Автор: Click
29.08.2009 18:45

Новичкам рекомендуем прочесть вводные статьи про Battletech в журнал "Млечный путь", которые собирал Дмитрий Михайлов, он же Click: статья первая , статья вторая

На книжной полке сайта, в соответствующем разделе , вы можете скачать и прочитать переведенные на русский язык руководства и правила по Battletech, информацию про Сферу и Кланы. Зарегистрировавшись на нашем форуме , вы можете задать вопросы опытным фанам вселенной БТ.

Крайне рекомендуем просмотреть видеоподкаст " Краткая история вселенной BattleTech "

Ниже приведем обзор вселенной БТ и основных сурсбуков.

BattleTech - одна, пожалуй, из самых долгоиграющих (на год младше Warhammer'a, стартовавшего в 1983 г.) и при этом одна из наиболее многострадальных игровых вселенных.

# Краткая история мытарств игровой системы
## Часть I: Героические дни с FASA



Автор: Click
29.08.2009 18:45

История BattleTech'а началась в 1984 году, когда чикагская кампания FASA Corporation выпустила игру, разработанную Джорданом Уэйсманом и Россом Бэбкоком III под названием BattleDroids, которая повествовала о гигантских человекообразных машинах. Но уже в следующем, 1985 году, была выпущена вторая редакция игры, название которой было изменено на BattleMechs (как оказалось, права на термин "дроид" принадлежат студии Дж. Лукаса Lucasfilm). Внешний вид ранней линейки боевых мехов вдохновлялся (а то и просто копировал) сериалом Макросс и подобным аниме, иногда использовались даже авторские, подписанные работы. Позднее, FASA отказалась от этих изображений (есть предположение, что после исков от кампаний Playmates и Harmony Gold). Популярность игры росла, и вскоре появились варианты и расширения основной игровой системы: CityTech - для городских операций пехоты и техники, AeroTech - фокусирующийся на воздушных и космических боях, BattleSpace (1993) - для крупных космических сражений звездолётов. Несмотря на такое разнообразие и огромное количество предложенных игрокам бэтлмехов, наземной и аэрокосмической техники и прочего военного железа создатели также предусмотрели возможность генерации игроками собственной техники и правил введения её в бой. Это инженерный аспект игры, описанный в нескольких соответствующих книгах-приложениях, придал дополнительной популярности системе и сыграл свою роль в её долгой жизни. Также в 1989 г. FASA запустила две дополнительных системы, перекликающихся с основной игрой: BattleTroops - система пехотного боя и BattleForce (был переиздан в 1997 г. как BattleForce 2) - крупномасштабный боевой симулятор, освещающий сражения групп подразделений бэтлтехов. Кроме того, в 1987 году вышла в свет настольная игра The Succession Wars, которая является одним из двух чисто стратегических (напомню, варгеймы считаются тактическими играми) продуктов игровой системы (второй, The Stars At Wars, можно найти в книге Combat Operations), в The Succession Wars игроки сражаются на политической звёздной карте, пытаясь захватывать сразу целые регионы космоса. Годом ранее (в 1986 году) была издана ролевая игра по вселенной BattleTech, MechWarrior (так называют пилотов бэттлтехов), выдержавшая два переиздания (в 1991 г. - второе издание, в 1999 г. - третье). В 1993 г. вышла третья редакция правил BattleTech, а в 1996 г. - четвёртая. Чуть раньше в нашей стране начала издаваться линейка художественных книг по этой вселенной. Не считая издания Северо-Западом первой трилогии DragonLance'а это был первый шаг в отечественном книгопечатании в направлении издания подобной литературы. С полным аннотированным списком изданных у нас книг можно ознакомиться здесь . В общем период был насыщенным, была издана и переиздана масса книг правил, новелизаций и даже компьютерных игр, но время идёт, и ситуация меняется. В 2001 г. корпорация FASA продала права на системы BattleTech и Shadowrun компании WizKids.

