

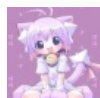
Jagged Alliance — Lurkmore

Эта статья должна быть до- или даже полностью переписана.



Перед вами — очередная [безблагодатная](#) статья. Сия халтура [нам не нравится](#), и только вера в светлое будущее удерживает её на этом свете.

Указана следующая причина: **игрота, списка**. На [странице обсуждения](#) могут быть подробности.



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

Jagged Alliance (*JA*, *Джа*, *Джага*, *Джигит альянс*, *Джек Итальянец*) — серия [винрарных](#) тактических ролевых игр от (ныне покойной) канадской компании Sir-Tech.

Jagged Alliance

Первая часть увидела свет в 1994 году. Сюжет крутился вокруг маленького острова Метавира, которое по ходу игры надо было [оккупировать](#) силами наёмников, вербуемых через [интернет](#). Деньги на наёмников (кроме стартовой суммы) надо было добывать путём добычи и [реализации целебных растений](#), произрастающих на острове.

Графика — вид сверху на тактической карте плюс наличие глобальной карты страны. Но доставляла игрушка совсем не этим, а множеством персонажей, каждый со своими характеристиками (которые можно было развивать), широким выбором оружия и тактики при захвате секторов.

Геймплей — риал-тайм на тактической карте с переходом в пошаговый режим при стычке с врагом в одном секторе.

Особо доставлял майор Иван Долвич, к тому времени ещё не обучившийся разговорному английскому и изъяснявшийся на чистом русском языке, как голосом, так и текстом (что породило достаточно много лулзов среди иностранных геймеров).

Алсо, портирована на нинтендо ДС в 2009 году, в слегка упрощённом виде и адаптированной под даблскрин.

Так же фанатами сделан годный ремейк на движке второй части.



Здравствуй, молодость!

Jagged Alliance: DG

То есть Deadly Games. Продолжение, вышло в 1995 году. Единую глобальную карту сменила последовательность миссий. Единственная игра в серии с поддержкой сетевого режима.

Jagged Alliance 2

Легендарный [винрар](#), вышел в 1999 году. То, что в неё продолжают играть до сих пор, говорит само за себя.

Место действия — государство Арулько, типичная банановая республика.

Вид сверху на тактической карте был изменён на новомодную изометрию три четверти, арсенал существенно расширился, создавая некоторый баланс, появилось больше тактических возможностей. Присутствовала возможность генерации ГГ в начале игры. Увеличилось количество нанимаемых (то есть доступных для управления) персонажей, все реплики которых были озвучены. Список характеристик расширился, появились перки — по два на человечка. Вместо целебных растений и заводов по переработке сока появились шахты по добыче золота и серебра.

Алсо. Фанатами-умельцами был сделан мод, добавляющий в игру несколько новых пушек и предметов. Ещё были полностью перерисованы карты всех городов и добавлена туева хуча врагов, что делало захват даже первого города (Омерта) дикой перестрелкой. Называлось сие чудо Wildfire, было официально признано владельцами прав на JA (в то время уже Strategy First) и официально же издано. В этой стране мод был выпущен под названием «Jagged Alliance 2: Возвращение в Арулько».

Wildfire 5.0, созданный Поповым (другим) дизассемблированием оригинала был издан в 2004 году вместе с исходными кодами Jagged Alliance 2. Есть байка, что тогда-то Попов (ideal games) (в издании собственной разработки Strategy First Inc.'ерами) и увидел впервые исходники, разругался с издателем и ушёл к другому — ZUXXEZ — издателю издавать 6.0.

Перевод

В этой стране была локализована компанией **Бука** и названа «Агонией Власти». Собственно, перевод был вполне **кошерным**, несмотря на явное присутствие **надмозгов** и **петросянов** в коллективе и некоторых забавных багов вроде «нада-пода»^[1]. Но это все потому, что Бука не стала придумывать название сама, а объявила конкурс. Они перевели Score как Стрелку.

Если верить буковцам, было задействовано более 52 актеров, с целью передать интонации персонажей из оригинала. С задачей локализаторы справились и перевод был растаскан на цитаты. Тем не менее, в издании «Jagged Alliance 2. Золотая серия» часть актёров была заменена. В частности, один из голосов главного героя («Время мусор выносить!» — мужской; «Выдадим пару прыщиков» — женский), голос наёмника Хряпа, голос Димитрия и самой королевы. Получилось как-то не очень и совсем не компенсируется исправленными багами.



