

ВОКРУГ АЗЕРОТА

№1 СЕНТЯБРЬ '10



Дело № 494с

Оргриммар: экономический
центр или военный оплот?

Острова эха: тайны
последнего пристанища
Залазана.

Тысяча чел: загадки
фелцкого каньона.



Дело №: 296II

это и многое другое...

Читайте в этом номере:

Слово редактора.....стр. 3 - 6

Тема номера: Гордость Орды - Гордость Альянса

Оргриммар - экономический центр или военный оплот?..... стр. 7 - 14

Огненная пропасть..... стр. 10 - 13

Досье№4949 - Тралл.....стр. 15 - 18

Интервью с Вождем.....стр. 19

Досье№29611 - Вариан.....стр. 20 - 24

Интервью с Королем.....стр. 25

“Энрейдж” - гордость Альянса. Интервью.....стр. 27 - 30

Тайны этого мира

Призрак с Темных берегов.....стр. 31 - 34

Таверна “Рубиновый Дракон”

Игра в Чапаева шахматами или Почему я не люблю рейды.....стр. 35 - 36

ИМБА.....стр. 37

Записки путешественника

Тысяча Иглы: загадки великого каньона.....стр. 38 - 42

Острова Эха: тайна последнего оплота Залазана.....стр. 43 - 45

Флора и фауна островов.....стр. 46 - 47

По ту сторону экрана

Интервью с ведущими первого семейного блога про WoW.....стр. 48 - 52

ВОКРУГ АЗЕРОТА

Здравствуйте,
уважаемые читатели!

Сейчас перед вами на экране монитора первый номер электронного журанала “Вокруг Азерота”, посвященного игре World of Warcraft. Это попытка возродить канувший в лету Azeroth Geographic, сделать его, возможно, в чем-то лучше, а самое главное - постараться, чтобы Вам это понравилось!

Процесс подготовки этого номера был очень трудным для нас, на пути вставало множество препятствий но к счастью все они (ну или почти все) преодолены и журнал увидел свет. Вначале я хотел сделать классическое “слово от редактора”, вкратце рассказать, что же мы поместили в этот номер, выгодно представить интересные материалы и т.д. и т.п. Но так как это наш первый номер, героическим усилием воли было решено отойти от традиционных канонов. Из правой части этой страницы вы можете узнать что за люди помогли появиться на свет этому номеру, а немного ниже начинается инервью, которое любезно согласилась у меня взять **nyata**, впрочем, читайте сами.

Уже начал подготавливаться наш второй номер, но мало кто из читателей знает что-либо о главном редакторе журнала – Владе ака Порше. Я решила исправить эту оплошность и пригласить его на небольшое интервью, чтобы задать самые интересные вопросы.



nyata

Привет, Влад. Меня, как и многих читателей, интересует, как тебе в голову пришла такая идея - создать журнал? Ведь это титанический труд - собрать команду людей и организовать их на “подвиги”. Как ты на это решился?



Порше

Привет! Если быть точным, то эта идея пришла еще Селезину (Azeroth Geographic), я же просто подхватил упавшее знамя товарища, если так можно сказать. К тому же мне всегда хотелось заниматься чем-то подобным, а тут как то все обстоятельства так сложились: наконец-то закрыл сессию, закончил дома ремонт - сам Бог велел взяться и за журнал.

Фанатский, некомерческий журнал

“Вокруг Азерота” (с).

№1 - 19 сентября 2010

Главный редактор и дизайнер:

Влад ака Порше.

В работе над номером участвовали:

nyata

PizzaCompany

ximerka

Веми-Веми

Дмитриев Александр aka Ashrey

Ольха

Сергей aka Pro100Fox

Так же спасибо за сторудничество:

Моргон

NewLife

Ols

darkgluk

Алексей

Андрей

Артем

Константин

Отдельное, спасибо:

Влад ака Эрогорн

Ваши вопросы, пожелания и предложения отправляйте на e-mail:

azerothmag@gmail.com

Заходите на наш форум:

wowpress.forum24.ru

Спасибо за оказанную помощь следующим ресурсам:

family-wow.blogspot.com/

mmohelper.ru/

wowcasual.info/

noob-club.ru

При подготовке номера использовались графические материалы следующих авторов:

Kimmers4Ever

Sphynxtastic

ronebekk

Worldie24

OnishiGempachi

Osp

Silvro

zompf

wowculture

 nyata

Кстати, об AG. Сама я о нем узнала случайно - наткнулась на старую тему на форумах Варкрафта, но так и не нашла тогда сам журнал, хотя сама идея запала мне в душу. Как ты узнал о нем?

 Порше

Случайно наткнулся на их тему на форумах еще когда только-только вышел второй номер, даже пробовал написать туда статью, но меня не взяли 😊

 nyata

Почему? Не восприняли в серьез? 😊

 Порше

Официально причина звучала как “недостаточное качество материала”. Сейчас я бы с этим согласился, но в тот момент меня это оттолкнуло от попыток улучшить мою статью и попробовать второй раз, да и других дел было много...

 nyata

Давай не будем о грустном 😊 Вернемся к твоему журналу. Расскажи мне и читателям о его создании. Как ты перешел от задумки к реализации идеи? Каков был твой первый шаг?

 Порше

Боюсь показаться несерьезным, но выглядело это так: 27 августа я прочитал на наб клабе в блоге Моргон’а заметку о Предгорьях Хиллсбрада и вспомнил, что в AG была статья про Стену Торадина. Немного подумав на эту тему, я 30 августа написал в своем блоге, пост об AG и предложил возродить журнал. Так что идея пришла в процессе написания поста.

 nyata

Видимо, она получила сразу же много откликов. Сколько желающих откликнулось? Как ты проводил набор в команду?

