

"Крылья ворона"

3. 2010



В номере:

- Вселенная "Legacy of Kain".
- Bloodriver Camp.
- Линия крови - часть 1.

Тема номера:

Мир "Blood Omen - Legacy of Kain".

2010(c) Grand Grimaire, Ravenloft, D&D.

Здравствуйте уважаемые читатели!



Вот и пришла пора, нашей новой встречи.

Темой третьего номера стала серия игр «Legacy of Kain», серия богатая в плане сюжета, запоминающихся персонажей, и царящей в игре готической атмосфере.

Помимо этого вас ждут материалы из «темных горизонтов», а именно домен в антураже вестернов «Бладрайвер Кэмп» и престиж-класс «пророк вечной тьмы».

Кроме того, наш новый автор Дракулина, подготовила первую статью, из планируемой серии, она поведает о образе Дракулы, как реального полководца, так и того кровососа что возникает на страницах книг и фильмов.

А также еще очень много интересных статей.

Приятного чтения, встретимся через месяц...

Авторская колонка (2)

Новости (3-4)

Вселенная LoK (5-6)

Обзор «Dark Prophecy» (6-8)

Превью конверсий (9-10)

«Blood Omnicide» - интервью (10-13)

«Reanimation LoK» - интервью (13-18)

Домен Bloodriver Camp (19-20)

Демилорд Caleb Kain (21)

Пророк вечной тьмы(22-24)

Линии крови 1 – Дракула (25-33)

Дракула студии Хаммер (34-36)

Ваш журнал можно скачать со следующих ресурсов:

[Гранд](#)
форум авторского сообщества
«GrandGrimuare».

[Серый кардинал](#)
в разделе «творчество».

[Крылья ворона](#)
на форуме «МРИ».

[Журнал «Крылья ворона»](#)
на портале «ФанФентези».

[Крылья ворона — Хрустальная Сфера](#)
на сайте «Ночной Ведьмы».

Авторы материалов:

Виктор «Grimuar» Лазарев

Илья «Mr.Garret» Садчиков

Павел «VorteX» Тимофеев

Вероника «Draculina» Скороходова

Rusminin

Новости 3 номера:



«Песнь Лелианы».

6-го июля BioWare выпустила новый контент-пак *Dragon Age: Origins* под названием *Leilana's Song* («Песнь

Лелианы»).

В этот раз, нам предстоит возможность оказаться в шкуре молодой девушки-барда по имени *Лелиана*. Каким-то образом, Лелиан впуталась в клубок политических и криминальных интриг. За ней начинается охота. Что бы избежать смерти ей придется использовать все свои навыки выживания и узнать «страшную тайну!»



«Пал Вавилон» - новая история Мира Тьмы, о демонах из сеттинга Inferno, в антураже древнего мира. Вавилон, шумеры, демоны. Эти темы не так сильно

затасканны как истории о вампирах, потому очевидно, книга будет интересна игрокам, интересующихся эстетикой древнего мира.

Созвездие Аю-Даг 2010

14 - 17 октября 2010 года в посёлке Партенит (Крым, Украина) пройдёт IV крымский открытый фестиваль фантастики «Созвездие Аю-Даг».

Кроме мастер-классов писателей фантастов, на фесте пройдет также показ спектаклей: театра «DEEP» (Луганск), С. Битюцкого (Ростов-на Дону), группы «СП Бабай» (Санкт-Петербург).

Регистрация участников производится в период с 1 августа по 10 сентября.

Сайт фестиваля: <http://audag.org>

ЖЖ-сообщество:
http://community.livejournal.com/aju_dag/



Tomb of Horrors/Гробница Ужасов.

Авторы: Ari Marmell, Scott Fitzgerald Gray.

Дата выпуска: 22 июля 2010

Твердый переплет, 160 страниц.

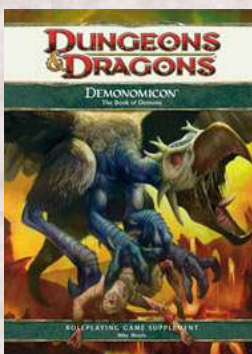
Цена: \$29.95

Смертоносные подземелья, возвращаются в мир Днд.

Это приключение повествует о гробнице скрывающей сокровища и тайны погибшего демилеча, однако гробница также под хавязку набита смертоносными ловушками и кровожадными тварями поджидающими в темном углу, неосторожных жертв.

«Гробница» может быть использована как одно из приключений в длинной цепочке кампании, так и проводится, в виде одиночного сценария. Она представляет собой ряд ловушек, сражений и сюжетных зацепок... Предназначен модуль для персонажей с 10 по 22 уровень, к книге прилагается цветная двусторонняя карта подземелий.

Demonomicon



Авторы: Mike Mearls, Brian R. James, Steve Townshend.

Дата выпуска: 22 июля 2010

Твердый переплет, 160 страниц.

Цена: \$29.95

«Демономикон» - книга правил описывающая демонов, начиная с самых слабых бесов и заканчивая повелителями демонических орд.

Стоит заметить что некогда у Днд были проблемы из-за участия в их книгах демонов и дьяволов, ибо многие «верующие» были «оскорблены» присутствием этих существ в

игре, а саму ДнД обвиняли в пропаганде сатанизма. Видимо менталитет людей меняется, или же «визарды» достаточно осмелели... но вернемся к делу.

Книга описывает быт и взгляды на мир обитателей Бездны, в ней есть правила для создания персонажа-демона, есть и множество нечисти которую можно выставить оппонентами партии, случайно или намеренно оказавшейся в жилище демонов.

Мир Тьмы: Зеркала / World of Darkness: Mirrors

«Возможно я мог быть другим, я мог быть вороном клюющим плоть мертвецов, мог быть змеем пригретым на сердце врага, мог быть ангелом скрывающим свое лицо под фарфоровой маской, или бешеным волком. Но я вижу это в осколках зеркала – я всегда буду монстров».
Соломон Берч (в редакторской обработке)



Новая книга Вод, содержит в себе:

- систему создания персонажа, основанную на таких духовных материях как – нравственность, добродетель, совесть и т.д.

(Более всего напоминает

человечность из линейки про вампиров, только раздробленную на несколько пунктов – прим. редактора)

- боевую систему, не ограничивающуюся на прямом конфликте и противостоянии, но и возможность сражаться на нравственном и моральном поле, иначе говоря растоптать противника сперва морально, а после уже добить физически.

- три настройки для правил мира тьмы – апокалипсис, мир темных сказок и мир темного будущего.

Книга доступна в PDF, если хорошо поискать по файлообменным сетям, то найти ее не составит труда.



«Мрачные тени» - ремейк...

Два года назад Тим Бёртон и Джонни Депп заявили о желании снять киноверсию сериала

«Мрачные тени». Сложнее всего

было выкроить для этого время. Теперь режиссер и актер согласовали свои графики и приступят к работе в январе будущего года. Сценарий напишет Сэт Грэм-Смит (автор книг: «Гордость и Предубеждение, и Зомби», а так же «Авраам Линкольн: Охотник на вампиров»).

«Мрачные тени», выходившие в эфир с 1966 по 1971 год, насчитывают свыше 1 225 серий.

Главными героями были вампиры, монстры, ведьмы, оборотни, призраки и зомби. Джонни Депп увлекался сериалом с детства и мечтал сыграть вампира Барнабаса — центрального персонажа этой своеобразной мыльной оперы. Теперь ему предоставляется такая возможность.



Комикс о вампирах-ковбоях.

Стивен Кинг и Скотт Шнайдер представили читателям «Американского Вампира» – новый комикс о преступнике с Дикого запада, который был социопатом еще до того, как стал вампиром. Комикс покажет новую породу вампиров, разрывающую

горло и вырывающую сердца – простите, фанаты «Сумерек». (Что-ж, эволюция образа кровососа (обязательно прочтите статью «линия крови», посвященную образам вампиров) видимо идет по кругу, сперва были злые и страшные вампиры, потом были просто злые вампиры, а ныне милые, которых хотелось расцеловать и забрать домой. Потому вполне понятна потребность в возвращении жестокого образа кровососов, но боюсь последует ответная реакция. Остается лишь гадать, сколь елейный образ вампира ждет нас в будущем – прим. редактора).

Это история первого американского вампира – Skinner Sweet – который присоединяется к еще более отвратительной группе вампиров, собирающимся разбогатеть с помощью грабежа на реке. (домен с ковбоями и вампирами, присутствует в этом номере – прим. редактора).

Мир «Legacy Of Kain»

Автор: Павел «VorteX» Тимофеев.2010

“Существует магическая операция максимальной важности: инициация новой эры. Когда становится необходимым произнести слово, вся планета должна искупаться в крови...”

Цитата из вводного видеоролика Blood Omen

Legacy Of Kain –серия игр, повествующая о вампирах и событиях в вымышленном мире Носгот. На момент написания статья насчитывает 5 официальных частей.



Сага стартовала в 1996 году с игры Blood Omen: Legacy Of Kain, которая была создана по концепции, разработанной компанией Silicon Knights. ВО повествует о судьбе дворянина Каина,

который был убит и воскрешен в образе вампира, получив шанс отомстить. Игра не испытывает большой любви к людям, человеческие персонажи по большей части являются второстепенными (хотя в прошлой жизни многие главные герои принадлежали людскому роду). Магия доступна только высшим существам – вампирам и представителям древних рас, что делает их подобными богам. Носгот населен различными существами - людьми, животными, чудовищами. По уровню развития мир находится примерно на уровне средневековья (в одной из частей саги он переживает индустриальную революцию).

Следующие игры серии (Soul Reaver 1/2, Defiance) были полностью созданы компанией Crystal Dynamics и развивают сюжет первой части. Именно поэтому приставка Legacy Of Kain (Наследие Каина) идет у них перед названием, а не после, как у первой игры. Игровой процесс немного видоизменяется от игры к игре, в целом представляет собой квест с элементами сражений и камерой от третьего лица. В LoK затрагиваются

такие темы как месть, предательство, путешествия во времени, судьба, проблема выбора и поиск истинного смысла. Самая новая часть саги Legacy Of Kain: Defiance вышла в 2005 году.



Центральным объектом Носгота являются Колонны – древнее сооружение, назначение которого – защищать баланс мира. Колонны (или столпы) были воздвигнуты древней расой, канувшей в забвение задолго до событий, с которых начинается сага. Колонны сами выбирают 10 хранителей – 9 хранителей природных сил (круг девяти), и хранителя баланса, стоящего отдельно от других. Задача хранителей – служить Колоннам, не допуская их упадка.

Колонны Носгота проходят через всю сагу как главный символ и центральный объект, вокруг которого развиваются события игры. Изначально, первую игру планировалось назвать Pillars Of Nosgoth. Позже, она была переименована в Blood Omen (Кровавое Предзнаменование, мир на пороге новой эры, которая наступит когда сбудется пророчество). Blood Omen сделана в жанре rogue rpg (или hack & slash) и подразумевает свободное путешествие по миру с линейным сюжетом, который развивается по мере прохождения. Игровой процесс сконцентрирован на вампирических способностях главного персонажа (питании кровью врагов или душами, смене формы, перемещении в мире духов), битвах с многочисленными врагами, использовании мощных артефактов, магии и решении головоломок. Есть много интересных нюансов, например видов крови несколько (и не вся кровь полезна), поэтому нужно следить за тем, какую кровь употребляешь. В отличии, от, например, Diablo, Blood Omen не изобилует большим

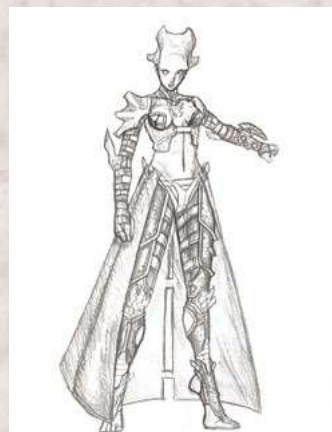
количеством различных предметов, но все доступное снаряжение и артефакты наделены уникальными свойствами и незаменимы на том или ином этапе игры.

Не хотелось бы рассказывать о конкретных событиях сюжета, потому что открытие их раньше времени может уменьшить удовольствие от прохождения. Если собрать воедино все события, освещаемые в LoK, то получится временная линия (точнее, несколько их) насчитывающая около 2500 лет. Ход истории не раз прерывается и переписывается заново. Идет война за власть над Носготом, в ход идут все средства – манипулирование временем, природой смерти, информацией и судьбой, физическое и полное экзистенциальное уничтожение противника (вырывание его персоны из потока истории). Сюжет, в общем, является наиболее сильной частью саги, персонажи колоритны и самобытны, хорошо проработаны и озвучены, история непредсказуема и таинственна. Каждая игра серии вносит свою лепту в общую картину, отвечая на вопросы прошлых серий и открывая перед игроком новые части головоломки, от правильности решения которой зависит судьба мира. Legacy Of Kain – красивая темная сказка; с началом, но без четко очерченного конца.