Один из игровых моментов JA2: Wildfire

Некоторые цитаты:

- «Эллиот, ты идиот!»
- «Моя кожа в дырках, пропускает кровь»
- «Ё-моё, перевязать бы меня, а то моча и кровь смешаются и я умру от заражения мочи!»
- «Эй, пацаны! Здесь не ходите, ё-моё.»
- «Вот тебе в задницу, ё-моё!»
- «Крысёныши!»
- «Оп-па, не зря я упирался, ё-моё!»
- «Время мусор выносить.»
- «Да без балды!»
- (с непередаваемой интонацией): КОТИК!
- «Всё зло отправилось в адскую задницу!»
- «Патроны закончились. Необходимо улучшить планирование операций!»
- «Если есть на свете боец хуже, чем этот мешок дерьма, то мне его встречать не приходилось.»
- «Либо это, либо пригоршня ми... мидола. Не грузись, мы с тобой теперь местные герои.»
- «Барабан пуст, приятель.»
- «Это очень плохое место. Женщины делят за дэнги то, за что я получал от матери па шее.»
- «Когда я умру, я хочу быть большой чёрной птицей и килловать людей.»
- «В секторе преступные элементы.»
- «Видимое отсутствие врага не является его полным отсутствием.»
- «Какая жалость. Нам придётся убивать...»
- "Наёмники не самые счастливые люди на земле. Но эта команда состоит из са-а-а-а-мых унылых, са-а-а-а-мых пессимистично настроенных неудачников, что я видел"
- «За сколько литров крови значок донора дают?»
- «Вижу их! Вижу эти ничтожества!»
- «В нём этого дерьма! Как в дерьмовозе»
- «Фу, несёт как из сортира!»
- «Дейдрана! Я доберусь до тебя и задавлю твою собачку.» (фраза неточна)
- «„Дирьмо“»
- «Запахните этот предмет себе в соответствующее отверстие.»
- «Задница! Задница! Задница! Это невозможно!»
- "Если промахнусь, это ничего?"
- «Не думаю, что смогу прорваться, чуваки, если вам тут станет совсем плохо, можете меня съесть.»
- «Айс мёртв? У них ад замёрзнет»
- «Эта хрень из Китая привезена?»
- «Это ужасно. Как говорил Толстой — война, зачем она?»
- «В секторе противник. Бедняжки, им не повезло!»
- «Морфина, димедрола, водки, хоть чего-нибудь!!!»
- «Да тебе денег не хватит даже на бутылку **Московской**, не то что мне на гонорар.»
- «Ты что думаешь, если я майор, значит, я идиот?!»
- «Я не очень испугался, и правильно!»
- «Ни струя себе фонтан!»
- «Эта херня из Киндер Сюрприза не работает, как надо!»
- «Оу, это, наверное, больно. А может и нет, кто знает...»
- «Умри, попугайчик!»
- «ШАЙЗЕ!!!»
- "Я весь в дерьме"
- «Какая большая белка... И наглая!»
- "Роберт Джеймс Салливан в данный момент отсутствует... А, извините. Я думал, это моя жена (в оригинале Я думал это кое-кто другой)"
- «Я думаю, что пока там на Востоке... ну... эта... в общем, Холодная война не кончена ещё.»
- «Животное семейства кошачьих, сэр!»
- «Парочка таких жила у меня дома за холодильником»
- «Какая сволочь позвала сюда мою тещу?!»
- «А ведь я мог сидеть сейчас дома. Принёс бы пожрать что-нибудь из ресторанчика.»
- «Ну, иди к папочке Гриззли.»

- «Толстозадые придурки, вот и вся команда.»
- «Если бы я хотел работать с клоунами, я бы лучше в цирк нанялся!»
- «Если тебя грохнут, Айс, кто собаку будет кормить?»
- «Адреналинчику добавило!»
- (драматично): «Пора бы свинца подвезти!»
- «Ого! Я пользуюсь популярностью.»
- «Левые чуваки!»
- «Извиняюсь, я тут всё кровью залил»
- «Чебурашки в секторе!»
- «Да я тебя с дерьмом съем, чебурашка»
- «Ну всё, больше никакие чебурашки нам в спину не дышат.»
- «А всё ж таки я ничего, ага?»
- «Чего мы ждём, Деревяшкин?»
- «Стрелять? Нэт! Камень кину, давай?»
- «Нервный, вставай, жопа сраная! Я видел, тебе похуже доставалось, а ты шёл! Шёл себе и все! Ну да... Ты такой. Тебе бы только приколоться...»
- (истерично) «Спокойно! Без паники! У меня всё под контролем!!»
- «Дотацил я сюда свою задницу. Дальше что?»
- "Тудыть твою через коромысло. Да мне, как-никак, придётся попрощаться со своей задницей. А куда ж я без неё?"
- «Киса» :)
- «Кусочек мозга попал мне в рот. Ммм... Солёный.»
- «Они все попадали, как чулки с двухдолларовой шлюхи!»
- "О! Кровь! Кому тут пол красным залить?"
- «У меня тут случайная связь!»
- «О! Ради этого стоило нагнуться!»
- «Время прогуляться по долине смерти!»
- «Они завалили Быка? Чёрт, наверное, ружьё было на слона!»
- «Только ты и я, малышка!»
- «Вау! Вот это покрывало!»
- «Я думаю, Хряп вполне достоин быть Долвичем! Может, усыновим?»
- «Ничего нет... Странно...»
- «Срань господня!»
- «Добро пожаловать, я вас давно жду.»
- «Аай как нехорошо.»
- «АС!»
- «По колено в крови, нахрен!»
- «Я всё понял, слоник. Больше не надо.»
- (смотрит на кошку): «СОБАКА!!»
- «Ах, какая же я лицемерка!»
- «Такой тошниловки я не видел с тех пор, как ходил как-то в английский бар.»
- «Облако дыма, падение тела... На свете нет ничего лучше.»
- «Взял - сломалось. Не работает. Ужас!»
- «Да, этот кот знает, как маскироваться.»
- «Не работает. Сделано Коммуняками, так ведь?»

