

ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ



СУМЕРКИ ИМПЕРИИ

Жанр: стратегическая настольная игра
Производитель: Хобби-игры,
Fantasy Flight Games
Сайт издателя: www.hobbygames.ru
Количество игроков: 2-6
Длительность партии: 2-5 часов
Язык игры: русский



Некогда могущественная галактическая империя лазаксов распалась. На смену ей должна прийти другая — правда, основные разумные расы пока не могут договориться, какая. Цель проста, как апельсин — привести выбранную тобой расу на такую ступень развития, чтобы все остальные признали ее главенствующей в галактике. Однако на пути к этой цели вам придется хорошо поработать мозгами: казалось бы, все противники на виду, сидят за одним столом — а нет, каждый из них готов неожиданно выкинуть такую гадость, которая сразу обрушит весь ваш хитроумный план победы.

В игре шесть рас: классические люди-колонизаторы, торговцы-фелиноиды хаканы, воинственные насекомые сардак н'орр, ученые моллюски жол-нар, дипломаты ящерицы ксча и таинственные, но могущественные лэтены. Каждая раса, как уже следует из ее описания, обладает разными игровыми характеристиками, а также получает на старте разное количество денег и боевых единиц — несмотря на это, благодаря тщательному тестированию, у каждой расы одинаковые шансы победить.

Перед началом игры подготавливается игровое поле, представляющее собой двумерную карту галактики. В центре — планета-город Мекатол-Рекс, бывшая столица империи, на периферии — родные миры цивилизаций игроков. Поле выкладывается из шестиугольников, причем уже на этом этапе закладываются основы игровых взаимоотношений. Положить поближе к себе богатую планету, а противнику подсунуть астероидное поле или пустой кос-

мос — все это сильно скажется на ходе игры.

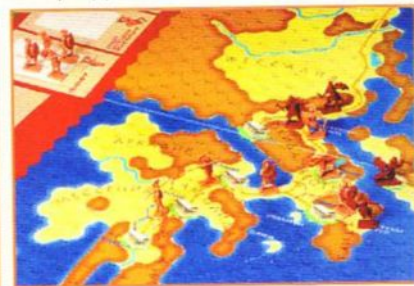
В игре четыре сферы: политика, экономика, война и наука. Одни расы сильнее в одном, другие — в другом, однако рассчитывающему победить надо будет равномерно развивать все четыре. Каждый ход — игровой год — открывается политической фазой. Игроки голосуют за некоторый закон, взятый случайным образом из возможных. При этом используется влияние рас, зависящее от их планет. Затем идет экономика: получение кредитов, которые приносят все те же планеты и торговые соглашения, а также закупка новых боевых единиц. Следующий этап — война: армии игроков летают по галактике, сражаются в космосе и захватывают планеты, как ничейные, так и своих соперников. Наконец, если военные расходы не поглотили весь бюджет, можно изучить одну из 20 технологий, дающих ощутимые плюсы в игре. В галактике начинается новый год.



“Сумерки Империи” — захватывающая глобальная стратегическая игра, не уступающая своим компьютерным предшественникам (например, Master of Orion), а по отдельным параметрам и превосходящая их. Благодаря составному игровому полю, многообразию рас и накапливаемому с каждой игрой опыту ни одна следующая партия не похожа на предыдущую. Поклонников Twilight Imperium (английское название игры) вы обнаружите во всем мире, а в интернете находится множество сценариев и дополнительных правил для этой настолки. “Сумерки Империи” — отличный выбор, чтобы провести воскресный вечер в теплой дружеской компании.

300 СПАРТАНЦЕВ

Жанр: стратегическая настольная игра
Производитель: Звезда
Сайт игры: ageofbattles.ru
Количество игроков: 2
Длительность партии: 2-4 часа
Язык игры: русский



“300 спартанцев” — это одновременно полноценная настольная игра и стратегический модуль к варгейму “Эпоха Битв”, о котором мы рассказывали в предыдущем номере. Если “Эпоха Битв” предлагает игрокам принять участие во вполне конкретных сражениях, то в гексостратегии “300 Спартанцев” вам предстоит вести полномасштабную греко-персидскую войну. Один игрок будет выступать за греков, другой, соответственно, за персов. Действие происходит на красочной стилизованной карте Греции и Передней Азии, расчерченной на шестиугольники (отсюда и название — серии “Гексостратегия”). На карту нанесены горы, моря, города, реки, дороги и границы греческих полисов. Армии и флоты игроков представлены пластиковыми фигурками.