## Часть II: Суровые будни без FASA

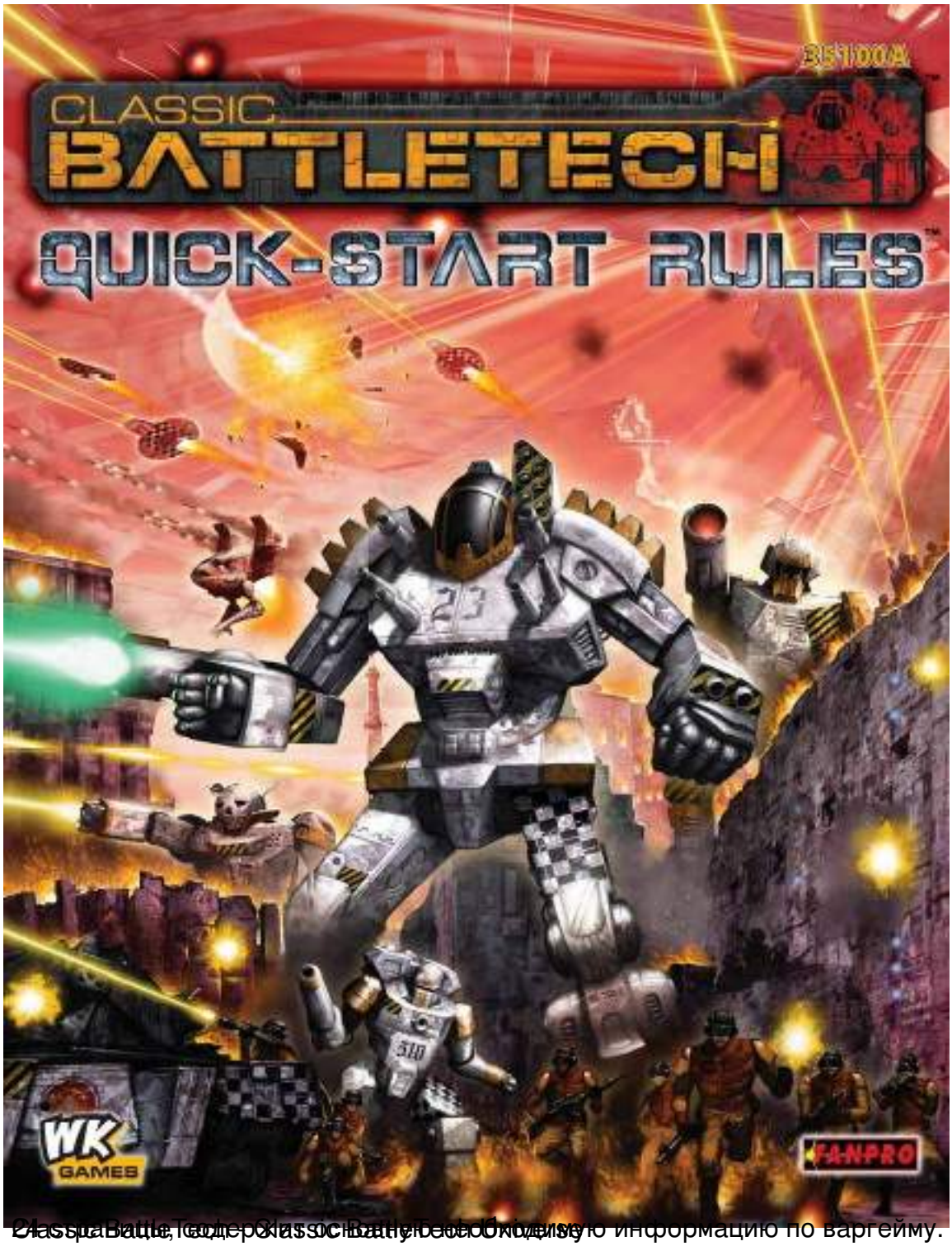






Classic BattleTech - Quick Start Rules

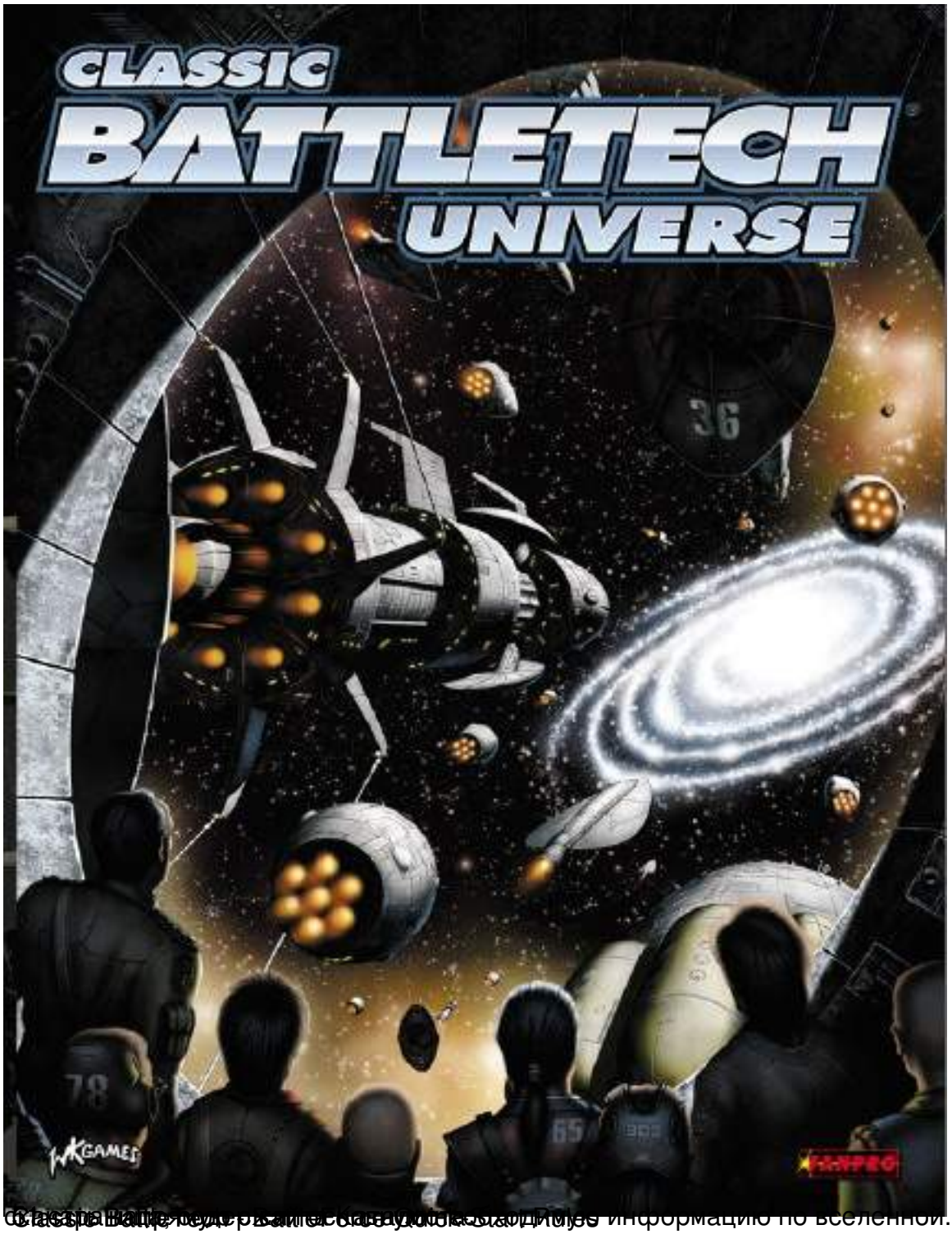
Автор: Click
29.08.2009 18:45




Classic BattleTech Quick-Start Rules — обложка

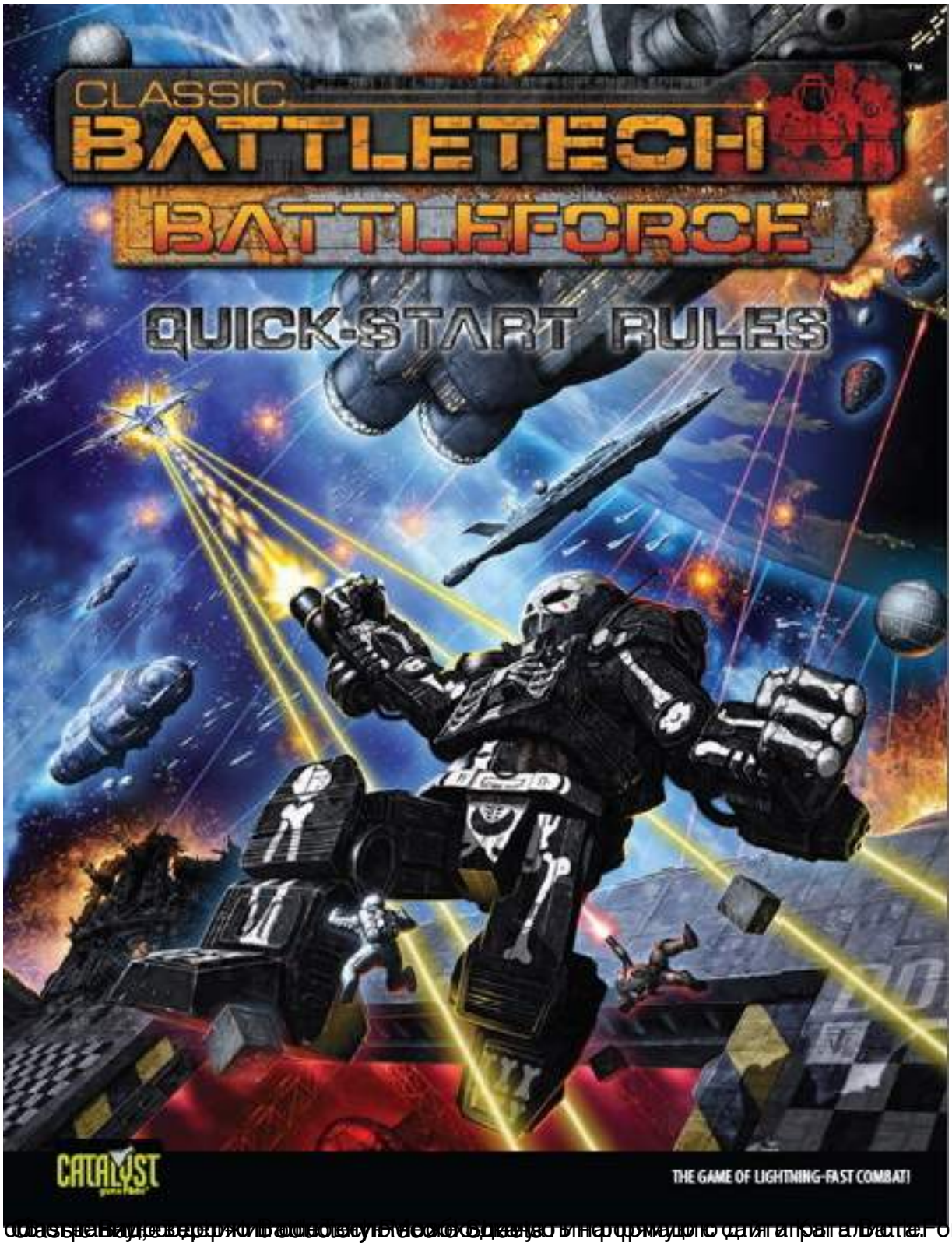
Перед вами, вероятно, самая полная и обновляемая информация по варгейму.