 Порше

В ближайшие несколько дней на призыв помочь откликнулось около 50-ти человек. Четверть из них даже не ответила на мое письмо с вопросом “А что вы умеете делать?”, еще четверть перестала отвечать на письма после того, как я выдал первые поручения, ну а остальные отсеялись по различным причинам уже в процессе работы. В итоге нас осталось мало, но мы в тельняшках 😊 Что касается набора, то “набирал” я всех. Просто спрашивал “Что вы умеете делать?” и “Чем можете помочь журналу?”, а потом предлагал людям либо проявить фантазию и сделать, скажем, какую-нибудь интересную заметку, либо давал несложные проверочные поручения. В итоге мы имеем то, что имеем.

 nyata

Какой размер у команды сейчас и - самое главное - как вы общаетесь? Есть ли у вас свой форум, сайт? Контактируют ли журналисты между собой, или же все общение осуществляется через тебя?

 Порше

В рамках подготовки первого номера общение в основном осуществляется через меня для того, чтобы я мог максимально контролировать каждую мелочь. Конечно, у нас есть небольшой форум, где мы обсуждали общие моменты подготовки журнала, но сейчас на нем затишье. Большая часть работы уже сделана, а верстка - это процесс, который не располагает к лишним разговорам. Свой сайт мы планируем поднять после выхода первого номера, если читателям понравится наша работа. Что же касается размера команды, то на данный момент точно можно сказать, что с нами 6 человек (не считая меня).

 nyata

Кто из вас был полон идей о материалах для первого номера? Кто создавал тему номера? Или все это легло на твои плечи?

 Порше

Все эти полномочия возложили на меня. Я знаю интересы и склонности каждого из участников команды и, исходя из этого, придумываю для каждого человека поручения. Хотя, конечно, и они сильно помогают мне советами. Я надеюсь, что вместе у нас получится приличный продукт.

 nyata

Ты - редактор, так что ты первым должен генерировать идеи. Какие у тебя планы на будущее? Как в дальнейшем будет развиваться журнал? Какие цели ты перед собой ставишь и какие задачи попытаешься решить в будущем?

 Порше

Честно признаюсь, что планы в моей голове сразу созрели наполеоновские. Так что озвучу лишь самые простые для реализации. Во-первых, конечно же, я буду ждать откликов, замечаний и предложений по первому номеру, чтобы с их учетом мы смогли сделать второй еще лучше! 😊 Естественно, теперь, когда у меня есть определенный опыт работы в таком формате, мы постараемся чем-нибудь удивить наших читателей. Во-вторых, в непорешенной пока перспективе находится создание приложения к журналу с фото- и видеоматериалами. Подобные вещи есть сейчас у многих печатных изданий, так чем мы хуже? К тому же, я думаю, что такой контент также найдет своего зрителя\читателя. И, пожалуй, самой первостепенной нашей задачей является все-таки “прорубить окно в европу” т.е. установить связь с англоговорящими игроками в WoW, ведь наше сообщество интернационально 😊

 nyata

Твое издание так и останется на просторах интернета? Не планируешь ли ты сделать его печатным?

 Порше

Мне такая мысль в голову не приходила по нескольким причинам. Во-первых, есть официальный журнал, посвященный WoW, вполне даже печатный. Во-вторых, печатное издание - это большие денежные вложения, лицензирование и прочее, а у меня, как у бедного студента, нет на это денег. К тому же я не уверен, что это будет настолько интересно обывателям... Все-таки это вам не “Игромания”, которую покупают все школьники нашей страны...

 nyata

Поклонников Варкрафта предостаточно, так что если журнал получится действительно интересным для сообщества, то почему бы и нет? ;) В любом случае на данный момент это единственное русскоязычное издание в таком формате. Кстати о Варкрафте. Расскажи читателям, как началось и развивалось твое увлечение? Поведай, как обычный студент смог стать редактором журнала?

 Порше

Меня закидают тухлыми яйцами и гнилыми помидорами, но до появления русскоязычных официальных серверов я играл на европейской пиратке рогой под ником Qawasaki. На ру-офе сначала я играл андедом воином танком под ником Порше и прошел с ним БТ. Потом у меня был большой перерыв в игре и уже в личе я вернулся в образе андеда мага которого тоже звали Порше. Еще у меня был прист Безымянный но сейчас ни одного из этих персонажей не существует.

 nyata

Как ты перешел от World of Warcraft к ведению блога?



Порше

На самом деле я много раз пытался вести блоги на разных платформах начиная от рамблер-планета и заканчивая фэйсбуком и жж, но ничего серьезного из этого не вышло из-за того, что я никак их не раскручивал, а просто писал. Натолкнется кто-то случайно - и хорошо. Затем я связался с Кермитом и предложил в добавок к уже существующим блогам начать вести в рамках poob-club еще и литературный блог про WoW. Он попросил меня прислать пример материалов и в итоге появилась “Башня Медива”.



nyata

Получается, что World of Warcraft для тебя не просто увлечение, но и возможность развивать свои таланты, добиться чего-то. Что еще, кроме Варкрафта, вдохновляло тебя на творчество? В каких проектах ты еще участвовал?



Порше

Да, при помощи WoW я надеюсь достичь определенных целей в жизни. Вообще моей мечтой с детства было делать игры. Я даже придумал настольный аналог отечественной игры “Корсары”, когда еще ее не было. 😊 Возможно, при помощи блога и журнала я хочу хоть как-то втесаться в жизнь игрового сообщества. Вообще, кроме WoW на творчество меня вдохновляют произведения А.Сапковского и комиксы, которые я люблю время от времени почитывать. К слову о других проектах: перевод и оформление мини-серии из 4-х выпусков “Черная Вдова - Смертельно Опасна” на сайте <http://superscomics.ru/> является моей работой 😊. Можно сказать, что там я научился многому, в том числе и работать в команде.



nyata

Что ты можешь посоветовать начинающим авторам и блогерам?