Интересные персонажи

Королева Дейдрана ака **Дранька** ака **Леди Ди**. Главный антагонист игры, **диктаторша** Арулько. Собственно, игрока нанимает её бывший муж, которого она **выгнала на мороз**. Испытывает жгучую **ненависть** ко всем и вся. Регулярно лупит своего советника, **Эллиота**, вне зависимости от того, какие новости тот ей приносит. От этого физиономия Эллиота цветёт синяками и кровоподтёками по мере продвижения игрока (есть фишка - через бюро похоронных услуг послать в Медуну истерзанный букет черных роз с дебильной открыткой "Ты картина - я портрет, ты скотина, а я нет!", благодаря чему королева испытает дикий баттхерт, а Эллиот получит пиздюлей раза в 3 больше обычного). Ближе к финалу гонец докладывает уже с аккуратной дыркой от пули во лбу. Кроме родного дворца может встретиться ещё в одной локации, благодаря этой багофиче прохождение игры можно заметно сократить.



Это же КОТЫ! Быстрее в машину!

Skyrider он же «Небесный Ездок». Пилот вертолёта (доступного, как транспорт), который стоит в аэропорту Драссена — первого города с шахтой и локации для сюжетного квеста. Проблема в том, что пилот прячется в болоте, случайной локации рядом с городом, опасаясь призыва на **службу**. Точную наводку на расположение этого болота даёт один из безымянных местных жителей в центральном секторе Драссена. Алсо настолько задолбал своей болтовней во время полетов, что в последующем модопатче 1.13 появилась галочка «**Заткнуть рот Скайрайдеру!**»

Бешеный (Maddog) Жлобоватый парнишка из самого нищего городка-свалки Эстони. Совершенно ебнутый на всю голову, но снабжен встроенным скорострельным дробашем, успешно нанимается и тащится от выпиливания врагов. Не боится ни хрена вообще и необычайно доставляет фразами. Увы, дробаш CAWS не 12-го калибра, а патроны крайне редки.

Майк. Лучший и самый дорогой наёмник из первого JA, теперь работает на Дейдрану. При встрече Майка в бою с любым наёмником AIM (не MERC) начинается диалог. В своё время кто-то запустил слух, что в этот момент

Майка можно нанять. Пиздёжь и провокация, «я уже занят». Вот есть моды, делающие наем возможным. И как не трудно догадаться, «командная озвучка» для данного персонажа (реакция на команды и прочие раздражители) отсутствует, а создание её с нуля — дело затратное и нудное, поэтому даже если Майка и перетащить на свою сторону жульничеством, то играть с ним всё равно уныло. (Хотя, если зайти дальше, то можно просто спиздить озвучку из сэмплов IMPa)

Хиксы. Семейка [реднеков](#)-зоофилов к востоку от города Камбрия. Есть квест на их [истребление](#). А ещё их «папашка» очень любит дэвушек, и этих самых дэвушек (то есть женских персонажей) можно сдавать ему в жёны, для лулзов. Правда, толку от этого немного.

Живность. Пусть фауна Арулько немногочисленна, зато весьма дружелюбна и мила. Можно вдоволь поиграться с кошками на поверхности или поизучать жизнь насекомых в шахтах. Только синеньких СЦ побольше с собой берите (имеются в виду патроны с полуболобочечными пулями, отображаемые синей маркировкой).

Робот. Почти бесполезная, но прикольная игрушка. Жестянку не чуяли упомянутые выше насекомые, а потому робот истреблял их, как младенцев. Нужен был только один человек, чтобы перезаряжать это мусорное ведро с ружьём.

Гель. Так как в шахтах могут жить насекомые (чтобы в Драссене не слишком долго мы задерживались) — по крайней мере, в «фантастическом» режиме точно — то мы можем найти отшельника (живёт в хижине в одном из квадратов), который сумел разработать смесь, позволяющую быть невидимыми для этих огромных тараканов. При желании можно взять мачете и пойти на них врукопашную.

Террористы. Несколько рандомно прячущихся в городах террорюг. Один точно работает в баре Грама («Химик»-отравитель), а ещё одного — с помощью небольшого патча можно и нанять, у него-то с озвучкой всё в порядке (Псевдоинвалид в одном из секторов Камбрии, по прозвищу Убийца. При передаче ему дискеты с именами и портретами террористов предлагает его отпустить, за что он будет неделю бесплатно на вас работать. Есть хитрость — можно его нанять и когда неделя закончится — все-таки невозбранно грохнуть, ибо его убийство никак не влияет на мораль ваших бойцов). Также, в Драссене в баре можно было получить квест на уничтожение всех 6 террористов (и мачете с дискетой, которая пригодится для вышеописанного найма Убийцы впридачу).