Автор: Click
29.08.2009 18:45



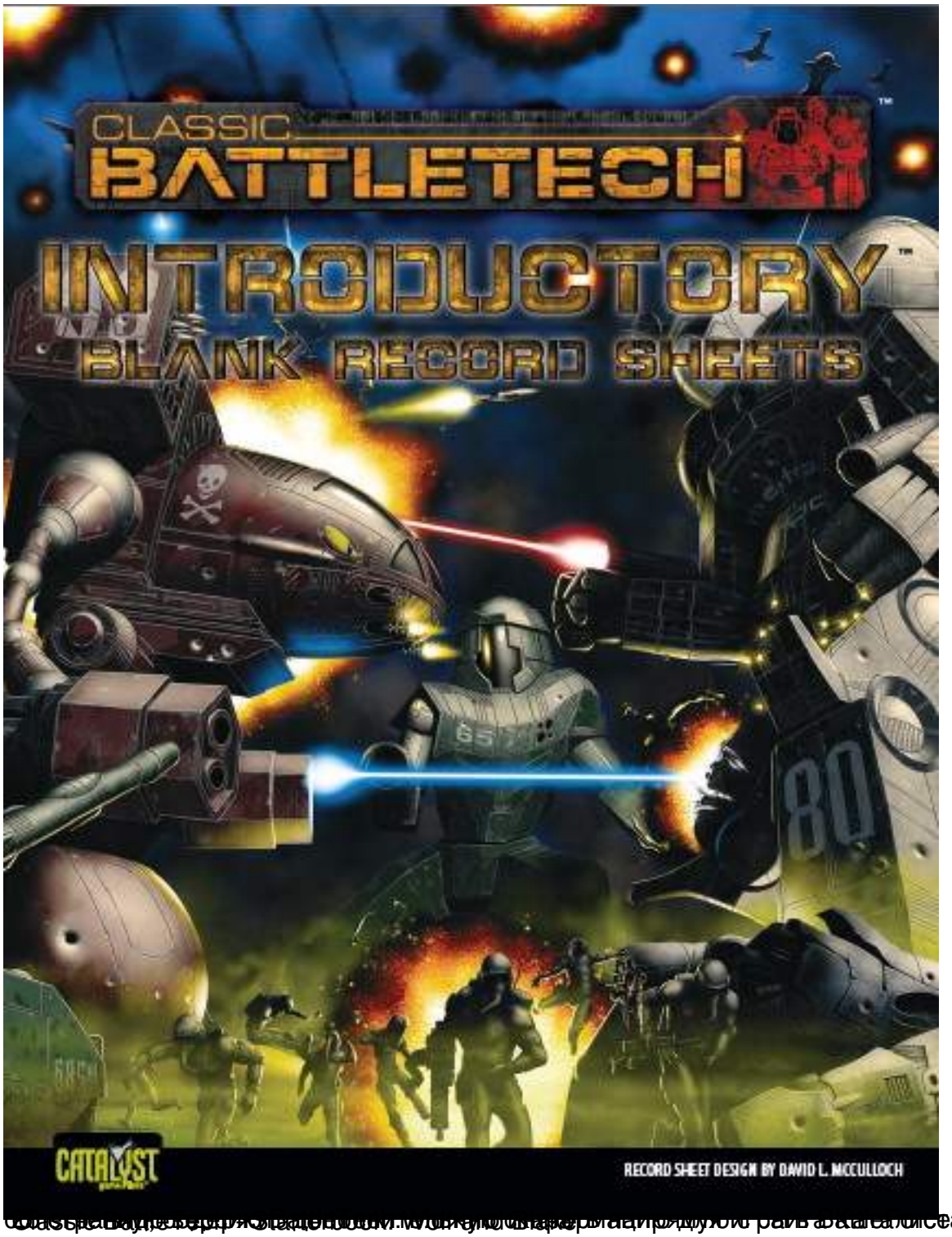

Classic BattleTech Universe — Вселенная BattleTech. Здесь вы найдете всю информацию по вселенной. Можно