Порше

Поскольку я сам отношусь к таковым, то могу посоветовать им только одно. Главное - это поверить в себя. Немного настойчивости, упроста, смекалки и все у вас получится!



nyata

Желаю тебе удачи в начинаниях! Русскому wow-сообществу не хватает изданий, подобных твоему, и я надеюсь, что оно будет успешным!



Порше

Спасибо! И тебе так же удачи в написании статей для этого издания 😊

Вот такое вот мини-интервью у нас получилось. Если вы одолели весь этот текст, то теперь с чистой совестью можете перелистывать страницу и изучать содержимое первого номера.

Свои письма, пожелания, мнения и предложения относительно нашего издания а так же вопросы и комментарии адресованные нашим авторам и героям номера персонально, вы можете отправлять в редакцию на почтовый ящик: azerothmag@gmail.com

Мне остается пожелать Вам хорошей рабочей недели и не менее лучших выходных, которые обязательно придут в след за ней.

С уважением, Влад ака Порше.



Тема номера



Оргриммар: экономический центр или военный оплот?

В Оргриммар я попала по воле случая. Мои приключения в Тирисфале подходили к концу, а продолжать свое путешествие и идти в мрачный Серебряный бор не хотелось. Хотя я – верная слуга Сильваны, и печаль о прошедших днях все еще сильна во мне, предаваться ей вместе с другими отрекшимися я не хотела. Я искала что-то новое, что-то, что могло заполнить мою опустошенную душу: я хотела вернуть волю к теперь уже моей нежизни.

По счастливой случайности именно в тот момент, когда меня в первый раз посетило желание покинуть Тирисфаль и разрушенный Лордерон, я наткнулась на огромное создание – как выяснилось, на таурена. Я сразу же поинтересовалась у этого воина, куда мне можно податься. Он поведал, что в Степях мне могут дать задания, которые мне под силу, и любезно рассказал, как можно туда добраться.

Оказывается, что за морем есть огромный город – **Оргриммар, столица орков**. Таурен сказал, что из этого места можно попасть куда угодно на этом континенте,

оттуда же и идет прямая дорога в Степи. Мой новый знакомый проводил меня до цеппелина, который доставил меня практически к воротам столицы.

Я пересекла море и покинула цеппелин, оказавшись в пустыне. Не могла поверить, что в этом жестоком выжженном месте могут существовать живые! Но орки, тролли и даже мои собратья-отрекшиеся все прибывали и прибывали, так что я пошла вслед за ними.



Оргриммар

Столицу я заметила не сразу: сперва даже подумала, что ошиблась дирижаблем и прибыла совсем не туда. Издалека несколько сторожевых башен привлекали внимание, я подошла поближе и наткнулась на это величественное сооружение. Я увидела высоченную стену города, как будто врезанного в скалы.

Около ворот происходили сражения. Первой моей мыслью было то, что нелегкая занесла меня в столицу как раз тогда, когда на нее напали. Но я пригляделась получше и поняла, что это вовсе не сражения, а любовные дуэли между соотечественниками. Наверное, воины и маги тренируются для того, чтобы стать сильнее перед нападением врагов.

Мощные ворота, ведущие в город, находились под неусыпной охраной. Сразу понятно, что набеги на город не редки: иначе он не был бы так мощно укреплен. Если бы я не знала, что орки – мои теперешние союзники, я не сделала бы и шага в направлении таких страшных ворот.

Около входа в город я нашла столы с едой: каждый желающий мог присесть и подкрепиться. Стоящий рядом местный житель пояснил, что началась неделя урожая, поэтому Оргриммар сейчас так гостеприимно встречает своих гостей.



Районы

Я прошла сквозь ворота и решила, что оказалась в центре улья. Жизнь кипела везде: жители города и приезжие бегали от зданий к почтовым ящикам, разговаривали друг с другом, обменивались вещами, торговали... Повсюду зазывалы привлекали внимание к своим товарам, скупщики искали распространителей. Любезный охранник пояснил, что я попала в самую оживленную часть города – практически на торговую площадь. Он сказал, что тут находится и таверна, всегда полная постояльцев, и аукционный дом, и банк. Городу меньше десяти лет – и он уже такой популярный! Такое скопление народа уж точно не встретишь в Подгороде!

Охранник пояснил, что город построен прямо в каньоне, так что самое надежное его укрепление – это естественные стены-скалы, пробиться сквозь которые сложнее всего. Оказывается, вождь орков Тралл как бы прорубил каньон специально для того, чтобы построить такую мощную столицу-укрепление, которая была бы способна защитить Новую Орду от всех напастей.

И, действительно, такая защита оказалась не лишней. Местные жители рассказывают, что нападения на город совершаются постоянно. Несколько лет назад, к примеру, было мощнейшее вторжение Плети, каждый год во время Хмельного фестиваля город осаждают Дворфы Черного Железа, ну и, конечно же, войска Альянса постоянно организывают такие сильные нападения, что даже доходят до крепости вождя!



Я выяснила, что город можно разделить на несколько районов-долин, у каждой такой долины свои функции.



Аллея силы – самая оживленная часть города. Тут постоянно совершаются сделки, назначаются встречи путников. Это первое место, куда попадают практически все путешественники: именно сюда выходят главные ворота, и именно здесь находится башня летунов. Можно сказать, сюда слетаются со всего света! Путешественники из Подгорода (как я) и Гром'гола, из соседней столицы – Громова Утеса и из Крепости Песни Войны в Бореиской тундре прилетают в Орgrimмар на цеппелинах, к башне летунов также идет множество воздушных путей – она тоже принимает много народу.