Экономическая составляющая сведена к минимуму. Ресурс только один — деньги. Греки получают их в качестве налога с принадлежащих им городов, персидскому военачальнику каждый ход выделяется некоторая сумма “из центра”. Есть и альтернативный способ — разграбить до основания принадлежащий тебе город. Тратятся деньги на закупку отрядов наемников, кораблей, а также снабжение собственных войск.

Схема призыва войск также различается у



персов и греков. Персы обладают регулярной армией, также присылаемой из центральных сатрапий империи. Поступают они довольно стабильно, но иногда не так быстро, как хотелось бы. И при этом требуют постоянной оплаты. Греки довольствуются ополчением, собираемым в каждом из городов. Ополченцы сражаются из патриотизма в пределах своего полиса, а за его границами также начинают просить денег. Помимо этого, оба игрока могут пользоваться услугами наемников. Флоты закупаются в любых приморских городах.

После призыва войска объединяются в отряды и армии. В главе каждой армии должен стоять полководец. Войска могут передвигаться по суше или по морю, на кораблях. Второй вариант экономит время, однако плывущий корабль в любой момент может попасть в шторм, заканчивающийся, как правило, уничтожением и корабля, и перевозимой им боевой единицы. Кроме войск и кораблей, у греков имеется скоростной отряд, который умеет добегать до захваченных персами городов и поднимать там восстания.

Если две армии противников сходятся, между ними случаются сражения. В сражении войска делятся на легкую и тяжелую пехоту. Повреждения наносятся в следующем порядке: сначала стреляет легкая пехота персов, затем ей отвечают греческие легкие пехотинцы, потом наносят удар тяжеловооруженные греки, а под конец действует персидская тяжелая пехота. Тот игрок, у которого было уничтожено больше фигурок, проигрывает. При поражении греческие войска рассеиваются по городам, а персидские — отступают. В морских сражениях принимают участие как корабли, так и перевозимые ими боевые единицы. Впрочем, если у вас имеются соответствующие наборы "Эпохи Битв" (греки и персы), вы можете дополнить ими тактику и проводить сражения по правилам этого варгейма.

Персы побеждают, если им удастся захватить все греческие города. Однако если армия персов разбита полностью — побеждают греки. Вы можете переопределить исход греко-персидских войн — причем столько раз, сколько вам захочется.

МИР ФАНТАСТИКИ НАШ ПОСТЕР

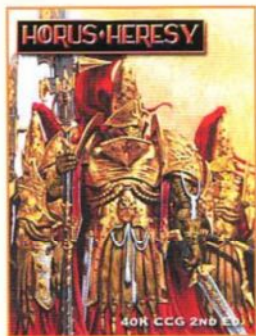
ВАРХАММЕР 40000: ЕРЕСЬ ХОРУСА (Warhammer 40K: Horus Heresy)

Жанр: коллекционная карточная игра
Производитель: Corgona, Sabertooth Games
Сайт игры: www.wh40k.ru
Количество игроков: 2
Длительность партии: 30-40 минут
Язык игры: русский

Любителям коллекционных карточных игр наверняка известна ККИ "Вархаммер 40000", изданная на русском языке компанией "Саргона" около года назад и ставшая серебряным призером конкурса "Игра года 2002". Теперь перед нами вторая редакция этой игры, основанная на исторических событиях мира "Вархаммер" — "Ересь Хоруса".

В далеком-далеком будущем многомиллиардное человечество расселилось по тысячам миров во всей галактике. Громадная цивилизация покоряла все новые и новые планеты, сот-

рудничая с древними эльдарами, воюя с жестокими орками; пока подпространство — варп — не извергло тучи демонов Хаоса. Галактическая война всех против всех продолжалась пять тысячелетий. За это время человечество было отброшено в развитии на много лет назад и распалось на изолированные островки, находившиеся под угрозой как иных цивилизаций, так и бесчинства Хаоса. Наконец на Земле, в колыбели людской расы, появился человек, которому было суждено изменить облик вселенной. Опираясь на сверхвоинов, генетически модифицированных Десантников, он — известный как Император — захватил верховную власть на Земле, а силой собственного разума



успокоил подпространство. Следующим должен был стать великий Крестовый Поход, целью которого было воссоединить человеческую цивилизацию. Для этой миссии Император создал двенадцать Примархов — сверхчеловеческих существ, полководцев и вождей. Однако происки Хаоса привели к тому, что инкубаторы с зародышами Примархов были рассеяны по галактике, а их содержимое — извращено. Императору удалось провести Крестовый Поход и собрать Примархов, однако исцелить их от прикосновения воли Хаоса было не под силу даже ему.

