

ИНТЕРЕСНЫЙ ЖУРНАЛ
ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩИХСЯ ЛЮДЕЙ

Legion

#11(37)

НОЯБРЬ 2008

jurnal.fantasyland.info



“ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ”
МИРА D&D

FABLE II

ЕЩЕ РАЗ О СКАЗКЕ

МОЯ КРЕПОСТЬ

рассказ

Ланайана Альвазарова



ИТОГИ КОНКУРСА
НА ЛУЧШУЮ РЕЦЕНЗИЮ

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

КНИГИ

- стр.3 - С чего все начиналось... "Кузница души"
стр.4 - Перворожденный
стр.4 - Brothers Majare
стр.5 - Пропуск в будущее
стр.6 - Великая Оболганная Война-2
стр.7 - Планы издательств. Декабрь 2008

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

- стр.9 - Новости www.crpq.ru
стр.9 - Календарь выхода игр. Декабрь 2008
стр.10 - Fable 2
стр.13 - Интервью о Mount&Blade

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

- стр.15 - Combat Commander

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

- стр.20 - Spelljammer - сеттинг Всевластиа

КИНЕМАТОГРАФ

- стр.23 - Новинки кинопроката. Декабрь 2008

МУЗЫКА

- стр.24 - Where Lovers Mourn

ПРОИЗВЕДИЕНИЯ ЧИТАТЕЛЕЙ

- стр.25 - Моя крепость

ОБОЗ

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА:

Новости компьютерных ролевых игр -
сайт www.crpq.ru

Даты выхода книг и другие окологкижные новости
- сайт www.fantlab.ru

Журнал зарегистрирован Федеральной службой по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия (свидетельство о регистрации ПИ №ФС7723022 от 21 сентября 2005 г.). Полное или частичное воспроизведение материалов допускается лишь с письменного разрешения главного редактора. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в данном издании, ссылка на "Legion" обязательна. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Хотите увидеть ваши работы в журнале?

Стать нашим автором? Пишите!!

mef@fantasyland.info или myworkpost@mail.ru

Привет!

Сразу спешу ответить на еще не заданные вопросы. Нет, это не ошибка. Да. Это ноябрьский номер. Нет. Октябрьского не будет. По причинам (назовем их техническими) выпустить 10 номер в этом году не получилось. С душевными муками редакция перескочила через октябрь месяц. Спешу заверить, что подобного мы впредь постараемся избежать.

Итак, что же ждет вас, дорогие читатели, в этом номере.

Во-первых, это рецензии на книги по миру "Саги о Копье", победившие на конкурсе, который проводили наши друзья

с сайта www.dragonlance.ru. И пусть участников было не так много, как хотелось бы, наш журнал с радостью представляет победителей. В этом же разделе, среди планов издательств на декабрь этого года, притаилось небольшое объявление от "Лаборатории фантастики". Тех кого оно заинтересует, милости просим на одноименный сайт.

В разделе компьютерные игры, мы снова говорим о Fable 2. Игра уже вышла на консолях и совсем вплотную приблизилась к релизу на PC. Тем, кто ее ждет, или тем, кто еще не слышал об этой игре, будет интересно почитать о первых впечатлениях, полученных от игры, западными журналистами. В этом же разделе вы найдете интервью с разработчиками довольно оригинального проекта Mount&Blade. Игра уже давно в продаже, тем кто уже успел познакомиться с ней, будет интересно узнать все ли реализовали разработчики и как шел процесс создания.

Настольные игры сегодня у нас представлены довольно интересной игрой Combat Commander, посвященной второй мировой войне. Казалось бы, игр на подобную тематику выпущено уже достаточно много, но данная игра все равно интересна. Почему? Читаем обзор.

Ролевых систем в последнее время развелось очень много. Однако особой популярностью пользуются правила D&D от Wizard. Но мало кто из непосвященных знает, что каждый сеттинг этой игры проходит на отдельной планете. А вдруг игрок захочет перенести своего персонажа, допустим, из Забытых Королевств в мир Кринна? Можно конечно придумать какой-нибудь магический трюк. А можно воспользоваться услугой Spelljammer. Что это такое и с чем его едят, рассказывается в разделе "Ролевые игры".

Ну и, как обычно, на страницах журнала вы найдете новости из мира книг, игр, кино и обязательный рассказ.

Приятного чтения! До встречи в следующем месяце

Сергей 'Mef' Арафонов
выпускающий редактор журнала "Legion"

РЕДАКЦИЯ:

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР – Евгений Соколов aka GOR[ыныч]

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР – Сергей Арафонов aka Mef

КОРРЕКТОРЫ – Елена Каретина aka Алиса и Сергей Федорук

ДИЗАЙН ПОДЛОЖЕК И ВЕРСТКА – Сергей Арафонов aka Mef

РИСУНКИ ЛЕГИОНЕРОВ – Арафонов В.В





С ЧЕГО ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ....

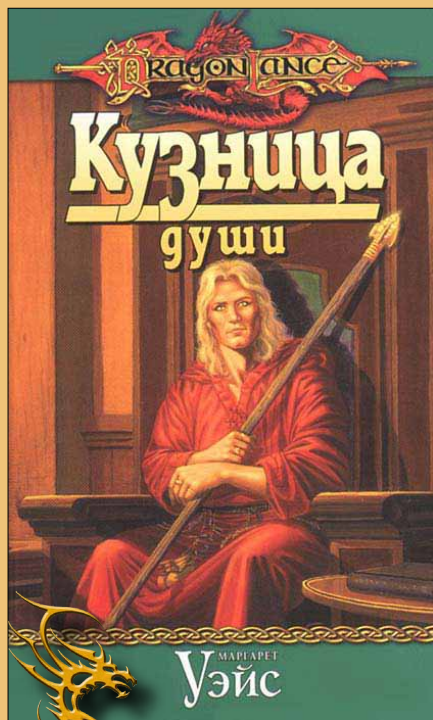
«КУЗНИЦА ДУШИ»

Маргарет Уэйс
(The Soulforg. Margaret Weis)

Год: 2004

Цикл: Хроники Рейстлина, том 1

Издательство: MAXIMA



1 место конкурса

С древних времен и до настоящего момента магия завораживала и манила людей. Тех, кто, как все верили, обладали такой силой, боялись и уважали. Восхищение и интерес ко всему сверхъестественному, волшебному, необъяснимому дошли и до наших дней. Чтобы доказать это, стоит обратить внимание хотя бы на повышенный интерес к литературе жанра фэнтези, который появился в последние годы. Раньше мир увлекался научной фантастикой и воспевал науку и совершенство человеческого разума, теперь взор людей обратился на нечто менее постижимое, более сказочное... Возможно, именно поэтому сейчас так популярен Гарри Поттер, поэтому читатели так любят Гэндальфа, Мерлина, Эльминстера, Ринсвинда... Но этот список был бы неполным без мага, прославившего собою «Саги о Копье» и мир Кринна – Рейстлина Маджере. Наверное, многие поклонники фэнтези если не читали про него, то хотя бы слышали это имя. О Рейстлине пели такие известные музыкальные группы как «Lake of Tears», «Nightwish», «Blind Guardian», он изображен на многих известных рисунках в жанре фэнтези, знакомых, наверное, даже людям, не увлекающимся Сагой. И хотя про Рейстлина написано не так много книг, как про других известных персонажей, вроде Конана, Дриззта, Фесса, художественная ценность произведений и привлекательность мира с лихвою искупают это.

Одной из лучших книг, входящих в цикл «Dragonlance», является «Кузница души» авторства Мар-гарет Уэйс. Она посвящена детству и юности Героев Копья и особенно подробно раскрывает секреты великого мага, которого раньше трудно было вообразить маленьким ребенком, наивным влюбленным юношей, учеником, мечтающим о помощи людям и служении им... Могли ли мы представить вечно раздраженного и язвительного Рейстлина, с легкостью предающего тех, кто, к своему

несчастью, полюбил его, в таких неожиданных ипостасях? Книга Маргарет Уэйс дает нам такую возможность, прекрасным слогом и увлекательным сюжетом унося нас все дальше в прошлое мага. Тем не менее, она не сконцентрирована лишь на его личности: Герои Копья и их враги, горожане Утехи и Гавани – все они являются интересными, продуманными персонажами и вносят свою лепту в создание истории. Поэтому «Кузница души» будет интересна не только поклонникам Рейстлина и не только любителям «Саги о Копье», но и всем почитателям хорошей, качественной литературы, написанной увлекательным языком и глубоко раскрывающей характеры героев.

Книга переносит нас в начало пути Героев Копья, раскрывает мотивы их поступков, которые те совершат в последующих книгах Саги, показывает взросление любимых персонажей... В «Кузнице души» мы почти все время видим происходящее с позиции Рейстлина Маджере, и это дает нам довольно интересный опыт, позволяющий взглянуть на мир глазами юного мага, прочувствовать его эмоции, отношение к событиям и людям, окружающим его... В ней рассказывается о годах учебы Рейстлина, грустной истории его семьи и трудных взаимоотношениях с братом-близнецом Карамоном. Юный маг пытается вывести на чистую воду культ ложного бога, распространившийся в Гавани, и почти сразу после этого Рейстлина приглашают пройти Испытание в Вайретской Башне - Испытание, наградой за прохождение которого станет доступ к настоящей магии, чего так жаждет главный герой. Но в случае неудачи Рейстлина ожидает смерть – таковы жестокие правила для магов этого мира. Испытание является кульминацией книги, к нему маг шел всю свою жизнь и ради него отдавал все свои силы. Наверное, этот эпизод не сможет оставить равнодушным даже самого черствого читателя. И во многом за это следует поблагодарить автора – Маргарет Уэйс потрясюще передала внутреннюю трагедию каждого из близнецов, изобразив эту сцену настолько ярко, что она, кажется, встает перед глазами читателей.

«Кузница души» также примечательна и предисловием от Трейси Хикмена, соавтора многих книг, входящих в данный цикл и одного из создателей мира. В нем он рассказывает об обстоятельствах рождения образа Рейстлина. Также книга сопровождается историей от Маргарет Уэйс, где она раскрывает свое отношение к Рейстлину и любопытные факты о создании этого персонажа. Наверное, многим поклонникам Саги эти статьи покажутся очень интересными и информативными.

Я бы посоветовала всем читателям начинать знакомство с «Сагой о Копье» именно с этой книги – одной из лучших в серии, чтобы навсегда полюбить мир Кринна и его героев, так как в ней нам дают уникальную возможность проследить за началом этой истории и своими глазами увидеть рождение легенды.

Автор: Рэй



«ПЕРВОРОЖДЕННЫЙ»

Пол Томпсон и Тонья Кук
(Firstborn. Tonya C. Cook and Paul B. Thompson)



II место конкурса

Всех поклонников «Саги о Копье» также обрадует тот факт, что авторам удалось сохранить и передать тот колорит и неповторимые особенности «Саги...». Экскурс в историю и культуру эльфов Кринна вышел очень удачным. «Первородный» да и вся эльфийская трилогия заметно выделяется из общей массы произведений, написанных не создателями «Саги...» Хикменом и Уэйс. До прочтения этой книги я сам считал такое стороннее творчество «приложением рук», не более того. И «Первородный» стал приятным исключением. Рассказанная Томпсоном и Куком история могла произойти только на Кринне. В отличие от большинства книг «Саги...» здесь очень толково описаны политические интриги. Герои прописаны с большим профессионализмом и любовью. Пусть даже это и эльфы, но их поступки и переживания покажутся читателю вполне понятными. Хотя иногда встречаются и огрехи. С Кит-Кананом дело обстоит на порядок выше. Вот кто сразу «втирается в доверие» к читателю. Вместе с ним мы радуемся, огорчаемся и учимся глубже понимать окружающее нас, переживаем боль утраты, и радость возвращения домой. Преданным фэнам Dragonlance книга станет приятной отдушиной в череде сторонних поделок. Смее заверить вас, что, прочитав первую книгу трилогии, вы обязательно отправитесь на поиски следующей, как сделал это я. И забегая вперед, скажу, что вы не разочаруетесь тем, что вторую книгу трилогии - «Эльфийские воины», написал Дуглас Найлз, а не Томпсон и Кук, которые написали также завершающий трилогию роман «Королевская кровь». Людям, далеким от Dragonlance «Первородный» покажется добротным фэнтези с неплохо прописанными политическими интригами, и совсем не Толкиновскими эльфами. Приятного прочтения!

Автор: Анэто

«BROTHERS MAJERE»

Кевин Стейн
Братья Маджере

Год: 1989

Издательство: Wizard of the Coast

Первое впечатление

В руках держу антикварное издание книги Кевина Стейна «Братья Маджере» (год издания 1989!) (Kevin Stein «Brothers Majere»). Мне не терпится ее прочитать, так как на всех 349 страницах рассказывается о Рейстлине и Карамоне. Прочитав аннотацию, я бегло просмотрела всю книгу. Очень понравилось ее оформление: подробные



карты и простенькие, но потрясающие рисунки перед началом глав.

Содержание

Древний город, прекрасная женщина, зловещее пророчество, чернокожий полубог, загадочные убийства и исчезнувшие коты. Причем здесь коты? – спросите вы.

Дело в том, что за пять лет до событий, описанных в «Хрониках», братья-близнецы Рейстлин и Карамон Маджере оказываются в городе Мереклар на кануне ежегодного праздника Фестиваля Глаза.

Однако жители города напуганы и совсем негостеприимны, особенно по отношению к магам. Причина – исчезновение священных животных этого места – котов. Прекрасная и благородная женщина уговаривает Рейстлина, Карамона и их спутника кендера Ирвига Взломщика Замков помочь городу и отыскать пропавших котов. Кроме того, в Мерекларе происходят жестокие убийства членов Городского Совета, очень влиятельных и богатых людей. Убийцей оказывается – гигантское животное из семейства кошачьих!

