Петр Тюленев (dofin@rolemancer.com)

Лучшие Настольные Игры

Искусство волшебства

Жанр: *настольная ролевая игра*
Производитель: *Хобби-игры, Atlas Games*
Сайт издателя: *www.hobbygames.ru*
Количество игроков: *2-10*
Длительность партии: *варьируется*
Язык игры: *русский*



"Искусство волшебства" относится к ролевым играм — особому роду игр, нацеленных не на победу, а на получение удовольствия. В большинстве ролевых игр игроки представляют собой воображаемую компанию персонажей, которая путешествует по воображаемому миру и переживает воображаемые приключения. Один из участников игры называется мастером: он отвечает за соблюдение игроками правил и поведение всего остального игрового мира, кроме самих персонажей.



Действие "Искусства волшебства" происходит в средневековой Европе. Однако Европа эта особенная, официально именуемая Европой Мифической. Как сказано в тексте игры, "в этой Европе рыцари изредка сражаются с драконами, бесы искушают людей, юродивые предвидят будущее, а нечистая сила губит урожаи и насылает моровые поветрия". И в этой же Европе скрытно от непосвященных работает могущественная организация магов — Орден Гермеса. Погрузиться в повседневную жизнь одного из отделений Ордена и предлагает ролевая игра.

Каждый игрок располагает персонажем: магом, спутником или челядином. Любой персонаж описывается по одним и тем же общим правилам. Он обладает восемью основными характеристиками (интеллектом и наблюдательностью, силой и выносливостью, обаянием и контактностью, ловкостью и проворством), добродетелями и пороками, а также способностями.



Добродетели представляют собой черты характера или способности персонажа, идущие ему на пользу, а пороки — то, что ему вредит. Это то, что присутствует у вашего персонажа постоянно. Способности, в отличие от них, имеют численное выражение и растут в процессе игры. Способности используются в то или иное время по желанию игрока. Например, если персонаж собирается обчистить карман горожанина или искромсать появившегося демона на кусочки, ему необходимо сделать проверку соответствующей способности. На успех проверки влияет как значение способности, так и случайным образом выброшенное число на десятигранной кости (входит в комплект). Таким образом разрешается большая часть игровых происшествий.



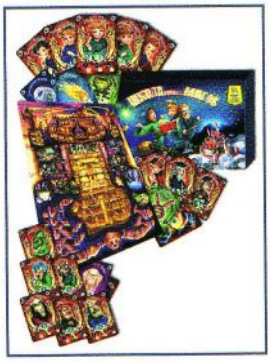
Главная изюминка "Искусства волшебства" — уникальная и стройная система игровой магии. Но не магией единой жива Мифическая Европа. Отдельная глава посвящена боевым правилам, также описаны путешествия, космология мира, исследовательская и научная работа, существует бестиарий — перечень противников персонажей.



Эта игра будет интересна как начинающим, так и опытным ролевикам. Первая в истории русская локализация известной ролевой игры (Ars Magica), качественный перевод, полная комплектация (к книге правил прилагаются карта мира и две десятигранные кости) — все это может доставить вам много часов приятного времяпрепровождения.

Школа юных магов

Жанр: *приключенческая игра*
Производитель: *Игр и Ко*
Сайт издателя: *www.igriko.ru*
Количество игроков: *2-6*
Длительность партии: *от 30 минут*
Язык игры: *русский*



Ваше личное отношение к Гарри Поттеру может быть каким угодно, но факт остается фактом: несовершеннолетний британский волшебник не замедляет своего триумфального шествия по планете. Косвенным подтверждением тому являются многочисленные клоны Гарри: Таня Гроттер, Порри Гаттер и даже китайская книга "Гарри Поттер и леопард идут к дракону".

Игровая индустрия не отстает от книгоиздательской — в конце прошлого года российская компания "Игр и Ко" объявила о выходе своей новой настольной игры "Школа юных магов". Согласно одной из легенд, которыми уже успела обрасти новинка, идея игры пришла в голову 11-летней дочери главного редактора компании. Отечественный издатель Поттера проектом не заинтересовался, а правообладатели запросили такую цену за использование марки, что "Игр и Ко" оставалось только выдумать свой собственный мир, довольно сильно напоминающий творение Дж. Роулинг. И компания не прогадала: на нескольких выставках у павильона с громадной рекламой "Школы юных магов" толпами собирались юные волшебники всех цветов и возрастов.