Босс. Папа городка Сан-Мона. Любит древности, кулачные бои и женщин. Не любит когда его кидают. Может натравить на игрока киллеров, если тот кинет его на бабки.

Айра. Дэвушка из команды Мигеля. Нанимается сразу после первого боя в Омерте. Работает экскурсоводом. Всякие разности про страну долдонит после захвата каждого сектора в городе. Поначалу в вопросах боя лузер лузером, но обладает высокой мудростью. Если ей давать побольше стрелять, то уже к концу захвата второго города становится нехилым снайпером. Лучше не жалеть на её прокачку патронов, но стрелять беспонтовым калибром (с двух рук, ибо можно). А уже после достижения меткости в 65 уже давать Кольт Коммандос и так далее.

Тень. АИМовский наёмник с особым перком. Интересен тем, что всегда носит с собой неограниченный набор камуфляжа, хотя не делится им ни с кем. Предположительно, сделал себе тату на всё тело.

Глюки и баги

Их много:

- Ряд способов клонировать и телепортировать предметы (некоторые работают даже в последней версии)
- Можно нанять мерка на две недели, а заплатить как за день, ну, или наоборот. Не исправлено.
- Некоторые НПЦ дают деньги за задания дважды. Кармен в локализации после первой головы при каждой встрече отдаёт по пять штук. Некоторые могут вообще не дать.
- Участники боёв без правил могут (изредка) воспользоваться автоматом вместо кулаков. Охрененный сюрприз.
- Иногда можно с удивлением вынуть рожок с 5,56 из [Калашникова](#) (ничего удивительного, это [особая](#), сотая серия калаша, лол) или магазин с прицепленным прицелом
- Стабильные вылеты в множестве ситуаций
- Для решения проблемы лута можно отнимать стволы у живых фрагов (ломотерапия рекомендуется). Однако вы всегда тратите все ОД (вместо положенных 10) и ещё и наблюдаете «часики» минуту реального времени. Никто не знает как это можно починить, так как в разных версиях, машинах и в зависимости от фаз луны, часики снимались нажатием *разных* клавиш (В большинстве случаев — Alt+Enter, Ctrl+Enter, джаговед-кун).
- Мерк, являющийся экспертом по скрытности, с ловкостью 100 при попытке красться шумит как военный оркестр. Это происходит в результате переполнения в знаковом восьмибитном целом. Аналогично было с силой и вообще из-за экономии байтов допущено много ошибок.
- Прокачать определённые навыки не составляло труда, главное сгенерированному персонажу поставить мудрость в 75-80. Тот же скилл обращения со взрывчаткой прокачивался от 35 до 100 за минут 20 минирования/разминирования одной и той же мины (как правило, первой попавшейся. Для надёжности мину разминировали сидя на крыше, в случае фейла она проваливалась на первый этаж и взрывалась там. А если при этом пользоваться не миной, а взрывчаткой, то помимо взрывных работ почему-то прокачивается еще и мудрость (к получению 100 очка мудрости поднималась с 85 до 90 — 95, при дальнейшей многочасовой дрочне можно прокачать мудрость и до 100). Особенно удобно для тру-задротов, так как динамит обычно можно найти прямо в Омерте. Подвижность и ловкость прокачивались на ферме — приходим ночью, садимся недалеко от забора, бахаем пару раз в воздух, ждём минуту-другую, кидаем к

забора фальшфейер, после чего в режиме скрытности бегаем^[2] туда-сюда перед толпой, собравшейся у забора. Скилл растёт как на дрожжах. Силу можно легко (но муторно) прокачать, избивая тысячи ворон, пожирающих группы (ИЧСХ, количество убийств в рейтинге персонажа соответственно возросло). Profit! А еще некоторые одаренные люди грузят Мерка чертовой хучей *нужных вещей*, идем на карту передвигаем отряд в соседний сектор, отменяем, передвигаем, отменяем. Работает не везде. Есть куда менее муторный и более скоростной способ прокачки силы: достаточно встретиться в пути с мороженщиком Гамосом и его грузовичком. Дальше в дело вступает армейское задрочивание: подгоняем безоружного наймита к грузовичку и начинаем методично и неторопливо вытрясать из него всё дерьмо, наслаждаясь лязгом кулаков по металлу и пессимистичными комментариями задрочивающегося солдата. Аналогично можно поступить с хамви, припаркованным на заправке Балайма, только до него ещё идти и идти, а Гамосу можно поймать на пути от Сан-Моны к Читзене, почти в начале игры. Силушка прокачивается гарантированно и работает во всех версиях.