Хитроумный маг, могучий воин и вездесущий кендер разгадывают тайну города из белого камня. Но чего им это стоит? Ведь силы Тьмы не дремлют, а древние зловещие пророчества оживают прямо на глазах.

Положительное

Книга Кевина Стейна «кишит» тайнами, магией и мистикой. Сюжет настолько закручен, что не-вольно возникает вопрос: сумеет ли автор выпутаться из клубка, в который сам себя замотал?

Конец повествования вполне логичен и ожидаем. Одним из главных достоинств книги, безусловно, является то, что она рассказывает нам новую, невероятную историю о любимых героях «Саги о Копье» — Рейстлине и Карамоне, пикантности же добавляет знакомство с новым героем — кендером Ирвигом, которому кузен Тассельхоф Непоседа поручил следить за братьями, дабы те не влипли в неприятную историю. Ирвиг у Стейна, как и все кендеры, любопытен, бесстрашен, болтлив и мечтает стать настоящим героем, чтобы попасть в анналы истории Кринна.

Книга легко читается. В ней нет переизбытка диалогов, действий или описаний. Автору удалось уравновесить все три компонента, что не может не радовать.

Отрицательное

Но в бочку с медом влили ложку дегтя – магическое кольцо, которое сначала призывает: «Надень меня», а затем меняет сущность надевшего. В результате тот встает на сторону зла со всеми вытекающими из этого последствиями. Чем-то это напоминает «Властелина Колец» Д.Р.Р. Толкина, не так ли?

Автор: Lidok



III место конкурса

“ПРОПУСК В БУДУЩЕЕ”

Василий Головачев

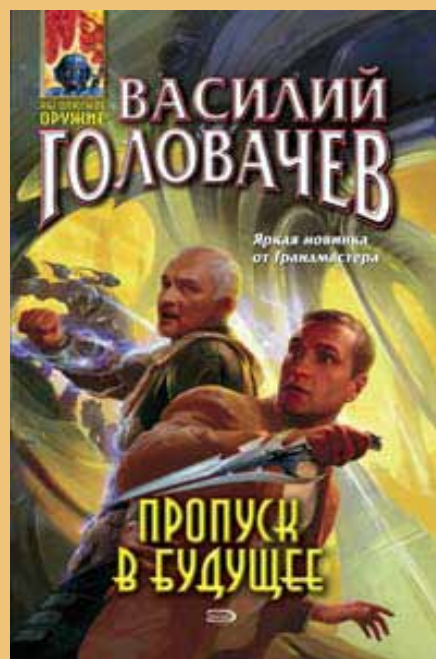
Год: 2008

Цикл: Регулюм. Том 2

Издательство: ЭКСМО

Роман «Регулюм» написанный Василием Головачевым в 1999 году рассказывал о приключениях Стаса Панова, который волей случая получил в свое распоряжение знания об истинном устройстве мира вокруг. Как оказалось, то, что видят люди вокруг себя, это плод постоянной коррекции пластов реальности. Вот было здание, а потом произошла коррекция и его не стало. Только замечать такие события могут лишь те, кто обладает знанием. Такие как Панов. Однако в этом запасе знаний крылся ключ к тайнам куда более значимым и опасным и за Стасом начинается охота. В гонку за главным героем включаются и оба Равновесия, конкурирующие конторы, следящие за Землей и корректирующие реальность, и Силы куда более влиятельные и могущественные. Заканчивался роман попыткой Панова изменить цепь событий таким образом, чтобы дать шанс нашему уровню Регулюма творить себя самостоятельно. Удалось это Стасу или нет, Головачев в «Регулюме» не сказал. Оставил это читателю, а для себя оставил лазейку, чтобы написать продолжение.

И вот в 2008 году выходит книга «Пропуск в будущее», которая является логическим продолжением «Регулюма». Заядлым поклонникам автора





известно, что дописывать Головачев не мастер, и зачастую продолжение оказываются много хуже оригинала. Не стал исключением и «Пропуск...». Не придумав ничего лучше, автор решил повторить пройденное. Итак, в финале первого романа Панов не стал менять ничего. Вместо этого он сам вошел в структуру, влияющую на баланс во Вселенной, став «комбайн» - комиссаром баланса. Но что-то (может быть совесть) заставило его вновь переосмыслить прошлое и задуматься о выполняемых им сейчас приказы. После этого он принял решения доделать начатое. Для этого он передал свои знания...самому себе, только из другой ветки реальности. После этого начинается... «Регулюм». То есть книга другая, герой другой (если можно так сказать), но суть та же. Панов-новый опять осваивает полученные навыки, опять прыгает по «веткам» времени и пространства, опять борется с обеими Равновесиями. Для чего? Для того чтобы в конце автор опять не поставил логическую точку. Точнее он сделал разворот и дал себе новый шанс на продолжение. В общем полное дежа-вю.

В последних книгах Головачева перестали появляться те крупницы нового и интересного, которыми славилась его ранние работы. Уже никто не сравнивает последние романы с «Реликтом» или «Черным человеком».

«Пропуск в будущее» показателен. Он еще раз доказывает, что покупая новый роман автора, читатель уже заранее знает, как будут происходить события. Это плохо. Когда нет интриги и неизвестности, то ждешь хотя бы приемлемого уровня. Но и этого Головачев не дает. Неужели прав был древний грек и «Разбогатевший горшечник захочет ли, по-твоему, совершенствоваться в своем ремесле?...»

Если вы являетесь хардкорным поклонником Василия Головачева, и вас не пугают огромные количества кавычек и сложно понимаемых предложений, то можете ознакомиться с книгой. В противном случае можете смело проходить мимо. Есть фантастика и получше.

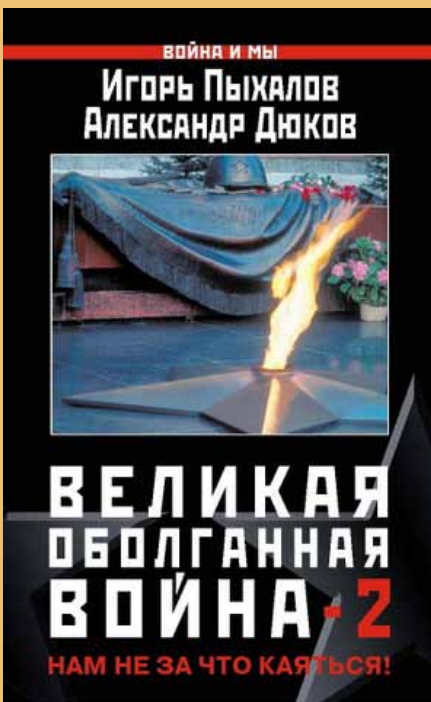
Автор: Сергей 'MeF' Агафонов

“ВЕЛИКАЯ ОБОЛГАННАЯ ВОЙНА-2. НАМ НЕ ЗА ЧТО КАЯТЬСЯ!”

Авторы-составители: Игорь Пыхалов, Александр Дюков

Год: 2008

Издательство: Яуза, ЭКСМО



В последнее время стало модно раскрывать страшные тайны прошлого нашей (и не только) страны. Обычно такие «срывы покровов» дают широкий резонанс. Но не в обществе, а в узком кругу тех, кто увлекается и следит за историей. Среди всего разнообразия тем не обошлось и без тематики Великой отечественной войны. На протяжении вот уже нескольких лет ха рубежом (да и у нас тоже) культивируется мнение, что наша страна была далеко не той освободительницей, принесший мир дружественным народам от гнета фашистского режима, а совсем наоборот. Что страны, по которым прошла армия «красных бестий» просто сменила режим Гитлера на режим Сталина. Что такое «освобождение» топило в крови маленькие и гордые народы, сначала солдатским сапогом, а после Победы застенками «кровавой гэбни». Самое страшное, что верят. Верят те, чьи деды и прадеды кровью своей отстояли не просто свободы Родины, но право на рождение тех, кто верит всему тому, что льется со всех сторон, не разбирая где правда, а где ложь. И такой верой, плодят и множат еще большую сумятицу.

Книга «Великая оболганная война-2. Нам не за что каяться!» пытается противостоять наветам со стороны. Авторы взяв на вооружение логику, здравый смысл и архивные данные, и попытались рассмотреть самые распространенные мифы и опровергнуть их. Рассматривая поочередно такие вопросы как «праздничные наступления», репрессии пособников нацизма, депортации кавказских народов и другие, авторы выстраивают твердую и логическую картину происходящего. Заставляют взглянуть на вопросы не со стороны эмоций, а холодного рассудка. И уже после этого со здоровым скепсисом смотришь на попытки тех, «кто желая разрушить историческую память народа России, и подрывая его

чувства патриотизма, пытается изменить набор образов, связанных с понятием Великая Отечественная Война. Вытесняя из нашей памяти более ранний пласт воспоминаний, они пытаются сделать так, чтобы в памяти людей всплывали не доблесть и героизм, а штрафбаты, заградотряды, одна винтовка на троих, изнасилованные немки, неприменный американский ленд-лиз, без которого мы не выиграли бы войну, и главное, бездарный и кровавый режим Сталина, одерживающий свои победы исключительно за счет численного преимущества и заваливания противника трупками». (К.Асмолов «Победа на Дальнем Востоке»)

Материалам, приведенным в книге можно верить, а можно нет. К сожалению, о том, КАК все было на самом деле, рассказать сейчас могут не многие, да и память этих уважаемых людей, к сожалению уже не так ясна. С уверенностью можно сказать одно, книга «Великая оболганная война-2» заставляет вспомнить и заново



прокрутить в памяти все то, что ты сам знаешь о том историческом периоде. Заставляет сравнивать, анализировать и думать. Это главное. Я не призываю верить авторам безоговорочно. Я призываю Помнить. Помнить те жертвы (со всех сторон), помнить ужас фашизма. И помнить подвиг ВСЕХ кто боролся с ним. «Многих из этих людей уже нет в живых, но остается память. Память о том, чем оборачиваются теории национального превосходства, отряды штурмовиков, крикливая риторика и бесноватые манифестации. Их логическое завершение – идея рациональной системы грабежей и убийств, чтобы их праха жертв строить собственное благополучие сверхчеловеков. Память о том, чем не может не являться фашизм и какими бы лозунгами не скрывал свою суть: смертью, преступлениями, абсолютным злом, которому нет оправдания и забвения». (Н.Мендкович. Нацизм как система преступлений)

Автор: Сергей 'MeF' Агафонов

ПЛАНЫ ИЗДАТЕЛЬСТВ декабрь 2008

ЭКСМО



- Алексей Евтушенко «Солдаты вечности»
- Сергей Волков «Объект «Зеро»
- Денис Юрин «Имперские истории»
- Евгений Малинин «Волчья звезда»
- антология «Ядерное лето 39-го»
- Дэвид Вебер «Меж двух огней» (Переиздание пятого и шестого романов цикла в одном томе.)

- Дэвид Вебер «Любой ценой» (Долгожданный одиннадцатый роман цикла. Впервые на русском языке.)
- Кир Булычев «Гостя из будущего»
- Дин Кунц «Ночь Томаса» (Четвертый роман из цикла о Странном Томасе.)
- Артур Кларк «Пески Марса» (Роман и авторский сборник рассказов.)
- Аласдер Грей «Ланарк: жизнь в четырех книгах»
- Рэй Брэдбери «Далеко за полночь» (Сборник рассказов.)
- К. Дж. Сэнсом «Темный огонь»
- Ричард и Рейчел Хеллер «Тринадцатый апостол»
- Наташа Мостерт «Сезон ведьмовства»
- Тэд Уильямс «Город золотых теней» (Первый роман тетралогии «Иноземье».)
- Линн Флевелинг «Месть темного бога» (Первый роман трилогии «Ночные странники».)
- Элизабет Хэйдон «Рапсодия: Дитя крови» (Переиздание. Первый роман цикла «Симфония веков»)
- Кристофер Голден «Охотники за мифами»
- Айзек Азимов «Ночь которая умирает» (Фантастико-детективные рассказы + рассказы о Мультиваке + цикловые рассказы.)
- Дмитрий Казаков «Рыцари королевы Ядвиги»
- Сергей Палий «Санкция на жизнь»
- Олег Макушкин «Крылья и честь»
- Алекс Орлов «Экзамен для героев»
- Генри Лайон Олди, Андрей Валентинов «Механизм времени» (Первая часть трилогии «Алюмен».)
- Марина и Серега Дяченко «Мизеракль»
- Джо Аберкромби «Кровь и железо» (Первый роман цикла «Первый закон».)
- Вера Камша, Элеонора Раткевич, Сергей Раткевич «Время золота, время серебра» (Переиздание в новой серии.)
- Элеонора Раткевич «Таз Эккейр!» (Переиздание первого романа дилогии.)
- Людмила Астахова «Злое счастье»



Мир Книги

- Андрей Буторин «По ту сторону чуда» (Юмористическая фантастика. Продолжение приключений сыщика Брока, начавшихся в книге «Чудес не бывает».)
- Натали Реймс «Звонок из преисподней»

(Остросюжетный мистический роман популярного европейского автора.)

•Марк Вернхем «Мертвые не молчат» (Остросюжетный мистический триллер английского автора в лучших традициях «Особого мнения» и «Бойцовского клуба».)

Азбука+FANтастика



Остальные романы цикла «Война Паучьей королевы»

- Филип Этанс «Уничтожение»
- Пол Кемп «Возвращение» (возможно)
- Стив Кокейн «Железная цепь» (Второй роман цикла, продолжение «Странников и островитян».)
- Майкл Пэрриш «Эльфийские врата» (цикл "Sacred")



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ
РОЛЕВЫЕ ИГРЫ
КИНО
МУЗЫКА
РАССКАЗЫ



КНИГИ

СТР.
8

Лениздат
Александр Прозоров, Алексей Живой. «Испанский поход»
Легион 5



Олма Медия Групп

•Сергей Волков «Пастыри. Четвертый поход» (Второй роман цикла «Пастыри».)