Dark Prophecy.

Автор: Rusminin



Что если бы кто-нибудь из читателей этой заметки, кто-то из ценителей и почитателей серии Legacy of Kain набрел случайно на скрытый от праздных глаз древний хронопласт и с его помощью перенесся бы в год

2004, в самое его начало? Не будет преувеличением сказать, что тогда бы он узрел международное LoK сообщество в состоянии настоящей эйфории. Буквально только что вышел Legacy of Kain: Defiance во всем своем великолепии. Вышел он где-то раньше, где-то позже, не говоря уже о легендарном баге во второй главе. Но фанаты, изголодавшиеся по продолжению, проглатывали игру буквально за раз. Однако прохождения самого по себе было совсем мало. Игра перепроходилаась, выискивались ответы на вопросы, собирались концепт-арты, обсуждались все новые и новые теории и сюжетные повороты, коими была насыщена игра. Да, наконец-то серия взошла на новую высоту: Defiance предстала, как сложная, комплексная игра с современной графикой, да еще и объединяющая в себе обоих главных героев, ведущая к драматическому и довольно открытому финалу. Повсеместно было ощущение, что вот,



наконец-то, серия встала на твердую почву и готова двигаться дальше, рвась вперед в полную силу. И полная уверенность, что продолжение выйдет если не завтра, так на следующий день, а мы ведь никого и не торопим. Лучше позже, но круче, продуманней и качественней. Но время шло, стихали обсуждения и диспуты, допроходила по 5 разу Defiance, даже русский Фан-сайт переехал уже на новый хостинг. Но о

продолжении не было ни слуха, ни духа. Молчал Eidos, молчали Crystal Dynamics, а время все шло и шло. И все больше и больше унывающее сообщество могло лишь мрачно наблюдать, как уходят со студии или из жизни создатели серии, как сама основа, которая производила серию гнила и медленно разрушалась, подобно Колоннам Нозгота. Эта то печальная временная линия и привела нас в год 2008.

И какого же было удивление обитателей этого года от того, что, оказывается, продолжение действительно делалось. И делалось в том самом эйфорийном 2004 году!



До сих пор ни слова об этом проекте не было проронено ни со стороны разработчиков, ни со стороны издателей. Однако же в 2008, спустя 4 года, похоже, что подошли к концу какие-то условия контрактов и художники, работавшие над концептами и моделями продолжения,

начали добавлять свои наработки в личные портфолио, что не ускользнуло от бдительного ока завсегдатаев международного Фан-сообщества. Более того, оказалось, что разработкой занимались не привычные нам демиурги из Crystal Dynamics, а люди из Ritual Entertainment, которые работали вместе с Кристаллами над Defiance. И теперь они выставляли образцы того, что они успели сделать за те шесть месяцев, до тех пор пока проект не был закрыт по неизвестной причине.

Первыми, чьи концепты и модели привлекли внимание Фанов, были:

-3D художник Ranjeet Singhal, который работал над Defiance в худ. Департаменте. В новом же проекте, он модифицировал модель молодого Каина.



-Художник по окружающей среде Jason Muck, который представил скриншоты своих трехмерных уровней, представляющих собой

заснеженный замок.

Недавние апдейты с новыми моделями подтвердили, что этот замок является Бастионом Малека, схожим с тем, каким он предстал перед нами в Blood Omen 1.

Вкупе с концептом молодого Каина, это наводит на мысль о том, в игре будут присутствовать оба Каина в подходящий исторический период либо, когда они оба активно действовали в Нозготе. А это либо время примерно



возле падения колонн, когда молодой Каин набирал силу, либо после Blood Omen 2, когда он уже строил свою будущую империю.

Возможно, что нам предстояло играть за оба воплощения Каина, возможно нам, старшему

Каину, предстояло остановить или изменить жизненный путь своего молодого я. Возможно даже, что предстояло изменить судьбу Хранителей или же узнать что-то новое об их судьбе, о чем говорят концепты Бастиона Малека.

-Художник Aaron Haussman (его концепты в данный момент недоступны, судя по всему он занимается переделкой своей странички)

Уже в 2010 году, еще одни сотрудники Ritual выложили свои концепты, созданные во время проекта Dark Prophecy. Известные как Gaston Brothers, они создали множество концептов Хилденов, которые, судя по всему, играли не последнюю роль в продолжении.



Примечательно, что при этом многие концепты представляют собой хилденов женского пола, что до этого в серии практически не встречалось, поскольку герои имели дела с мужским полом Хилденов. Изображение женщины-хилдена лишь один раз встречалось на фреске, а также Провидица из Blood Omen 2 скорее всего принадлежала к Хилденской расе.

Однако в этой игре нам, судя по всему, предстояло встретиться с женщинами Хилден, о чьих функциях можно лишь догадываться: были ли они воинами



или магами. Один из концепт-артов Крылатой женщины-хилден обозначен как “третья сестра”, что возможно говорит о некоем Братстве, или вернее Сестринстве, которое могло играть большую роль в Хилденском обществе, как религиозную, так и военную. Одно лишь

можно сказать практически точно – что в сиквеле нам предстояло глубже проникнуть в таинственное общество Хилден и узнать его потаенное устройство.

Помимо источников из Ritual, некоторое время назад в сеть попали новые, еще не виданные концепт-арты Даниэля Кабуко, ведущего Дизайнера серии начиная с Soul Reaver. На них изображены Ариэль в человеческом облике и Каин, в облике волка, а также в получеловеческом-полузверином облике. Однако они относятся к нереализованным в Defiance идеям, которые в игру не вошли из-за недостатка времени. Можно лишь гадать, собирались ли использовать их в Dark Prophecy.

Такое положение характерно и для всего проекта в целом. Какой бы он получился, Dark Prophecy? На чем бы был завязан сюжет? Кто бы играл главную скрипку? Как бы вновь извернулась змея времени и истории, уже который раз вынужденной терпеть очередной парадокс? Смогли бы Ritual Entertainment справиться на уровне Crystal Dynamics?

Ответов на эти вопросы нет. Остается лишь гадать и строить неподтверждаемые теории.

Но главный вопрос – завершилась ли бы серия, которую пытаются завершить с самой ее первой игры, но которая неумолимо продолжается? Или нам так и придется успокаивать себя тем, что окончание Defiance может быть приемлемо как окончание серии вообще? Будем надеяться, что воля серии к продолжению, некая общая воля разработчиков, художников, фанатов, наконец, сможет вытянуть серию из небытия. Чтобы нам не оставалось лишь разбирать тот прах, что остался от так и не родившегося проекта Dark Prophecy, чтобы мы увидели наконец продолжение. Продолжение, которое вышло.

Превью конверсий:



Reanimation: Legacy Of Kain Blood Omen - это проект по глобальной переделке **The Elder Scrolls IV Oblivion** во вселенную LoK. Мир воссоздается полностью практически с нуля: ландшафт, персонажи, звери и монстры, строения и т.д. Для воссоздания взята история, рассказанная в самой первой части эпопеи Legacy of Kain, а именно события Blood omen'a. Причиной такого выбора послужило как то, что это самая старая игра из серии, вышедшая ещё в 1996 году, наиболее нуждающаяся в относительно современной технической реализации, так и то, что начало серии единственное из всех игр хоть как-то относится к жанру RPG. Так как переделка происходит на базе движка игры The Elder Scrolls IV Oblivion, эти события подходят к задуманной в данной проекте конверсии как нельзя лучше.

В игре все начнется как и в оригинале - со смерти главного героя, Каина. Однако, с учетом уже вышедших частей, оригинальные события Blood Omen: Legacy of Kain могут пополниться соответствующими дополнениями. Можно будет вообще долгое время не уделять внимание сюжетным походам, а заняться побочными квестами или просто прокачивать своего героя, путешествуя по бескрайним просторам пока еще не затронутого всерьез распадом Колонн Нозгота.

На данный момент ведется работа над ландшафтом и, с притоком новых энтузиастов, "закипела" работа над городами, лесами, персонажами и т.п. Однако команда разработчиков все равно нуждается в новых людях, и из-за немалого объема требуемых работ, сроки выхода данного проекта пока остаются неизвестными.

Blood Omnicide

В марте 2009 года, на форуме фан-сайта ЛоК, некий Вортекс, выложил мавзолеей Кайна, трехмерную версию уровня из игры «Blood Omen». Сделанную на движке Darkplaces. Вортекс поделился своими робкими надеждами на создании полноценной конверсии оригинала в 3Д.

Сообщество разделилось – на тех, кто поддерживал начинания энтузиаста (таковых было большинство) и тех кто был уверен что у него ничего не выйдет. Вполне обычная ситуация, которая происходит с любым фан-проектом.

Основная идея проекта не изменилась до сей поры – как можно более точный и полный перенос оригинала, с сохранением дизайна и атмосферы.



Конечно многие выражали беспокойство по возможностям движка, все же Darkplaces это уровень первого Квейка и первого Халф-лайфа. Кривые текстуры, минимум спецэффектов, в общем все

то что графически намного лучше оригинальной игры, но ОЧЕНЬ далеко от современных стандартов. Впрочем все кто видел ролик проекта отмечают что игра очень хорошо смотрится, дизайн здесь выполнен на славу.

Однако скорость работы поражала, на Мавзолее, в котором было около 70 моделей, у Вортекса ушло всего около месяца. После создания отдельной ветки на форуме, стала набираться команда, так в основном «костяке» оказались три человека:

Вортекс - программирование, тектуры, уровни, да и вообще всё понемногу.

Кант89 - модели, проработка боевой системы.

mean_person - модели и 2д арт.

Уже в мае была готова модель узницы (см. скриншот) и проработана система погоды (поскольку вода отнимает здоровье вампира, дожди стали важной частью механики игры). Команда обхавелась мелкими утилитами,

плагиатами и редакторами для создания небольших объектов – пятен крови, травы. Булыжников и т.д



К августу было готово следующее:

- Доведена до ума система сохранения между уровнями.
- Была продумана и протестирована методика инсталлятора оригинальных ресурсов игры.
- Нарисовано небо.
- Проведена серьезная работа по оптимизации рендеринга на открытых пространствах.
- Проведено создание игровых систем (диалоги, триггеры).
- Доведена до ума боевая система.
- И многое другое...

Проект постоянно развивался, не останавливаясь на достигнутом.

Вышел ролик показывающий графику и дизайн уровня. В ролике была показана камера, проходящая сквозь ворота крепости. И спускающаяся в подвалы храма, где бродили зеленые скелеты. Пол усыпан шипами и залит кровью. И Кайн, который бродил по этим темным коридорам. Ролик стабильно набирал около 1000 просмотров в месяц на ютубе, что является вполне приличным результатом и показывает, что публике был интересен проект.

Тот самый ролик:

http://www.youtube.com/watch?v=g7Gdm2_UnOO

Проект отметил свою годовщину и медленно, но верно приближается к релизу.

Интервью с автором проекта «Blood Omnicide».

Респондент – Виктор «Гримуар» Лазарев

Интервьюер – Павел «VorteX» Тимофеев

1 - Расскажите немного о себе.

Я лидер проекта Blood Omnicide, работаю программистом. С детства люблю играть в компьютерные игры, а еще люблю заниматься их модифицированием.

2 - Расскажите кратко о вашем проекте.



Blood Omnicide – проект по воссозданию Blood Omen: Legacy Of Kain в 3D. Для простоты мы его зовем Омницид или БО. Наша цель – перенести игру на новый движок, максимально

сохранив оригинальный игровой процесс и атмосферу. Это, конечно, не отменяет некоторых нововведений, связанных с самой природой переноса (порой невозможно удержаться от идеи разнообразить игру новыми особенностями). Тем не менее, как можно более полное сохранение атмосферы и дизайна оригинала поставлено во главу угла и является первым пунктом в списке целей проекта. Второй пункт на повестке – открытость проекта для последующего модифицирования. На базе Омницида можно строить дополнения, расширения к основному сюжету игры.

3 - Какова специфика проекта? (движок, 2д/3д) Почему был выбран именно этот движок?

В основе проекта используется движок Darkplaces, являющийся потомком Id Tech 1. Движок создается с целью быть дружелюбным к модостроителям, с поддержкой большого количества разнообразных систем и мультиплатформенностью (поддерживается стандартная тройка Windows, Linux, MacOS). Меня в нем привлекла простота использования, гибкость языка QuakeC, который

используется в построении игровой логики и наполненность 'фичами'. Несмотря на связь с Quake, Darkplaces – движок самостоятельный, кроме модификаций на нем созданы и развиваются самостоятельные проекты, один из них в скором времени должен выйти на PlayStation 3.