- Вкачав навык рукопашного боя до максимума можно было отбирать оружие из рук любого противника. Доставляла возможность «отобрать» челюсти у тигров или отодрать с танка пушку.
- И ещё многое другое, включая исчезающих жуков, врагов за краем карты, отсидку на крыше тюрьмы, всё-такидвигающийся транспорт, прохождение через стены, висячие крыши, угон танков, воровство стволов у них же (ствол выглядит как гранатомет М72), жуков и кошек (у кошки в бою можно выхватить оружие — зубы и когти), уклонение от пуль, чудотумбочки и вечный лом. Анонимус еще помнит винрарную возможность спрятаться под раковину и оттуда с единственного пистолетика убить неограниченное число врагов. Тысячи их.

Unfinished Business

Адд-он к JA2, последняя игрушка из каноничной серии. Действие происходит в государстве Тракона, соседе Арулько. Короткая кампания. Минимум микроэкономики, максимум действия. Добавлено несколько новых единиц оружия и наёмников. Упрощён процесс генерации ГГ, возможен его импорт из JA2. Доработан ИИ противника. Появились отображение прикритости и зоны охвата мерка (их тут же добавили в золотое издание JA2, правда, как-то криво). В остальном игра мало изменилась.

Мод 1.13

Успешная попытка возрождения игры, повышает максимально допустимое разрешение экрана на 1024x768, заменяет тест на создание ГГ на менюшку из Unfinished Business, добавляет имевшиеся там опции (да! да! с зольдов теперь можно поднять примерно все имеющся барахло!) и собственные фишки (в основном касающиеся поведения достроенного движка, все это есть в readme.txt).

Плюсы:

- Улучшенная графика (за счет современного подхода к разрешению картинки), к тому же-дополнительные моды позволяют поиметь [покращенный в вудлэнд, тигр или десерт GUI с новыми симпатичными иконками](#)
- Апгрейд Джагу до состояния UB — тест заменен на меню создания персонажа из Unfinished Buiseness, с противника валится вся снаряга (настраиваемо).
- Есть русская версия (что, согласитесь, немаловажно для игры с изначально хорошей русской версией).
- Появился режим сетевой игры.
- Новый режим сложности Insane. Специально для тех кто может пройти игру за **8 минут**.
- Улучшенный AI: обход с флангов, снайперы на крышах, более грамотная работа с укрытиями и т. д.
- Новая система экипировки, основанная на [жилетках с различным количеством разноразмерных карманов](#) (изначальная концепция из первой JA) и другой дополнительной обвязке.
- Новое оружие, патроны, обвеска к оружию, броня — около 700 предметов.
- Ополчение может самостоятельно патрулировать сектора вокруг города и вообще передвигаться по карте.
- И **множество** других нововведений: от огня на подавление до погодных эффектов, всё и не упомнишь.
- И все это можно настроить «под себя» через конфиг и XML-файлы. От глубоко технических параметров отдельного пистолетика до частоты атак войск Дейдраны, их состава и экипировки.
- В сборках с номерами выше 4XXX сделали новую систему прицеливания, полета пули и попадания. Весьма неоднозначное нововведение.

Минусы:

- Убогая озвучка оружия. Ощущение, что стреляют не автоматы, а трещотки и хлопушки.
- Иногда после часов шести напряженного менюэта с дейдранчиками игра вылетает в венду (или еще в куда-не суть). Не забываем сохранять.
- Идиотские баги и недоработки, переходящие из сборки в сборку, которые по ходу дела никто и не собирается лечить (например, если во время любого взрыва сделать быструю загрузку игры — все рушится в венду, или добавленная фишка с влезанием в окно — можно влезть в ЛЮБОЕ окно, даже с решетками и в те, в которые в принципе влезть невозможно)
- При неправильной установке мода и бездумных правках в настроечных файлах, игрока ждут приятные сюрпризы, (типа вертолета, передвигающегося, как хаммер), и прочие вылеты



В 1.13 бои могут происходить с эпическим размахом



+4 к убедительности

- Последнее время мод стал расти исключительно «вширь», но никак не «вверх». Постоянно добавляются какие-то на хер никому не нужные фишки, а на действительно нужные вещи (вроде перебалансировки нескольких сотен видов оружия, различающегося, по сути, только картинками) разрабам насрать.
- По сути, мод делается сообща, постоянно приходящими-уходящими разработчиками, каждый из которых добавляет (переделяет) то, что нравится ему. От этого сборки мода постоянно лихорадило в плане стабильности и набора глюков. К 2012 году, однако, ситуация более или менее выравнялась, но все равно лучше качать «стабильные» релизы, во избежание.
- Мод, при сохранении, запросто может запортить файлы сохраненной игры и она уже больше никогда не загрузится.

1.13, это вообще то не мод, а платформа для создания модов. Именно поэтому в ней сотни дисбалансного оружия и предметов, так как предполагалось, что мододелы сделают свои проекты и оставят только часть предметов и стволов в игре. «Играть» в платформу для модов, это не совсем хорошее дело, но поскольку, путевых, законченных проектов на основе 1.13 так и не появилось (а есть только беты и альфы), ничего другого не остается.