Снежный Ком

- Андрей Хуснутдинов «Данайцы» (Сборник весьма необычного автора: роман и повести.)
- Юлий Буркин «Королева белых слоников» и «Бриллиантовый дождь»
- С. И Ю. Буркины «Русалка и Зеленая ночь»



Крылов

Елизавета Дворецкая «Ясень и яблоня. Книга 1. Ярость Ночи»
Первая половина седьмого романа цикла «Корабль во фьорде».
Елизавета Дворецкая «Огненный волк. Кн. 2. Князь волков»
Вторая половина первого романа цикла «Князь леса».

АСТ

- Глен Кук «Черный Отряд: Черный Отряд. Тени сгущаются. Белая Роза. Игра теней» (Переиздание. Книга также будет издана в БМФ.)
- Роберт Асприн «Новые МИФОнебылицы» (Переиздание. Книга также будет издана в БМФ.)
- Йен Дуглас «Звездные морпехи» (Окончание трилогии «Наследие».)
- Роберт Джордан «Кинжал снов» (Долгожданный роман из «Колеса времени».)
- Дейв Дункан «Дети Хаоса» и «Матерь лжи»
- Лейн Робинс «Маледикт»
- Лиза Си «Когти дракона» (Мистический детектив.)
- Нил Гейман, Майкл Ривз «Интермир»



Армада.Альфа-книга

- Дмитрий Лазарев. «Пандемониум» (Содержание: Ледяная смерть; Нашествие; Возрождение)
- Ален Лекс. «Пророчество Сиринити» (Состав: Левый глаз дракона; Правый глаз дракона; Третий глаз Дракона)
- Сергей Мусаниф. «Гвардия» (состав: Гвардия; Хроника Третьего Кризиса)
- Антон Вильгоцкий. «Избранник Пентакля»
- Руслан Ароматов. «Точка сборки» (Второй роман цикла)
- Сергей Карелин. «Возвращение Короля Нежити»
- Алексей Пехов, Елена Бычкова, Наталья Турчанинова. «Колдун из клана Смерти»
- Виктория Иванова. «Радуга на земле»
- Наталья Белянина. «Твоя жена — ведьма: Стихи-альбом»
- Фердинанд Грегоровиус. «История города Афин в Средние века (от Юстиниана до Турецкого Завоевания). Полное издание в одном томе »
- Николай Степанов. «Проводник»
- Василий Осипов. «Из пепла»
- Юрий Иванович. «Невменяемый дракон»
- Андрей Круз. «У Великой реки. Поход»
- Елена Петрова. «Стать Демиургом»
- Ольга Воскресенская. «Не так, как у людей»
- Константин Павлов. «Король драконов»
- Ксения Чайкова. «Принцесса и ее рыцарь»
- Надежда Первухина. «Лети, ведьма, лети!»

НОВОСТИ WWW.FANTLAB.RU



Наши друзья с сайта www.fantlab.ru дали старт очередному конкурсу «Книга года — 2008»

Узнать о формате конкурса, а также задать вопросы по его проведению, можно в соответствующей [теме](#) форума, на сайте.

ВНИМАНИЕ! Участвовать могут лишь зарегистрированные пользователи портала!



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

РАССКАЗЫ

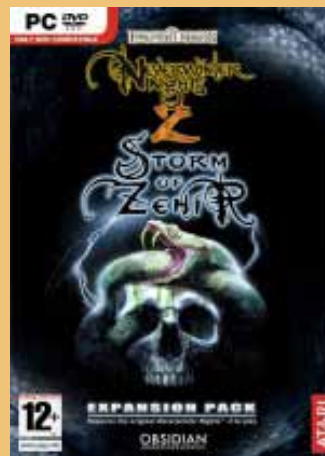


НОВОСТИ WWW.CRPG.RU

Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir - В продаже

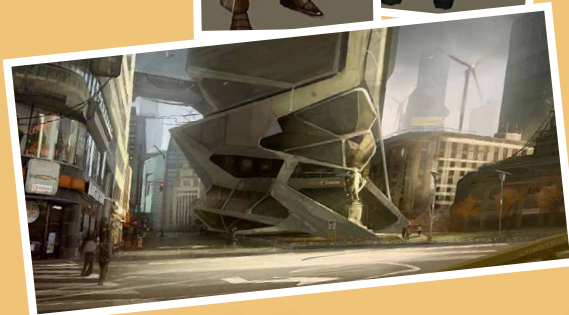
Набившие руку на создании игр франчайза Neverwinter Nights, разработчики из Obsidian Entertainment не остановились выпуске одного, пусть и блестящего, дополнения (Mask of Betrayer). Но и не стали прибегать к практике конвейерного производства однотипных расширений и аддонов. Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir - это достаточно смелый эксперимент в системе координат игр по системе Dungeon & Dragons. Действие второго дополнения происходит после смерти Короля Теней, акkurat во время приключений главного героя оригинала в Рашемене. Акцент сделан на экономической составляющей геймплея, торговле и свободном перемещении по глобальной карте (overland map - см. Mount & Blade). Создание в меру увлекательная "песочницы", увы, самым негативным образом сказалось на прочих геймплейных составляющих. В жертву новым возможностям, в первую очередь, принесли сюжет и проработанных персонажей-спутников.





Кому-то подбонный "размен" мог бы показаться неоправданным, но только не большинству западных игровых ресурсов, которые дружно наградили Storm of Zehir приблизительно теми же баллами, что и Mask of Betrayer (на наш взгляд, серьезно недооценённую). Критично настроенными оказались лишь журналисты GameSpot, оценившие игру лишь на 6 баллов из 10 возможных. Впрочем, среднестатистическому российскому игроку несомненно доведётся собственноручно оценить новое творение Obsidian Entertainment: несмотря на то, что англоязычные геймеры вот уже несколько недель играют в Storm of Zehir, в России локализация от компании Акелла выйдет лишь в I квартале 2009 года.



Deus Ex 3: Первые скриншоты и новый арт

Eidos Interactive потихоньку начинает приподнимать завесу тайны над своим самым многообещающим на сегодняшний день проектом, Deus Ex 3. Так, за последний месяц в различных печатных изданиях, англоязычных, немецкоязычных и даже кое-каких русскоязычных, появились первые вменяемые превью по игре. Информации в этих статьях, конечно, откровенно немного, зато для оформления материалов английский издатель поделился увесистой подборкой скриншотов и концепт-артов из проекта. Которые, разумеется, вскоре попали на страницы Всемирной Паутины. Намедни, наши чешские коллеги с ресурса Tiscali Games опубликовали эту самую подборку изображений в высоком разрешении с диска немецкого журнала GameStar.

КАЛЕНДАРЬ ВЫХОДА ИГР
НА ДЕКАБРЬ 2008

- 1 декабря - Carrion Re-animating (Аркада)
 - 2 декабря - Shaun White Snowboarding (Спорт)
The Tale of Despereaux (Аркада)
 - 3 декабря - GTA 4
 - 5 декабря - Sid Meier's Civilization 4: Colonization (Стратегия) 
Анабиоз: Сон разума (Action)
Кодекс войны: Магия (Стратегия)
 - 9 декабря - Prince of Persia (2008) (Action)
Runes of Magic (RPG)
 - 12 декабря - Gothic 3: Forsaken Gods (RPG) 
 - 16 декабря - Damnation (Action)
 - 18 декабря - The Hardy Boys: The Hidden Theft (Adventure) 
 - 19 декабря - GTA 4 
 - 31 декабря - Lost Secrets (Adventure)
- Кроме того в декабре:**
 Dark Sector (Action)
 Бельтион: Свод Равновесия (Action)
 Пираты XXI века (Action)
 Сердце вечности (Action)

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫНАСТОЛЬНЫЕ РОЛЕВЫЕ
ИГРЫКИНО
МУЗЫКА

РАССКАЗЫ



FABLE 2

Проведя три часа с сиквелом от Lionhead, мы скажем вам, почему Питеру Молинье, возможно, наконец-то и впрямь удалось сделать все что он обещал.

Можно сказать, что Питер Молинье обрел дурную славу, превознося каждую свою новую игру как непревзойденный шедевр, но Fable 2 оказалась игрой с чертовски богатым по-тенциалом. Казалось бы, ее задача - вывести все то, что полюбилось фанатам в оригинальной игре, на новый уровень, и разрешить прокачку персонажей до полного «не хочу», не будучи скованным окружающей средой благодаря открытости мира. Но получилось ли? Правда ли, что Fable 2 – это та игра, которой Молинье грозился столь многие годы? После недавнего трехчасового тестирования игры мы считаем, что таки да, это правда. И вот почему.

Она взрослая, но при этом не занудная

Мы уже привыкли, что РПГ, – и видеоигры вообще, – продающиеся как взрослые и эмо-циональные, в девяти случаях из десяти оказываются точной противоположностью заяв-ленного. Порция юношеской хандры, а если повезет - то приправленная какой-нибудь «мрачной и закаляющей характер» (читай: смехотворной и созданной на пустом месте) «драмой».

Но Fable 2 не такая. Вместо этого она умудряется играть на мифической струне пребывания в убедительно многогранном мире, где мрачные и недетские вещи происходят, но не задают общего тона. Так что, хотя вам и предстоит пройти кое-что по-настоящему мрачное – действительно, довольно неприятный вводный разговор в начале игры по-настоящему умудряется заставить себя чувствовать взаправду неудобно, – кажется, что Fable 2 подает этот сорт материала именно так, как это бывает в реальной

жизни. Некоторые по-настоящему ужасные вещи происходят и должны быть упомянуты, но они всего лишь один аспект живого, трепетного мира. Мрачные вещи оказывают гораздо большее эмо-циональное воздействие, если постоянные эмоциональные сцены не вырабатывают у че-ловека иммунитет, и Fable 2 это понимает.

Она взаправду смешная

Оборотной стороной повышенного правдоподобия Fable 2 по сравнению с прочими мира-ми РПГ служит то, что игра смешная, смешная до колик. И опять же, сила этого тона ни-коим образом не нарушает баланс вещей.

В действительности, это опять-таки служит реа-лизму. Реальная жизнь, в конце концов, чертовски смешная штука. Будь то благодаря на-меренной комедии, ненамеренным взбрыкам чьего-то характера, или тоскливой, как боло-то, незапоминающейся рутине, через которую мы проходим каждый день, но люди забав-ны все время. Fable 2 блестяще это передает.

Если во многих играх юмор выглядит натянутым или приберегается для откровенно тра-фаретных сцен, то в Fable 2 он повсюду. Прогуливаясь по любому городу приличного размера, можно слушать

кажущиеся бесконечными разговоры его обитателей, которые не раз заставят вас хихикнуть – мы играли три часа и не припомним, чтобы хоть один диалог слышали дважды. Персонажи забавные не потому, что они написаны «легкомысленны-ми», а потому что внутри они подлинные личности. И даже в игровом меню почти каждое попавшееся нам описание предмета вызывало улыбку или смех, либо прямо издеваясь над своим объектом, либо приводя какой-нибудь анекдот из его истории.

Все это подкрепляется блестящими голосовыми вставками, взятыми из современной Бри-танской комедийной сцены, включая членов «Лиги Джентльменов», «Гэйвин и Стейси» и, в конце концов, Стефена Фрая. Вы слышите? Стефен Фрай в игре! Неужто вам нужна еще одна причина, чтобы играть в нее? Нет, мы так не думаем, но, в любом случае, назовем еще несколько причин.

Она уникально и правдоподобно европейская

Только когда вы получаете шанс поиграть во что-либо отличное, вы понимаете, насколько по-американски или по-японски выглядят те игры, в которые мы играем. Это чувство за-висит не только от страны-производителя. Неоспоримое историческое господство этих двух рынков в игровой индустрии в последние годы привело к тому, что даже игры из Ев-ропы получают с подобным гомогенизированным привкусом. Но не Fable 2.





С самого начала становится ясно, что это игра Старого Света. В то время как большинство РПГ завязли в «sword and sorcery» (меч и магия) или индустриальной НФ и андрогинности, Fable 2 вызывает ощущение фэнтезийной игры, которую могли бы сделать Терри Гиллиам и Гвидо Паччини. (Да, знаем, Гиллиам родился в Америке, а Паччини мексиканец, но, э-э... Не забивайте себе голову техническими деталями, просто это гармонирует со стилем и тоном). Города отличаются прекрасным дизайном начинающегося разрушения, как если бы дома вынули из духовки до того, как они пропекутся, и те начали крошиться. Общий стиль включает все возможные буколические радости, пробуждая подлинный мир волшебных сказок братьев Гримм, сконструированный из тщательно подобранных красот исторической Европы. Тут нет блестящей, идеализированной средневековой фэнтези. Это земной мир, мир, в котором живут, столь прекрасный как своими несовершенствами, так и ошеломляющими закатами. Если вы смотрели «Монти Пайтон и Святой Грааль» или читали один из романов Терри Пратчетта из серии «Плоский мир», то в Fable 2 вы будете как дома. Европейских игроков очарует сама возможность поиграть в мире, подобном тому, который мы посещали в народных сказках нашей молодости, в то время как все остальные просто сочтут это и впрямь очень, очень освежающим.

Бой классный и гладкий

Помните, как вы думали, что Питер Молинье сошел с ума, когда он впервые упомянул однокнопочный бой?



Помните все те возникающие у вас видения упрощенного рубилова в стиле «Зельды 3»? Что ж, выбросьте эти страхи из головы, потому что бой в Fable 2 многогранный, стильный и очень, очень классный.

Бой на мечах выглядит более неистовой версией боя на посохах Джейд из «За пределами Добра и Зла». Отбивая морзянку на кнопке боя, вы отправляете вашего героя шинковать врагов в нужном вам направлении, в то время как легкие

движения левым стиком разделяют его внимание между врагами, пока он переходит от одного к другому легкими, но яростными движениями. Также бой чувствителен к контексту, что означает: угол, состояние ваших врагов и даже их расположение на географии пейзажа будет влиять на то, как будет отыграна каждая атака. Может быть, в вашем распоряжении и будет только одна кнопка, но как только вы поймете, что в разных ситуациях эта кнопка делает разные вещи, вы обнаружите, что это чертовски здорово.