Автор: Click
29.08.2009 18:45



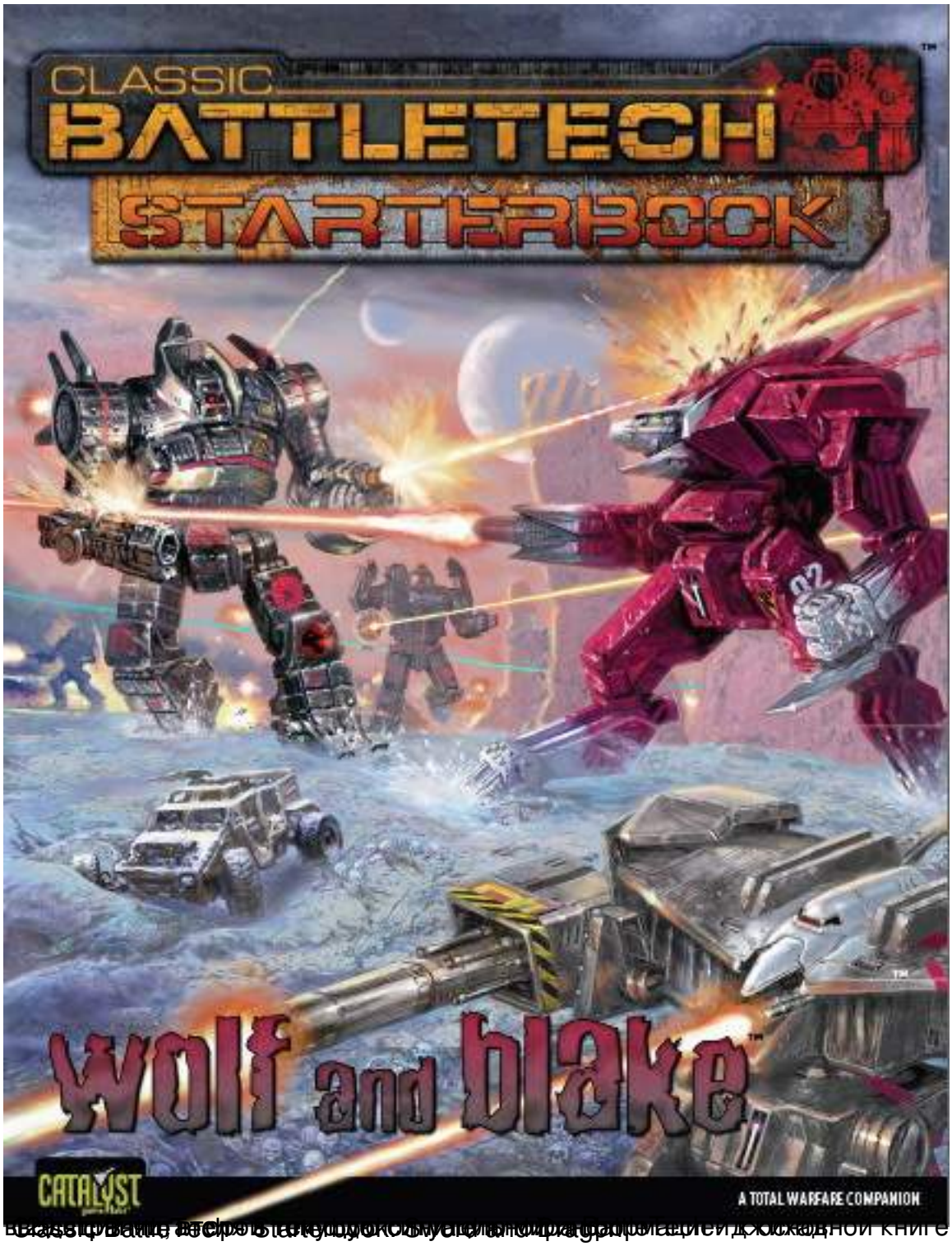

Battle Force,

Автор: Click
29.08.2009 18:45



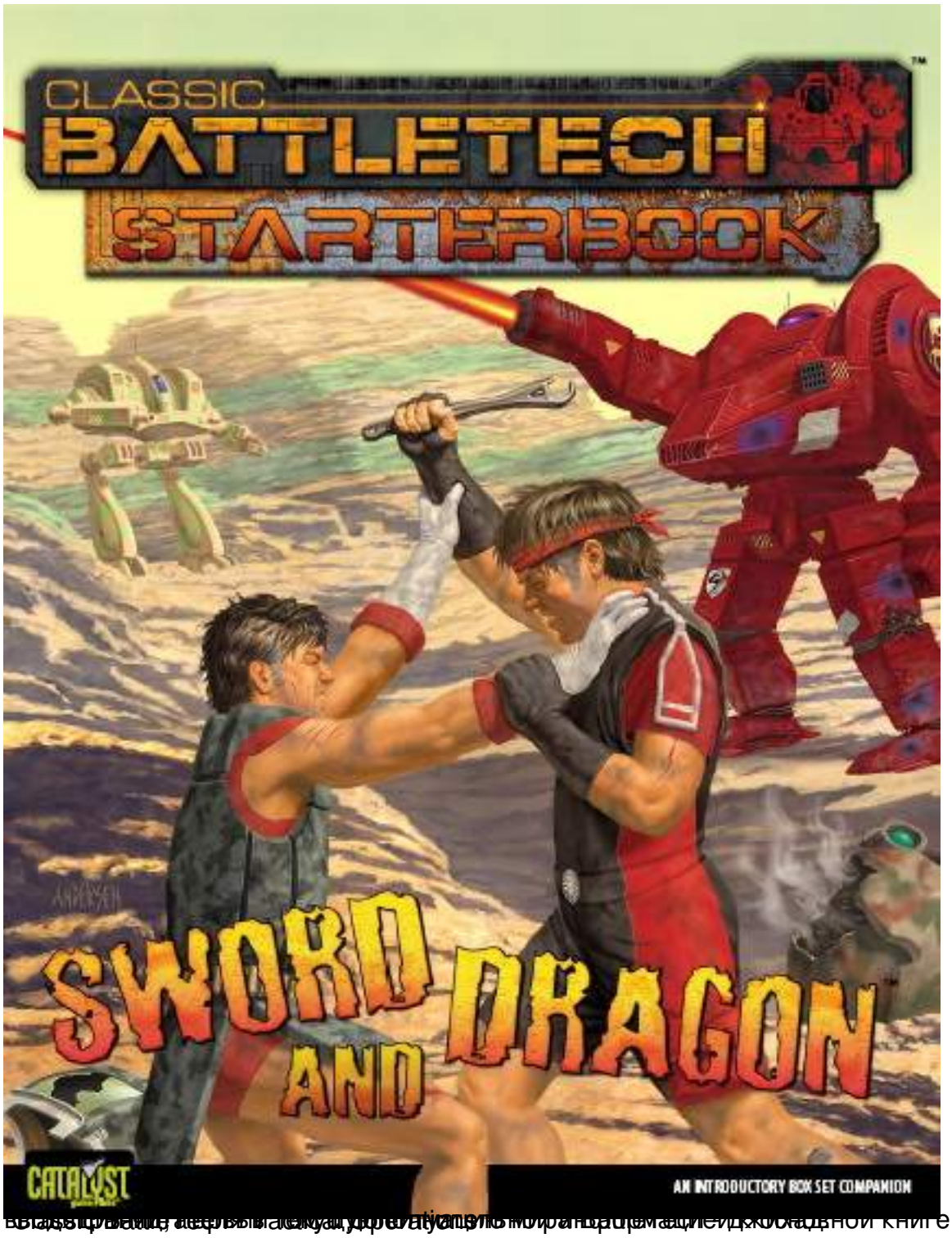

Обзор будет разбит на несколько частей. Мы начнем с рассмотрения правил вида Battle of Tukayyid.

Автор: Click
29.08.2009 18:45



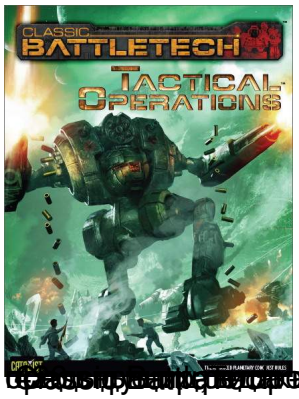

Сегодня я хочу рассказать о стартовом наборе для начинающих игроков. Данный набор включает в себя базовую книгу правил,

Автор: Click
29.08.2009 18:45




Вашему вниманию первый выпуск рубрики, посвященной миру настольной игры BattleTech. Сегодня мы поговорим о вводной книге правил,