"Школа юных магов" сделана по всем мировым канонам игростроения. Игрокам предлагается выбрать одного из шести персонажей — учеников магической школы. Каждый из шести персонажей описывается четырьмя характеристиками: магическая энергия, интеллект, юмор, сила. Первая необходима для творения заклинаний, а остальные три используются в сражениях и других игровых ситуациях.

За ход каждый из персонажей может совершить пять действий, в том числе: переместиться между помещениями школы, изучить заклинание в одном из классов, посетить библиотеку или же отправиться исследовать подвалы, подземелья, чердак и башни школы-замка. Настоятельно рекомендуется заканчивать ход в спальне: у шатающегося по школе ночью ученика могут быть серьезные неприятности со сторожем.

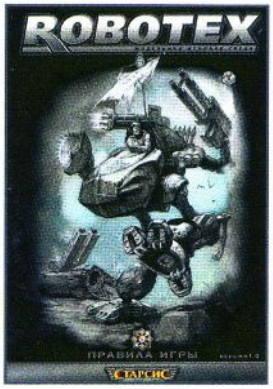
Комнаты-классы служат для изучения разнообразных заклинаний. В каждом кабинете преподаются чары той или иной направленности. Игрок, чей персонаж выучил заклинание, получает соответствующую карточку. Впоследствии он может использовать эти карточки, например, в путешествиях по неизведанным закоулкам школы. В них таятся самые разные неожиданности: от артефактов и ловушек до чудовищ и страшного сторожа. Вот тут-то и пригодятся выученные заклинания. Впрочем, до смертельных исходов дело почти не доходит: веками отлаженная медицинская служба школы всегда придет на помощь попавшему в беду ученику.

"Ну, а в чем же смысл?" — спросите вы. А смысл в том, что практически каждое действие персонажа, будь то изучение заклинания или ночная прогулка с последующим выговором, приносит ему определенное количество победных очков (в первом случае положительное, во втором — отрицательное). И побеждает тот, кто первым наберет определенную сумму. Авторы предлагают играть до 80 очков, но вы можете договориться о другой сумме в зависимости от времени и желания.

В общем и целом — большой шаг в отечественной игровой индустрии: множество карт (216!), различные и в то же время равноценные стартовые положения, элемент общения, определенная вариативность игрового поля. Все это с лихвой компенсирует немногочисленные минусы, связанные с несколько сумбурно написанными правилами. Сыграйте с младшими братьями, сестрами или своими детьми — они придут в полный восторг!

Роботех

Жанр: *военно-тактическая игра*
Производитель: *Технолог*
Сайт издателя: *www.tehnolog.ru*
Количество игроков: *2 и более*
Длительность партии: *от 1 часа*
Язык игры: *русский*



В четвертом тысячелетии человеческая колонизация Космоса окончательно вышла из-под контроля. Связи между планетами и звездными системами распались, и человечество в очередной раз погрузилось в темные века. Тысячелетие раздробленности и локальных войн, во время которых целые планеты превращались в безжизненные куски камня, закончилось образованием Протектората — могущественного торгового объединения. А тем временем на другом краю Доминиона человека набирала силу таинственная Империя — потомки звездных разведчиков.



Две силы не могли не столкнуться друг с другом, и новая война, на сей раз в масштабах Галактики, разгорелась с новой силой. Таково краткое описание мира Старсис, игровой вселенной, созданной отечественной фирмой "Технолог".

"Технолог" — один из крупнейших производителей настольных военно-тактических игр. Одна из таких игр — "Роботех", уже названная отдельными обозревателями российским BattleTech'ом. Для непосвященных скажем, что BattleTech — это всемирно известный варгейм с участием боевых роботов, многоэтажных машин разрушения, управляемых специально обученными пилотами.