Именно так, здорово не от того, сколько разных контроллеров вы сможете скомбинировать, а от тактического обозрения поля боя.

Хотя, если говорить о комбинациях, так их там много. Еще одна кнопка отвечает за дальние атаки из арбалета или пистолета, а третья управляет магическими атаками – будь то круговая волна взрывов или прицельный выстрел, в зависимости от того, куда вы направите джойстик во время зарядки – а посему вариантов атаки в бою против группы и впрямь немало. И, что столь же важно, как и все прочее, используя их, очень легко выглядеть очень крутым.

В течение нескольких минут мы скашивали по четыре-пять врагов за раз, используя быстрый силовой взрыв (quick force blast), чтобы разметать толпу, когда обстановка становилась чересчур горячей, прежде чем снять отбившегося от толпы арбалетным выстрелом, а последних одного или двух столкнуть с утеса. Все стыковалось гладко и прекрасно, и вы не сможете не почувствовать себя при этом заблудившимся средневековым кузеном Данте или Ниро.

Мощная настройка персонажа, но при этом настолько простая, насколько это можно вообразить

Как все мы знаем, чтобы должным образом отладить персонажа РПГ, нужно часами рыть-ся в полных ТТХ экранах, тщательно отбирая и балансируя экипировку и много, много, много часов продираться сквозь уровни опыта, прежде чем ваш протагонист не дойдет до нужной вам кондиции. К счастью, Fable 2 сие неведомо, а посему развитие вашего героя не может протекать более дружелюбно.

Когда вы будете прорубать себе дорогу по Альбиону, из врагов будут выпадать шарики опыта разного цвета, относящиеся к силе, сноровке и способности к магии. Собрав нужное количество шариков, вы можете потратить их на апгрейд способности, получив новые техники боя и заклинания. Апгрейды трех дисциплин автоматически





усиливают соответствующие виды атак (сила – рукопашный бой, сноровка – дальний бой, магия, э-э, магию), которые можно пустить в дело, как только вы выйдете из меню. Опять-таки, пользоваться этим столь же просто, как и интерфейсом апгрейда в любой аркадной игре (action game), но при этом все достаточно полно, как и должно быть в настоящей РПГ.

Потрясающий пес

Кроме шуток. Через несколько минут вы будете недоумевать, как это вы раньше без него обходились. Пес не только и не столько ходячее оружие, но и действительно

блестящее решение чертовски многих проблем, которые традиционно наводят РПГ. Помимо пре-данного боевого помощника, пес служит вынюхивателем закопанных сокровищ, делая не-нужным поиск сокровищ а-ля «Зельда» – случайно рыть ямы там и сям. Он сокращает время поисков методом проб и ошибок в городах, просто прибегая куда надо, или к кому надо, и лая. Он рычит, предупреждая вас о таящейся опасности, и помогает вам избежать этих раздражающих случайных смертей. И если вы потеряетесь или зайдете в тупик в подземелье, просто прислушайтесь – не раздастся ли вдалеке лай. Есть вероятность, что он унюхает выход и будет звать вас наружу.

И, о чудо, он никогда-никогда не становится непослушным.

Никаких «Эй! Эй! Сидеть! Эй! ...мать!». Если вы заняты,

ваш пес просто отправится по своим делам, радостно обследуя и обнюхивая все в

округе. В конце он всегда возвращается к вам, и если он где-то шляется, вы легко можете его вернуть, но ни разу за все время, что мы играли, его присутствие не было хоть сколько-нибудь мешающим или обременительным. И хоть нам самим в это не верится, мы настолько привязались к этому маленькому чуваку, что когда босс миссии в одном месте его ранил, мы с удивлением обнаружили, что чувствуем себя так, как когда Сефирот убил Аэриса. Вот так, и нам не чужды всякие сопли. Невероятно.



Такое впечатление, что система репутации и впрямь работает

Мы отправились в Fable 2 с предчувствием, что мы в этом убедимся. В теории, это было то, что действительно сделало бы игру непохожей на все, но нам надо было увидеть это в действии, чтобы поверить. Нам действительно не о чем было беспокоиться. Глубина, с которой ваши действия влияют на мнения НИПов о вас, ошеломляющая. Должно быть, за кадром в Fa-



ble 2 действует столько алгоритмов, что пером не описать. Возьмем, к примеру, наши похождения в городе Боуэрстоун. После того, как мы зарекомендовали себя чертовски нехилыми героями, для чего пришлось освободить парочку рабов, жестоко и целиком преднамеренно уколошив их бывшего хозяина (он предложил нам взятку, чтобы мы оставили ему рабов. Какая наглость!), мы, несомненно, стали гвоздем сезона, ну, может, не считая одного-другого горожанина.

Просто для прикола мы начали заигрывать с довольно крупной старой дамой. Откровенно наслаждаясь вниманием braveго юного героя, она реагировала положительно. Не настолько положительно, как более юная женщина, с

которой мы поболтали раньше – тут нет стандартных НИПов. У всех есть своя личность и критерий, как на тебя реагировать – но она казалась достаточно счастливой. В конце концов, мы оставили ее в покое и больше о ней не думали. Однако несколько минут спустя, когда в поисках сокровища мы обследовали городские стены, мы заметили знакомую фигуру, прогуливающуюся по безлюдным стенам. Да, это была она. Хотя она не предпринимала дальнейших шагов в наших отношениях, но, каза-лось, она «случайно» оказалась на нашем пути пару минут спустя после встречи, и сле-дующие полчаса, или около того, ни разу к нам так и не приблизившись, она всегда ока-зывалась поблизости в толпе, неосознанно влекомая к своему мнимому кавалеру. И гораздо более вопиющий пример случился чуть позже. Поговорив какое-то время с Пи-тером Молинье, мы вернулись на свои места и обнаружили, что какой-то европейский журналюга стырил нашу консоль и уничтожил репутацию нашего героя, учинив резню среди жителей Боуэрстоуна. Редиска! Там, где некогда люди просто липли к нам, теперь они пятались и злобно спрашивали нас, каково это – убивать живых людей. Это создает такое невероятное ощущение единства с игровым миром, что мы просто не можем удержаться и не заорать, насколько более живой ощущается эта игра, чем любая другая, в какую мы только играли, включая GTA IV.

Перевод: Сергей Посниченко

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

НАСТОЯЩИЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

РАССКАЗЫ



ИНТЕРВЬЮ О «MOUNT&BLADE»

В течение последних лет эта игра была весьма резвым фаворитом в своем Бета-статусе. Mount & Blade – это, бесспорно, величайшая боевая игра с кавалерией всех времен, игра с открытым средневековым миром с подлинной свободой и подлинно остроумная. Когда же она, наконец, дошла до версии V1.0 и коммерческого дебюта, мы решили, что настало время поговорить о долгом пути от вдохновения до выпуска с ведущим разработчиком «Tale World» Армаганом Явузом.



RPS: Не могли бы рассказать о том, как зародилась концепция игры? Было ли это озарение, подобное архимедовскому, или она выросла из ваших любимых игр?

Армаган Явуз: Первоначально мы хотели сделать игру, где бой на мечах, задействуя ваши рефлексy, давал ощущение реального действия; с парированием, ложными выпадами и т.д. Затем, когда мы работали над этой частью, мы захотели добавить больше аспектов средневековой битвы, вроде боя верхом, и интересной и реалистичной стрельбы из лука. На следующем уровне мы захотели сделать общий геймплей, потому что нам и впрямь нравятся такие игры. В частности, то ощущение, которое мы пытались создать в «Mount&Blade», вдохновлялось «Pirates!» Сида Майера. «Pirates!»

обладают уникальной рандомизацией, и это дает игроку ощущение, что каждый раз игра абсолютно новая, и мы стремились придать подобное чувство свободы и возможности многократной игры «Mount&Blade».

RPS: Наиболее бросающаяся в глаза уникальная черта «Mount&Blade» - это сражение верхом. Как, по-вашему, почему в играх лошадям уделяют так мало внимания?

Явуз: В игру сложно встроить такую черту как бой верхом, поскольку он требует очень сложных механик в игровом процесс. Хотя мы по-настоящему хотели включить в «Mount&Blade» кавалерийские сражения, чтобы добавить новое измерение и улучшить представление игроков о захватывающем реализме средневекового боя – без зелий и за-клиний, просто поток адреналина, когда вы скачете к своему противнику, и сшибаете его копьем или мечом. Поэтому мы и выкроили время, чтобы разработать кавалерийский элемент игры, чтобы сделать ее по возможности реалистичнее.

RPS: Какой тип игр вдохновлял ваше творчество? И, в связи с этим, почему вы вообще решили делать игры? Что вам в них нравится?

Явуз: Как я упоминал выше, на нас очень сильно повлияли «Pirates!» Сида Майера, так же, как и игры типа «Dark Land», «The Elder Scroll: Daggerfall», «Elite 2» и стареньких стратегий KOEI вроде «Чингиз Хана». Каждая из этих игр хороша по-своему, но особенно нам нравится обилие свободы и возможности многократной повторной игры.

RPS: Давайте слегка коснемся такой темы, как Турция. Что она собой представляет как игровая страна? Сам я из Британии, но, говоря вообще, у меня складывается впечатление, что игровая пресса считает, что культурная позиция Америки не оправдывает возложенных на нее надежд. В чем разница? В чем она заметнее всего?

Явуз: Я бы сказал, что многие турецкие игроки склонны отдавать предпочтение играм для ПК, хотя в последние годы консольные игры укрепили свои позиции. Я полагаю, что в этом отношении мы ближе к Европе, чем к США. Также турецкие игроки склонны отдавать предпочтение играм с несколькими участниками. А так, вряд ли мы чем-то слишком отличаемся от большинства прочих стран.





RPS: Чтобы обеспечить разработку, вы прибегли к необычной модели – заплатить за доступ к полной бета, чтобы в дальнейшем получить возможность играть в окончательную версию. Ну и как, сработало? Было ли этого достаточно, чтобы полностью профинансировать разработку, или же сейчас это выглядит как форменное бахвальство? Будете ли вы снова использовать эту схему или рекомендовать ее прочим разработчикам?

Явуз: Нельзя сказать, чтобы мы сильно преуспели, когда впервые попытались выставить «Mount&Blade» на продажу у нескольких издателей, поэтому мы решили попробовать продолжить разработку, разрешив потребителям загружать самые последние версии бета, и платить нам за это содержимое. Мы были приятно удивлены, когда увидели, что игра и впрямь пошла, и мы рано создали для нее чудесную фанскую базу, которая распространяла информацию о «Mount&Blade» и не давала нам плюнуть на все, прежде чем нам, наконец, повезло и мы получили помощь в издании от «Paradox Interactive». Подобная система может сработать не всегда, но некоторые независимые разработчики, у которых проблемы с партнерством с более крупным издателем, могут счесть это наилучшим способом дать «дорогу» своей игре – распространять ее непосредственно среди фанов, даже если это будет первое знакомство с игрой, которая все еще находится в разработке.



RPS: Одна из главных тем последних пяти лет – это игры с открытым миром вольной формы. Но, сравнивая с «Mount&Blade», мы видим, что большинство подобных игр все-таки идут по рельсам, если посмотреть, что вы можете сделать в качестве персонажа. Что на ваш взгляд представляет собой более открытый подход?

Явуз: Нам нравится ощущение, что мы ответственны за нашу судьбу в игре. В типичной игре с фиксированной сюжетной линией вы проходите по игре и в конце вы можете почувствовать, что это была неплохая история. Но, опять-таки, вы знаете, что это точно та же самая история, которая случится с любым другим игроком. То, что переживете вы, не будет чем-то особенным. Но в случае с хорошо продуманной игрой вольной формы вы знаете, что вызовы, с которыми вы сталкиваетесь, все интересные игровые моменты – они только ваши. Когда

вы заканчиваете игру, вы будете знать, что ваш игровой опыт – это ваше личное свершение, и вы прожили свою собственную историю. Ничто не превзойдет это ощущение.

RPS: Был у вас такой момент, когда работая над игрой, вы неожиданно поняли: «Ух ты! Это действительно работает!»?

Явуз: Нам потребовалось несколько лет, чтобы выйти на первую коммерческую бета-версию, которую мы предложили игрокам. До этого момента мы были сильно уверены в том, что все это не сработает, и нам придется закрыть лавочку и заняться чем-то другим, дабы заработать на пропитание. Но, создав первую версию, мы поместили несколько объявлений, и начали ждать, а что же произойдет. В первый день ничего такого не случилось, но затем новости об игре начали распространяться как лесной пожар по множеству форумов в Интернете. Поддержка игроков была сущим благословением; казалось, множество людей получило от игры массу удовольствия, и мы вздохнули с облегчением: «Да, это может и впрямь сработать!»

RPS: И, в связи с этим, чем вы больше всего гордитесь в этой игре?

Явуз: Модами и модовым сообществом.

«Mount&Blade» обладает, бесспорно, самыми лучшими модами, из разработанных для компьютерной игры. Само собой, моды – не наше собственное достижение, но смотреть на все это творчество и энергию и ощущать себя частью этого – это прекрасно!



Автор: Kieron Gillen
Перевод: Сергей Посниченко



COMBAT COMMANDER

Обзор игры

История создания игры «Боевой командир» (Combat Commander) в подробностях мне не известна. Я не общался с ее автором, Чедом Йенсеном Chad Jensen, не был завсегдатаем странички этой игры на сайте «Консимворлд» (consimworld.com), но ждал ее с нетерпением, читая регулярно появляющиеся, с начала 2006 года, анонсы на сайте компании издателя GMT Games (gmtgames.com). Читал о впечатлениях тестировавших ее игроков, читал рассказы автора об игровой механике старательно скачивал и разглядывал компоненты игры (игровые карты, карточки, фишки), использовавшиеся при тестировании. Постепенно складывалось впечатление, появилось понимание идей автора и это понимание вызвало у меня энтузиазм, который омрачал лишь мысль, «только бы у парня все получилось и он не запорол бы отличную идею». Эта статейка, не рецензия на игру, еще никто в Москве ее в руках не держал, это лишь попытка объяснить тем из «братьев по оружию», кто еще не слышал об этой игре, почему я и еще несколько моих знакомых ждет ее с таким нетерпением ждет уже около года.