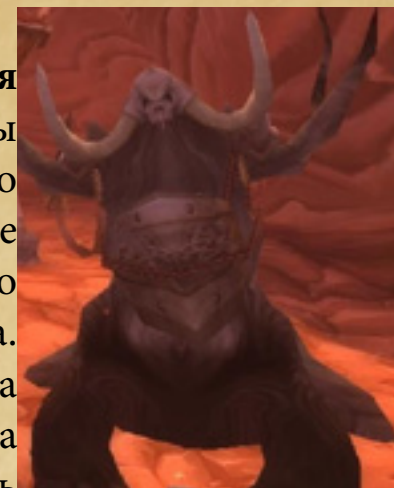
Посетителей, как видите, много, поэтому специально для них здесь построена достаточно уютная таверна, где можно скоротать ночь, а то и две в том случае, если ты прибыл надолго в город.

Аллея силы напрямую связана с Волоком, улицей, тесно расположенной между скал. Тут любой путник сможет найти специализированные магазины: лавку алхимика, портного, кожевника, травника, а также многие другие. Мастера со всего Калимдора слетаются в Орgrimмар, чтобы научиться чему-то у столичных мастеров.



Аллея духов – место в Орgrimмаре, где живут практически все тролли. Тут они могут свободно изучать магию – и обучат своим премудростям всех желающих. Архитектура этой долины напоминает поселения троллей в любой части света: соломенные крыши, многоэтажные неказистые дома. Из долины духов можно пройти к черному входу в столицу – охраняемому мосту, находящемуся на границе между Степями и Ясеным лесом. Благодаря этому относительно безопасному проходу можно довольно быстро оказаться в Степях – я взяла это себе на заметку.

Следующий район – **Аллея Мудрости** – обиталище Вождя Орды – Тралла. Именно тут находится его **крепость Громмаш** – устрашающее сооружение, которое должно наводить ужас на любого не-ордынца. Около входа в крепость я увидела напугавшую меня статую. Надпись на ней гласила, что это – памятник в честь победы Грома Адского Крика над Манноротом (кстати, именно этому герою орды отдают дань прямо сейчас, во время празднования недели урожая). В крепости Громмаш (также названной в честь Грома) находится военный совет Тралла, послы Кровавых эльфов и Вол'Джин, соратник вождя и предводитель троллей Темного Копья. Кроме того, тут шаманы могут найти своих учителей.



Пользуясь случаем, я хотела задать несколько вопросов вождю, но в то время, как я подошла, он был занят. Какой-то журналист пробрался раньше и брал у него интервью.

Последняя открытая часть столицы – это **Аллея Чести**. Это – военный оплот внутри самого города, поэтому этот район находится за второй крупной стеной и тяжелыми воротами. Аллея чести хорошо охраняема, что совсем не странно, учитывая то, что там сосредоточено все военное производство: оружейники не покладая рук куют новое обмундирование, а гоблины-инженеры изобретают различные военные приспособления. Именно тут начинающие кузнецы и инженеры могут найти мудрых учителей, которые смогут обучить их своему искусству.

Кроме того, в этом районе любой приезжий может найти тренировочный полигон: деревянные манекены всегда в распоряжении искателей приключений в том случае, если они хотят испытать свои способности. Любители более острых ощущений всегда могут посетить арену или поля боя, куда можно телепортироваться из Арены Отваги – самого крупного здания в долине.

Аллея Чести – еще и место, где дрессируют ездовых волков. Говорят, что из них вырастают великолепные ездовые животные, хотя мне больше по душе кони отрекшихся.

Расскажу я вам одну историю, старую, но малоизвестную. Произошло это то ли восемь, то ли десять лет назад, тогда, когда наш великий город, Оргриммар, был еще только построен.

Во время ходьбы по городу я нашла еще один район Оргриммара, скрытый от посторонних глаз. Это **Расселина Теней**. От этого мрачного места так и веет опасностью: кажется, что в тенях скрываются самые страшные убийцы. Надо сказать, что в этом предположении я была не далека от правды: охранник, которого я нашла в Ущелье, пояснил мне, что тут тренируются будущие разбойники и чернокнижники. В общем, если вы хотите приобрести яд или заполучить проклятье, вам прямая дорога в это мрачное местечко.

В расселине я заметила скрытый разлом среди теней и стала расспрашивать о нем местных. Удивительно, как искажались от страха лица этих безжалостных существ, когда я задавала им вопрос про эту пропасть! На выходе из расселины меня поймал какой-то местный вояка, и рассказал мне одну интересную историю: оказывается, нападения на столицу орков совершаются и изнутри!



Дела шли неплохо, город развивался, расширялся и совершенствовался. Но среди жителей пошли странные слухи.

В городе, в одном из кварталов, была крупная тектоническая трещина, открывающая проходы глубоко под землю. Никто не придавал этому значения, полагая что это место безопасно, и кроме жары, которая из него идёт, более не представляет никакого вреда.

Но свидетели сообщали, что видели, как из этого места в город проникали разъяренные земляные элементали! Эти существа могли принести не малый вред горожанам, поэтому в пропасть были посланы несколько рубак, чтобы разогнать каменных захватчиков!

После отправки воинов, город было успокоился, проблема активно решается, Вождь доволен, но как вы наверное догадываетесь, все пошло не так гладко. Рубаки не вернулись. Их ждали несколько дней ссылаясь на недалёкие умы и сложные лабиринты, но они так и не пришли.



Обезвреживание Огненной Пропасти (так её и называли) пало на мои плечи, поэтому я готовился к серьезной взбучке. Мне нужно было что-то срочно предпринять! И у меня появилась одна идея...

Собрав все свои сбережения и ценности, я двинулся к недавно отстроенной гоблинской вышке. От неё курсировал цеппелин, направляющийся в Восточные Королевства, прямо в Тирисфальские луга. Вы спросите, что мне могло понадобиться в руинах Лордэрона?

Его мёртвые жители.





Не так давно Тралл заключил союз с мерзкими созданиями, Отрекшимися. Мало кто поддерживал это решение, успокаивало только то, что нас и наш город от них отделяло целое море.

Но всё чаще и чаще в Оргриммаре чувствовался запах гнили, и тёмные силуэты проскакивали в тени, избегая косых взглядов троллей.