У одних Примархов оказались обезображенными тела, у других — отравлен разум. В числе последних был Хорус, первое и любимое творение Императора. День и ночь частицы Хаоса, угнездившиеся в его подсознании, непрерывно шептали ему о его могуществе, превосходстве и избранности. В конце концов Хорус сломался. По завершении Крестового Похода он поднял мятеж против Императора, расколов войска людей пополам и приняв помощь сил Хаоса. Ересь Хоруса началась на планете Истваан III, когда Хорус попытался уничтожить верных Императору Десантников разрушительной орбитальной бомбардировкой. Погибло более пяти миллиардов, однако большинство Десантников выжило в огненном аду и рвется отомстить. Как развернутся события на Истваане, чем закончится Ересь Хоруса? На какой стороне окажетесь вы? Теперь, с выходом новой коллекционной карточной игры, вы сможете дать ответы на все эти вопросы.

В основе игровой механики лежат правила первого из карточных "Вархаммеров", а некоторые аспекты напоминают другую игру от Sabertooth Games и "Саргоны" — "Боевой клич", о котором мы рассказывали в сентябрьском номере "Мира Фантастики". Игрок может выступать либо за мятежников Хоруса, либо за силы, лояльные Императору. И тот, и другой имеют право присоединить к своим армиям нейтральные войска. Сражение происходит на одной из двух планет: это либо радиоактивная пустыня Истваан III, либо процветающая планета Просперо. Для победы в игре игрок должен взять под контроль два из трех секторов планеты (эти сектора отображаются особым типом карт, которые выкладываются перед игрой на стол).

В колодах игроков присутствуют карты трех



типов: отряды, ресурсы и корабли. Отряды — пехотные и механизированные соединения, сражающиеся под началом игрока; ресурсы — все остальное, что может оказаться на поле боя (например, участок местности или влияние могущественной личности); корабли, как и положено звездолетам, висят на орбите охваченной войной планеты и оказывают наземным силам всемерную поддержку. Помимо иллюстрации и описания собственно отряда, ресурса или корабля, на их картах имеются еще два объекта: командная строка и кубик, использующиеся во разгаре сражения.

В начале хода игроки высаживают на планету свои войска. Они помещают в каждый имеющийся на столе сектор по одной карте с верха колоды, а затем берут оттуда 6 карт и высаживают их на свое усмотрение. Все "высаженные" карты кораблей отправляются "на орбиту" — складываются в отдельную стопку. Затем каждый из игроков выбирает по сектору, в которых происходят два сражения. В каждом конкретном сражении участвуют карты, высаженные в выбранный сектор; также оказывать поддержку могут корабли. Перед началом боевых действий каждый игрок берет в руку 6 карт с верха колоды: впоследствии он сможет использовать командные строки этих карт. Сражение — это последовательность военных акций, которыми могут быть стрельба, наступление, шторм, отступление, пропуск действия, использование способности карты в игре или командной строки карты в руке. Каждая из этих акций подробно описана в правилах, а ее результат определяется тактико-техническими характеристиками участвующих отрядов, использованием особых свойств-тактик, а иногда — успешностью "броска кубика". По завершении сражения сектор, в котором оно произошло, может перейти под контроль игрока, если у него осталось в нем достаточное для удержания количество войск. Тот, кто первым захватит два из трех секторов — победитель.

Битва на Истваане III или Просперо — только первый эпизод жестокой и кровавой Ереси Хоруса. В будущем выйдут новые расширения для игры с новыми картами, новыми планетами и новыми возможностями. В галактике всегда найдется место для войны — пусть даже и за обычным столом с картами вместо солдат. ♦