Итак, игра «Боевой командир», часть I «ЕВРОПА», посвящена тактическим сражениям пехоты в Европе во время Второй Мировой войны. В первом наборе (как видно из полного названия игры, автор и издатели с оптимизмом смотрят на перспективы продаж) игры представлены пехотинцы и все что нужно для их эффективного функционирования в составе своих отделений на поле боя (герои-одиночки, радиостанции, офицеры, минометы, сержанты, пулеметы, пехотные орудия, огнеметы, взрывчатка и пр., и пр.) вооруженных сил США, Третьего Рейха и Союза нерушимого. Темя для меня не сказать, чтобы сильно изученная, но очень притягательная. За годы своей практики в качестве игрока в военные игры я имел два опыта игр на мелком тактическом уровне, это игра «Железный крест» Iron Cross из журнала «Стратегия и тактика» № 132 Strategy&Tactics (одна фишка — один человек или одна машина) и, ASL (ну куда без него?). Вообще, памятью об Эй-Эс-Эл, автор «Командира» человек, судя по всему, не робкого десятка и нешуточной уверенности в себе. Потому что, всерьез берясь за разработку подобной игры, он, в любом случае, оказывался в «прицеле» тысяч поклонников «монстра», «хобби внутри хобби», «варгейма варгеймов» и пр. Со дня на день те, из нас кто следит за заграничными форумами, я уверен, будут наблюдать за жаркой полемикой сторонников и противников новой игры. Отвлекся. Короче, поживем увидим.

Итак, «Боевой командир». Разберемся с масштабом игры, ее составляющими, опишем игровой процесс (как я его понял, вот будет смеху, когда мы получим игры, сыграем, и снова перечитаем эту статью). Согласно намеченному плану, вперед...

Масштаб фишек (5/8 дюйма): Отделение, расчет, командир, вооружение (возимое и носимое)

Обратная сторона это разбитое/расстроенное состояние (обратите внимание, что у линейного американского отделения мораль ниже чем и у русского гвардейского, и у немецкого линейного, но, как и в ASL, восстанавливаются они на «раз-два», мораль разбитых «8»).

Объясняя что изображено на фишках, воспользуюсь официальной информацией с сайта компании-издателя. Части



НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

СТР.
16

и оружие оцениваются по Огневой мощи и Дальнобойности, а части также имеют Потенциал движения и число Морали. Еще более важное то, что помимо этих характеристик у командиров есть число Командования. Командование имеет две функции в игре «Боевой командир». Во-первых, оно дает командиру активизированному, чтобы предпринять Акцию, возможность сверх того активизировать любые свои фишки, не командиров, на расстоянии «X», где «X» это число Командования (или «Командный радиус»). Во-вторых число Командования прибавляется непосредственно к каждой характеристике каждой фишки, не командира, занимающей тот же гексагон. Так, например, отделение с Огневой мощностью «5», Дальнобойностью «5», Движением «5» и Моралью «7» находящееся в одном гексагоне с командиром с Командованием «2», будет иметь характеристики «7-7-7» и «9», во всех отношениях и до тех пор, пока это условие действует.



Оборотная сторона



Масштаб карты: 30 метров в гексагоне (группирование при этом — 7 нарисованных на фишках человечков, т. е. два отделения уже не встает).



На самом деле увидев эту карту с фишками ветераны АСЛ наверное заплачут... Все такое знакомое!

Карточки «судьбы» (в оригинале Fate Cards, пока я не придумал адекватного варианта перевода, может

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

РАССКАЗЫ



приживется этот корявый) управляют этой игрой. Каждая национальность в игре обладает своей собственной колодой, состоящей из 72 карточек судьбы. Комплектация колоды отражает национальные особенности, сильные и слабые стороны каждой армии. Так, например, итальянцы легко обращаются в бегство, русские геройствуют под руководством комиссаров, британцы снайперы через одного, а американцы передвигаются по карте разбрасывая дымовые гранаты.

АКЦИИ включают в себя:

- Огонь
- Движение
- Наступление
- Сбор
- Обращение в бегство
- Запрос артиллерийской поддержки
- Отказ от артиллерийской поддержки

Каждая национальность также располагает различным числом акций «Замешательство в командной цепочке», которые действуют как «пустышки», пока находятся на руках, и абсолютно бесполезны, за исключением возможной реакции описанной на карточке. Когда разыгрывается Акция, обычно активизируется одна часть, чтобы выполнить эту акцию, если только не активизирован командир, в каком-либо случае он может сверх того активизировать любое количество фишек не являющихся командирами в пределах своего командного радиуса, чтобы те предприняли данную акцию.

Существует 15 различных **РЕАКЦИЙ**. Например:

- Непрерывный огонь — Прибавьте «+2», когда стреляет миномет или пулемет. Если бросок кубика «дубль», оружие ломается.
- Дым — Если для Движения или Наступления активизирована часть с Движением в квадратики, поместите маркер «Дым» в гексагон части или в прилегающий к нему.
- Гранаты — Прибавьте «+2», когда стреляете в соседний гексагон.
- Окопы — Поместите стрелковую ячейку в свой гексагон.

Существует 36 различных **СОБЫТИЙ** — как хороших, так и плохих — которые случаются в неравномерные промежутки, чтобы посеять побольше хаоса и неуверенности в совершенный замысел игрока. Примеры событий:

- Ходячие раненые — Выберите одну уничтоженную часть. Верните ее в игру в случайный гексагон, в расстроенном состоянии.
- Герой — Если его еще нет в игре, поместите Героя в свой гексагон. Приведите в порядок одну расстроенную часть в нем.
- Подкрепления — Бросьте кубики по Таблице поддержки. Выберите одну доступную часть, а затем поместите ее на Вашем краю карты.
- Закаленные в боях — Одна часть становится Ветеранами.

Как же протекает игра? В зависимости от роли в сценарии, игрок набирает себе определенное число карточек (6 в атаке, 5 в разведке, 4 в обороне). Игра началась. Игрок, который назначен ходить первым по условиям сценария (понятное дело, атакующий), играет свои карточки, чтоб воплотить в жизнь Акцию указанную в карточке. Играет столько карточек сколько хочет, или может (в сценариях указан лимит, например, «в ход игрока нельзя играть больше 3 Акции»). После проведения Акции/Акций игрок пополняет свой набор из колоды до лимита, о котором я говорил выше. Затем наступает ход противника. Он также как и первый игрок может проводить Акции или может пасовать и сбросить некоторое количество карточек (немцы — 6, американцы — 5 и русские — 3 карточки), чтобы затем добрать себе карточек до полного набора. Снова ходит первый игрок, проводит акции или меняет карточки.

Нельзя забывать о том, что многие действия противника в его ход, или Ваших солдат в Ваш ход, будут подпадать под условия реакции. Как только условия той или иной реакции с карточки находящейся у Вас на руках соблюдены, Вы оказываетесь перед выбором, запускать ли механизм реакции или нет. Стрельба рукопашная и другие игровые действия требуют того, чтобы противники бросали кубики. Каждый раз, когда игроку надо бросить кубики он берет верхнюю карточку из своей колоды и получает результат бросков двух шестигранных кубиков, отраженный в правом нижнем углу карточки. Именно броски кубика, когда они сопровождаются надписью «Событие» Event, заставляют игрока тянуть новую карточку из своей колоды. Но в этот раз, раздел карточки, который интересует игрока, это «Событие». Побегут ли Ваши солдаты (итальянцы), просочатся ли в самом неожиданном месте на позиции противника (русские), или получат короткий, но энергичный огневой налет по собственным позициям от собственной артиллерии. Зависит от армии и, конечно же, от удачи. Все это сделано для того, как пишет сам автор, «... чтобы внести побольше хаоса и неопределенности в идеальный план сражения игрока».

Течение времени в игре отражено тем, что стрелка часов передвигается (картонная фишка перемещается в





следующую ячейку Дорожки времени) либо когда игрок играет вытягивает последнюю карточку из своей колоды, либо когда при броске кубиков, рядом с кубиками «загорается» надпись «ВРЕМЯ». Сценарии заканчиваются, когда отведенное время истекает (побеждает сторона с большим количеством победных очков), либо когда одна из сторон добивается решающего превосходства в победных очках. Победные же очки набираются игроками, как это ни банально звучит за уничтожение частей и командиров противника, за обладание определенными географическими объектами.

Несмотря на дюжину исторических сценариев в коробке игры, лично у меня самый животрепещущий интерес вызывают, если можно так выразиться, «набрасываемые» сценарии. С этим пока тяжело. (Вообще тяжело рассказывать об игре, в которую я собираюсь сыграть не раньше чем через две недели.) Пока мне ясно следующее. После определения года боя и фронта, происходит определение качества столкнувшихся войск, качества их командиров, карты, ее конфигурации, из емкости тасчутся маркеры «секретных целей» (это что противник не знал, что ты упираешься в обороне данной водокачки не из-за того, что неумны, а может тебе партия приказала), рассчитываются войска. «Расписка» микроармии, как выразились бы многие из завсегдатаев нашего любого с вами сайта. С этим туман. У меня сложилось впечатление, что в покупке пехоты, игрок ограничен такими понятиями, как взвод, отряд и рота. То есть если денег не хватает на роту, а взвода мало, покупай отряд (нифига не понимаю). «Лишние», не влезшие в преysкурант можно потратить на укрепления (колючая проволока, окопы, мины) или на заказ артиллерии. А можно и оставить, тогда они становятся набранными победными очками. Ты ведешь с самого начала партии, а противник тебя догоняет. Очевидно, что это актуально только для обороняющегося.

В заключении

Поучительная история с хорошим концом. В начале прошлого года в журнале C3i, в статье «Боевой командир: Обнаружен в Сан-Франциско» описывалась поучительная история приобретения компанией GMT Games прав на публикацию. А дело было вот как. Один из директоров компании, Роджер Б. МакГован Roger B. MacGowan, плотно работая на игровой конференции в Сан-Франциско каждый день с 9 утра до 6 вечера, работая с дилерами (а где Вы думаете прохлаждаются директора процветающих компаний-издателей), в один из дней многодневного события начал слышать доносившийся из-за закрытых дверей сильный гул и отдельные слова: «ИГРА», «ИГРА»... Потом кто-то из знакомых подошел к нему и сказал: «Роджер, тут парень принес интересную игру. Ты должен это видеть». Роджер человек известный в тусовке и пока он пробивался к столу, многие знакомые и не знакомые игроки обращались к нему со словами: «Родж, ты должен издать эту игру...». Так произошло знакомство Роджера Б. МакГована и Чедда Йенсена. Они, к счастью для нас игроков, нашли друг друга.

Так выпьем же за то... чтобы мы... тоже... ну... эта

Мораль сей истории такова. Если Вам пришло в голову зарабатывать созданием военных игр, отправляйтесь на ближайшую (во времени и пространстве) игровую конференцию и завоюйте игроков. Издатель подойдет сам. Демократия в действии!

Друзья, разрешите закончить мне эту статью (которая и так наполовину состоит из чужих слов) словам, которыми один из игроков с тридцатилетним стажем заканчивает свой пост на сайте boardgamegeek, делясь впечатлениями от двух партий, которые он успел сыграть:

«Отвечаю на вопрос: „Так для кого же эта игра?“ Для всех, кто хотел сыграть в ASL, но пришел в отчаяние от необходимости читать правила, и не разобрался в ереси аббревиатур, для того, кто хотел бы полюбить игру Up Front, но ее правила и выкрутасы концепции остановили его на полпути, для того кто наслаждался игрой Ambush, но хотел бы иметь дело с живым противником, вместо создаваемого параграфами правил ИИ, для того, кто хотел бы сыграть в военную игру (прим. И.П. — на самом деле он написал „варгейм“), который дает такое же ощущение (насколько игра вообще к этому способна), как если бы Вы оказались в настоящем бою. Но без всяких там пуль, свистящих над головой, без запачканных подштанников... Вот для кого эта игра»

Автор О. Водопьянов

Новогодняя викторина от магазина Hotdice.ru

С 8 декабря по 28 декабря Интернет-магазин настольных и ролевых игр HotDice.ru при поддержке компании Бизнесигра и Финкарус проводит Новогоднюю подарочную акцию от магазина Hotdice.ru.

Каждый покупатель, сделавший заказ в указанный период, может стать участником. Для этого ему нужно в своем блоге или форуме рассказать друзьям об игре, которую он у нас купил (если игр было несколько, то о той, которая понравилась больше всего). Нужно заметить, что в рассказе обязательно должна присутствовать ссылка на эту игру в нашем магазине. Так как мы не можем отследить все блоги и форумы в Интернете, для участия пришлите ссылку на публикацию и номер Вашего заказа на e-mail konkursy@li.ru.

Каждую неделю в пятницу (игровой неделей считается 7 дней между пятницей и четвергом) на странице Новогодней подарочной акции будет публиковаться список из 3-х победителей, каждый из которых получит ценный приз.

Каждый победитель получит одну из следующих игр:

- Монополия
- Пирамида Успеха
- Финансовая карусель

Приз будет отправлен победителю с помощью почты России в течение 30 дней со дня публикации победителей. Организаторы акции не несут ответственности за работу почты.



НОТДИС

ИЩИТЕ ОРИГИНАЛЬНЫЙ ПОДАРОК? НАЙДЕТЕ У НАС!!