Сама игра разрабатывается с нуля, уровни строятся с чистого листа, часть ресурсов – речь персонажей или видеоролики подхватывается из оригинальной игры. Поэтому для игры потребуется диск с оригинальным Blood Omen (версия для PC или для PlayStation).

Наверное, о чем еще стоит упомянуть в 'специфике' – это о редакторе карт. В качестве него выступает GtkRadiant, редактор уровней для движков от Id Software. Для нужд проекта мы проводим в нем некоторые усовершенствования, а



также ведем собственную ветку изменений в компиляторе q3map2. Костяк уровня из простой геометрии, потом сверху

накладывается детализация из 3D моделей (мы их называем пропс), сделанных в 3D пакетах, таких как Blender. Есть субтитры, поддержка локализаций, система материалов, векторные шрифты и многое другое. В игре используется масса технологий, старых и новых, скучно будет перечислять их все. Мы стараемся подходить к вопросу с практической точки зрения, фокусироваться больше на самой игре.

4 - Как вообще у вас возникла идея сделать игру?

Я давно уже занимаюсь модифицированием игр. Мысль создать трехмерный вариант уровня из Blood Omen вертелась в голове, и как-то я решил попробовать. В общем, сделал модель самого первого склепа и выложил на форумах legacy-of-kain.ru. Реакция меня если не смутила, то поразила точно, эмоции были очень положительными и после такого радужного приема можно всерьез задуматься, а почему бы действительно не сделать

порт Blood Omen на 3D? Такие игры как Quake или Doom купаются в морях модификаций и аддонов, а такая замечательная сага как Legacy-of-Kain ждет своего часа. Да и в целом, Blood Omen со своей свободой перемещения по миру, мощным сюжетом и хитрым балансом прекрасно бы смотрелся в 3D, как своеобразный вампирический S.T.A.L.K.E.R. (да простят меня фанаты за грубое техническое сравнение). С того момента я перестал говорить 'я', потому что к процессу присоединились несколько человек, и мы начали работу над играбельной демонстрационной версией.

5 - Почему именно сеттинг Лок стал основой для проекта?

Для некоммерческих проектов, коим является Омницид, такого вопроса обычно не бывает. Проект делается ради удовольствия (или ради опыта, каждый мотивирует себя по-своему). Лок – отличная сага, классика компьютерных игр. Blood Omen: Legacy Of Kain - игра, которая навсегда останется в сердцах игроков. Насыщенный мир, романтика возмездия, истина глазами мертвеца и неповторимая атмосфера делают эту игру уникальным представителем ролевого жанра.



6 - Какой сюжет у игры?

Сюжет полностью следует оригиналу, будет несколько небольших ответвленных путешествий, но не более. Сейчас мы нацелены на воссоздание оригинала, как опоры для последующих нововведений.

7 - Как проект изменялся под действием времени и к чему в итоге пришел?

Никак не изменился. Проект еще не готов,

находится в стадии интенсивной разработки. С самого начала было создано несколько руководящих документов – списков правил, по которым делается проект. Мы их назвали кодексами – кодекс проекта, кодекс разработчика и пр. С момента создания они не менялись.



8 – Расскажите, с какими сложностями вы столкнулись при работе над игрой?

Кратко расскажу об трех самых значимых проблемах, с которыми мы столкнулись и успешно боремся. Самый первый нюанс - это игровой баланс, простите за каламбур. С целью получить максимальное соответствие оригиналу, мы пошли прямым и безотказным путем – измерением в игре всего, что можно измерить, вычислением конкретных цифр и формул, и затем, воплощением этого с нуля в коде проекта. Полному измерению подвергается весь урон (от монстров, от ловушек, от всех видов оружия Каина), погодные циклы, времена и стоимость заклинаний и пр. Очень часто, точная формула не известна в явном виде (например сколько процентов защиты дает костяная броня), чтобы узнать её, необходимо измерить массу косвенных аспектов, например количество ударов, наносимых каину до его смерти от разных монстров. Учитывая, что кровь в жилах каина падает со временем, в финальный свод цифр необходимо учесть время, за которое проводилось измерение. В общем, иногда процесс подсчета принимает внушительные масштабы. Чтобы выяснить большинство цифр, за игрой в БО было проведено более 100 часов, и еще остается некоторая часть не выявленных аспектов. В решении данной

проблемы нам помогают сами игроки, от них требуется играть в оригинальную игру и минимальное знание математики, чтобы правильно проводить измерения.

Второй нюанс – ресурсный. Даже переделывая такую старую игру как Blood Omen, мы не можем воссоздать своими силами некоторую часть её ресурсов – а именно озвучку, музыку, видео, некоторые картинки. Поэтому было решено разработать программу, которая послужит мостиком между нашим движком и файлов ресурсов Blood Omen. Программа готова и работает в ядре инсталлятора, также желающие смогут её использовать для просмотра ресурсов оригинальной игры. Скооперировавшись с другими программистами, мы добились выявления спецификаций всех форматов, используемых в Blood Omen. Это дало еще большие возможности в воспроизведении локаций в максимально первозданном виде.

Третий нюанс – временной. Проекты основанные на энтузиазме обладают весьма ограниченными трудовыми ресурсами, поэтому даже оставшийся после исключения озвучки/музыки из списка рекреации контент, является слишком массивным, чтобы справиться с ним в приемлемые сроки. В Blood Omen много объектов интерьера и экстерьера, разнообразные локации и 150+ врагов. На данный момент решено исключить врагов из списка на моделирование (оставить только тестовые работы) и освободившиеся руки направить на создание локаций. Враги на первое время будут представлены спрайтами из оригинальной игры. Единственным исключением являются узники (так как они в виде спрайтов смотрятся чересчур коряво на фоне 3D). Это временное решение направлено на ускорение разработки; в будущем, конечно, планируется все сделать правильно в 3D. А пока, у нас есть время на исследование возможностей костяной анимации и спецэффектов смены форм, которые в 3D сделать немного сложнее, чем в 2D.

9 - На какой стадии завершения ныне находится проект? Нужна ли ему помощь (если нужна то в чем?)

Проект сейчас находится на стадии создания уровней для демо-версии, готово примерно 70%. Свежая кровь нам нужна, работы много. Сейчас над проектом трудятся 3,5 человека, для приемлемого продвижения нам нужно как минимум 10. Если человека нельзя найти – его можно нанять, поэтому мы открыли WM кошелек для лонаций. Самые трудоемкие задачи – это создание локаций и 3D моделей. В БО масса различных вещей, предметов интерьера. Нужна помощь с созданием моделей окружения (создание скетчей, моделей по ним и текстурирование) и строительством уровней, очень нужен аниматор для работ над узниками, главным героем и в последствии, персонажами.

Более детальную информацию можно найти на сайте проекта <http://www.legacy-of-kain.ru/bo1/omnicide.shtml>.

10 - Какие ваши дальнейшие творческие планы?

Освоить текстурные темы пещер и подземелий. В целом, продолжать работать, собрать сплоченную команду, в ближайшей перспективе закончить очередной 'майлстоун', в дальней перспективе, конечно, закончить проект. Ближайшие 2 события – это релиз геймплей-ролика и релиз демо-версии, где можно будет поиграть до колонн.

11 Как повлияли наш журнал, на ход разработки игры?

Мне понравилась статья "Жизнь средневековых НПС". Материалы такого рода полезны, они помогают направлять руку художников и моделлеров в нужное русло, отсеять ненужную романтичность. Будет здорово, если в каждом номере будут подобные материалы, дающие правильный или альтернативный взгляд на концепции темного фэнтези, стимпанка, известных персонажей и пр.

Интервью с разработчиками «Реанимации Лок».

Интервьюер – Виктор «Гримуар» Лазарев.

Респондент – Zzzmey (геймдизайнер).



1 - Расскажите немного о себе.

Родился вдруг, учился довольно, работаю степенно. Последнее – по специальности, но без сумасшедшего блеска в глазах. Матер-багатств служботруд не приносит (к сожалению, для существования, а

может, к счастью для дальнейших разудалых поисков), истерического удовольствия – тоже. Потому надеюсь на лучшее и вечно сую нос куда не просят в поисках реализованных мечтаний. Обожаю вкусную жареную картошку, своевременный бокал в нужной компании, успешный, настраивающий на полезное сон и удовольствие от с толком проведенного времени за тем, что нежно люблю и уважаю. А люблю и уважаю многое: людей (когда интересны и не сволочи), Фиф (Фэнтези и Фантастику в разных проявлениях – всегда, но только отличные), богатый Мир (а как же иначе? Он шикарный).

2 - Как вы попали в проект?

Банально. Через Интернет и благодаря сайту. Какому? Одному из двух, не уверен точно. Рылся-скакал по темам и наткнулся на клич замечательного идейника Вордалака. Мне это стало неумолимо интересно и я «тут же» забросил на новорожденный сайт «Реанимации» свой вариант одного небезызвестного поклонникам серии объекта, выполненный сразу в 3D. Этот пристрелочный набросок, вроде как, пошёл, с тех пор так и не могу оторваться. Да пока и не стремлюсь, похоже на то.

3 - Чем вам приглянулся сеттинг Legacy of Kain? Раз вы решили внести вклад в его развитие.

Конечно же, гигантскими роботами (коих здесь почему-то нет) и зубастыми моделями (штабеля,

армии зубастых моделей). Разобью этот вопрос на два или вычленю словесно две половины монеты, если будет угодно (привет, фанаты! Мы вас помним, мы вас видим! Мы с вами!). Сама серия мне приглянулась своей подачей давно привычных вещей нетривиальным образом – вампиры, полубожественные сущности, межрасовые отношения в агрессивном ключе – всё закручено так туго и своеобразно, что нельзя было не вдохновиться погружением в стильную своей жёсткой мрачностью вселенную.

Вторая половина вопроса касается, собственно, вклада, который решил внести во всё это удивительно притягательное безумие: а как можно было удержаться от искушения приложить свою творческую лапу, когда стали такие суд да дело? Как можно было остаться в стороне, когда можно лично поучаствовать во всём этом готично-фэнтезийном веселье? Самоуверенно решил, будто мне есть, что сказать, теперь это всё и вкладываю. По мере возможностей.

4 - Каким был первоначальный замысел и сюжет игры?

«Простецкий» донельзя. Воплотить возможностями «Oblivion» первую часть из знаменитой игровой серии, со всеми её милыми особенностями и прекрасной тематикой. Насколько мне известно, изначально особо далеко не заглядывалось, как в натуре поднять такую махину. Но было горячее желание и кропотливое убийство времени пополам с положенным на лопатки началом. Сюжет же должен быть осветить оригинальное времяпрепровождение, добавив к нему видение уже римейковых авторов и информационно-квестовую составляющую, которая бы ещё больше погрузила и увлекла игрока.

5 - Какими они стали в итоге?

Как ни странно, но такими и остались. Конечно, было много копий сгрызено и обломано, пока не вырисовалась хоть какая-то структура работно-командных процессов, но льщу себя надеждой, что к одной стабильной мысли мы всё-таки пришли. Какой? Не задумываться о неподъёмно глобальном, не пытаться сразу проглотить больше

чем сможем приобнять. Малыми шажками, аккуратными стежками и виртуозными движениями красться к ничего не подозревающей цели и вытворять, что должно и что нужно.

6 - Почему был выбран движок "Обливиона"?

За автора идеи говорить не берусь, но так понимаю, что за любовь миллионов к «The Elder Scrolls» вообще и за его более-менее удобную универсальность в создании непрофессиональных модификаций в частности. Ко всему прочему, он выдаёт приятную даже по современным меркам картинку и поддерживает множество сторонних возможностей, уже изобретённых народными (и не очень) умельцами.



7 - После ухода Вурдалака, кто стал руководить проектом?

Экий хитрый вопрос. У нас полная, неприватизированная и неприкрытая демократия. Ага, именно так – тоталитарная

демократия. Любое свободомыслие тщательно поощряется и тут же жестоко уничтожается в зародыше. На самом деле, каждый волен высказаться наравне с остальными и будет услышан, после чего спором и обществом решится итог. На практике, виртуальным лицом сайта и технической изнанкой заведует командер Фэйттривер, я осуществляю некий общий настрой в плане творчества. Живёт и здравствует старейший сценарист и пара забавных художников. Пережили многих, но всё ещё держатся.

8 - С какими трудностями вы столкнулись во время работы над игрой?