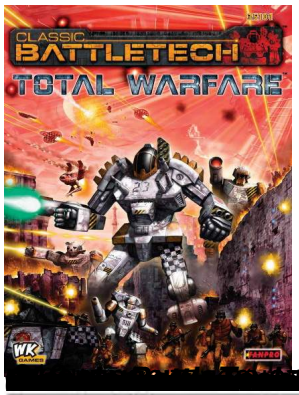
Автор: Click
29.08.2009 18:45



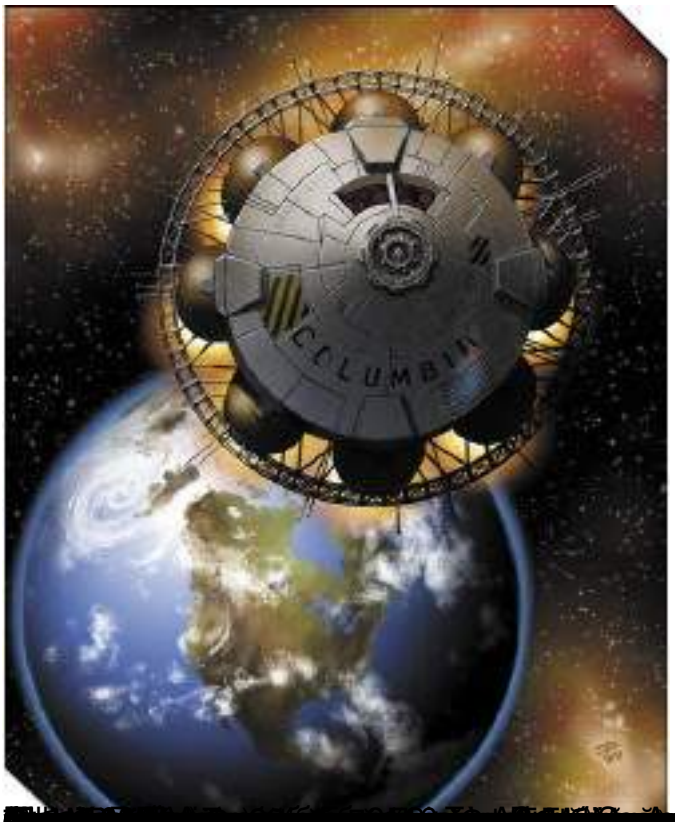
Автор: Click
29.08.2009 18:45



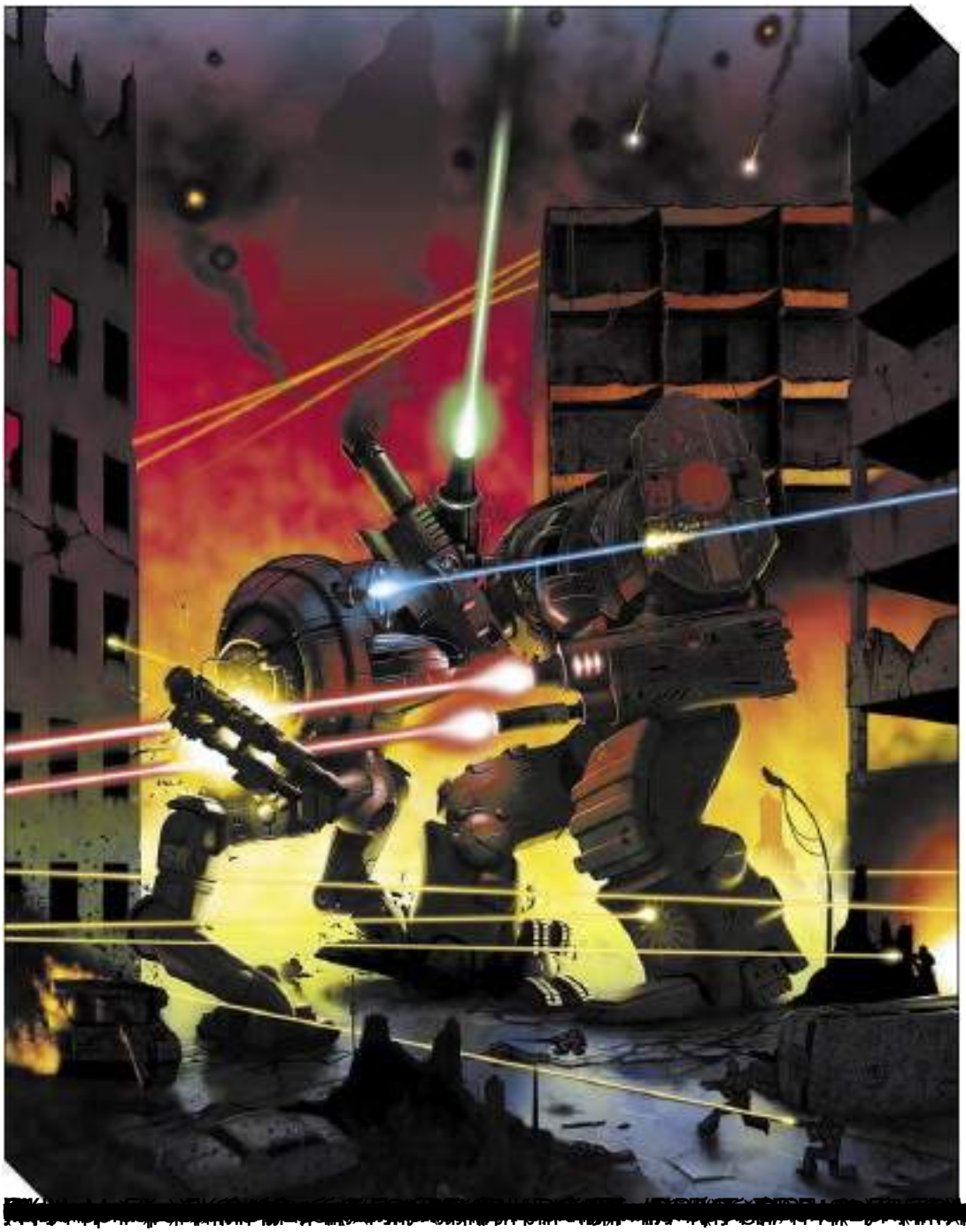
Автор: Click