- * Настольные игры
- * Коллекционные карточные игры
- * Миниатюры
- * Аксессуары
- * Ролевые аксессуары



ГЛАВНАЯ РЕГИСТР. О НАС

MAGIC
The Gathering

Первая в мире коллекционная карточная игра. Изобретена американским математиком Ричардом Гарфилдом (Richard Garfield) в 1991 году. Все издаваемые карты Magic объединены общим сюжетом. В основе изданий Magic с 1995 по 2002 год лежал цикл литературных произведений в жанре фэнтези. Эти книги повествуют о событиях в мире Доминании, населенном людьми, ангелами

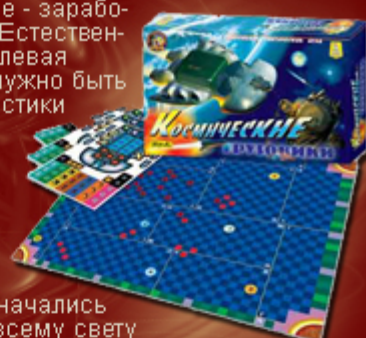
НОТДИС

WWW.HOTDICE.RU

На игровом поле изображена карта Древней Руси. Каждый игрок представляет княжескую фамилию, претендующую на роль правящей династии. Передвигая свои фишки по городам-княжествам и используя их ресурсы, игроки должны подчинить себе Московское княжество и удержать его до окончания игры.



Очень жизненная игра, цель ее - заработать как можно больше денег. Естественно - рискуя, трудясь и преодолевая внешние неурядицы. Здесь нужно быть стратегом, чтобы доставить груз, улучшая характеристики своей "тачки", минуя космических пиратов и уничтожая их базы. Любителей экстремальных приключений подстегнет то, что появление пиратов невозможно спрогнозировать. Игра имеет три уровня сложности.



Тридцатые годы XX века... Отгремела Первая Мировая война - начались войны разведок. Тысячи ученых по всему свету создавали новое сверхсовременное оружие - "прыгающие" танки, дирижабли-бомбардировщики, гигантские подводные лодки, в то время как сотни отборных шпионов выкрадывали секреты по всему миру. Возьми под свое руководство разведывательную сеть одного из крупнейших государств: Англии, Германии, Франции и СССР. Приведи свою страну к победе!

Базовая колода выпуска "ВТОРЖЕНИЕ. Операция "Барбаросса" 1941 г." существует в 4 различных видах.

- * «Красная армия. 8-й механизированный корпус»
- * «Красная армия. Линия Сталина»
- * «Немецкая армия. 7-я танковая дивизия»
- * «Немецкая армия. 20-я панцергренадерская дивизия»

Каждая колода содержит по 60 карт (из них 2 редкие карты, 26 карт ресурсов) + 1 Карта дивизии и правила игры.



ВСЁ ЭТО И МНОГОЕ ДРУГОЕ ВЫ МОЖЕТЕ
ПРИБРОБРЕСТИ В НАШЕМ ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ

WWW.HOTDICE.RU

ВАРГЕЙМОВ, НАСТОЛЬНЫХ ИГР И РОЛЕВОЙ
АТТРИБУТИКИ

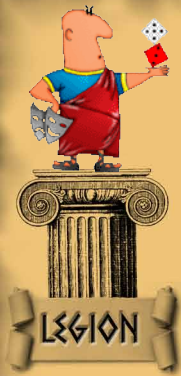
ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Online-консультант: 124683544
E-mail: rpgshop@nm.ru



ДИЗАЙН
E-FLY.INFO



SPELLJAMMER –
СЕТТИНГ ВСЕВЛАСТЬЯ

Единое, чтоб всеми править,
Единое, чтоб все сыскать,
Единое, чтоб их собрать
И в цепь сковать*

Часть первая: откуда есть пошел Spelljammer

Каждый сеттинг уникален по-своему. Но чтобы лучше понять их уникальность, рассматривать их надо не по отдельности, как это принято в наших статьях, посвященных «Dungeons&Dragons», а вместе, и в хронологическом порядке.

Итак, все началось не то в 1972, не то еще раньше. Дейв Арнесон написал сценарий для военной игры Гэри Гайгэкса, в котором игроку предстояло командовать не армией, или отрядом, а всего лишь одним бойцом. Говорят, что с этого сценария и пошли все ролевые игры – не знаю, я его не читал. Но уже осенью 1973 появляется первый том правил D&D «Men & Magic». Еще два тома – «Monsters & Treasure» и «The Underworld & Wilderness Adventure» – выйдут в следующем году, а поскольку они продавались набором по три книжки, то и датой создания игры принято считать 1974.

В то далекое и мифическое время никто и слова такого не знал, «сеттинг». Гайгэкс водил своих игроков по подземельям замка Серый Ястреб (Greyhawk), Арнесон – по глухотопьям в окрестностях «чудного болота» Чернотопья (Blackmoor), но о большом мире не было известно ничего. И патриархов это устраивало. Могут спросить, а как же два первых приложения к игре, «Серый Ястреб» и «Чернотопье»? Увы, это были расширения и до-полнения базового набора: новые классы, новые заклинания, новые предметы, монстры и типы ловушек, но... ни о мире «Серого Ястреба» (будущая планета Семля – Oerth), ни о мире «Чернотопья» (будущая планета Мистара – от mystery, «тайна», название планеты пока переводить не принято) не было сказано ни слова.

Шли годы, ушел, хлопнув дверью Арнесон, создав свою, конкурирующую фирму Judges Guild. Чтобы не платить ему за использование названия «Чернотопье», мир, где располагалось это болото, торжественно переименовали в «Мистару». В 1977-79 создается новая игра – «Advanced Dungeons&Dragons», причем Гайгэкс свое детище «Серый Ястреб» переделал под новые правила, а «Мистару-Чернотопье» оставил как есть под старые «Dungeons&Dragons», заповедав при этом, чтобы отныне и впредь было две игры, AD&D и D&D, причем «Мистара» должна целиком и полностью относиться к первой, более при-митивной системе.

Таким образом, возникли не только две игры, но и два разных мира. Потом к ним добавился третий – «Сага о Копье», планета Кринн. Для «Саги» использовались слегка отличные от традиционных AD&D правила, но это никого не смущало – видимо потому, что сами правила Первой Редакции были довольно размытыми и нечеткими, а в журнале «Дракон» регулярно печаталась не только новая информация по миру, но и новые классы, новые расы, новые правила. Зато стало наконец ясно, что количество планет не совпадает с количеством игр: игры-то, по-прежнему, было две, а планеты уже три! Затем, в рамках все той же Первой Редакции AD&D появились «Восточные Приключения» (Oriental Adventures), которые пока бомжевали (кто не верит, на Семле на месте Японии находятся острова Пенной Гряды, т.е. старое доброе фэнтези а-ля средневековая Европа), а чуть позже – и «Забытые Королевства» (Forgotten Realms). Для последних была создана планета Абейр-Торил, куда впоследствии и откочевали «Восточные Приключения», поменяв свое название на «Кара-Тур».

Тем временем, накопилось не только много новых сеттингов/миров, но и изменений и дополнений в правилах. Все это привело к необходимости создать новую, Вторую Редакцию AD&D. При этом перед создателями новой Редакции встал вопрос, а как же увязать между собой эти три планеты, живущие по единым правилам (на счет единых пра-вил – это, конечно, натяжка, но... нет в мире ничего идеального)? И вот специально для этого, с целью объединить эти три планеты не только правилами, но и игровой средой, и был создан сеттинг «Spelljammer» - «Летучий Корабль». Теперь-то герой мог попросту сесть на корабль на своей родной планете и отправится искать приключения на двух остальных планетах.

Правда и здесь не обошлось без натяжек: AD&D и D&D относились к разным Все-ленным, переход между которыми был практически невозможен (более подробно см. ст. «Вверх, вдаль и за пределы» Б.А. Херда, журнал «Дракон» №160).

Дальнейшая история развития AD&D к «Летучему Кораблю» уже не относилась. А жаль.

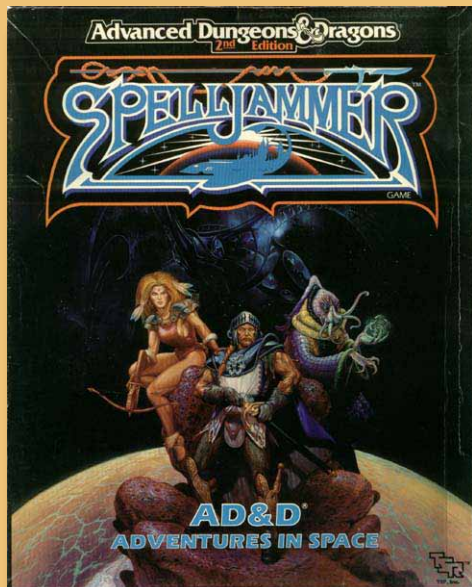
Часть вторая: что есть Spelljammer

Подобно тому, как «Сага о Копье» была первым сеттингом Первой Редакции AD&D (первый блин сами знаете какой), «Летучий Корабль» стал первым сеттингом Второй Редакции (с аналогичными последствиями).

*Некоторые хоббиты явно неравнодушны к теме Колец. Sergei the Sage



Сначала был выпущен коробочный набор «Летучий Корабль – Приключения в Космосе» (Spelljammer Adventures in Space). Он состоял из двух книг: правил и описания, и 24 карточек с палубными планами кораблей (вообще, карточки из коробочных наборов – это тема для отдельного экскурса в историю TSR и ролевых игр, но мы сейчас его делать не будем). Книга правил делилась на пять глав, которые весьма произвольно соответствовали четырнадцати главам «Справочника Игрока» (PHB 2nd Ed.) – то есть, не соответствовали вообще. Лично у меня сложилось впечатление, что авторами сеттинга «Летучий

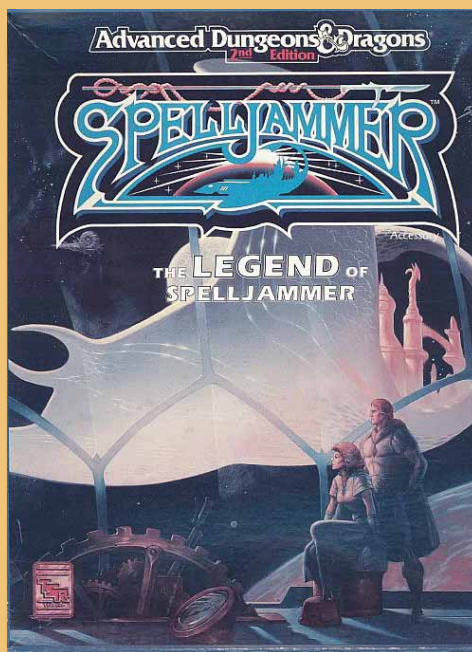


Корабль» рассматривался исключительно как вспомогательный материал – исключительно, чтобы сделать возможными не только межсеттинговые путешествия из классической фэнтези Файруна в восточную фэнтези Кара-Тура и наоборот, но и путешествия между мирами.

Конечно, потом сеттинг зажил своей жизнью, появлялись новые книги, коробочные наборы и статьи в журналах, и постепенно из просто транспортного средства «Летучий Корабль» стал принципиально новым взглядом на поиск приключений.

Всего в рамках сеттинга «Летучий Корабль» вышло четыре коробочных набора: «Приключения в Космосе», «Легенда Летучего Корабля» (Legend of the Spelljammer), «Спутник Боевого Капитана» (War Captain's Companion) и «Скопление Астромунди (Звездный мир)» (The Astromundi Cluster). Первый набор позволял вполне прилично использовать летучие корабли как транспортные средства наземников – но вот как играть именно космододами, там скромно умалчивалось. «Легенда» и «Скопление» – это само-стоятельные подсеттинги в рамках «Летучего Корабля», подобно «Аль-Кадиму» или «Подземью» в рамках «Забытых Королевств». «Легенда» состоит из трех книг: собственно легенды о Летучем Корабле (это еще и имя собственное, вроде «Летучего Голландца»), книги-описания, где описан этот сравнимый с небольшой планетой исполин, и книги с приключениями. Плюс к этому – новые карточки с новыми кораблями.

«Скопление» тоже состоит из трех книг – описание для игрока, описание для ведущего и идеи приключений – и многих карточек, догадайтесь с чем. И последний коробочный набор, «Спутник Боевого Капитана» дополняет и



расширяет правила для персонажей космодоходов. Там уже ставшие традиционными три книги – новые, более подробные правила для космических боев, каталог всех придуманных на тот момент летучих кораблей и книга правил. Ну и, само со-бой, карточки с планами кораблей и прочей полезной информацией, куда ж без них!

Кроме коробочных наборов было выпущено семь книг-приложений и один экран Хозяина Подземелья – все восемь имеют сквозную номенклатуру SJR (по идее, «R» означает «справочное приложение», но это по идее – жизнь гораздо разнообразнее!). Первым идет «Затерянные Корабли» (Lost Ships) – книга пера известного мага Эльминстера, куда вошло многое из того, что должно было бы войти в первый коробочный набор – новые навыки, очередная порция заклинаний, кораблей и прочего оснащения, плюс, что самое важное, идеи для качественно новых приключений. SJR2, SJR6 и SJR7 – это описания хрустальных сфер, содержащих планеты, унаследованные от Первой Редакции: «Космос Царств» (Realmspace), «Серый Космос» (Greyspace) и «Криннский Космос» (Krynnspace). Вкратце описаны все планеты этих систем, ландшафт, климат, основные расы, НИПы и идеи приключений. SJR3, Ширма Мастера, штука полезная, но увы, распечатывать его на-до на одном большом листе картона, так что для наших игроков это недостижимая роскошь. SJR4, «Практическая Планетология» (Practical Planetology) – описание еще 15 новых планет, которые можно всунуть куда будет угодно Хозяину Подземелья. SJR5, «Скала Брал» (Rock of Bral) –

подробное описание планетоида, впервые упомянутого в «Приключениях в Космосе». Кто есть кто, что есть где, и как найти неприятностей-приключений. SJR8, «Космические Логова» (Space Lairs) – сборник мини-приключений на одно логово (тут не помешал бы еще один экскурс в историю D&D/AD&D).