Со всякими. Никаких профи, одни поклонники, считай, с улицы. Кто-то, может, и монстричил на коленке какие-то модики, кто-то знает за какой конец держать перо или мышь, а кто-то даже все игры прошёл. Да только от проблем это, естественно, не спасает: модель самовольно обрастает лишними частями и полигонами, а после



не желает вставляться в игру; слишком сложный для реализации эскиз заставляет закипать креативную часть мозга, а слишком простой выворачивает собственного внутреннего эстета наизнанку; важнейший скрипт вдруг отказывается работать, а принесённый извне

оказывается полным хламом; в конце концов, текстура не натягивается, объект не редактируется, а сценарист объявляет голодовку, не желая мириться с жадой совершенства. Но главная трудность – отсутствие сотен сочувствующих, желающих помочь делом. Этого не отнять, в самом деле.

9 - Много ли сил и времени занимает работа над подобным проектом?

До... потери пульса. Почти. Большую часть свободного. Ведь хочется качества. Во всём и в каждом. В какой-то момент начинаешь ловить себя на мысли, что, мол, вот эта штука замечательно смотрелась бы на плане Зигштурла, а такую статую да на Кладбище, а вот эта картинка - вылитый... И «снится нам не рокот космодрома», а новые идеи и старательное пережёвывание моментов, даже обыденных в жизни, но таких непонятно как воплощаемых в игре. Что уж говорить про воссоздание такого избитого (и халтурного в большинстве своём, не побоюсь добавить) жанра, как фэнтези. Коровьих лепёшек – пруд пруди (и не хочется становиться одной из них), а тут ещё ты, непрофессионал и чего-то даже хочешь. А да, хотел и буду хотеть. И желать буду всегда только самого-самого, без оглядки и с надеждой на высокое.

10 - Как вы набирали команду?

Команда набиралась с самого начала и продолжает, скажем так, набираться. Вордалаком были созданы странички на некоторых тематических сайтах и форумах с гласом о помощи. Писали люди нередко, но – как правило – недолго (ибо энтузиазм, обычно скоротечен, когда необязателен и неоплачиваем). Сейчас самый полный набор по специализациям находится на нашем официальном сайте (ух, как браво звучит! Хе-хе).

11 - Какая помощь требуется проекту? Каких участников команды не хватает?

А всех участников команды, всех что были и не хватает (вот художника Doomclain, например, не хватает. О где же ты, где, наша мимолетная художница?!). А глобально, каждой направленности – моделлеров катастрофически нет и скриптеров не очень, за текстурщиков я вообще молчу (делаем только робкие шажки в этом направлении), звуковик, вроде как, появился недурственный, понадемся на лучшее. Кого бы лично мне хотелось прикрутить, так это поток сценаристов – вот уж где каждый полторный (ну да, даже не второй) и все считают, что если уж знают с какой стороны хвататься за клавиатуру, то вот прямо сейчас как наваяют... И ваяют, конечно, не просыхая. Какое-то время.

А в итоге не так это просто – творить словом интересно, масштабно, держа в голове сотни мелочей и с любовью к оригиналу в придачу. Но почти абсолютное большинство совершенно не задерживается, столь же быстро растворяясь, как и выныривая.



12 - Когда примерно будет завершен проект?

Есть одна чудесная фраза, нежно любимая разработчиками и жестоко презираемая рядовыми геймерами – «Когда будет закончен». Не могу сказать, что я всегда и целиком на стороне первых, но в данный момент не могу их не поддержать. Одно можно сказать точно – нескоро. Путь наш не полит кефиром, а на голову манка не валится, но мы стараемся и «все ещё живы!» Не забывайте про нас, и мы будем.



Респондент – Draculina (сценарист).

1 - Расскажите немного о себе.

Меня зовут Вероника, возраст - 19 лет, место рождения и проживания - Калининград (бывший Кёнигсберг). Учусь на экономическом факультете, хотя - будь моя воля - выбрала бы

более творческую профессию. С детства была "ненормальным" ребёнком (о чём окружающие часто и напоминали) - увлекалась (и до сих пор увлекаюсь) эзотерикой, мистицизмом, миром фэнтези (возможно, тут повлияло наследие родного города - несмотря на усилия застройщиков, в Калининграде довольно много мест, "дышащих" старой немецкой историей эпохи позднего средневековья).

2 - Как вы попали в проект?

"Вконтакте" мне прислали приглашение в группу, посвящённую серии игр Legacy of Kain, где я увидела тему касательно "воскрешения" первой части этой серии и поначалу отписывалась там - мне как-то сразу на ум пришла пара побочных квестов, и я решила поделиться своей идеей вслух:) Затем уже вышла на страницу самого проекта, где меня и зачислили в сценаристы.

3 - Чем вам приглянулся сеттинг Legacy of Kain? Раз вы решили внести вклад в его развитие.

На игру меня "подсадил" друг, протянувший диск с хитрой улыбкой. Это была последняя часть "Defiance". Игра как-то сразу зацепила, несмотря на то, что с серией я ранее была незнакома, а потому не понимала многих перипетий сюжета. Но привлекла атмосфера и сам игровой мир. На момент присоединения к проекту я перепрошла несколько раз "Defiance", "Blood omen 2", "Soul reaver 2" и с упоением играла в "Blood omen"😊

4 - Каким был первоначальный замысел и сюжет игры?

Первоначально мы хотели воссоздать мир Носгота таким, каким он был в первой части, но уже при помощи современных компьютерных технологий. Надо было максимально близко держаться сюжета, при этом учитывая сюжет всей последующей серии. Но разумеется, "обрамляя" его побочными квестами, которые "оживили" бы игровой мир Носгот.

Главный герой - Кейн - дворянин, обращённый в вампира весьма нетрадиционным способом - имплантацией Сердца Тьмы, которое до этого принадлежало древнему вампиру. Кейн родился уже как Наследник Баланса (то есть его хранитель, который отвечает за равновесие сил во всём Носготе), хотя сам об этом не знает. Собственно, поэтому его и втянули в то приключение, в котором он оказался.

5 – Каким он стал в итоге?

Первоначально концепция не изменилась, но обросла рабочими деталями😊
Главным концептором стал Zzzmey, почитать составленные им "мемуары игры" можно здесь: <http://reanimation.wheel-of-fate.ru/ru/forum/dnevnik-razrabochikov/zzzmeinyiy-istochnik-ili-kak-eto-byilo/view.html#2236>

6 - Почему был выбран движок "Обливиона"?

"Обливион" в качестве площадки для воссоздания "Blood omen" был выбран ещё до моего прихода, так что на этот вопрос особо сказать мне нечего.

7 - После ухода Вурдалака, кто стал руководить проектом?

Фактическим руководителем, ИМХО, стал уже упомянутый Zzzmey, хотя в проекте он официально

числится как "моделлер" 😊 Убедиться в этом можно, почитав составленный ИМ план работы: <http://reanimation.wheel-of-fate.ru/ru/forum/obsuzhdenie-proekta/re-razrabotka-i-obsuzhdenie-proekta/view-613.html#2243>

Да и вообще, Zzzmey - самый активный участник из всей команды😊

8 - С какими трудностями вы столкнулись во время работы над игрой?

Самая большая проблема - нехватка действующих участников в проекте и свободного времени у действующих. В частности, не хватает тех, кто делал бы модели, текстуры и скрипты.

9 - Много ли сил и времени занимает работа над подобным проектом?

Для меня работа над проектом отнимает достаточное, но не критично большое количество времени - поскольку тут многое зависит от того, как работают остальные участники. Ясно, что если текстурщик не успеет доделать свою часть работы, то моделлеру придётся ждать текстур, чтобы доделать модель.

10 - Как вы набирали команду?

Команда набиралась дистанционно, через интернет, поскольку все участники живут в разных городах. Для этого использовались различные

ресурсы - как крупнейший сайт по серии Legacy of Kain и сайт "колеса судьбы" (на домене которого, собственно, и находится сайт проекта), так и "вконтакте" и др.

11 - Какая помощь требуется проекту? Каких участников команды не хватает?

Как я уже говорила, больше всего потребность в скриптерах, текстурщиках, моделлерах. Далее по ходу работы потребуются композиторы. Однако наша команда не настолько велика, чтобы отказываться от тех, кто претендует на должность, не указанную в этом списке☺

12 - Когда примерно будет завершен проект?

Сложный вопрос... Всё зависит от того, сколько будет действующих участников в проекте. Именно **ДЕЙСТВУЮЩИХ**, а не тех, кто будет просто числиться в списке, но по каким-либо причинам не принимать существенного участия.

Респондент – FaithReaver (дизайнер уровней)

1-Расскажите немного о себе.

Андрей Горчаков в народе Faithreaver. Основные увлечения 3D графика, дизайн уровней, спецэффекты, горные лыжи и роликовые коньки.

2 - Как вы попали в проект?

Через форум Legacy-of-Kain.ru, я перестал его посещать где-то в конце 2007 года, т.к. споры по поводу серии игры мне довольно наскучили, можно сказать, что в этот момент я отрекся от звания «фаната игры». Но в начале 2009 года, меня почему-то снова потянуло туда и стало интересно, что нового происходит в мире ЛоКа. Таким образом, я познакомился с проектом. К тому моменту я уже некоторое время увлекался 3Ds Max, а как тогда, да собственно и сейчас 3D-художников очень нахватало. В том числе хоть я и сам лично не делал моды для «Обливион», но к тому моменту я много читал о том, как их делать и горел желанием что-либо сотворить самому. К счастью для меня на тот момент в проекте существовало несколько проблем, связанных с созданием качественного лица в игре. Но больше

всего меня зацепило, что сделать действительно качественное лицо считалось «невозможным», после 5 дней упорного прочесывания интернета в поисках знаний, загрузки 3-5 неизвестных мне программ, работ в 3D Максе и Фотошопе, мне удалось сделать и всунуть в игру довольно качественное лицо Мебиуса, видео которое можно найти на YouTube. Собственно такими были мои первые шаги в проекте.

3 - Чем вам приглянулся сеттинг Legacy of Kain? Раз вы решили внести вклад в его развитие.

Сюжетом. В сюжете этих игр только на первый взгляд можно увидеть, что все завязано вокруг вампиров, я не фанат вампиризма и мистики, но я больше атеист, чем верующий, хотя мне это совершенно не мешает верить в судьбу, а судьба и время - это как раз, то основное о чем идет речь в этих играх. В этом плане игра достаточно поучительна и для некоторых, возможно, покажет иную точку на теорию течения времени и что такое судьба. Я где-то вычитал, что сами разработчики при создании игры, находились под влиянием фильма «12 Обезьян» и идею о том как ведет себя время, взяли оттуда. В том числе в то время у меня также были схожие мысли о том, что не каждый Бог одинаково полезен и подобные подтекст в этой игре тоже можно найти.

4 - Каким был первоначальный замысел и сюжет игры?

Для пересказа всего сюжета нужна отдельная статья. Но вкратце: главного героя (Каина) убивают и превращают в вампира, после пудрят ему мозги и отправляют на убийство 9 хранителей столпов Носгота, которые олицетворяют баланс этого мира, но что-то случилось и добрые защитники земель стали разрушать этот мир, чтобы излечить мир и вылечить свое проклятие вампиризма Каин должен их убить, ему это удастся но в конце он узнает, что вылечиться от проклятия не получится, хуже того он сам является главным из хранителей и чтобы вылечить мир ему нужно будет пожертвовать собой. В последующих играх мы узнаем, что он собой не жертвует.

5 - Какими они стали в итоге?

В нашем моде сюжет мы оставим наиболее приближено к оригиналу и добавим побочные квесты.

6 - Почему был выбран движок "Обливиона"?

Много причин. Потому что в нем можно воссоздать весь мир Носгот целиком и полностью и включить все возможные локации и места, которые встречаются во всех играх серии, а не только в Блад Омен. Также создать этот мир нелинейным, не таким, каким мы привыкли его видеть во вселенной ЛоКа, тоже играет большую роль, как бы открыть завесу всех больших непроходимых скал, где мы будем иметь возможность идти не только по указанному нам пути, а сможем пойти куда угодно и когда угодно. И «временные рамки» обеих игры очень схожи с точки зрения, что они обе происходят в «средневековье».

Ну и конечно же движок Обливион относительно хорошо заточен под геймплей «Меч и магия», что встречается в обеих играх.



7 - После ухода Вурдалака, кто стал руководить проектом?

На данный момент, скажем так, признанного лидера в коллективе нет. Но непризнанными являюсь Я и Zzzmey, нас никто не выбирал, мы как говориться «сами пришли»☺

8 - С какими трудностями вы столкнулись во время работы над игрой?

Основная трудность это нехватка толковых людей, тех кто хочет заниматься проектом и в тот же момент знает свое дело. Проект полностью некоммерческий и базируется на абсолютном энтузиазме, к сожалению, многим этого энтузиазма не хватает, а другим не хватает знаний и опыта в сфере которой он хочет заниматься.