29.08.2009 18:45







COLUMBIA

Автор: Click
29.08.2009 18:45



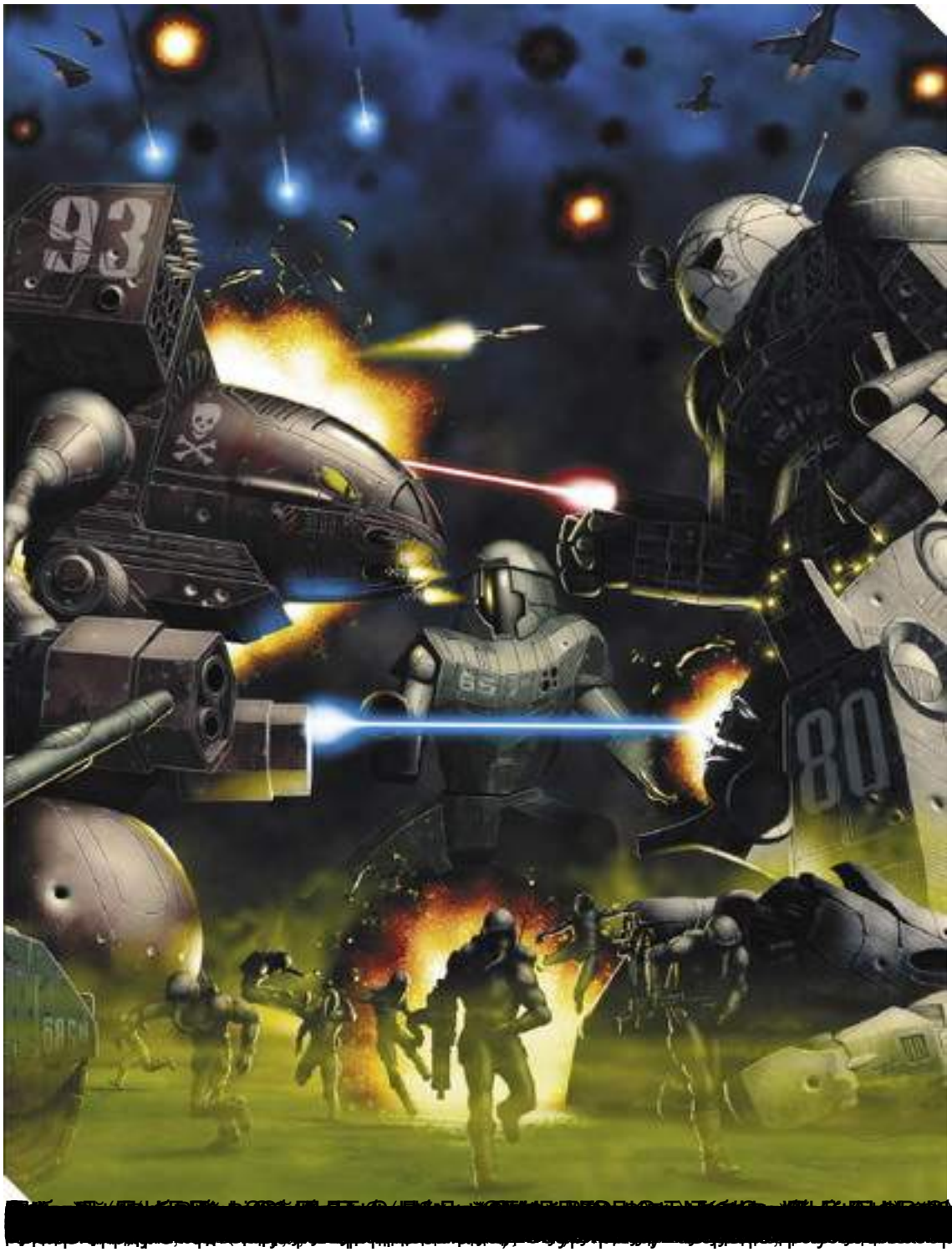
Автор: Click
29.08.2009 18:45



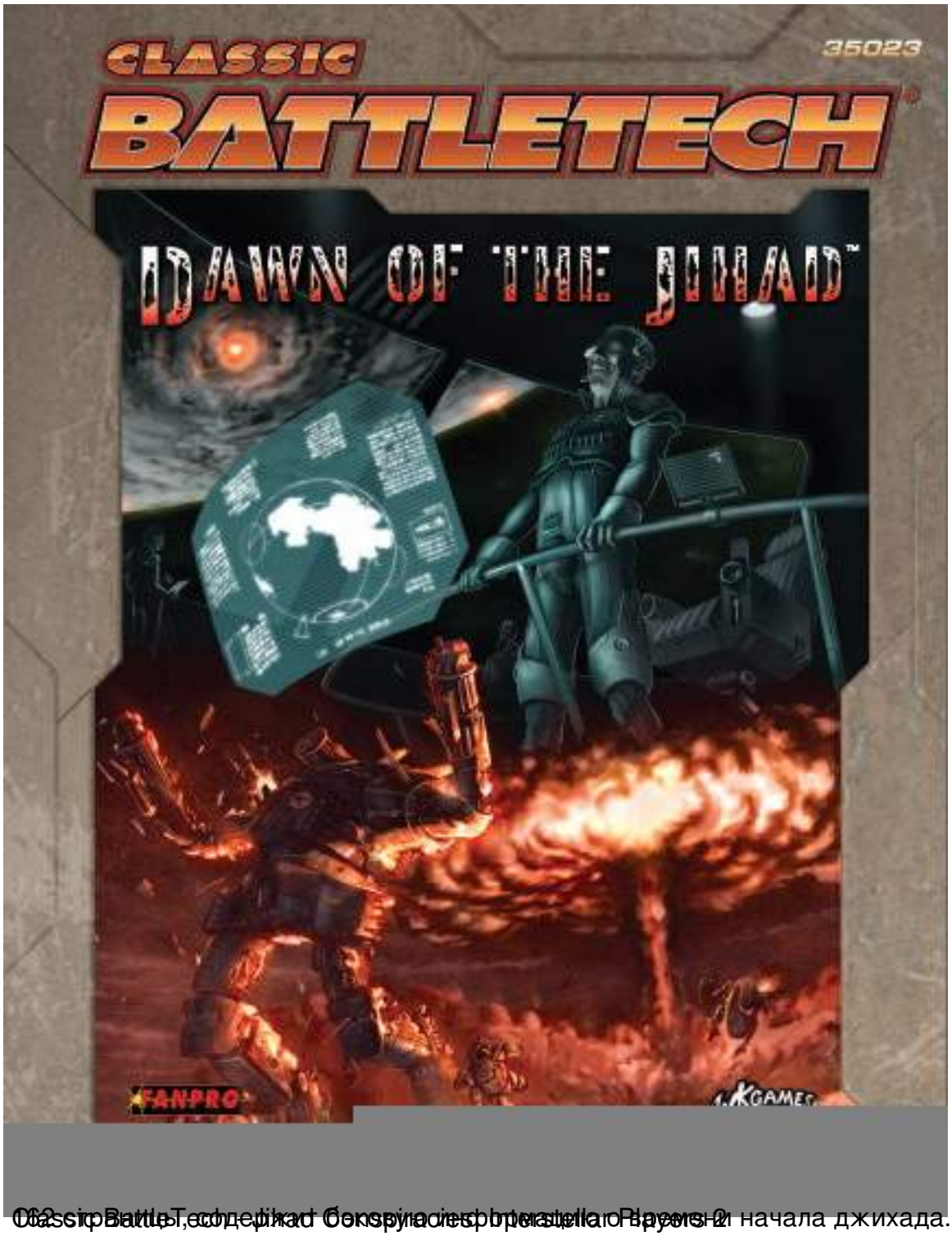





Автор: Click
29.08.2009 18:45