Стабильную версию брать [здесь](#), а свежие сборки из SVN брать [здесь](#).

Стабильная версия долгое время висела на 28 декабря 2011 (Build: 4870), теперь - 28 августа 2014 (Build: 7435).

Другие моды

Тысячи их! Из особо винрарных стоит отметить:

- Night Ops отдельный мод расширяющий нюансы геймплея в разное время суток
- Rubicon (мод для Unfinished Business)
- Shady Jobs вообще отдельный остров — ставится на анфинишед бизнес
- Back to Business (B2B) — работа немецких фанатов, годно переведённая на русский язык, а потом исправленная и дополненная русскими фанатами. Продолжает сюжетную линию Агония власти->Цена Свободы и является логичным завершением трилогии. На этот раз действие происходит в основном в Кароттистане (Каротто) и частично в Арулько и Траконе. Мод доставит новыми персонажами и масштабным сражением в одном из центральных секторов. В конце главный герой серии с железной необходимостью получает по заслугам. Сволочь, так ему и надо!
- Urban Chaos с метро, городами и бетоном
- Wildfire солянка с кучей оружия ставится на 1-13
- Ja2'005 — своеобразный мод с интересными фишками, типа стрельбы очередями с обеих рук, отделения патронов от магазинов и оружия со складными прикладами
- Так же есть версия под Android — Jagged Alliance 2 Android Stracciatella Port. Играть вполне комфортно, особых багов нету, однако, по очевидным причинам, рекомендуется, как минимум, 7" планшет.

Большинство можно скачать по ссылке внизу

Jagged Alliance: Back in Action (Jagged Alliance 3)

Холодным февралём 2012 малоизвестные ребята bitComposer Games выпустили полномасштабный официальный ремейк второй части под названием Jagged Alliance: Back in Action. Игра продается через сервис Steam со всеми вытекающими (длц и шапочки). В пиратскую версию все возможные свистелки включены сразу.

<https://www.youtube.com/v=CukqYYMyCqU>
Геймплей

Как и любое другое покушение на классику, игра вызвала бурное, но обыденное бурление говн между олдфагами уютненького. Классическое нытьё о том что раньше и трава была зеленее, и девки — моложе встретило положительные отзывы довольных «а мне — норм» олдфагов.

Мнение недовольного олдфага:

Данный высер — вообще не то, это другая игра, которую тяжело отнести к вселенной JA. Больше смахивает на стратегию в реальном времени. Умная пауза — штука интересная, но не в соединении с полной видимостью — она просто убивает всю идею прошлых игр, туман войны не завезли, близорукие враги удручают, саблезубозеброльвов можно посмотреть только в препарированном виде, в морге, подземных выползней, как и самих подземелий вообще нет. Выглядит игра скучно, играется — тоже. Передвигаться по острову допускается только пешком, никаких вам изысков, а базы ПВО захватываем для красоты, дабы были. Многих локаций просто нет — даже той самой омерты из заставки и читзены не запилили. Видимо, смирившись с упрощением игры, разработчики добавили врагов с оружием ближнего боя. Порой такие дровосеки оказываются даже сильнее солдат с короткостволом, так как только они приблизятся в тыл вашего отряда — все, вам хана. Подкрасться и кинематографично нарезать со спины ножом не выйдет, метательные ножи тоже не завезли. Раньше, если враги набегали с кулаками/ножами/мачете а хотя бы у кого то из наемников был дробовик или пистолет — это давало серьезное преимущество. Теперь — хуй вам. После двух, трёх попаданий, враг может добежать до вас с топором и пару раз очень больно ударить.

Но не стоит бояться! Ведь есть набор чудо-аптечек, заряженных особой, уличной магией. Можно дохую лечится, и нихуя не бояться. Аптечку можно заказать занидорага в онлайн-магазине, доступном сразу после зачистки первой локации, да и вообще они щедро разбросаны. Самый копеечный медик + волшебная аптечка, или даже убогий стимпак и всё — God Mode ON. Да, мерки могут умереть,