9 - Много ли сил и времени занимает работа над подобным проектом?

В идеальном случае почти все свободное время, но «жизнь» всегда дает о себе знать и забывать о ней нельзя, поэтому иногда приходится жертвовать проектом, а иногда наоборот. Но самое главное не останавливаться полностью, ведь можно и не вернуться. Но пока такого со мной не происходило. Я могу надолго отвлекаться от проекта, но я всегда слежу за активностью в команде и что в проекте происходит, а когда улаживаю личные дела, возвращаюсь и продолжаю работу.

10 - Как вы набирали команду?

Набор в команду до сих пор открыт, нам не хватает много людей. Поэтому сказать, что у нас есть состоявшаяся команда нельзя. Из 30-40 человек которые когда-либо приходили в проект, всего человек 5-6 остаются в нем самыми активными и эти 5-6 человек сидят в проекте с самого начала. Наш проект основан на энтузиазме, проект бесплатный и таковым останется, поэтому работа в нем должна быть как хобби, к сожалению многим не хватает того энтузиазма который присутствует у нас и они покидают проект. Но мы хотим возродить великую игру и снова о ней заявить, чтобы все фанаты Legacy Of Kain снова смогли насладиться давно забытой многими игрой, а фанаты Обливиона смогли познакомиться с этим чудесным сиквелом. Это наша основная цель.

11 - Какая помощь требуется проекту? Каких участников команды не хватает?

В основном не хватает людей, которые разбираются в редакторе Обливиона, скриптеры, 3D-художники и Концепт-художники

12 - Когда примерно будет завершен проект?

Когда будет сделан, но могу с уверенностью сказать, что не раньше, чем через 2 года – объемы большие☺

Бладривер Кэмп (Bloodriver Camp)

Bloodriver – под увеличительным стеклом:

К.у – 12

Экология – пустыня.

Год формирования – 742

Население – около 250

Расы – люди (99%), вампиры (1%).

Языки – английский.

Религии – нетю

Власть – анархия

Правитель – нетю

Лорд – шериф Калеб Кейн

Культурный уровень: Индустриализация (12).

Ландшафт: Бладривер Кэмп - это небольшой городок, вырванный туманами Равенлофта из выжженных солнцем пустынь Таинственного Запада. Сотня жилых домишек, особняк Калеба Кейна, похоронное бюро, таверна, банк, да дешевый бордель – вот что составляет застройку города, со всех сторон окруженного бескрайней красной пустыней. В нескольких милях на запад от Бладривера, располагается гряда столовых гор, да рельсы железной дороги кампании Васатч, которые выходят из тумана и, через несколько миль, вновь скрываются в нем.

На расстоянии пятнадцати миль от города, в направлении на юго-восток, расположена заколоченная ферма братьев Кригсби, пользующаяся самой дурной славой.

Основные поселения: Бладривер Кэмп (250 жителей – все люди). Ходят слухи, что на ферме братьев Кригсби живет не менее двух десятков отвратительных дегенератов. Несмотря на то, что к демихуманам здесь относятся вполне терпимо, но смотреть на них будут как на диковинку.

Языки – Английский.

Религии – Нет. В этой земле вера в Бога проходит с последними лучами заходящего солнца.

Народ: Бладривер Кэмп был вырван владыками Равенлофта из Мертвых Земель Таинственного Запада. Скорее всего, виной тому стала

трагическая судьба Калеба Кейна – лучшего стрелка этих мест.

Вместе с Кейном, в Домены Ужаса попали все обитатели маленького городка, в котором обитал будущий Демилорд.

Управление: Анархия. В Бладривере нет никакого представителя власти, поскольку местный шериф и все его помощники были застрелены Кейном в печально знаменитой перестрелке у бара «Веселая Мери». Несмотря на то, что обитатели города живут без всякой видимости закона, они находятся под надежной защитой Калеба – самого жуткого обитателя захолустного городка.

Торговля и дипломатия: Жители города сами обеспечивают себе едой, углем, а также прочими предметами необходимыми в повседневной жизни. Несмотря на уединенное существование, здесь с почетом принимают странствующих торговцев и никогда не выставляют путников за дверь.

За городской окраиной находится шахтерский подъемник, ведущий в золотую шахту. Несмотря на то, что Калеб не запрещал выработку драгоценного металла, шахтеры практически перестали копать золото и принялись добывать действительно необходимые в поселении железо и уголь.

Ресурсы – Уголь, золото, зерно, руда, железо.

Монеты – Цент и Доллар.

Магический рейтинг: 3. Из-за необычных особенностей домена, маги и клирики Равенлофта не способны инициировать в нем свои заклинания. Таким образом колдовать в Бладривере способны только персонажи знакомые с Хексарканой.

Персонажи: стрелки, маверики, разведчики и другие герои* таинственного запада (за исключением благословленных, храбрецов и шаманов). Благословленные не могут появиться здесь, поскольку силы добра давно отвернулись от проклятого городка.

* - детальное описание героев Таинственного Запада может быть найдено в сеттинге *Проклятые Земли (D20)* и других приложениях по вышеозначенной вселенной.

Интересные места

Бордель «Горячая Дженна». Любимое место шахтерского отдыха, способное предложить уставшему путнику много завлекательных развлечений. Кaleb до сих пор терпит девушек только потому, что они являются Вампурами и чутко слушаются его приказаний. Жители городка уже давно не удивляются тому, что путников, вошедших в Бордель, частенько никто потом не видит.

«Горячая Дженна» является обителью зла первого уровня.

Похоронное бюро Флетчера. Старый гробовщик Флетчер постоянной занимается сборкой новых гробов и поиском дерева, необходимого для собственной деятельности. Несмотря на то, что местные жители умирают довольно редко, гробовщик всегда занят любимым делом.

Золотые прииски «Ред Грейз». Несколько лет назад, эти шахты были самой большой ценностью маленького городка. Когда туманы похитили Бладривер Кэмп, все попытки шахтеров наладить добычу золота наталкивались на непреодолимые трудности. Мало того, в шахтах пропало несколько групп золотодобытчиков. Естественно, что подобные события принесли выработкам мрачную славу проклятого места.

Ферма братьев Кригсби. Живущее в уединении семейство Кригсби, давно уже не напоминает собой общину человеческих существ. Длительная череда внутрисемейных браков привела к вырождению рода и полной деградации его членов. Сейчас, внутри стен фермы живет около десяти гуманоидных существ, обладающих множественными признаками мутаций и отметинами потомственных болезней. Вдобавок ко всему прочему, Кригсби являются каннибалами и

частенько закусывают человечинкой, прогуливающейся рядом с их уединенным обиталищем.

Жуткая конструкция древней фермы и причудливые вкусы ее обитателей, привели к тому, что Ферма Кригсби является обителью зла второго уровня.

СТРАШНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ЗАТАИВШИЙСЯ КОШМАР

Никто из жителей Бладривера не знает, что извилистые туннели золотой шахты скрывают в себе невообразимое зло. Рудокопы из пропавших партий, прорыли тоннель к древнему нечеловеческому храму, содержащему в себе множество отвратительных гигантских насекомых. Несмотря на то, что бестии не рискуют выходить из туннелей, они полностью захватили рудники и теперь правят ими в тайне от человеческих глаз. Любая группа людей, пробравшаяся в мрачные пределы выработок, будет подвергаться беспрестанным атакам чудовищ до тех самых пор, пока не будет полностью уничтожена, или заражена жуткими паразитами, вроде Cancer'a (См. приложение «Ужасы Таинственного Запада»). Никто не знает, что находится во тьме жуткого храма, и какому неведомому богу посвящена эта омерзительная конструкция.



Демилорд Бладривер Кэмп

Калеб Кейн (Caleb Cain)

**Воин, Стрелок 13-го
уровня**

Носферату.

Законопослушно – Злой

АС 1 Str 17

Скорость12 Dex 22

FI(18)C Int 13

HP 62 Con 15

THACO 8 Wis 11

Номер атак 1 Cha 12

Повреждения/Атаки: 1d8+3 («Красная вдова» - арканский револьвер); руками (1d6+5)

Специальные атаки: Рефлекторная стрельба, Очарование взглядом, Испитие энергии.

Специальные защиты: Вампирские способности.

Размер: М

Калеб Кейн – проклятый воин пустынной земли, и, возможно, самый быстрый стрелок Царства Страха. Будучи молодым носферату, он выходит на городские улицы только ночной порой, а днем спит в своем простом деревянном гробу, вытесанном из дешевых досок. Несмотря на то, что Кейн давно умер, он до сих пор не снял с себя маршальскую звезду и упрямо продолжает следить за видимостью порядка, царящей в пустынном поселении. Если кто-то начнет обижать жителей маленького городка, то он обязательно вступится за них и отомстит обидчику наиболее изощренным способом. Калеб Кейн всегда одет в длинный плащ черного цвета, на правой стороне которого сияет маршальская звезда. Под плащом Кейна можно увидеть аккуратный черный сюртук, кожаную кобуру и пояс с патронами. Как известно всякому жителю Бладривер Кэмп, в кобуре Кейна находится смертоносная «Красная Вдова» – магический револьвер, украшенный изображениями плачущих дев и древней рунической вязью неизвестного происхождения.

Голова Кейна всегда скрыта под широкополой шляпой ручной работы.

Чтобы люди не задавали лишних вопросов, Калеб никогда не снимает перчатки и, временами, повязывает себе на лицо черную повязку. Несмотря на вышеописанные меры предрасположенности, красные глаза Кейна, сверкающие во тьме длинной ночи, выдают всякому его нечеловеческую природу.

Биография:

Когда-то давным, давно, в другом, отдаленном от нас мире, Калеб Кейн был Маршалом Соединенных Штатов, истинным служителем закона своей Родины. Он никогда не шел на компромисс со злом, и всегда твердо придерживался буквы закона. Год за годом он ловил бандитов и преступников, никогда не останавливая свой бесконечный поход против сил зла. Когда Кейн выиграл дуэль стрелков, проходящую в Тумбстоуне, и получил в качестве приза магический револьвер «Красная вдова» его имя стало Легендой.

Хотя он был холоден с людьми, юная Татьяна – дочь гробовщика, покорила его сердце.

В то время в городке появились представители культа «Интрига», поклоняющиеся некому Чернобогу.

Местные жители были агрессивно настроены на их счет, и несколько раз с оружием в руках, пытались выгнать их из городка. Однако Кейн не видел в них угрозы, и пресекал все попытки выгнать их из города. Так как Татьяна и он сам, состояли в этом культе. Вместе они быстро поднялись по «служебной лестнице» культа и были посвящены в самые темные тайны культа. Однако Чернобог, вызванный ритуалом, не захотел принимать Калеба и Татьяну в ряды своих последователей, он убил обоих возлюбленных и разнес большую часть городка.

«Im alive... again» - с этой фразой Кейн выбрался из могилы, уже в образе вампира.

В поисках мести и ответов Кейн прошелся по всему миру, уничтожая культистов Чернобога, пока не нашел самого темного бога. Используя свое умение стрелка и силы вампира, когда Кейн уничтожил Чернобога, туманы окружили его, через мгновение он оказался в Равенлофте...

ПРОРОК БЕСКОНЕЧНОЙ ТЬМЫ

Prophet Of Unparalleled Darkness (Prp)

Авторы – Mr.Garret 2006



В последние годы, страх перед Временем Бесконечной Тьмы приобрел характер смертоносной заразной болезни. О мрачных событиях будущего начали задумываться не только ученые и мудрецы, но и обычные люди. Кошмарные

небесные знамения и темные знаки грядущего ужаса, вселяют в сердца обитателей разных доменов одни и те же чувства, безмерного страха и отчаяния.

Последователи разнообразных религий также не остались в стороне от массовой истерии. Некоторые из них, особенно клирики хаотичного мировоззрения, с легкостью вняли мрачным знамениям и стали Пророками Бесконечной Тьмы. Оставив свои церкви и часовни, они начали путешествовать по миру, неся угрюмые вести в наиболее отдаленные уголки Царств Страха. Пророки бесконечной тьмы не ставят своей целью нести предупреждение людям, они желают почувствовать страх и ужас, который снедает грешников, когда им рассказывают о скорой гибели Мира, и невозможности замолить содеянные грехи.

Также, стоит отметить, что Пророки Бесконечной Тьмы заинтересованы в массовых волнениях, вызванных их пророчествами. Они считают, что толпы агрессивно настроенных людей, способны с корнем вырвать те ростки зла, что произрастают в угрюмых королевствах Равенлофта. Отдельные фанатики Темных пророчеств, способны натравить своих последователей не только на известных

локальных злодеев, но и на случайно обнаруженного демона. В Фальковнии был отмечен случай, когда пророк попытался поднять крестьян против Темного Лорда. Пророки считают, что нет ничего лучше того, когда множество мелких грешников пытаются уничтожить одного крупного злодея. В конце концов, жизни заблудших не стоят даже медной монеты, поскольку Время Бесконечной Тьмы сметет всех грешников своим зловещим приливом.