В "Роботехе" игрокам предстоит принять командование небольшой бронированной армией, которая будет состоять как из легких (бронеходы и шагающие "рапторы"), так и из тяжелых



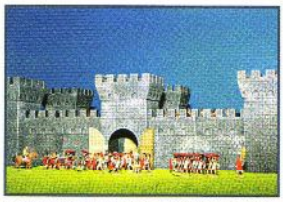
(роботанки, гравилеты и сами боевые роботы) машин. Играть можно за любое количество сторон и с любой целью (примеры сценариев приведены в книге правил: захват объекта, захват территории, сбор трофеев). Фактически это локальные миссии, из которых складывается большая галактическая война.

Игроки ходят своими боевыми машинами по очереди. У каждой машины есть определенное количество очков действий, которые она может израсходовать за ход. Очки действий тратятся на передвижение, повороты, стрельбу, ближний бой, ремонт и т. п., причем "стоимость" каждого из этих действий зависит от типа машины. Стрельба происходит в два этапа: сначала делается проверка на попадание (зависящая от расстояния между машинами, мастерства пилота и других факторов), затем — проверка на пробивание брони. В случае успеха обоих бросков (для них используются двенадцати- и двадцатигранные кости) машине наносятся повреждения, которые рано или поздно переходят в критические. Аналогичным образом, только без проверки на попадание, обсчитывается ближний бой.

Правила очень просты и написаны понятным языком, и вместе с тем по уровню не уступают современным зарубежным варгеймам. Миниатюры достигают 12-14 см в высоту, прекрасно поддаются покраске, а главное — чрезвычайно разнообразны. Одних видов стрелкового оружия в игре более двадцати. Продукт и для коллекционера, и для игрока — причем на порядок дешевле заграничных аналогов.

Эпоха битв

Жанр: *военно-тактическая игра*
Производитель: *Звезда*
Сайт игры: *ageofbattles.ru*
Количество игроков: *2 и более*
Длительность партии: *от 2 часов*
Язык игры: *русский*

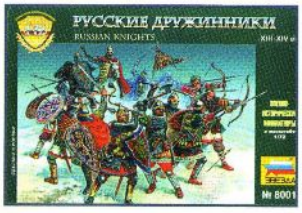


Компания "Звезда", известная огромной линейкой сборных моделей самолетов, танков и другой военной техники, стала первопроходцем на отечественном рынке исторических военно-тактических игр. "Эпоха битв" — это целая серия наборов миниатюр (масштаб 1/72), от древнегреческих спартанцев до крестоносцев, а также крепостей и прочих деталей ландшафта. Это еще и общая игровая механика, которая позволит вам столкнуть в одном сражении монголов и персов, римлян и крестоносцев,



древнерусских дружинников и греческих спартанцев.

Бой происходит по принципам лучших варгеймов. Ваши воины могут передвигаться в соответствии с показателем движения, напасть на противника (ваша атака против его защиты), некоторые — стрелять (показатель стрельбы). В сражении атакующий бросает двадцатигранник, и если результат попадает в промежуток между атакой нападающего и защитой обороняющегося, последний гибнет. Качество же стрельбы зависит прежде всего от расстояния до цели.



Разнообразия битве прибавляют многочисленные модификаторы. Укрытия, боевые порядки, взаимное расположение сражающихся — все оказывает влияние на результат схватки. Запутанно? Только на первый взгляд: модификаторы вполне логичны и прибавляют системе реалистичности.

На текущий момент в магазинах продается около полутора десятков армий "Эпохи битв" по весьма умеренной цене, плюс особые отряды вроде колесниц и боевых слонов. Также выпущено пять более крупных наборов, посвященных одному сражению. В них входят противостоящие армии, укрепления и, конечно, правила. В планах "Звезды" — развитие линейки вплоть до Наполеоновских войн.

"Эпоха битв" располагает собственной интернет-страницей, на которой вы можете найти дополнения к правилам и сценарии сражений, узнать о выходе новых наборов и задать свой вопрос разработчикам. ◆

Описанные настольные игры можно найти в магазинах игрушек, книжных магазинах, супермаркетах, специализированных игровых клубах.