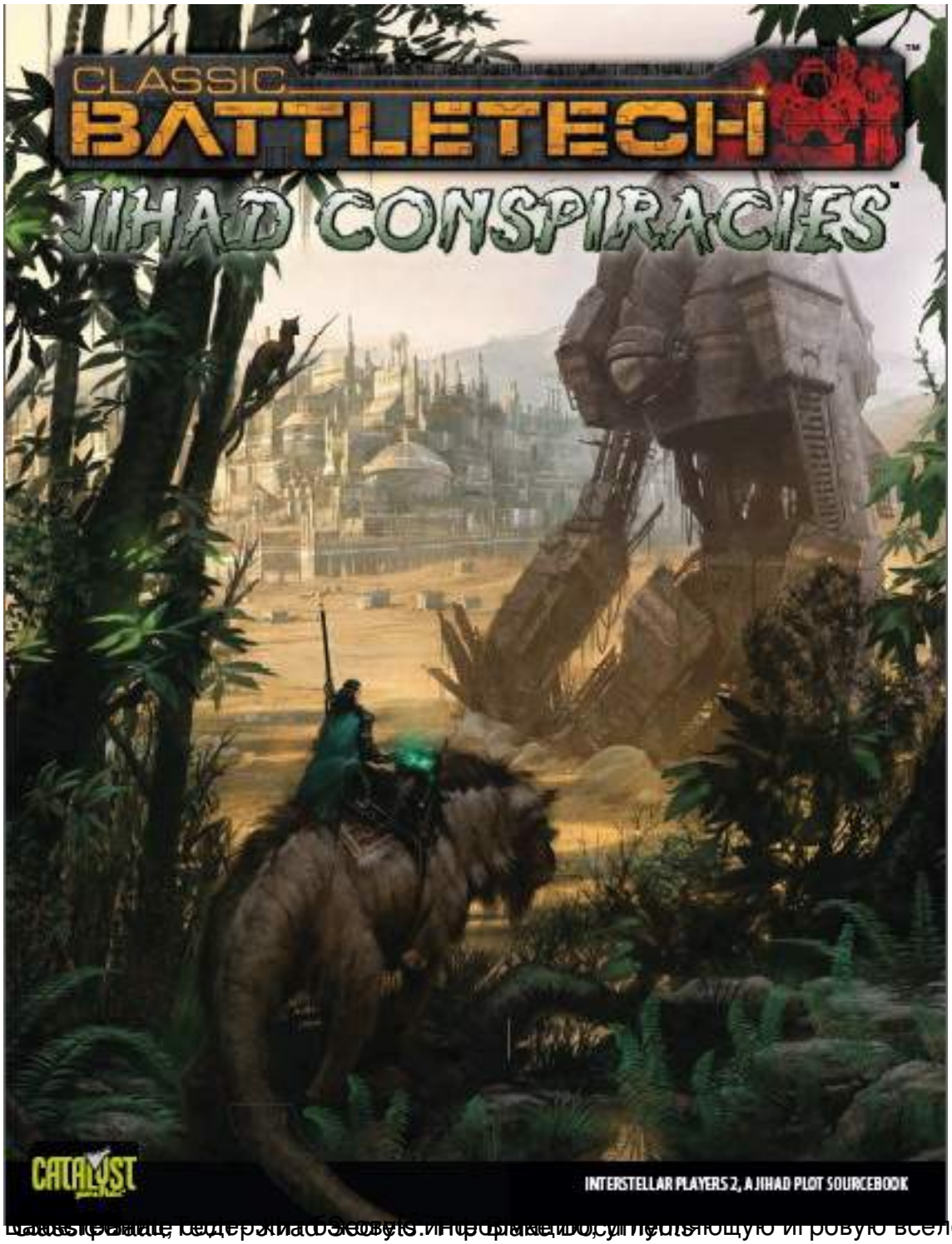


Автор: Click
29.08.2009 18:45



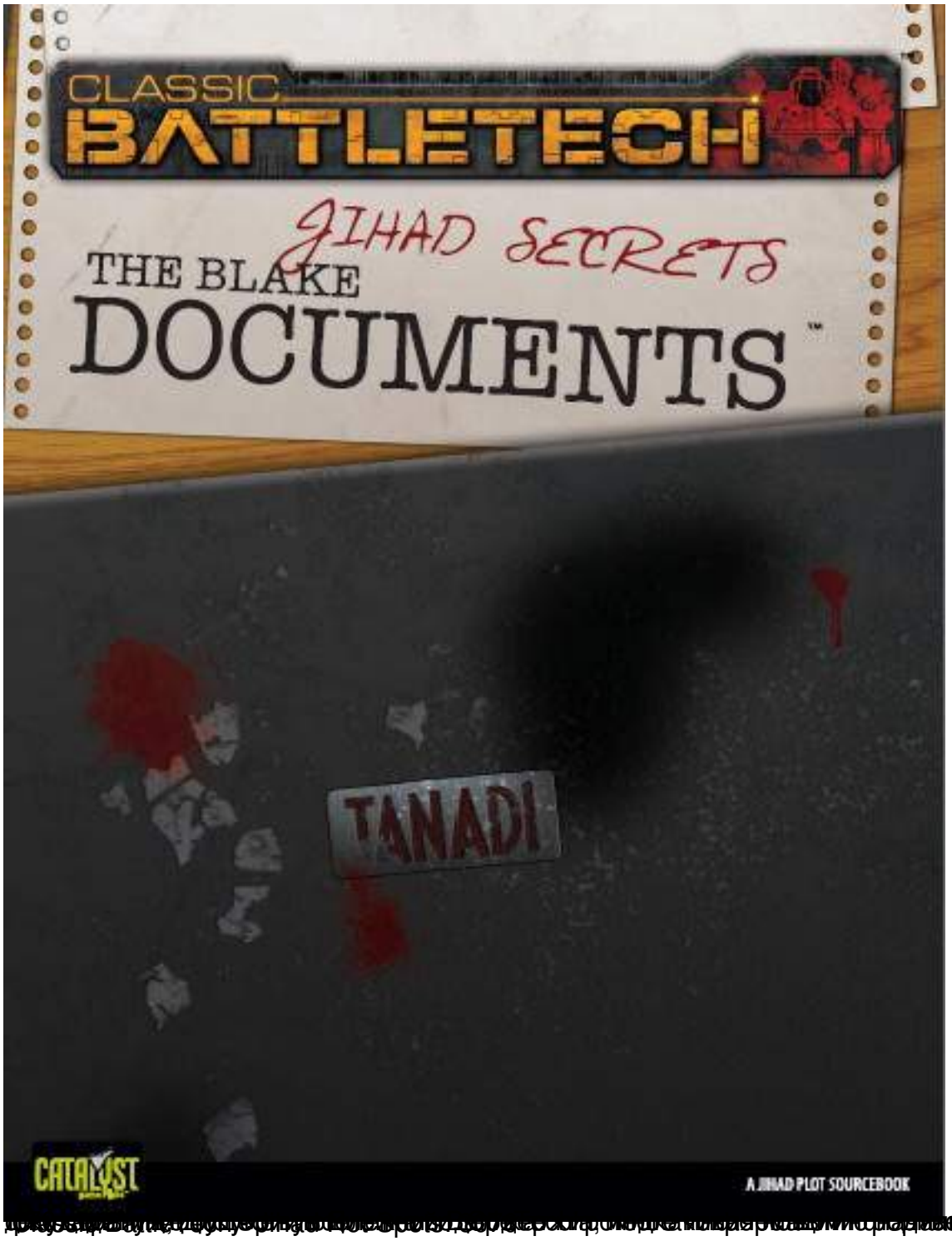

Classic BattleTech, следующая игра по вселенной Battletech. Время действия — начала джихада.