повалевшись минуты три четыре без сознания, но стоит обмазать бинтом и они как новенькие. Раньше-то надо было сделать сначала перевязку, что бы остановить кровотечение, (постоянно падало здоровье), вколоть анестетики, для нивелирования упавших стат и только после этого воевать, а уже после битвы можно было на глобальной карте допустить специально обученного медика к лечению наемника. Продолжая упрощать игру для **95% населения**, авторы убрали свободную разрушаемость построек — теперь взрывать стены можно только в определенных «слабых» местах, очевидно ja2, втылувага и silent storm неизвестный пшик для разрабов. Самая мякотка второй части оказалась за бортом — тактичность оружия разнообразием тоже не блещет — глушитель и оптика, вот и весь кастом. Богатый обвес любимых пушек — не более одного допа на ствол. Да и сами допы теперь упрощены до минимума, например, разные прицелы дают просто +X к прицеливанию. Чем дороже — тем X больше, причем в комнатных боях преимущество будет не у коллиматора а у снайперской оптики, ибо время прицеливания никак не меняется. Домохозяйки в восторге. Понятие игрового времени в случае с данной игрой вообще вещь непонятная — внутри локаций оно замораживается (видимо, разработчикам было дюже лень делать смену времени суток внутри локаций и фоновое передвижение войск Леди Ди), а запускается лишь на тактической карте для перемещения мерков. Умный анон легко догадается, что можно тратить минимум этого самого игрового времени, если перемещаться именно внутри локаций, от одного края до другого, а тактической картой пользоваться лишь для смены локаций. Таким образом, например, в течение первого же игрового дня можно захватить всю северную часть страны. Естественно, на фоне этого ограничение по времени в миссии с захватом ПВО (за 30 дней) кажется просто смешным. Да и необходимость в создании какого-либо ополчения на большинстве точек также отпадает — можно пересечь весь остров от края до края раньше, чем противник доползет куда-либо. Даже приобретенные по лицензиям персонажи оригинальной джаги сделаны халтурно — 3D-лица на уродливой интерфейсной панели напоминают обескровленных обитателей морга, их лулзовые беседы тоже канули в лету, лишний ствол не завезли — ответы однозначны и имеют только два варианта: да, буду делать, «ваимядобра» или «нет пока не буду делать» — при этом всякая необходимость во втором варианте ответа, «отказе» отсутствует, так как временные рамки есть только у двух миссий, и лимит самой короткой равен ~15-ти дням, а игра, даже знатными слоупоками проходится не дольше 12дней игрового времени. Местная Дейдрана не раздаёт пощёчины и в сюжете участвует только в качестве фото и куклы для пуля. Кстати, о лицензиях. На лицензионные названия стволов денег у разработчиков не хватило, и теперь наемники стреляют из пистолета Klock 17 и снайперской винтовки Druganoff. Из пошаговой тактики для 5% небыдло игроков, сделали веселую ЮОВА стрелялку, которую смогут осилить **95% населения**. Что-то подобное можно наблюдать в играх серии UFO, которая выродилась из X-Com.

Мнение довольного олдфага:

Хорошая, годная игра. В отличии от предыдущих попыток реанимировать шедевр 18-и летней давности, в Back in Action в центре внимания поставлено удовольствие от геймплея, а не задрачивание сотни кнопочек и табличек с циферками. В игре можно невозбранно заниматься тем, чем и должно заниматься в Jagged Alliance — тактическим планированием. Этому способствует одна из главных плюшек игры — система «Plan & Go». По нажатию пробела, или в случае наступления какого-нибудь интересного события, игра встает на паузу и игроку предоставляется возможность раздать последовательность приказов каждому из наемников, синхронизировав при этом необходимые действия. Это позволяет реализовывать в игре эпично-кинематографичные сцены с окружением и уничтожением противника, отходом под прикрытием пулемета или штурмом помещения с нескольких направлений (в том числе, иногда, там где позволено — через стену).

Переход в 3D позволяет реализовать более интересный рельеф местности и постройки не на уровне «первый этаж и крыша», а на уровне полноценных многоэтажных зданий с балконами и подвалами, впрочем враги этим пользуются всего два. Игра в реальном времени открывает простор для полноценной реализации гранат — больше не бывает ситуаций, когда граната неспешно летит и падает у ног вашего наемника в то время, как он стоит как истукан. Теперь это не просто снаряды с поражением по площади, а настоящий тактический инструмент — гранату можно кинуть прямо из укрытия и она заставит противника сменить позицию, дымовые гранаты и флэшбэнг тоже в инвенторе и тоже хороши. Радует и присутствие старых знакомых. Тёплые, ламповые наемники, которые зачистили с нами не один город снова в строю. У каждого свои особенности и характер, сохранилась система непростых отношений между наемниками. Несмотря на упрощение глобальной карты, угарное тактическое действие происходит всё в том же жарком и родном Арулько. Олдфаг сразу может почувствовать себя дома и уютно устроиться на пляже Читзены(которую не запилили). Со снайперской винтовкой. Как и большинство современных игр, Back in Action выпущена в состоянии, которое во времена оригинала назвали бы бета-версией. Умный игрок подождет выхода исправлений, инструментария для модов и пользовательских модификаций, и только тогда вернётся в Арулько. Не смотря на баги, можно надеяться на возрождение серии — все задатки блестящего, ослепительного **вина** у игры есть.

На самом деле

В целом, о чем бы ни спорили олдфаги, именно Jagged Alliance: Back in Action является на данный момент самой перспективной вариацией на тему оригинала. Будущее этой игры, однако, не определено. Если разработчики не положат МПХ на игру и будут активно исправлять ошибки и прислушиваться к мнению игроков, а фанаты — запиливать моды, есть шанс получить редкий случай удачного возрождения серии. Если этого не будет — те игроки, которые положительно приняли игру, отвернутся от неё из-за ошибок и недоработок после полутора прохождений, и общественность наречёт проходняком.