Несколько дней к ряду я летел на дирижабле. Это путешествие влетело мне в копеечку. Гоблины сразу поняли, что я в беде и у меня нет выбора. Лететь мне нужно было обязательно, поэтому эти мелкие создания содрали с меня двойную цену!

Маленькие зеленые прохвосты!

В конце концов я прибыл в Тирисфаль. Жуткое место, скажу я вам! Мне сказали, что основная масса нежити ютится на руинах бывшего ранее величественным города. Найти его не составило труда.

После этого он ушёл на службу к Тёмной госпоже и стал одним из лучших шпионов Отрекшихся. Такая биография меня не порадовала, но выбора не было. Мне сказали, где его можно найти, и я пошел на встречу.

Единственное, что хорошо в Отрекшихся, так это то, что они не спят. Придя поздно ночью в назначенное место, я мог не бояться, что Филлецайд не дождался меня и ушел отдыхать.

Отрекшийся был на месте.

После недолгих разговоров с этим мерзким типом мы смогли договориться: я плачу ему половину суммы и он сейчас же отправляется зайцем в Оргриммар и идёт изучать эту пропасть. Затем возвращается ко мне, всё докладывает и получает остальную сумму. А я... Я должен ждать его в этом городе.

Бррр...

Ждал я Филлецайда около двух дней. Через двое суток он вернулся и в красках поведал мне о нашем неутешительном положении.

-Значит так, орк, - начал Отрекшийся, - да, эти ваши каменные элементали бродят там в огромных количествах! Ещё там ползают противные змеи... Но это пол беды.

Я напрягся:

- А что же ещё?

- Эти... Как их... - наёмник активно жестикулировал, подбирая слова, - А! Троги! Много - много троггов! Сотни, я бы сказал!

Побродив по руинам в поисках хотя бы одного мертвеца, я успел отчаяться и решил, что меня обманули. Но после, в тронном зале я услышал какие-то странные звуки и проследовал в их направлении увидел ужасное поганище. Разумеется, я перепугался и бросился наутёк, но оно что-то крикнуло мне в след и рассмеялось. Крик его был не понятный, но суть я уловил. Чудовище было... На нашей стороне. Два таких монстра охраняли лифт, лифт в канализацию, где как раз и находились нужные мне "союзники".

Среди орков ходили слухи о хитрости и коварстве нежити. Рассказы об их наёмниках. Слухи о том, как те вырезали целые военные лагеря альянса в одиночку. Если они действительно так хороши, то за те деньги, что я собрал, я вполне мог бы найти одного из этих мастеров скрытности и попросить его разведать обстановку в Огненной пропасти, чтобы после этого я смог дать дальнейшие указания своим подопечным.

Но поиски мои затянулись. Они превратились в своеобразный детектив с постоянной дачей взяток. Ни один из Отрекшихся не хотел говорить со мной просто так. Только за беседу мне приходилось отваливать по паре золотых. А за информацию ещё больше! В итоге, потратив приличную сумму, я узнал о некоем Филлецайде, сумасшедшем парне.

Рассказали, что он страшно обрадовался, став нежитью, после чего выследил свою выжившую жену и дочь и расправился с ними наиболее жестоким способом!



Мысленно выругавшись, я вспомнил всё, что мне известно об этих созданиях. Многочисленны, сильны и глупы. Живут под землёй. Да, пятерых рубак было явно мало против сотен. Ну ничего, думаю, десяток лучших воинов вычистит пропасть. А змеи вообще не проблема.

- Ясно, это всё?

Мой собеседник рассмеялся.

- Конечно нет, мой зелёный друг, там ещё расположились демоны!

Вот это уже меня напугало куда сильнее. Да что там, я просто вышел из себя! Всё это время мы жили прямо над пропастью с демонами, в то время как они копошились под нашими домами и строили свои планы?! Почему эти твари не оставят наш народ! Мы свободны от них!

- Сколько? - тихо спросил я, - сколько их там?

- Ну... не так уж и много. Десяток-другой мелких и один здоровый! - отрекшийся замахал руками, - С мечом! Сразу видно, главный там! Ах, совсем забыл, еще там орков не меньше, чем троггов. Тоже около сотни, скорее всего, даже больше. Хехе. Да, у вас проблемки! Судя по всему - это сектанты, они постоянно переговаривались на вашем мерзком языке и совершали тёмные ритуалы. Сектанты это, сектанты. Мноооогоооо! Хехехе!

Расплатившись с Филлейцайдом, я отправился обратно в Оргриммар.



Первым делом я выпросил аудиенции у Тралла. Он внимательно выслушал меня и сказал, что у него были подозрения, что рядом с нами где-то всё ещё были орки, верные демонам. Хотя я и потратил все свои сбережения, но получил похвалу от самого Вождя! И, возможно, спас город от вторжения!

Я был свободен. Моя работа сделана.

Позже мне рассказали уже всю информацию об этих орках. Это клан Пламенеющего Клинка. Яркие противники Новой Орды! В этой самой пропасти они строят коварные планы против Вождя. У них полно шпионов среди жителей города и близлежащих окрестностей.

Эта серьезная угроза для всех нас.

И сколько уже прошло лет, а Оргриммар до сих пор не смог разобраться с сектантами! В Пропasti опасно, мало какие вылазки туда заканчиваются успешно, ведь чернокнижники сидят в самой глубине пещеры! А снаружи вас ожидают злобные элементали, ядовитые змеи, многочисленные трогги! А уж только потом злобные орки Пламенеющего клинка в сопровождении демонов прислужников.

Если ты, герой, решишь отправиться в Огненную пропасть, чтобы уничтожить угрозу для нашего народа, прошу тебя... Будь осторожен!