Поскольку странствующие Пророки Бесконечной Тьмы представляют собой серьезную опасность для политической стабильности доменов, Влад Драков поставил описываемых фанатиков вне закона. Вне всякого сомнения, Дарконийский Каргат до сих пор пытается уничтожить всех пророков, вошедших на подчиненную территорию. Инvidia и Борка объявили вознаграждение за голову каждого пойманного пророка. Что касается Нидалы, то несколько Пророков Бесконечной Тьмы, уже окончили свои жизни в камерах крепости Елены Правовой.

Самыми известными пророками Бесконечной Тьмы, считаются Бертран Жери и Элоиза Балатье.

Первый был клириком Эзры в Даймонлю, бросившим свою паству в тот момент, когда к нему начали являться зловещие видения грядущего апокалипсиса. Вняв угрюмым предостережениям будущего, Бертан стал проповедовать свои убеждения в Северо-Западной части ядра, но вскоре расширил свою деятельность на Даркон и Нова-Васу. Когда Каргат вышел на след Жери, тот вошел в туманы и, видимо, продолжил свою деятельность, передвигаясь между кластерами и островами ужаса. С 755 по 758 год, Бертрана Жери видели в Паридоне, Носсосе и Фаризии. Скорее всего, путь пророка закончился в Г'Хенне поздней осенью 758 года. Во всяком случае, с тех самых пор, от него нет никаких известий. По официальной версии Церкви Эзры, Бертран Жери был первым Пророком Бесконечной Тьмы в пределах Равенлофтовского Ядра.

Другим замечательным пророком оказалась Элоиза Балатье, богатая аристократка из Ришмуло, член культа Божественных Танцоров. Женщина

начала считать себя пророком с того самого времени, когда в ее спальню начала являться высокая черная фигура загадочного существа. Таинственное «создание» говорило с м-ме Балатье о грядущем конце мира, и призывало ее пуститься в далекий путь, дабы предупредить грешников об их неотвратимой судьбе. Известно, что именно Элоиза является зачинщицей крупных беспорядков в Валетте, имевших место в Инвидии в 758 году. Через год, пророк подняла восстание в Карине, причем своими устами она призывала людей к свержению проклятого правителя домена. Поскольку восстание было разгромлено через две недели после начала, Элоизе пришлось спешно покинуть Инвидию. Говорят, что несколько месяцев назад Элоизу Балатье видели в далеком Порт Д'Илюр.

Мрачная слава преследует Элоизу с тех самых пор, когда из-под ее пера вышла «Последняя Книга Эзры», апокрифический текст в котором рассказывается о давней смерти богини. К текущему моменту времени, Элоиза Балатье считается еретичкой, а имя ее, последователи Эзры, предают анафеме в церквях всех цивилизованных доменов.

Игра за Пророка:

HD: d6

ТРЕБОВАНИЯ

Для того, чтобы быть Пророком Бесконечной Тьмы, персонаж должен удовлетворять следующим критериям.

Класс: Клирик

Мировоззрение: Хаотическое или Нейтральное. Пророк не может быть доброго мировоззрения.

Умения: Запугивание +8, Знание (демиплана) +4, Расшифровка +4.

Навыки: Лидерство.

Специальное: Для того, чтобы стать Пророком Бесконечной Тьмы, персонаж должен столкнуться со знаменем конца света, или получить

божественное откровение о грядущем крушении мира.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ:

Блеф (CHA), Концентрация (CON), Расшифровка (INT), Дипломатия (CHA), Запугивание (CHA), Сбор информации (CHA), Знание (Локальное) (INT), Знание (Демиплана) (INT), Знание (Религии) (INT), Тонкий Слух (WIS), Чувство правды (WIS), Использование магического устройства (CHA).

Пункты умения за уровень: (4 + модификатор от INT)

КЛАССОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ:

Использование брони и оружия: Пророк бесконечной тьмы может использовать лишь то оружие и броню, которое ему позволяют носить постулаты собственной веры. В то же время, когда персонаж становится Пророком Бесконечной Тьмы, он получает доступ к клирическому домену Туманов.

Последователь Мрака (Sp): Начиная с первого уровня, Пророк получает возможность обвинить любого человека в том, что он является слугой мрака, и его действия ведут мир ко Времени Бесконечной тьмы. Для того, чтобы обвинение было успешным, Пророк должен совершить бросок на Запугивание против (DC=15 + Уровень обвиняемого персонажа). В случае успеха обвинения, Рейтинг отверженности персонажа поднимается на 4 пункта. Стоит отметить, что однажды обвиненного человека, второй раз обвинять бесполезно. Все и так знают о его темных убеждениях.

Проповедь Грядущего Ужаса (Sp): На первом уровне опыта, Пророк получает возможность, влиять на людей при помощи своих кошмарных пророчеств. Для того, чтобы пророчество успешно воздействовало на слушателей, герой должен совершить бросок на Запугивание против DC=20 на первом уровне, DC=15 на третьем, или DC=10 на пятом. В случае успеха, все, присутствующие на проповеди люди (не герои), оказываются под воздействием описываемой способности Пророка. По своему влиянию, она аналогична заклинанию

Charm, инициированному колдуном, чей уровень равен уровню Пророка Бесконечной Тьмы + 2. В случае провала проповеди, Рейтинг Отверженности клирика повышается на 2 пункта.

Око Истины (Ex): Один раз в неделю, Пророк Бесконечной тьмы получает возможность определить истинный облик, стоящего перед ним существа. В том случае, если Пророк беседует с подобными монстром (к примеру, с Доппельгангером), находящимся в людском обличье, он через 1d6 часов разговора откроет его мерзкую природу. Данная способность появляется у пророка только на втором уровне жизненного опыта. Стоит отметить, что Око Истины указывает только на монстров, способных превращаться в людей, но не на ликантропов, умеющих оборачиваться в монстров.

Воля Фанатика (Ex): Начиная со второго уровня, Пророк Бесконечной Тьмы обретает несокрушимую веру в свои идеалы, и получает бонус +1 ко всем проверкам на WIS и бонус +2 к изгнанию мертвецов в обителях ужаса 1-го, 2-го и 3-его уровня. На четвертом уровне, бонус к WIS увеличивается до +2, а бонус на изгнание мертвецов начинает действовать в обителях ужаса 4-го и 5-го уровня.

Бесовское влияние (Sp): Начиная с третьего уровня, Пророк получает возможность определить положение любого, присутствующего в доме беса, с точностью до 200 футов. Для того, чтобы узнать расположение демона, Пророк должен сконцентрироваться на имени существа, или его кличке, полученной в пределах Равенлофта, и провести в медитации 1d12 часов.

Туманный Проход (Sp): Начиная с четвертого уровня, пророк получает возможность хождения по Туманам. Темные Силы дают ему эту способность, дабы Пророк разносил весть о грядущей Тьме в самые удаленные уголки Царств Страха. Раз в месяц, пророк может совершить путешествие из одного домена в другой. При этом, в отличие от анахорета, пророк не может провести с собой ни одного последователя.

Длань Тьмы (Sp): Начиная с пятого уровня, Пророк получает возможность немедленно определить положение, обитающего в Доме Дарклорда, с точностью до 200 футов. К сожалению, использование данной возможности, имеет один существенный недостаток – во время инициации Длани Тьмы, Дарклорд немедленно определяет местонахождение Пророка с точностью до 100 футов.

Пророк Бесконечной Тьмы					
Уровень	Бонус Атаки	Стойкость	Рефлекс	Воля	Специальное
1	+1	+3	+0	+3	Последователь Мрака, Проповедь Грядущего Ужаса
2	+2	+3	+0	+3	Око Истины, Воля Фанатика
3	+3	+4	+0	+4	Бесовское Влияние, Проповедь Грядущего Ужаса 2
4	+4	+4	+1	+4	Воля Фанатика 2, Туманный Проход
5	+5	+5	+1	+5	Проповедь Грядущего Ужаса 3, Длань Тьмы

Линия крови. Часть 1: Сотни отражений одного вампира.

Автор - Вероника «Draculina» Скороходова

«...Однажды к ночи парни послали меня в село за кровью. Я нацелился на девушку, идущую по воду, промахнулся и с разгона врезался в венцы колодца... Кметы меня чуть было не прикончили. К счастью, они не знали, как за это взяться... Продырявили меня кольями, отрубили голову, облили святой водой и закопали. Представляете, что я чувствовал, когда проснулся?

— Представляем, — сказала Мильва, рассматривая стрелу. Все удивленно взглянули на нее. Лучница кашлянула и отвернулась. Регис незаметно улыбнулся.

— Я уже заканчиваю, — сказал он. — В могиле у меня было достаточно времени, чтобы подумать.

— Достаточно? — спросил Геральт. — И сколько же?

— Любознательность профессионала? — взглянул на него Регис. — Около пятидесяти лет. Регенерировавшись, я решил взять себя в руки. Было нелегко, но я справился. С тех пор — ни капли. Не пью.»

Анжей Сапковский «Ведьмак: Крещение огнём»

Вампиры - существа присущие хоррору, фэнтези, и особенно - готике как субкультуре в таких видах искусства как кино, литература или музыка. В наше время, когда читатель/зритель этим уже пресыщен, почти каждый автор считает обязательным придумать что-то своё на этот счёт, дабы привлечь интерес к своему произведению. Но как показывает опыт, знание классики и истоков - наше всё:) Если захотите потешить своё самолюбие, расскажите любителям готики, откуда есть пошёл такой персонаж, как вампир.

Развевающийся плащ с кроваво-красной оторочкой, клыки, аристократизм и сверхъестественные штучки, позволяющие перемещаться так, как не позволено смертному: и

всё с единственной целью - найти свою жертву и попробовать её на зубок:) Это классический образ, который мы знаем благодаря Брэму Стокеру. Однако его персонаж из «Граф Дракула, вампир» тоже имеет прообраз - им был реально существовавший Влад Цепеш (по-румынски - «колосажатель»), который, во-первых, был не графом, а князем, а во-вторых - не просто Дракулой, а Дрэкулешти или Дракұлом (по-румынски - «дракон»).

Дело в том, что за основу Стокер взял тот народный фольклор, который собрал, пока путешествовал по Румынии. А затем просто творчески переработал в соответствии с веяниями времени. На тот момент веяниями были так называемые «рассказы о домах с приведениями», а по всей Англии, родине Стокера, были популярны гадалые салоны и спиритические сеансы.



Тот самый замок, в котором жил Влад Цепеш. Более красочно [его можно увидеть тут](#).

Но, между прочим, сами румыны относятся к Владу гораздо более дружелюбно, нежели Стокер. Некоторое время назад американцы решили построить на родине князя «Дракулалэнд» - разумеется, со всяческими парками аттракционов и коллекцией фильмов о графе-кровопийце. К удивлению американских бизнесменов, румыны отреагировали весьма негативно, заявив, что не позволят копаться в их историческом наследии грязными руками. Вот так-то:)



Влад III Цепеш собственной персоной.

Всё же, с чего всё началось? А началось с семейства Дрэкулешти - рода потомков отца Цепеша. Влад Цепеш родился, скорее всего, в 1430 или 1431 году. К сожалению, о нём сохранилось не слишком много исторических данных - в основном информацию можно почерпнуть именно из фольклора (например, «Сказ о Дракуле-веоводе»), а также из источников победившей стороны (известно, что Цепеш воевал с турками). Но, как известно, добро всегда побеждает: так что, кто победил - тот и добрый:) В популярной литературе часто связывают рождение Влада с моментом вступления его отца в орден Дракона (отсюда и "Дракул" в имени - т.к. в те времена фамилий попросту не было), куда тот был принят 8 февраля 1431 года венгерским императором Сигизмундом. Вот так и получил Цепеш по наследству приставку "Дракул", с прибавлением окончания "а" или "я", обозначающего принадлежность к роду. Самое смешное, что "дракула" также значит по-румынски "черт". Правда, непонятно - связывалось ли такое имя с представлением о нечистой силе. Известно лишь, что Цепеш обычно подписывался "Влад, сын Влада" (сам Цепеш в семье был Владом III) с перечислением всех титулов и владений, но известно и два письма за подписью "Влад Дракула". Очевидно, что он носил это имя с гордостью и не считал его оскорбительным:)

До 13 лет Влад воспитывался в родном Сигишоаре, маленьком городке в Трансильвании. Известно, что князь с детства владел латынью, немецким и венгерским языками, а также прошел неплохое военное обучение на европейский манер. Если принять во внимание этот факт, то станет понятно, почему в дальнейшем Цепеш смог так долго продержаться на престоле. В 13 лет юного князя забрал к себе турецкий султан. Дело в том, что тогдашняя Румыния была подчинена туркам - в силу религиозных убеждений те стремились захватить земли, населённые "неверными" (т.е. не мусульманами). В качестве пряника турки позволяли править наместникам на их землях так, как заблагорассудится - лишь бы дань платили. В качестве кнута - могли убрать (причём, во всех смыслах) неугодного наместника, а в качестве залога забирали его старшего сына. В те времена сын был не просто ребёнком в семье, а продолжателем рода и наследником, поэтому мера была весьма действенной.