Также в рамках очередной непонятно куда относящейся серии «Справочное приложение кампаний» (Campaign Reference), которую у нас ошибочно принято относить к серии «Полных Справочников Игрока», вышел «Полный Справочник Космодохода» (Complete Spacefarer's Handbook), который, по идее, и следует считать «Книгой Правил» для сеттинга «Spelljammer». Другими словами, правила этого сеттинга разбросаны по четырём книгам: «Аркианному Космосу» из стартового коробочного набора, «Затерянному Кораблям», «Полному Справочнику Космодохода» и первой книге из коробочного набора «Спутник Боевого Капитана». Еще можно добавить третью книгу из этого набора, но она больше рассчитана на любителей военной игры, т.е. своеобразный BATTLESYSTEM.

Не обошлось и без двух приложений «Компендиума Монструозностей» (Monstrous Compendium) – в просторечии

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

НАСТОЛЬНЫЕ
ИГРЫ

РОЛЕВЫЕ
ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

РАССКАЗЫ



«монстрятников», седьмого и девятого. Вообще, в TSR было принято листы с новыми монстрами печатать где угодно, включая журналы «Дракон», «Полиэдр» и «Подземелье». По моим подсчетам всего было 175 новых монстров (некоторые занимали по два листа), из них в седьмом и девятом монстряльнике описаны только 108.

Были и приключения, куда ж без них. Правда, они явно несут на себе следы спешки. Первое приключение SJA1 «Дикий Космос» (Wildspace), выводит наземников в космос. Второе SJA2, «Череп и бушприты» (Skull & Crossbows) – своеобразная книга логов, это много мини-приключений, сгруппированных по основному противнику/НИПу в четыре группы: пираты (первая и пятая главы), всякая пакость (that is not dead, which can eternal lie – вторая глава), чужие расы (третья) и монстры пустоты (четвертая). Третье приключение SJA3, «Хрустальные Сферы» (Crystal Spheres) вместо разнообразных противников наоборот вводит одного негодяя эпического уровня, который скачет от героев по разным – и очень экзотичным – сферам и планетам. Это приключение должно показать, что «Летучий Корабль» это не только вспомогательный сеттинг-связка, и даже не обычный самостоятельный сеттинг с пиратской/морской романтикой, но еще и сеттинг с исследованием неизведанного. Причем сильно неизведанного, настолько, что персонажи могут усомниться в собственном рассудке. Четвертое SJA4, «Под Темным Кулаком» (Under the Dark Fist) замыслилось как эпическое приключение, уж больно супостат мощен, но... Сравните этот модуль на 64 страницы с 12 модулями по 32 страницы из «Саги о Копье». Скорее SJA3 и SJA4 можно отнести к разряду приключений, рассчитанных на высокоуровневых и думающих персонажей.

Два других приключения, «Возвращение Гоблинов» (Goblins' Return) и «Сердце Врага» (Heart of the Enemy) претендуют на мини-кампанию. Опять же, эпического в них только требования к уровню персонажей и то, что от выигрыша/проигрыша зависит судьба чуть ли не всего космоса (ой, не верю).

Кроме того, по сеттингу выходили статьи и приключения в журналах «Дракон», «Полиэдр» и «Подземелье», было написано шесть романов (у нас не издавались) и три рассказа.

В 1999 году все прогрессивное человечество ожидало, что на десятилетие сеттинга и двадцатипятилетие игры «Подземелья и Драконы» выйдет новое, исправленное и до-полненное издание стартового набора, но, увы, ему предстояло разочароваться. Сеттинг зачем-то был свернут, остался лишь англоязычный сайт, который занят переделкой «Летучего Корабля» Второй Редакции под Третью. Единственное, что мне понравилось в этом сайте, это полный список всего, что было издано в рамках сеттинга, и всего, что только имело к нему отношение. Надо будет разместить этот список и на русскоязычном сайте.

Эпилог: мы говорим «Spelljammer», подразумеваем «Летучий Корабль»

Вообще, следует заметить, что поскольку «Летучий Корабль» замыслился, да и получился, неким метасеттингом, или же «сеттингом всевластья», то в его рамках можно использовать все артефакты, расы, классы, умения и т.д., которые обычно считаются уникальными для одной из трех основных планет Вселенной AD&D. Особо полезной, на мой взгляд, будет «Полная книга гуманоидов», где не только описаны двадцать новых рас наземников, но и подробно разбираются вопросы о расовой нетерпимости и чуждости (где достать кольчугу для кентавра, или сколько жрет великан-людоед – весьма немаловажные вопросы, особенно в диком космосе или флогистоне). Еще можно порекомендовать такой сеттинг, как «Темное Солнце» – там тоже эти вопросы затрагиваются.

Подведем итоги: есть три точки зрения на сеттинг «Летучий Корабль».

Первая – это всего лишь способ переносить полюбившихся персонажей и их противников из одного сеттинга в другой, вторая – возможность играть торговые/пиратские кампании, третья – возможность отправиться на поиски неизведанного, и найти такое, ну такое, что просто слов нет, все зависит от фантазии Хозяина Подземелья.

Автор статьи: Дрого, хоббит*

Исторические изыскания
и консультации автора:
Sergei the Sage

*Я почему такой мерзкий
(Обаяние 4) был? Потому
что у меня летучего корабля
не было! А теперь я сразу
добреть начну. Дрого.

ОБЪЯВЛЕНИЕ

Здравствуйте.

Я, Л.Кравцов, администратор сайта «Книги о ролевых системах» <http://rolebook.info>

Если у вас есть электронные материалы (в первую очередь книги) ролевого характера, которыми вы хотите поделиться с другими заинтересованными лицами – присылайте их мне на rolebook@gmail.com и я с радостью выложу их у себя на сайте.

К любому файлу, из тех что выложены у меня на сайте, будут приняты и выложены на сайте – статьи, обзоры или развёрнутые комментарии.



НОВИНКИ КИНОПРОКАТА
ДЕКАБРЬ 2008

РЕКОМЕНДУЕМ!!!

**Тариф Новогодний**

Новогодняя сказка, о том, что даже время не может помешать любви
премьера (РФ) **4 декабря 2008**
релиз на DVD 18 декабря 2008

ОСТОРОЖНО!
МОЖЕТ НЕ ПОНРАВИТЬСЯ!**День когда Земля остановилась**
(The Day the Earth Stood Still)

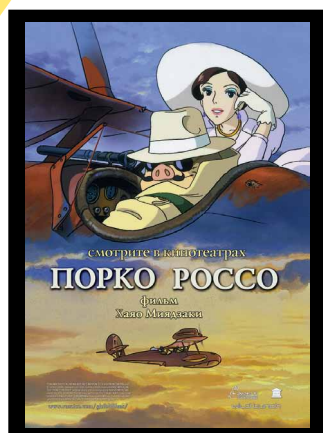
Ремейк фильма 1951 года
премьера (мир) 10 декабря 2008
премьера (РФ) **11 декабря 2008**
релиз на DVD 22 января 2009

**Про Федота-стрельца, удалого молодца**

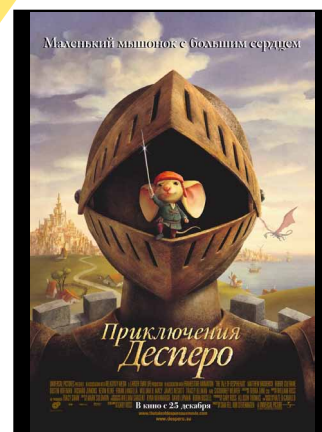
По сказке Леонида Филатова. Надеемся, что не испортят!
премьера (РФ) **18 декабря 2008**
релиз на DVD 15 января 2009

**Любовь-Морковь 2**

Все то же и все те же. Вторая часть опять про обмен телами, плюс дети...
премьера (РФ) **25 декабря 2008**
релиз на DVD 22 января 2009

**Порко Россо**
(Kurenai no buta)

Очередная премьера старого-нового аниме от Миядзаки старшего
премьера (мир) 18 июля 1992
премьера (РФ) **25 декабря 2008**

**Приключения Десперо**
(The Tale of Despereaux)

Приключения лопухого мышенка...
премьера (мир) 19 декабря 2008
премьера (РФ) **25 декабря 2008**
релиз на DVD 27 января 2009

КНИГИ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ
РОЛЕВЫЕ ИГРЫКИНО
МУЗЫКА
РАССКАЗЫ



“WHERE LOVERS MOURN”

Группа: Draconian
Альбом: Where Lovers Mourn
Жанр: Gothic Doom Metal
Год выхода: 2003
Количество треков: 8



Некоторые вещи очевидны для очень и очень многих, а некоторые – лишь для некоторых. Например, что высота пирамиды Хеопса – 130 с лишним метров, хлорофилл был открыт в 1960 году, а шведская группа Draconian – одна из лучших в жанре Doom Metal.

Первый альбом коллектива вышел в не таком далёком 2003 году и содержал 8 треков. О нём мы сегодня и поговорим.

Вокальная манера Draconian – сочетание мужского гроулинга и чистого женского пения (т.н. «Красавица и Чудовище») и текстовые вставки в песнях, начитываемые чистым мужским голосом. Тематика – одиночество, углубление в себя, меланхолия, печаль, религия. Музыкально их творения – это утяжелённая медленная гитара, ритмичная небыстрая работа ударных, скрипки и хоры, клавишные, иногда – изменение темпа песен, переход с задумчивого и протяжного дума к более скоростной игре гитар. В целом, музыка Draconian удивительно цельна и атмосферна. Песни создают именно такое настроение, какое и должны – безысходности, мрачности, рефлексии и

меланхолии, но, вместе с тем – внутренней силы, надежды. Сочетание «красавица и чудовище» поражающе контрастно и оказывает на слушателя сильное влияние.

Первый трек пластинки – «The Cry of Silence». Боль и одиночество – вот тема этого плача тишины... «I have a thousand reasons to die / and many millions of tears to cry... in silence». Медленное и однообразное начало, тягучие тяжёлые риффы дума прекрасно передают настроение. Тексты пронизаны печалью и безысходностью. Затем темп убыстрится, гроулинг становится вдвойне яростным... Печально-красивые звуки клавиш пианино завершают удивительно цельную и сильную композицию.

«Silent Winter». Тёмная готическая композиция, одна из лучших на альбоме. Она не такая однообразная, какой может показаться первая песня; более энергичная, но не менее интересная.

«A Slumber Did My Spirit Seal». Великолепная работа вокалистки. Это одновременно и тяжёлая, безысходная, и нежная песня. Если говорить о тексте, то он состоит из двух повторяющихся час-тей. Лирика, как указано в буклете, принадлежит перу английского поэта-романтика Вильяма Вордсворта (1770-1850).

«The Solitude». Одиночество. Мягкий голос скрипки сменяется дисторшн-гитарой, жёсткий гро-улинг – нежным голосом вокалистки. Тяжёлые раздумья, безысходная атмосфера. Помощи ждать неоткуда... Навсегда в одиночестве. «Forever I see, forever I hear, forever I smell, / forever I taste and forever I feel the solitude...»

«Reversio Ad Secessum». «Please, give us wings to fly! / Without love our world dies... it dies!». Песня-плач, песня-мольба.

«The Amaranth». Великолепная песня о любви. Это трудно описать словами, просто поверьте – она очень хороша. «Will she rise in him? / Will he rise in her?».

«Akherousia». Здесь звучит акустическая гитара и нет гроулинга. Потерянность в этом мире, и вместе с этим – надежда вырваться из него.

«It Grieves My Heart». Завершающая альбом песня-обличение. Гроулинг здесь злобен, как нигде больше, а женский вокал – протяжно и безысходно чист и нежен. Композиция заканчивается по-степенно затихающими приглушёнными звуками дыхания.

Итог: В целом работу можно охарактеризовать как цельную и удивительно мощную. Группа не слишком популярна, да и жанр считается экстремальным, но если вы устали от стандартного хэви или пауэра и хотите чего-нибудь нового – попробуйте послушать эту атмосферную и философскую пластинку шведской дум-группы Draconian.

Автор: E.D.

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

НАСТОЛЬНЫЕ
ИГРЫ

РОЛЕВЫЕ
ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

РАССКАЗЫ



МОЯ КРЕПОСТЬ

Янту понравилось странное изобретение прошлого, он долго созерцал танец огненных язычков, а потом забрался внутрь камина. Комнату озарил белый свет, с треском на пол посыпались искры. Крутясь вокруг своей оси, шар полыхал ярче пламени, словно вбирая в себя огненные потоки.

Я вышел на балкон, Янт выскользнул из камина и полетел следом.

На полотне бирюзового небосклона обозначилась красная полоска восходящего солнца. Над го-ризонтом возвышались ульи градо-домов, дуги высокоскоростных линий передвижения, острые шпильки излучателей и купола защитных экранов. Шар сделал несколько кругов вокруг меня и остановился у правого плеча.

- О чем твоя печаль? – шуршащим голосом поинтересовался Янт.

- Прошлого, - ответил я. – Разве силен тот, кто не смог победить слабость?

- Разве ты слаб? – переспросил шар, в бесцветном голосе скользнуло удивление.

- Я про остальных, ушедших и сдавшихся.

- У нас есть такое выражение, если перевести его на ваш язык, то прозвучит примерно так: «выживает сильнейший».

- Возможно, - согласился я.

- Каков же будет твой ответ? – спросил Янт.

- Мне надо подумать.

Я поднял руку к груди, разжал кулак, на ладони камень, булыжник серого цвета с красными вкраплениями.

Я навел курсор на здание алхимиков, щелкнул на опции «upgrade», на экране высветилась над-пись «недостаточно ресурсов». Чертыхнувшись, выбрал казармы, к сожалению и здесь заоблачная цена на модернизацию. Денег в казне хватает чтобы нанять десяток вояк и устроить вылазку, но я не хочу нападать. Я хочу развиваться дальше! Пусть агрессоры напорются на мои оборонительные сооружения, застрянут в ловушках, попробуют переплыть ров, а если уж доберутся до стен крепости, то только тогда отведают холодной стали моего клинка. Но тупая игра не как не могла понять моего желания и продолжала нудить: «нехватка ресурсов, нехватка ресурсов».