(с) Веми-Веми

После всего увиденного я долго размышляла о том, чем же на самом деле является Оргриммар. Я не могла себе представить более величественное и страшное сооружение: один лишь его вид должен отпугивать не только врагов, но и союзников. Охранники, рубаки тут и там бродят по его улицам, а Аллея Чести и Громмаш вообще являются крепостями внутри крепости! Частые нападения ещё больше укрепляют город.

Тем не менее никакая угроза не сможет прогнать из столицы его жителей: они чувствуют себя надёжно защищенными за этими величественными стенами. Тут постоянно проводятся праздники, тут вы найдете обширные торговые площади и множество магазинов, а аукцион Оргриммара называют самым посещаемым ордынским аукционом. Именно тут совершаются сделки столетия! Несомненно, столица орков – центр торговли в Калимдоре и даже во всем Азероте, а также самый надёжный военный оплот.

Пока наши отважные журналисты готовили свои репортажи, в редакции тоже не сидели без дела. Благодаря старым знакомствам, мне удалось выйти на связь с сотрудниками ШРУ.

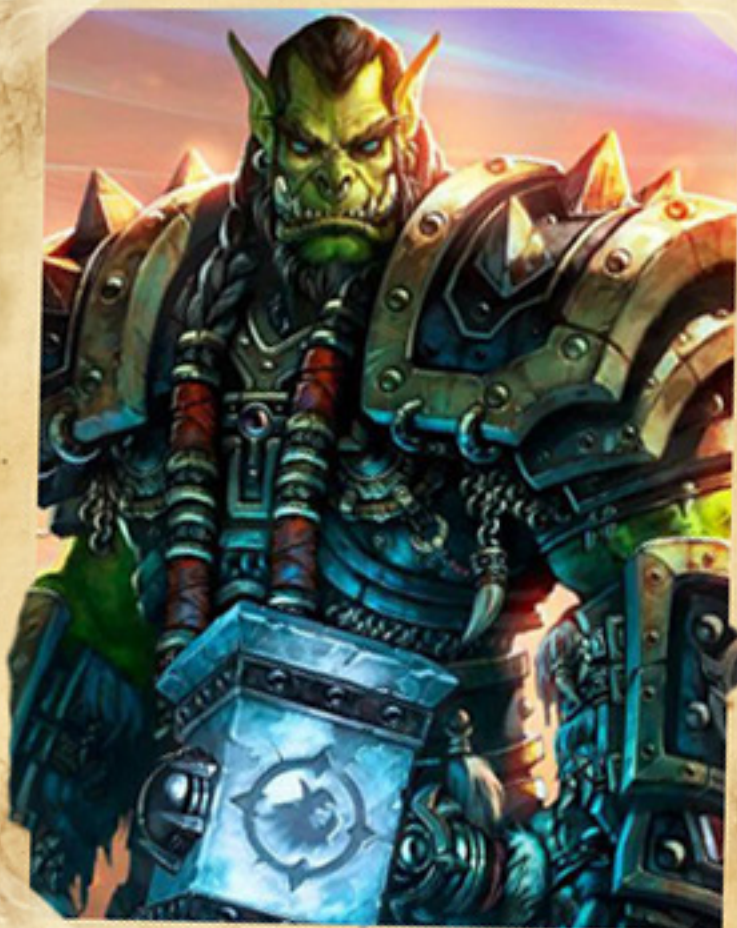
Немного лести, несколько шумных вечеров в таверне, небольшая прибавка к пенсии и в результате этих манипуляций у нас с вами появилась уникальная возможность ознакомиться со сверхсекретными документами из архивов внешней разведки.

Внимание! Только сейчас и только сегодня, выдержки из личные дел, собранных на двух величайших лидеров современности: личное дело №4949 “Тралл” и личное дело №29611 “Вариан Ринн”. Не пропустите, на следующей странице!

Но это ещё не все, к каждому делу мы приложили эксклюзивное интервью взятое специально для нашего журнала. Узнайте немного больше о нелегких буднях сильных мира сего.

(с) nyata





Дело № 4949

Объект: Вождь Орды

Имя: Тралл (имя при рождении – Го'ел)

Раса: Орк

Пол: Мужской

Статус: Военный вождь Орды, шаман

Местонахождение: Оргриммар, Алея мудрости

Родственные связи:

Отец – Дуротан (ликвидирован),

Мать – Драка (ликвидирована)

Отец - Дуротан, вождь племени Северных Волков, мать - Драка, жена вождя. Вскоре после постройки Тёмного Портала клан Северных Волков был изгнан Гул'даном.

После встречи Дуротана и Оргрима Молота Рока, будущего вождя Орды, Дуротан и Драка были ликвидированы ассасинами по приказу Гул'дана.

Вскоре выживший ребёнок был обнаружен Эдаласом Блэкмуром, командующим лагерями для интернированных, в которых содержались орки после Второй Войны. Был наречён Траллом (раб, подневольный). Был взят в крепость Дарнхольд, для обучения военному искусству и выступления на арене в качестве гладиатора, с целью обогащения и увеличения влияния Э. Блэкмура. Обучен писать, читать, военному делу, тактике боя и осад, прошёл психологическую подготовку воина, владеет многими видами оружия. Неоднократный чемпион арены.

После событий, приведших к размолвке с Э. Блэкмуром, принял решение бежать из крепости. Осуществил удачную попытку с помощью диверсии, устроенной сводной сестрой Таретой Фокстон. Повторно был захвачен патрулём Альянса и, не узнанный, доставлен в лагерь для интернированных орков. Вскоре бежал вновь. Разыскав Грома Адского Крика, узнал о своём происхождении и часть истории орков (в качестве подарка и опознавательного знака Гром Адский Крик отдал Траллу ожерелье из костей его первого врага с вырезанными на них личными символами).

