данный модуль занял почётное место на моём складе. Играя в разных режимах, я видел много интересных сборок, включая левиафана в клановых войнах, который довольно эффективно распорядился своими минами, обеспечив своей команде победу. Также в набор входят 2650 монет, 3 Кувалды, краска и две наклейки.



# ИНТЕРВЬЮ С ПОБЕДИТЕЛЕМ ТУРНИРА БЧС

**Мы задали несколько вопросов победителю турнира “Большие Чёрные Скорпионы” — NeOn\_D3**

**Расскажи нам о себе. Несколько строк о том, в каком городе живёшь, как зовут, когда начал играть в кроссаут?**

Привет. Меня зовут Андрей. Я родился в городе Пенза. В данный момент проживаю в городе Санкт-Петербург. В кроссаут я начал играть со стар-та ЗБТ (больше двух лет назад)

**Ты стал открытием турнира БЧС. Благодаря чему, каким игровым настройкам или навыкам тебе удалось показать такой высокий уровень игры?**

Я много играл в режиме БЧС, когда там ещё давали награды за бой в виде металлолома и репутации. Играя в этом режиме, я одновременно получал удовольствие от игрового процесса и довольно-таки быстро прокачивал уровень напарников различных фракций. После того, как убрали награды за бой, данный режим стал менее актуальным для меня.

По поводу моей победы. Я бы не сказал, что продемонстрировал высокий уровень игры. Скорее, просто так сложились обстоятельства – у меня залетало, по мне не попадали. В игровых настройках нет ничего особенного: графика на минимум для более высокой частоты кадров в секунду, чуть завышенные параметры чувствительности мыши для более резких поворотов камерой, переназначил клавиши стрельбы и использования ускорителей на более удобные для меня.

**В каких турнирах ты бы хотел принять участие? Возможно, какие-нибудь новые форматы?**

Я бы с удовольствием принял участие в турнире БЧС и Королевская Битва. Интересно было бы участвовать в режиме «каждый сам за себя» на предустановленных крафтах. Хочу также отметить, что лично мне интересны только турниры для соло игроков. В командных турнирах я вряд ли когда-нибудь приму участие.

**Кто был самым сильным твоим соперником в турнире БЧС?**

В тех играх, в которых я принимал участие, для меня были все равны. Если рассматривать по общей результативности, то самые сильные соперники в турнире: R0ckFire, JefeDeJefes, \_Genesect\_, MacTep0k, Ka4ok, Br0nerezz.

**Расскажи читателям об ощущениях от подобных соревнований.**

Ощущения положительные. Интересно было участвовать и проверить свои силы. Кроме того, порадовала организация турнира.

**Что бы ты хотел поменять в нашей игре?**

Много чего. Если касательно турниров, то было бы неплохо, если бы разработчики немного проапгрейдили режим «свой бой», дав возможность создателю комнаты выбрать любой предустановленный крафт для всех участников как основной независимо от того, есть ли у приглашенных игроков необходимые для этого крафта детали или нет.

**Какие бы награды хотел видеть за турниры?**

За первые три места - материальные призы, за топ 8 - уникальные ивентовые краски, наклейки, декор. Также неплохо было бы по возможности выдавать какие-нибудь специальные ивентовые плашки на официальном форуме кроссаута.

# Время: от АТ до ОБТ

Три года пролетело с начала альфа-теста нашей игры. Чтобы увидеть, как же она изменилась, мы решили создать машины, что максимально походили бы на те, на которых первые исследователи пустошей открывали новому мрачному миру его тайны.