В Османской империи (имеется в виду нынешняя Турция) Влад пробыл 4 года, где досконально изучил обычаи, язык и военные приемы своих будущих противников. Все перечисленные знания Цепеш умело и изобретательно применял на практике. Многими военными победами над турками Влад обязан именно своему знанию тонкостей поведения врага. Но вероятно, именно пребывание в плену у турецкого султана и повлияло на Влада так, что в дальнейшем о нём отзывались как о крайне неуравновешенном человеке со множеством странных идей и привычек.

После смерти отца, Влада отпустили для того, чтобы он занял пустующий престол. Он ненавидел турок, но на свое первое, очень кратковременное господство осенью 1448 года Цепеш попал именно с турецкой помощью. Кратковременным оно было по той причине, что с престола его попросил Янош Хуньяди - также представитель знатного рода. Почему, как и зачем это было, рассказывать подробно не буду - ибо читателю вряд ли будут интересны описания сражений и подковёрных махинаций, более свойственные учебнику истории:) Но когда Влад в 1456 году

вернулся на престол, то началось самое интересное - по сути, именно с этого момента начали происходить все те события, из-за которых Влад стал так известен. Пожалуй, это то немногое, что достоверно подтверждено историческими хрониками. И хотя они содержали описание разнообразных жестокостей, совершаемых Владом, общий тон их был скорее восторженным. Все они сходились на том, что Цепеш в кратчайшие сроки навел в стране порядок и добился ее процветания. Однако средства, которые при этом он использовал, вызывают в наше время далеко не столь единодушный восторг. Но в то время были другие нравы, и используемые Владом методы не только не считались жестокими, но даже официально одобрялись со стороны католической церкви.

К сожалению, описывая внутривосточную деятельность князя, приходится ссылаться на легенды и народный фольклор. Другие свидетельства слишком малочисленны. Вот когда речь заходит о военных операциях, дело обстоит куда лучше. В этих случаях сведения и полнее, и достовернее. Правда, слишком подробно это описываться не будет, дабы читатель не заснул по старой школьной привычке:)

К началу правления, под властью Цепеша находилось около 500 тысяч человек. Он сразу же занялся укреплением страны и подготовкой к военным действиям, имея в качестве предполагаемого противника прежде всего Османскую империю, добился реального суверенитета над всеми владениями, которые он считал своими, постарался обеспечить себе дружественное соседство и подыскать союзников, а также стремился улучшить экономическое развитие страны и оживить торговлю. Было построено много крепостей, церквей и монастырей. Стоит сказать, что монастыри имели не только религиозно-идеологическое, но и военное значение, т.к. они часто использовались в качестве оборонительного сооружения. В качестве военной меры Влад первым делом реформировал армию - создал ядро, подчиненное непосредственно государю (т.е. ему). Оно состояло

из горожан и свободных крестьян, которых вооружил.

Надо сказать, что у Влада отлично получилось выжать максимум из минимума - у него в распоряжении была небольшая территория, в общем-то и не очень богатая, да ещё и под пятой вражеского государства. При этом недостаток ресурсов князь восполнил собственными личными качествами - выше я писала, что он изучал военное дело, да и в языках разбирался. Само собой, знание языков способствовало налаживанию отношений, государственной переписке и поиску союзников. В сочетании же с военным делом, сдобренным сообразительностью, знанием культуры завоевателей и сложившейся обстановкой, это давало гремучую смесь.

Первые 3 года Влад укреплял свою власть. Поэтому он выполнял условия, которые турки выставили ещё его предшественнику. На третьем году правления князь узнал, что планируется новый крестовый поход, на который папа римский выделил солидную сумму. Это означало, что туркам придётся отвлечь свои силы на борьбу с крестоносцами. Следовательно, у султана останется меньше сил на контролирование захваченных территорий. В 1462 Влад перестал платить дань, при этом открытого бунта против турок не поднимал. В частности, когда некоторые беи (турецкие наместники, поставленные султаном для управления захваченной территорией) совершали набеги на Валахию, Цепеш успешно их отбивал. После этого султану отправлялось письмо, в котором говорилось, что Влад, как покорный раб султана был вынужден наказать такого-то султанского подданного, который превысил свои полномочия и нарушил султанскую волю, позволив себе напасть на дружественную его султанскому величеству страну.

Ещё один примечательный эпизод связан с вторжением в княжество в 1462 году турецкой армии Мехмеда II. Все селения, через которые она проходила, были выжжены дотла, а колодцы отравлены. В военной практике считается обычным делом захватывать фураж и провизию во встреченных селениях. В этом же случае турецкому войску приходилось всё необходимое везти с

собой и строго экономить. Разведгруппы, посылаемые на поиски воды и провизии, не возвращались. Мехмед рассчитывал, что дойдя до Валахии, его армия сможет пополнить запасы за счёт грабежа крестьян. Но на подходе к валашским землям всё также встречались выжженные селения. А ночью турецкое войско было атаковано. Влад взял с собой около 7 тысяч всадников, одел их в турецкую форму и пошёл на штурм. Всадники двигались плотными рядами, быстро, и при этом подавали сигналы, сбивавшие врага с толку. Среди турок началась паника и в потёмках они начали нападать друг на друга.

Мехмед решил, что его измотанной армии стоит сменить маршрут. Но на этом сюрпризы не кончились. Вскоре турки увидели нечто, издали напоминающее прекрасный сад из стройных деревьев. Но по мере приближения они почувствовали запах разложения. Вместо сада турок встретил лес из кольев, на которые была нанизана пропавшая часть войска. После увиденного Мехмед дал команду на отступление.



Посреди этого идиллического пейзажа когда-то стояли колья с нанизанными на них супостатами.

Как закончился жизненный путь Цепеша, не совсем ясно. По одной из версий, после предательства бояр князь в 1462 году бежал в Венгрию. Когда же в 1476 году Влад вернулся на престол, он был убит этими боярами. По другой версии, в неразберихе боя Цепеш был принят за турка и заколот копьями.

Так почему же Влада превратили в известного нам вампира? Для начала заглянем в народный фольклор - в средние века слово «вампир» ассоциировалось прежде всего с чернокнижником

- т.е. тем, кто при жизни сменил веру. Ради укрепления взаимоотношений с Венгрией, Влад заключил политически необходимый брак с дочерью правителя. Поскольку религией Венгрии было католичество, князь перекрестился из православия в католицизм. Т.к. тема крови занимает в христианской мистике определенное значение (вспомним обряд причащения и слова Иисуса "сие есть тело мое и кровь моя"), то это породило интересное поверье: православный, отрекшийся от своей веры, непременно становится вампиром. Вполне вероятно, возникновение этого верования обусловлено механизмом своеобразной "компенсации": переходя в католичество, православный, хотя и сохраняя право на причащение Телом Христовым, отказывался от причастия Кровью, поскольку у католиков двойное причастие - привилегия для клириков. Соответственно, вероотступник должен был стремиться компенсировать "ущерб", а коль скоро измена вере не обходится без дьявольского вмешательства, то и способ "компенсации" выбирается по дьявольской подсказке - вместо крови Христовой отступник пьет кровь человеческую. Вампира считали не разносчиком вампирической "эпидемии" (который, в свою очередь, был ранее заражен другим вампиром), но колдуном, заключившим союз с дьяволом ради благ мирских и использовавшему кровь для совершения магических обрядов.



Такими вампиров люди себе представляли пару сотен лет назад.

Ещё одна гипотеза на сей счёт касается того, что Цепеш любил присутствовать на месте казни (это не доказано, хотя в том же «Сказе о Дракуле-воеводе» такое присутствует). А казнил он, как известно, массово. Много людей - много времени на казнь. Бывало, что и дня не хватало. Потому князь порой проводил дни, наблюдая за исполнением своих приказов. Понятно, что проведение дня включало и трапезу. Там, где находился князь, накрывали стол. А вид обедающего князя, запивающего еду красным вином (в то время его пили, как воду в наше) навевал мысли о том, что в кубке отнюдь не продукт виноделия...



Гравюра, изображающая Влада Цепеша за трапезой прямо на месте казни.

Образ вампира в настоящем и недавнем прошлом.

Так или иначе, но все «вампирические» образы в современном искусстве сформировались уже под воздействием книги Брэма Стокера, о которой я упоминала в начале. Повлияла ли она в большей степени (будучи первоисточником для творчества) или меньшей (основой стала не книга Стокера, а творения, созданные на её основе) - вопрос другой. Но влияние на лицо.

Вообще, именно благодаря Стокеру, типичному вампиру присущи подчёркнуто элегантные манеры, а в одежде, как правило - такие предметы, как плащ/комзол, сюртук/рубашка с воротничком-стойкой и т.п. Всё благодаря моде и

правилам, которые действовали то время, в которое происходили события книги Стокера. Прототипом Дракулы был Цепеш, происходивший из знатного рода. Учитывая это, неудивительно, что вампир оказался «одет», как аристократ того времени - если откроете энциклопедию моды, то среди костюмов аристократии увидите много общего с одеждой стокеровского Дракулы. То же касается и манер - во времена, в которых происходят события книги, среди аристократии были нормой хорошее воспитание и интерес к искусству.

Самым первым фильмом (и как сейчас говорят - трушным) был «Носферату» (1921), снятый немецким режиссёром Марнау. В то время кинематограф был молод, а люди ещё не наблюдали по новостям трупы:) Поэтому у зрителей кровь стыла в жилах при виде главного героя - графа Орлока. Ещё больше кровь начала стечь, когда появился слух, что графа сыграл настоящий вампир - во время съёмок он якобы прикладывался к шеем актёров и всей съёмочной группы.



Тот самый граф Орлок. Сейчас, когда наблюдается изобилие «голливудчины» и «любовного мыла» на вампирскую тематику,

многие режиссёры подбирают на роль вампиров юношей покрасивее, чтобы обеспечить успех у зрительской аудитории. Многих людей это забавляет, в связи с чем появляются подобные картинки-демотиваторы.

В 2000 году Элайас Мэридж снял «фильм о фильме» - документальную киноленту о съёмках «Носферату» и всех событиях, происходивших на съёмочной площадке - в горах Чехословакии.

Могу сказать, что «Носферату» - шикарный фильм. Он снят на чёрно-белой плёнке, актёрская школа у исполнителей ролей приятна глазу - т.к. соответствует жанру фильма, да к тому же и не «замылена» для восприятия, как нынешняя. Особо радует звук. Т.к. во времена создания «Носферату» фильмы выходили без звука, то показ сопровождался музыкой, отражающей обертону ситуаций. Для данного фильма идеальным решением стали инструментальные партии, исполненные на органе (это один из ответов на вопрос о том, почему в «вампирических» музыкальных жанрах так часто используют орган).

Следующий замечательный фильм - «Дракула» (1931) с Белой Лугоши в главной роли (настоящее имя - Бела Ференц Дежё Блашко).



В отличие от «Носферату», авторы попытались экранизовать произведение Брэма Стокера. И надо сказать, попытка удалась:) Ставший знаменитым акцент (кстати, настоящий - т.к. актёр родом из Венгрии) по популярности обгоняет лишь атрибутика. Подобранные для образа Дракулы плащ, рубашка с воротником-стойкой, аристократичные манеры и прочее - всё это стало классикой кино о вампирах. Проследить это можно везде - от фильмов, которые сняли позже, до карикатур. Благодаря этому фильму актёр обрёл популярность, причём не только среди зрителей, но и косвенно - среди слушателей, когда в 1979 года панк-группа Bauhaus написала песню «Bela Lugosi's dead» (возвращаясь к началу статьи - это ещё один ответ на вопрос, причём тут современная готика и вампиры - ведь готика как субкультура, в том числе и готическая музыка, «выросла» из жанра «панк»).

«Дракула» - фильм старый, а потому снят по канонам того времени. Люди всё так же не смотрели новости по телевизору, где транслировались трупы-взрывы-грабежи (в это время вообще телевизоров в каждом доме не было). Поэтому зрителя всё так же стремились напугать. Одной из «фишек» был «фирменный графский взгляд», который сейчас вместо трепета вызывает улыбку:)

Самым же популярным фильмом о Дракуле стал «Дракула Брэма Стокера» (1992).