Пальцами оттолкнул мышку, вышел из игры.

- Доигрывайте без меня!

- Леха ты чего? – спросил Андрей, не поворачивая головы. Его лицо казалось еще бледнее в лучах неоновых ламп. Слегка поправив очки, он продолжал отчаянно кликать мышкой. – Они сейчас в атаку пойдут, меня же порвут одного. Давай возвращайся!

- Тупая игра. – ответил я, кликая на значке браузера. - Лучше я на баб голых поглазею.

- Какая муха тебя укусила? – спросил Андрей растерянно. – Давай возвращайся.

- Все, хватит. Надоело. Почему я должен играть по этим дурацким правилам? Нехватка ресурсов, не могли придумать чего-нибудь пооригинальнее. Ресурсов всегда полно, зато в голове у многих нехватка серого вещества. Андрей махнул рукой, вернулся в игру. Я открыл первый попавшийся сайт с новостями, взгляд ухватился за красочные картинки, крикливые заголовки забили голову. Не прошло и десяти минут, как мировая паутина вывела меня на сайты с возрастным ограничением.

После клуба мы отправились праздновать победу Кирченко. Он захватил замки Андрея и Василия, разгромил обоих, мои же постройки разнесли в первые минуты игры.

За кружкой пива Андрей обратился ко мне:

- Чего ты там навывдумывал в клубе?

- Да, ничего особенного. Надоели эти игры, вернее правила. Кто их писал, для кого?

- Вероятно такие же люди, как и все, - вклинился в разговор Кириченко. Мы соперничали с ним еще с первого класса, отбивали девчонок друг у друга, даже на секцию по самбо записались в одну группу, чтобы поддерживать конкуренцию. В итоге поступили в один ВУЗ, правда, распределили в разные потоки. Он частенько одерживал верх, но все-таки в большинстве случаев уступал мне, поэтому всячески старался вызвать на новый спор, задеть, обидеть.

- Лично мне они подходят, – продолжил Кирченко. - А если не умеешь играть по правилам, то нечего сваливать свои проблемы на остальных.

Я пропустил его реплику, рука потянулась за очередным бокалом с хмельным напитком. Кирченко поиграл желваками, довольный маленькой победой. Василий поспешил разрядить обстановку:

- В новостях говорили, что собираются запускать новый проект космической станции. Будут тестировать генератор искусственной гравитации. Так что скоро можно будет поселиться прямо на орбите, рожать детей, а то в невесомости кости не растут вроде.

- Да, круто, - восхитился Андрей. – Этакие островки жизни в пустоте.

Я поставил бокал, некоторое время все молчали, представляя диковинные конструкции, бороздящие холодный безжизненный космос, романтика. Я нарушил тишину и спросил:

- Зачем строить маленькие земли в пустоте? Нам бы тут разобраться, внизу, а не в космос лезть. Укрепить стены, вырыть ров, воспитать защитников – вот наша цель.

- А потом устроить поход на соседние королевства, да?

Василий замахал руками, показывая, как будет орудовать мечом во все стороны.

- Нет. Когда укрепим стены, возьмемся за передел фундамента, крепкая оболочка даст возможность заменить сердцевину, что постепенно вытеснит старое барахло. Словно пульсирующий шар, новый толчок изнутри, новое обновление.

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

НАСТОЛЬНЫЕ
ИГРЫ

РОЛЕВЫЕ
ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

РАССКАЗЫ



Кирченко сказал с легкой насмешкой:

- Но в играх такого не предусмотрено, апгрейд ограничен, борьба за ресурсы, дальше куешь кольчужки, растишь воинов и вперед сеять свою веру и правду.
- То в играх, - фыркнул я, - поэтому и не хочу больше играть.
- Так и в жизни так, - глухо подтвердил Василий, похрустывая сухариками. - Фирмы покруче подбирают под себя мелких, здоровая рыба жрет мелкую. Что сможет сделать акула киту?
- Но мы же не акулы, мы люди, - гневно возразил я. - В отличие от рыб мы меняемся, придумываем новое, совершенствуем старое.

Кирченко подозвал официантку, сделал новый заказ. Косясь на опустевшие кружки и оставшиеся крошки от сухариков, он произнес:

- От нехватки ресурсов все равно никуда не деться. Закончится нефть, вода, еда, вырубят все де-ревья. Что ты будешь делать в пустыне, строить крепость из песка?

- Придумаю новое топливо, очистители для воды и воздуха, переработаем старое. На Земле всего хватает, добывать надо то, что у тебя здесь - я указал пальцем на голову.

Принесли заказ, пока разбирали кружки сидели молча. Через некоторое время захмелевший Василий торжественно объявил:

- Да ну тебя, алхимик. По мне так лучше быть Конаном-варваром, скакать на коне, за спиной ду-бина, а впереди все новые и новые земли, где разные страны, красивые принцессы, отчаянные схватки, мужество и верность друзей.

На его реплику оглянулись девушки за соседним столиком, рыжеволосая даже улыбнулась угол-ками губ. Василий почувал откуда светит новое знакомство и провозгласил еще громче:

- За милых дам!

Мы подняли кружки, выпили.

Кирченко едко заметил:

- А ты так и будешь сидеть в своей конуре, превращать свинец в золото.

- Мне не нужно золото. А Земля она ведь круглая, бесконечные просторы закончатся и приска-чешь обратно в разграбленную пустыню своих прежних побед. Что дальше? Старость, сказки де-тям о лучших временах и старых подвигах?

- Кстати о детях, - подхватил Андрей. - Девочки то не против, пора перебираться за соседний столик.

Мы переглянулись, Василий и Кирченко были за, я поднял раскрытую ладонь.

- Идите без меня, сегодня я пас.

- Правильно, пусть остается, поддерживает очаг, - засмеялся Кирченко. - А мы завоюем новые королевства, захватим новых женщин. Глядишь, может и тебе чего привезем из б\у.

Они поднялись из-за стола, Андрей чуть задержался, дернул меня за плечо:

- Ну чего ты? А? Все так живут. А если земли будет мало, так мы в космос пожалуйем, как Василий сказал, осталось только искусственную гравитацию придумать.

- Ага, и искусственную радиацию, солнце... Ладно иди, я не обижаюсь, я больше на себя...злюсь, что не такой... как все.

За соседним столом раздался женский смех, контакт налажен, закусив губу, Андрей поспешил к ребятам.

Я допил пиво, не торопясь, одел куртку. За стенами бара была ночь, редкие звезды подмигивали сквозь городской смог, дорога к дому лежала через парк. Я двинулся по пустым улочкам, вышел на утопанную дорожку, которая привела в старый яблочный сад. Голову не покидала мысль о космосе. Я взглянул на небо. Черная пустота. Что нас там ждет, что скрывается во мраке? Может там есть жизнь, инопланетяне, которые прилетят и подарят новые технологии, привезут с собой ресурсы. Ага, как же. Нет там ничего! А если и есть, то такие, как и мы, Конаны-варвары, которые ринуться в космос чтобы завоевывать, грабить, добывать. Кто покинет уютное гнездышко, ради того чтобы нести свет низшим цивилизациям? Я даже в магазин не хожу пока холодильник окон-чательно не опустеет, а тут, получается, должен поделиться с продавщицей последним батоном. Наивно и неправда. В космос рвутся, чтобы отвоевывать, захватывать, отбирать.

Засмотревшись на небо, я споткнулся о камень. В злости подобрал булыжник и кинул ввысь. Он вернулся, упал, оставив гладкую выемку на земле. Я вдруг понял, что Земля - это остров, где царит закон и порядок, оплот, фундамент от которого можно оттолкнуться, и вернуться в случае неудачи. Маленькая песчинка жизни в океане тьмы. Если ее не станет, то мы просто утонем, растаем в пучинах мрака.

Я решил. С этого момента начну строить свою крепость, по своим правилам и главной целью будет - развитие. Я подобрал камень, спрятал в кармане, он станет первым кирпичиком в новом фундаменте.

На втором курсе перевелся в архитектурно-строительный, по старой дружбе продолжал встре-чаться с друзьями, за пивом обсуждали последние новости, победы на женском фронте, делились проблемами. Разговор про крепость остался в прошлом, но отношения изменились, негласно между нами выросла стена.

Первая контора обанкротилась, вторая продержалась дольше, встал на твердый фундамент только с третьей попытки. Начал со строительных материалов, параллельно разрабатывая проекты для крупных фирм. Ставку делал на качество и надежность. Вскоре вложения оправдались.

На том месте, где я нашел камень, было построено тридцати пяти этажное здание моей компа-нии. Первая башня, которая послужила основой для моей крепости.

Основные трудности начались, когда планету охватил космический бум. Страны боролись за право быть первой

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

НАСТОЛЬНЫЕ
ИГРЫ

РОЛЕВЫЕ
ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

РАССКАЗЫ



в освоении новых земель, что сулило им выгодный захват ресурсов. Один за другим космические корабли отправлялись на орбиты ближайших планет. Люди грезили галактическими путешествиями, а я «укреплял свои стены». Новые разработки в области медицины значительно увеличили срок жизни, многие болезни отступили. Исследования и открытия новых материалов позволили создавать более сложные и устойчивые к нагрузкам корабли, а моя крепость становилась крепче с каждым днем.

И вот наступил критический момент. «Великий исход». Армады космических станций с миллионами людей на бортах отправились покорять бесконечные пространства. Но были и те, кто остались. В основном ленивые, безвольные, и те, кто боялся перемен и будущего. Они составили четыре процента из пяти оставшихся. Я делал ставку на последний процент. Нам предстояло переделать оборудование, усовершенствовать гигантские заводы-конструкторы и роботизированные установки, перестроить города для более эффективного использования, переплавить миллиарды тон ненужных более приспособлений, переработать весь мусор. Мы не страшились предстоящей работы, ведь мы строили нашу крепость.

Мы не смогли победить физическую смерть, но отодвинули ее на неопределенный срок, главное - сохранить среду обитания, в которой мы можем быть почти бессмертными.

Мы установили защитные оболочки, нам стали не страшны кометы и метеориты. Все планеты солнечной системы окутаны энергетическим слоем, установки позволяют поддерживать стабильное состояние этого кусочка вселенной. Развитие перешло на новый этап.

Вернулись многие корабли. Но никто не смог прижиться на новой, изменившейся планете. Люди, загнанные в космические банки, очень отстали в своем развитии и продолжали деградировать, пока совсем не растворились в прошлом.

Будущее открывает новые горизонты. Оглядываясь назад, я готов сделать следующий ход.

Я шагнул в пропасть, от пола отделилась прозрачная полоса, удлинилась, нога уперлась в стеклянный мостик. Шар поравнялся с боку, для Янта не действует гравитация нашей планеты, или в его тело встроены особые механизмы. Я продолжал идти, мостик все удлинялся, сквозь прозрачный материал блестят купола, остроконечные пики небоскребов, вдоль домов петляют полосы дорожного терминала, проносятся капсулы с пассажирами. Город-страна-мир-Крепость живет и развивается.

- Каков будет твой ответ Алексей? – напомнил о себе Янт.

Я взглянул на корабль, который закрыл половину неба. Черные пластины обшивки впитывают солнечные лучи, редкие огни пляшут на различных частях космического судна. Боевые пушки грозно нависли над городом. Я задумчиво потер подбородок, спросил осторожно:

- Не знаю, достоин ли...?

- Ты смог развиваться без внешних подпорок, тебе не нужно было соперничество, власть и богатства. Ты понял главную цель. Для тебя открывается дорога на следующий уровень. Сотрудничая с нами, ты обрешь безграничные возможности. Сними защиту, и мы заключим мир.

- Мы разве воевали? Любой странник желанный гость в моей крепости.

- Убрав барьеры, мы упрочим связь, наладим свободный обмен ресурсами и беспрепятственное передвижение.

- Ты до сих пор не понял Янт, - усмехнулся я. - У нас хватает ресурсов, мы черпаем их внутри себя, а все вокруг это производное от наших мыслей.

Шар вспыхнул огненно красным.

- Но это безумие, у вас нет будущего! Мы предлагаем сотрудничество.

- Все что нам надо, находится у нас здесь, - сказал я, указывая пальцем на голову. - И для будущего там тоже есть место. Так что милости просим в гости в любое время.

- Нам не нужно ваше чертово гостеприимство, - голос внутри шара сорвался на крик, по его окрестности заплясали бардовые искорки. - Нам нужны ресурсы!

- Я думаю, многие из людей согласятся на сотрудничество, для них это будет отличный опыт, - мягко сказал я, пропустив последнюю реплику собеседника.

Шар стал коричневым, по кораблю пошла рябь, открылся нижний шлюз, из темноты проема вылетела капля. Вряд ли это какое-то оружие, ведь Янты знают – один мой намек и силовые поля пошлют пришельцев к антиматерии.

- Нам не нужна ваша биомасса! Нам нужна ваша...

Янт понял свою ошибку и замолчал. Капля приблизилась к нам, шар двинулся внутрь. Я продолжал стоять на тонком прозрачном мостике, наблюдая, как капсула вернулась в лоно корабля. Открылись турбины, показались раскаленные кольца генератора. Я включил внутреннюю связь, Янт не замедлил этим воспользоваться:

- Мы вернемся, в следующий раз твои стены рухнут. Пройдет время и ты уступишь.

Корабль медленно развернулся, из турбин вырвалось пламя и огненная плазма, как бы случайно направленная на защитную оболочку планеты. Силовое поле отразило нападок, поверхность, словно мыльный пузырь окрасилась в лилово-зеленые цвета. Я произнес прощальные слова, смакуя последнюю фразу:

- Что для меня время, когда у меня есть крепость! Моя крепость

Автор: Ланайан Альвазаров

ОБОЗ