Итого

Отпробовав на кроликах оригинальный сюжет и избивившись почти ото всех багов разработчики начали стричь купоны сначала выпустив в виде DLC пару мини-кампаний — Shades of Red, где трое наёмников должны спасти

мир от террориста, планирующего вынести всех мировых лидеров и Point Blank, где другие три наёмника противостоят небольшой армии, нанятой предателем из ЦРУ для захвата амерского посла. А позже вышла и отдельная большая игра «**Jagged Alliance: Crossfire**», с целой связкой новых плюшек.

Джаз: Работа по найму (Jagged Alliance 3D)

Компания Strategy First заказала разработку игры «Jagged Alliance 3D» российской студии MiST land. Однако в сентябре 2006 году, когда игра была почти готова, ударила молния: Strategy First отозвала у российской компании права на разработку, издание и дистрибуцию «Jagged Alliance 3D». Тогда разработчик принял решение о выпуске игры под другим названием «Джаз: Работа по найму» (англ.название Hired Guns: The Jagged Edge). Релиз игры в России состоялся 19 октября 2007 года. Особой известности и славы игра не снискала.

Jagged Alliance Online

Та же джага, только с донатом. [Nuff said](#).

Jagged Alliance: Flashback

Алсо, совсем **недавно** сотрудники [Full Control](#) занялись созданием своего **православного** продолжения Jagged Alliance с **пошаговщиной** и **кастомайзом всего подряд**. **Бабло** собирают при помощи [Kickstarter](#), предлагается даже вариант, **просто забыв про неудачи предшественников, скинуть разрабам до 10 килобаксов**. **Взамен** помимо вышеописанных **плюшек** пообещали **перевод на русский язык**.

В итоге, вспомнив о других очень важных делах, за выполнение которых обещаны более неиллюзорные бабки, а также более отчётливые пиздюли в случае неудачи, датчане ВНЕЗАПНО показали миру совсем сырой релиз (2014 год, между прочим, никто не ожидал релиза раньше 2015го). 15 мая 2014 года поделие появилось в раннем доступе в Стиме по цене 799 деревянных, что за полу-бету — сушая наглость. На недоумение внимательно следящей общественности разрабы ответили в духе «напильник скачать здесь» и дали устный мануал для чайников-маньяков. Спиратить на торренты не заняло много времени. Разобрав не слишком усердно зашифрованные данные игры, почитав материалы и пообщавшись с раз в столетие мелькающими на официальном сайте разрабами, фанаты пришли к выводу, что:

1. очень многое запиливалось в спешке, в последний день и очень не руками. Чего стоит только одинаковый вес всех видов оружия, равный десяти! Параметр «усталость» ввели вообще в последний момент;
2. половину задуманного забыли-забили-не успели-постеснялись вставить в релиз;
3. разрабы не представляли себе, насколько важен сюжет (учитывая, что по сюжету на дворе 1988 год, многие наёмники ЕЩЁ не должны появиться);
4. должность дизайнера отсутствовала в принципе, а его обязанности выполнял провинившийся член команды. Картинки практически чего угодно лежат в виде PNG в папке Images и запросто меняются на любые другие, качество исходных картинок угнетает;
5. XXI век обошёл Данию стороной, ни Back in Action, ни Бригада Е5, ни 7.62, ни даже Фалаут Тактикс не были замеченными этими суровыми людьми. В технической части ничего существенно не изменилось, а то и скатилось в сраную жепь. Под весом модостроительных изысков же движок валится, как подкошенный.

Зато:

1. **сниженная из второй джаги** тёплая ламповая музыка в оформлении;
2. заботливо исковерканы названия всех видов оружия, как и во второй джаге, что многим доставило;
3. с маниакальным упорством прорисованы модельки оружия;
4. рикошеты же! сколько радости от того, что «два красных парня ко мне, я стреляю в одного, а оно рикошетит от капота тачки — и валит второго»!!!
5. «возвращение к истокам» в виде труёвой пошаговости, что, впрочем, не убавило поток говна на вентилятор. Так-то!

Ссылки

- [Крупнейший российский сайт по модам](#)
- [Официальная тема порта на Android](#)
- [Кроссплатформенная реализация Jagged Alliance 2 с открытым кодом](#)

Примечания

1. ↑ Соответствовавшего сигналам «Above» и «Below» в английской версии. Эти сообщения указывали направление источника шума, который слышали наёмники.
2. ↑ Рост agility максимален при **беге** в режиме скрытности если боец видит врагов. Скорость роста экспоненциально зависит от количества врагов. Баг в том, что врагам видеть бойца необязательно (ну и в поведении реднеков-дегенератов, неспособных догадаться перелезть через забор :)



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds
Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat
BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget
Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra
Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution
Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo
Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom
DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper
Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2
F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER
Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic
Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru
Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge
IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance
Kantai Collection Katawa Shoujo Kerbal Space Program Killer Instinct

[w:Jagged Alliance en.w:Jagged Alliance](#)