При попытке найти племя Северного Волка чуть не погиб в горах Альтерака, где и был обнаружен орками племени. От вождя племени и шамана Дрек'Тара узнал историю своей семьи. Прошёл испытания племени. Пройдя под началом Дрек'Тара обучение и обряд инициации, Тралл стал первым за долгие годы владычества колдунов орком, которого приняли духи, и одним из наиболее мощных шаманов, которых когда-либо знала история.

В лагере Северных Волков произошла встреча Тралла и Оралл использовал умения шамана для дезорганизации и деморализации сил противника. В ходе боя был ранен Оргрим Молот Рока. Перед смертью Оргрим передал Траллу Молот Рока и свои доспехи. Тралл был наречён Военным Вождём Орды.

Следующий этап - атака на Дарнхольд. Во время атаки Тарета Фокстон была убита Э. Блэкмуром. Сильное алкогольное опьянение Э. Блэкмура и деморализация Лэнтстона, правой руки Блэкмура, не позволило эффективно руководить обороной. После взятия Дарнхольда и вывода населения крепость была разрушена благодаря умениям шамана. Так как Дарнхольд являлся координационным центром лагерей для интернированных орков, дальнейшее освобождение не составило труда.

Примечание: Также было совершено нападение на Стратхольм с целью освобождения орков. В городе находилась часть паладинов Ордена Серебряной Длани. Орден не смог остановить вторжение. Можно сделать вывод о наличии большого количества орков под командованием Тралла, а так же о развитии его способностей, как командующего, так и шамана.

Вскоре Тралла посетило видение Пророка (так же известного как Медив). Следуя его совету, Тралл собрал войска Орды, совершил неожиданный рейд и захватил несколько военных кораблей Альянса, чтобы отправиться в Калимдор. В ходе плаванья флот попал в шторм и укрылся в бухте небольшого острова. Данный остров являлся территорией троллей Тёмного Копья во главе с Сен'джином. Во время атаки мурлоков Сен'джин пал и тролли перешли под знамёна Орды.

По прибытии на южное побережье Калимдора Тралл наткнулся на отряд тауренов под управлением Кэрна Кровавого Копыта. Обеспечив помощь в борьбе с кентаврами, Тралл заручился помощью Кэрна Кровавого Копыта. После случайной встречи с Джайной Праудмур, Тралл и Д. Праудмур приняли предложение Медива об объединении сил против Пылающего Легиона. Вскоре к ним присоединились ночные эльфы - калдореи (дети звёзд). Во время боя с Маннаротом, лордом бездны, был убит Гром Адский крик. Коалиция ночных эльфов, людей и Новой Орды разбила Пылающий Легион на горе Хиджал и отстояла Мировое Дерево.

На востоке Пустошей - Дуротаре, был основан Ортриммар - столица орков и трллей Тёмного Копья. Группа людей под командованием адмирала Траудмура нападает на орков. Происходит подготовка к атаке на Терамор, новый город людей, расположенный к востоку от пылевых топей. Д. Траудмур рассказывает Траллу, как пройти в Терамор, в обмен на сохранность города и милосердие к мирным жителям. В ходе атаки город сохранился, адмирал Траудмур был убит.

Несколько лет спустя был обнаружен заговор бывшего клана Пылающего Клинка, цель которого - развитие военного конфликта между людьми и орками. За заговором стояли демоны Пылающего Легиона (Змодлор). Зачинщики бунта были казнены. Буркс, бывший советник Тралла, был лично казнён Военным Вождём.

В нынешнее время Тралл является Военным Вождём Орды.

(с) Дмитриев Александр aka Ashrey



Жар солнца. В воздухе пыль бескрайних степей. Жесткий ветер тщетно стучит в камень и сталь. Острые шипы тянутся к небу, показывая всем нрав и опасность обитателей этого места. Зелёная плоть и сгнившие кости, острые уши и костяные копыта, крутые клыки и жёсткие ирокезы. Всё смешалось здесь в безумный бурлящий коктейль первобытной мощи и силы стихий. Добро пожаловать в Оргриммар. Лок'тар огар!

Сегодня нашим собеседником будет один из величайших шаманов истории и военный вождь Орды – Тралл.

Добрый день! Вас как всегда можно узнать по знаменитым доспехам и молоту. Я смотрю Оргриммар уже подготовлен к Неделе урожая. Насколько важна эта традиция для народов Орды.

Неделя урожая – это не просто традиция и празднество. Это - дань уважения павшим в бою воинам, память об их заслугах, о том, чего мы добились благодаря им. Но самое главное – это напоминание всем, о том, кем мы были когда-то и кем мы стали сейчас. О том, что нас сплотило.

А какое напоминание это для вас лично? Кого вы почитаете в этот день, если не секрет?

Для меня... Я вспоминаю о друзьях и наставниках. Громе Адском Крике и Оргриме Молоте Рока, что пожертвовали собой, ради Орды, о моём отце и матери, которые защищали честь и дух орков ценой жизни, и многих других. Но больше всего я вспоминаю о мирных охотников, которых мне не довелось увидеть, о жестоких убийцах, которых я пережил и о том, что никогда не должно повториться. Ныне Орда должна быть едина.

Если можно, о единстве Орды поподробней. Почему «должна быть», а не едина сейчас?

Тяжело ответить на этот вопрос. Появляются разногласия между орками и тауренами, орками и орками. Молодые требуют битв и славы, и хоть жажда крови не контролирует их, они ропщут на бездействие. Эльфов к нам прибила лишь ненависть к Королю Личу. Да их конфликты с троллями не способствуют улучшению обстановки. А Отрекшиеся всегда сами по себе и никогда точно не знаешь, что творится в их головах.

Это вы про происшествие у Врат Гнева? Как это повлияло на отношения с Альянсом?

Леди Сильвана уже понесла ответ по поводу ситуации у Врат. К сожалению эта выходка окончательно расстроила наши отношения с Альянсом, а конкретней с Варианом Ринном, королём Штормграда.