Автор: Click
29.08.2009 18:45

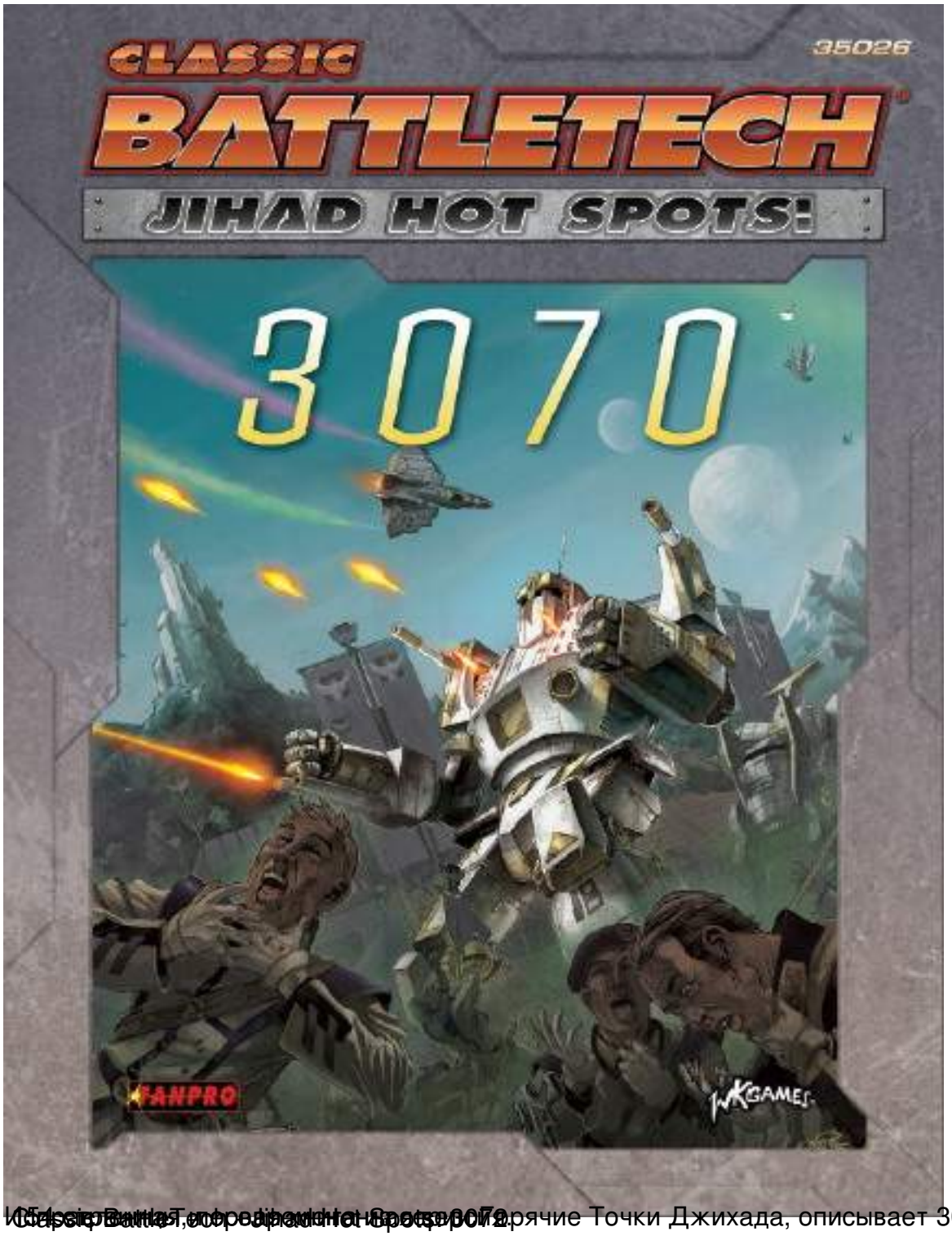



Сборник, содержащий обзоры и прохождения, посвященные игровую вселенную

Автор: Click
29.08.2009 18:45

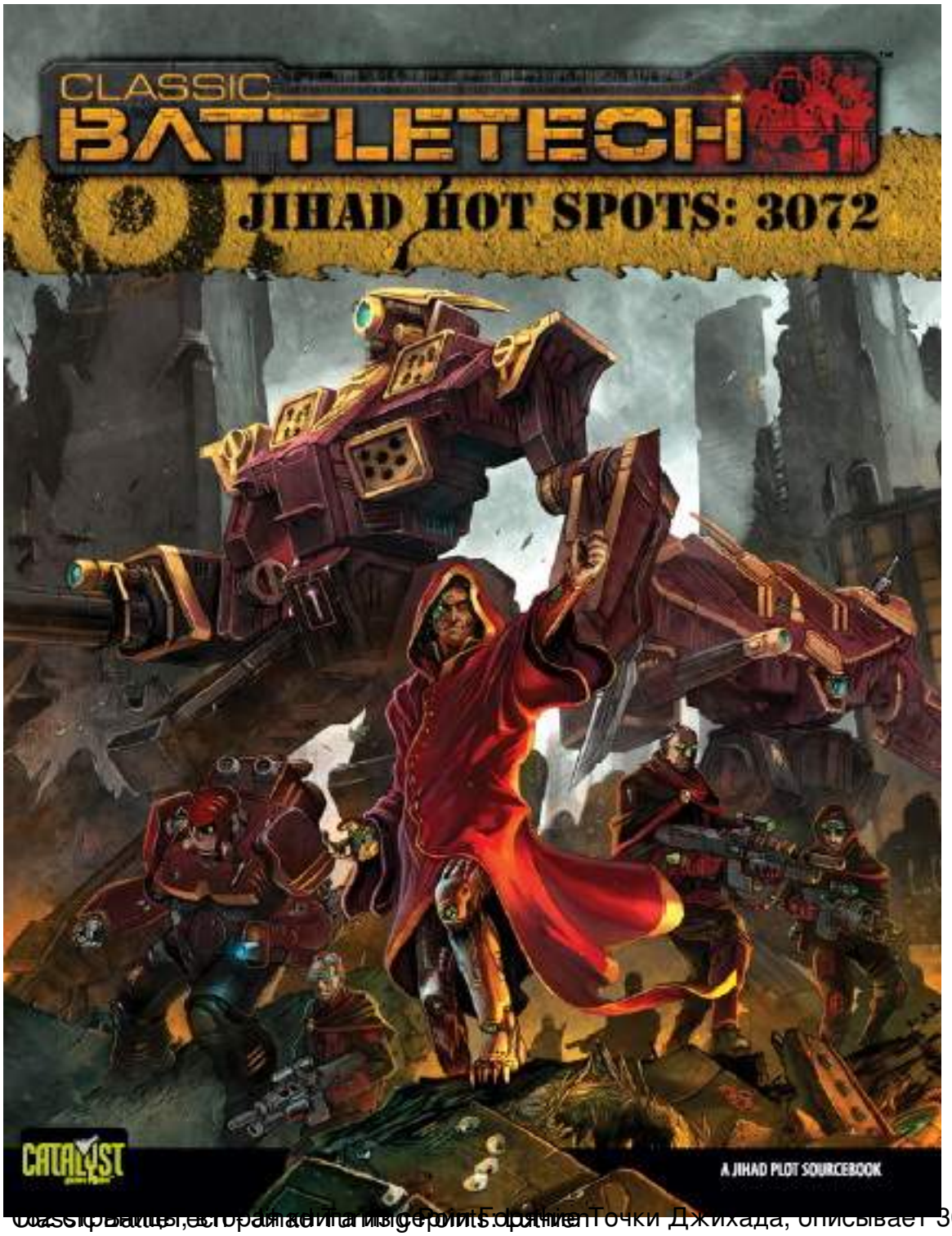


Автор: Click
29.08.2009 18:45

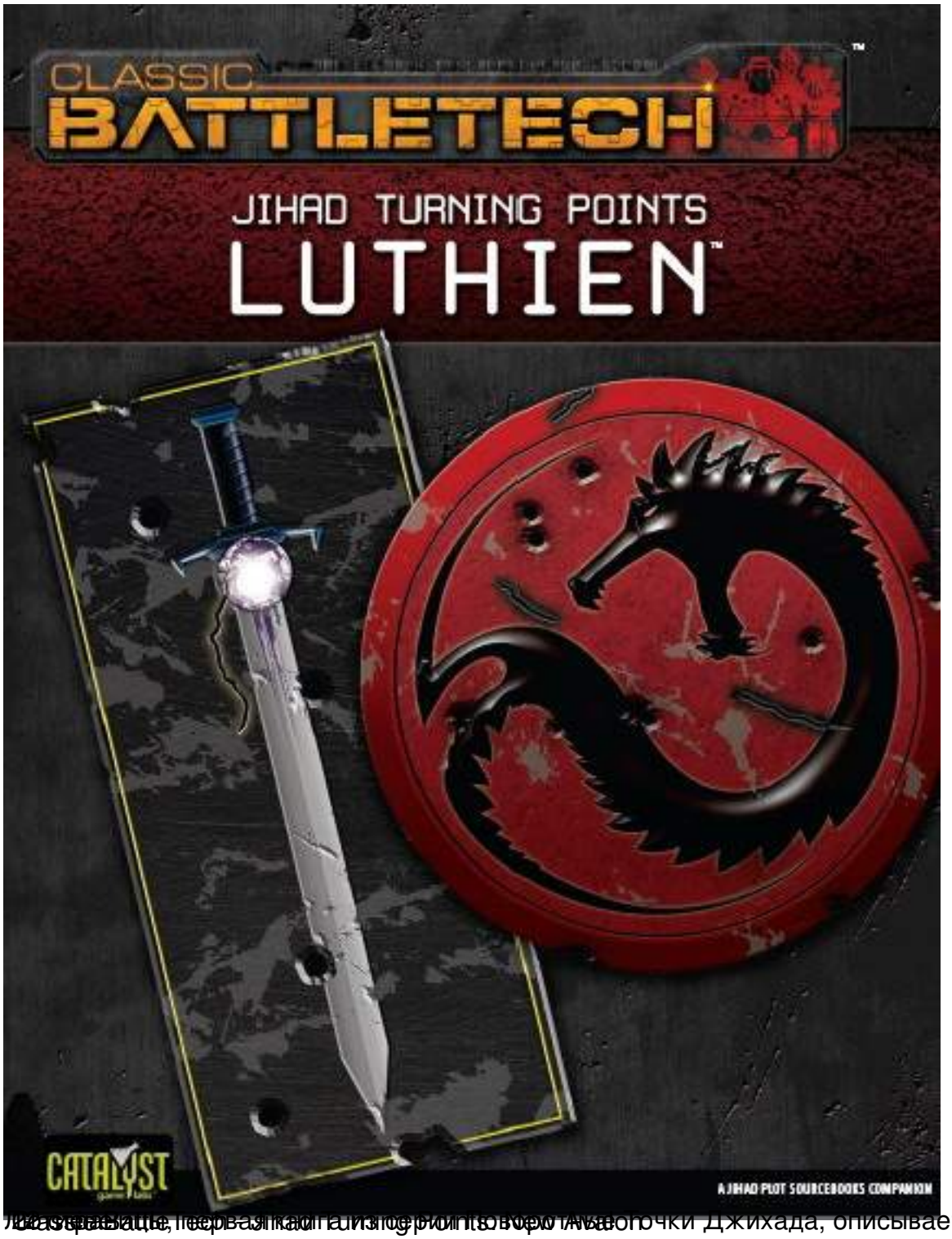



Classic BattleTech: Jihad Hot Spots 3070 (Классический БоевойТех: Горячие Точки Джихада, описывает 3070 г.

Автор: Click
29.08.2009 18:45




Classic BattleTech: Jihad Hot Spots: 3072 – сборник, который, как и предыдущий сборник Точки Джихада, описывает 3072 г.




Данная книга, первая из серии Точек Джихада, описывает события на




Сборник рассказов Jihad Turning Points: New Avalon, повествующий о поворотных точках Джихада, описывает события на планете Авалон, где расположена Академия Нового Авалона.

Автор: Click
29.08.2009 18:45




и управлять (вашими) войсками, набирать, нанимать, покупать и ремонтировать боевые силы и