Название фильма говорит само за себя - это экранизация книги Стокера.

Опять-таки, его главной изюминкой стал актёр, исполнивший главную роль - Гэри Олдман. Но на сей раз ударение было сделано не на то, чтобы напугать зрителя, а на то, чтобы всколыхнуть его человеческие чувства. Сам фильм начинается с любовной истории, которая показывает, как граф докатился до жизни такой:) И любовные терзания, и образ элегантного аристократа Олдману удался.

Следующим по списку стоит отметить «Интервью с вампиром» (1994).



Мечта вампиропоклонниц. Ага, вот эти ребята:)

Нет, дело не в том, что в фильме снялись одновременно Том Круз и Брэд Питт:) Как говорится, «кричали девушки «ура» и в воздух лифчики бросали»:D Но отчасти и из-за этого фильма в образе классического вампира укрепился такой внешний элемент, как красота - казалось бы, нечто не совместимое с образом живого мертвеца. В фильме отдельного внимания заслуживают 2 вещи. Первая - это костюмы, декорации и атмосфера. Они радуют зрительское восприятие настолько, что этот фильм также стал классикой. Он ничем не уступает «Дракуле Брэма Стокера». Второй момент - фильм снят по книге Энн Райс, писательницы «классической вампирской литературы». Можно сказать, что она даже в чём-то продолжила идею Стокера, но уже в нашем времени и с несколько иным уклоном. Ибо уже стало модным не просто пугать людей, а красиво пугать, оплетая налётом романтизма, сложных отношений вампиров с людьми и т.п.

Стоит отметить не менее популярный фильм «Королева проклятых» (2001), кстати, снятый по книге той же Энн Райс.



Красивый фильм о вампирах, хоть и с отклонением от признанных канонов. В отличие от «Сумерек» любовная история уместилась в одном фильме, а не в трёх.

Как и «Интервью с вампиром», он тоже радует атмосферой и красивым оформлением. В качестве бонуса там даже засветилась пара знаменитостей из музыкальных исполнителей - первой стал вокалист группы Korn, вторая же - Aaliyah, исполнительница главной роли. И вот тут был нарушен один из постулатов «классического вампира». Априори он считался созданием, боящимся света, а потому - белокожим. Исполнительница же главной роли - мулатка. Собственно, потому и мнение зрителей разделилось по этому поводу - кому-то фильм понравился, а кто-то посчитал его «попсовым».

На мой взгляд, после этого фильма достоин внимания только лишь «Князь Дракула. Подлинная история» (2000).

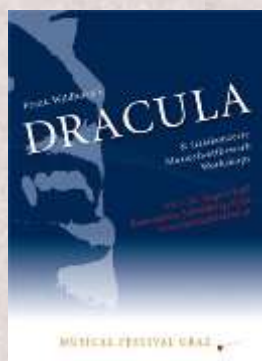


На сей раз фильм снят с оглядкой на прототип - Влада Цепеша, и за основу взяли исторические данные о нём. Однако, фильм художественный, а

значит не строго соответствует фактам. Но, во всяком случае, он наиболее правдоподобный - тут хотя бы историческая эпоха грамотно воссоздана, несмотря на то, что страна-производитель - США. Обычно, когда снимают что-то «про Дракулу», то американское происхождение киноленты фактически означает, что это какой-нибудь ужастик-боевик-триллер-с-монстрами в стиле "битва бобра с козлом". Так вот, это - исключение. В этом фильме есть «мясо с кровящицей», однако он не пресыщен спецэффектами и сделан всё же с оглядкой на историю, нежели на нездоровую фантазию сценаристов. Кинолента снята в Румынии, и даже отсебятины в ней не так уж и много - вся она скопилась в конце. Тем, кто устал от «голливудчины» - рекомендуется категорически:)

Разумеется, помимо вышеуказанных фильмов образ вампира использован и в других - например, это «Блэйд» (также отрицающий постулат о том, что вампир должен быть белокожим), «Дракула 2000» (то самое, что я называю «голливудчиной»), «Ван Хеллсинг» (тоже «голливудчина», но с большей долей эротизма, т.к. в фильме присутствуют дамочки-вампириши), «Дракула довольный и мёртвый» (на сей раз не ужастик, а типичная американская комедия), «Сумерки» (тут отрицается довольно много правил «классического вампира», например, о смертоносности для них солнечного света).

Помимо художественных фильмов (или стремящихся быть таковыми) вампиры так же проникли и в другие области искусства:



- опера («Dracula - Entre l'amour et la mort»)

Афиша для оперы «Dracula

- Entre l'amour et la mort»

- игры (компьютерная игра-квест «Dracula: Origin»,
- серия игр для приставок «Castlevania»)
- аниме («Хеллсинг», «Ди - охотник на вампиров»)
- комиксы («Могила Дракулы», «Блэйд» (да-да, есть не только фильм, но и комикс), также Дракула часто появлялся как враг в комиксах издательства Marvel)



- и даже порно («Dracula: The girls are hungry», также на волне популярности была снята и порно-пародия на «Сумерки»)

«Dracula: The girls are hungry»: хоть и порно, но на интерьер не поскупились - всё снято в настоящем замке 15 века.

- настольные ролевые игры (в равенлофте по образу Влада Цепеша созданы два персонажа - воевода Влад Драков и граф Страд; также существует множество настольных игр, основанных на образе «стокеровского» Дракулы)
- книги (Брэм Стокер «Граф Дракула, вампир», цикл «Вампирские хроники» Энн Райс, цикл «Киндрэт» авторства Пехова, Бычковой и Турчанинова и другие книги)
- музыка (Theatres des vampires, Mandragora scream, Vampiria, Cradle of filth и другие)

Разумеется, всё изложить в одной статье нереально - тем более, что по затронутой теме пишут толстые книги вроде «Влад Цепеш - лицо историческое или вымышленное». Но надеюсь, в качестве небольшого путеводителя данная статья вам пригодилась:)

ДРАКУЛА СТУДИИ ХАММЕР

Автор: Илья «Mr.Garret» Садчиков. 2010



В начале 60-ых годов 20-го века Hammer Film Production была самой крупной и влиятельной британской киностудией, занимавшейся производством визуальных страшилок. Фильмы, выпускаемые ее режиссерами, создавались

на базе викторианских мелодрам, и ориентировались на готическую традицию потому, что использование «сторонних» костюмов и декораций снижало итоговую стоимость проектов. Позже, готическая стилистика фильмов превратилась в отличительную черту Hammer. Режиссеры стали сознательно применять ее, рассчитывая на восторженную реакцию преданных поклонников.

Фильм «Дракула», положивший начало целой серии вампирских полотен, был снят на студии Hammer в 1958 году. Его сценаристом являлся Джимми Сангстер, талантливый автор, разум которого фонтанировал нестандартными идеями. Создавая сюжет «Дракулы», Сангстер помнил о том, что Стокеровский герой находится в полной собственности Universal до 1962, а значит, попытка создания фильма на оригинальной литературной основе неизбежно завершится крупным судебным разбирательством. Поскольку руководство студии не желало ждать, Джимми переписал историю о графе, изменив сюжетную линию книги. Сценарий получился несколько наивным, но, в целом, занятным и вполне органичным.



Теренс Фишер – режиссер «Дракулы», завершил производственный процесс за три месяца. Добравшись

до широких экранов, «Дракула» превратился в классику жанра. Кристофер Ли, сыгравший в фильме роль кровопийцы, мгновенно стал хоррор-



звездой и обрел толпу фанатичных поклонников. В фильме засветился и другой популярный хаммеровских актер – Питер Кушинг (вы могли его видеть в 4-ом эпизоде Звездных

войн в роли командира «Звезды Смерти», губернатора Таркина), которому досталась роль «доброго доктора» Ван Хельсинга. Стоит отметить, что Кушинг появлялся во всех частях сериала и стал эталонным вампироборцем, на которого равнялись все последующие исполнители роли, включая великого Энтони Хопкинса.

Невероятный успех «Дракулы» вдохновил руководство Hammer на массовое производство продолжений. В 1960 свет увидел первый сиквел – «Невесты дракулы». Кристофер Ли в постановке не появился (авторы постеснялись воскрешать ранее убитого злодея), но Кушинг уверенно забивал в вампиров колы и рубил невестам шипящие тыквы.

В 1965-ом году Ли вернулся к образу графа в фильме «Дракула: Князь Тьмы». Игра в данном эпике едва не стоила Кристоферу жизни. В финальной сцене «Князя», Дракула должен был провалиться под лед. Ли уверенно кувыркнулся с куса пенопласта, попытался выкарабкаться на поверхность и... не смог. Тяжелый сценический костюм тянул актера на дно. К счастью, Ли дотянул до края водоема и сумел выползти на твердую землю. Сцена тонущего «Дракулы» оказалась столь правдоподобной, что Теренс Фишер вставил ее в фильм без всяких изменений.



В 1968 на экраны Британии вышла четвертая серия цикла – «Дракула поднимается из могилы». В этот раз вампира убила не вода, а солнечный свет. Еще через два года фанаты увидели пятую часть эпопеи – «Вкус крови

Дракулы». Согласно сценарию, вампира воскресили культисты, но план злодеев рассыпался

в прах, Дракула был опять уничтожен. Шестая часть серии - «Шрамы Дракулы» вышла в том же 70-ом году. Однако, зрители устали от готических декораций и холодных британских барышень.

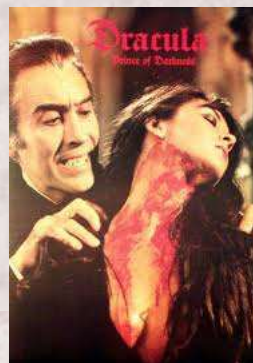


Однообразные приключения дракулы, неизменно повторявшиеся на протяжении последнего десятилетия, выглядели бледно на фоне новейших американских хорроров, в которых кровь текла рекой, а молодые актрисы

снимались топлесс. Hammer отреагировала на новые тенденции, запустив вампирский сериал про графа Карнштайна. Фильм рассчитанный на поклонников sexploitation, хоть и разворачивался в готических декорациях, но при этом содержал в себе пару предельно завуалированных лесбийских сцен.

Франчайз «Дракула» двинулся в ином направлении, на тридцать лет предвосхитив появление «Дракула 2000». Творцы серии перенесли графа в будущее, на сто лет вперед. В «Дракула, 1972» Кристофер Ли гонялся за учениками колледжа, тогда как противостоял ему дедушка одного из героев – бессмертный профессор Ван Хельсинг в исполнении столь же бессмертного Питера Кушинга. В конце фильма Дракула наткнулся на заостренные деревянные кресты и умирал в страшных мучениях.

Последний сколько-нибудь адекватный фильм о Дракуле увидел свет в 1973 году. В «Дьявольских обрядах Дракулы» сценаристы Hammer попытались возродить былую славу цикла, но вместо этого погрузили франчайз в глубины



дичайшего трэша. В финальной сцене фильма «добрый доктор» Ван Хельсинг поджигал дом графа, а потом убивал злодея, вонзив ему в грудь кол, вырванный из забора. Увидев подобный финал, зрители покидали

кинотеатры растерянными и разочарованными. Серия исчерпала себя, казалось, что граф никогда не вернется на широкие экраны...

Однако Дракула не умер. В 1974 году зрители познакомились с «Легендой о Семи золотых вампирах». Финальная часть цикла создавалась на волне популярности карате-муви и пыталась объединить в своем сценарии элементы несочетаемых жанров. Кристофер Ли отказался сниматься в фильме и роль Дракулы исполнил Джон Форбс-Робинсон. Забавно, что Питер Кушинг вернулся в «Легенду» в роли «добротного доктора» Ван Хельсинга и опять отправил Дракулу на покой. В этот раз сон графа оказался вечным.



В 1976 году Hammer Film Production оказалась на грани краха и прекратила производство кинофильмов. Последним творением студии стал сериал

«Дом ужасов Хаммера» (который транслировался на НТВ в середине 90-ых). В 1979 году «Хаммер» официально перестал существовать, а многочисленные попытки ее воскрешения неизбежно завершались сокрушительным провалом.

"GrandGrimuare"
РОЗЫСК ТАЛАНТОВ:



net-book "Broken souls":
- системщик (ДнД 3.5)

2D jrpg "Darconica":
- 2d художник



Ролевой журнал "Крылья ворона":
- авторы статей
- верстальщик

В следующем номере:

"Крылья ворона"

№4. 2010



В номере:

- Винтерхилл.

- Линии крови 2.

- "Иное средневековье" - интервью.

Тема номера:

Метаморфозы

2010(c) Grand Grimuare, Ravenloft, D&D.