И даже несмотря на то, что леди Праудмур всё ещё поддерживает хорошие отношения с нами, ситуация в Аметистовой Цитадели не пошла нам на пользу. Гаррош слишком горяч. Нам нужно сплотиться, чтобы окончательно уничтожить Плеть.

Ну что ж. Я надеюсь у вас всё получится. В конце концов, это в интересах всего мира. Какие ваши дальнейшие планы на будущее?

Сейчас подготавливается база для укрепления и перестройки Оргриммара. А так же я надеюсь об улучшении политических отношений с Альянсом. Впереди нас ждут непредвиденные события. Грядут тяжёлые времена. Мы должны быть едины.

О чём вы говорите? Что должно произойти? Возможно вы об освобождении островов Эха

Точно не знаю, но духи предков предупреждают меня. И на фоне этого, война за острова Эха, всё равно, что битва Груула и детёныша дракона. Нет, нас ждут большие перемены. Но не будем больше об этом.

Несколько мрачные предсказания. Надеюсь они не сбудутся. Возможно вы бы хотели что-то сказать от себя вашим слушателям.

Не забывайте и чтите своих предков, орки. Быть орком - значит обладать силой и страстью нашего гордого племени. Мы непобедимы. И восторжествуем, потому что цель наша благородна. Стихии вновь повернулись к нам, а значит мы идём верным путём. И хотя ещё рано отдыхать и праздновать победу, мы уже сделали многое. За Орду! Лок'тар огар!

(с) Дмитриев Александр aka Ashrey



Дело №: 296II

Объект: Король

Имя: Вариан Ринн (прозвище Ло'Гош
"Призрачный волк")

Раса: Человек

Пол: Мужской

Статус: Военный лидер Альянса

Местонахождение: Штурмград, крепость
Штурмграда

Родственные связи:

Отец — Ллейн Ринн (убит во время первой войны)

Жена — Тиффин Ринн (убита во время беспорядков в Штурмграде)

Сын — Андуин Ринн (возраст 9 лет)

Дед — Адамант Ринн (убит во время первой войны)

Бабушка — Вария Ринн (была отправлена в Аббатство Североземья. Дальнейшая судьба неизвестна)

Прадед — Ланден Ринн (умер по естественным причинам)

Вариан Ринн — сын короля Ллейна Ринна, который был предательски убит во время первой войны полуорком Гароной. Провёл юность в тепле и уюте в королевстве Азерот ровно до “первой войны”.

“Мой отец пытался защитить меня. Не вышло. Реальность часто вторгается в наши планы.”

Вариан Ринн

Обучен чтению и письму, этикету королевского двора, чемпион арены Забытого Города в Фераласе, отлично владеет любыми видами оружия, знаток военного дела. Обладает лидерскими качествами, патриот.

После освобождения Штурмграда, Вариан, будучи уже взрослым, был официально коронован и стал королём Штурмграда. В этот момент началось становление Вариана как политического и военного лидера. Именно тогда Каменщики, перестроившие Штурмград, запросили платы за их службу у Короля Вариана и Дома Дворян. Коррумпированный Дом Дворян под влиянием Катраны Престор отказал гильдии в достойной оплате их работы.

Король Вариан не смог найти решения, ибо дворянство имело слишком большую политическую силу и раз за разом обходило его на политической арене. Хотя Каменщикам и выдали вознаграждение за их труды, они получили лишь часть того, что заработали. Потому Эдвин Ван Клиф и Каменщики учинили беспорядки на улицах Штурмграда, требуя справедливого вознаграждения. Восстание было внезапным, что не умаляло его опасности. В ходе беспорядков молодая супруга Вариана Тиффин была жестоко убита. Эдвин ВанКлиф и Каменщики бежали из Штурмграда.

Оплакивая гибель жены Вариан впал в ужасную депрессию, но со временем все же вернул свою целеустремленность и поклялся создать для себя, своего сына и народа Штурмграда новое, лучшее будущее.

“Я так хочу, чтобы восстание на родине быстрее успокоилось. Я не хочу, чтобы кто-то пострадал.”

Вариан Ринн

Когда отголоски Третьей Войны затихли, Вариан отправился в Терамор, чтобы поговорить с Леди Джайной Праудмур об отношениях Альянса и Орды. По дороге он был похищен членами братства Дефиас, которым о дипломатической поездке короля сообщил шпион, по непроверенной информации являвшийся гражданином Штурмграда. Вариана отправили на остров Альказ и держали там в плену.

Каким-то образом он сумел бежать из заточения и покинуть остров, хотя его порыв к свободе не оказался абсолютно успешным. Едва не утонув и страдая от потери памяти, он был выброшен на берег Дуротара, где и был обнаружен караваном орков, ведомым тренером гладиаторов Рехгаром Ярость Земли.

После того, как Вариан успешно убил тигантского кроколиска одной лишь палкой, он был пленен пораженным шаманом, обращен в рабство и сделан гладиатором. Позже его и еще двух пленных, с которыми он успел познакомиться, отправили в Фералас на арену в Забытом Городе. Они вышли победителями из кровавой битвы. Пораженная тем, как виртуозно Вариан обращался с оружием, толпа нарекла его орочьим прозвищем Ло'Гош, что значит “Призрачный Волк”. Через некоторое время пленникам удастся бежать в Дарнассус, откуда через Терамор они отправляются в Штурмград.

“Жизнь гладиатора проста: победишь — ты жив, проиграешь — ты покойник. Жизнь короля гораздо сложнее. Есть одна правда для короля: простых ответов не существует.”

Вариан Ринн

В. Ринн узнаёт, что королевством правит его двойник. Он отправляется в Стальгорн, где при поддержке короля дворфов Матни Бронзоборода начинает расследование ситуации, которая сложилась в королевстве. Когда В. Ринн прибыл в Штурмград, то был схвачен стражей по приказу Катраны Престор. Но Катрана Престор была раскрыта. Её истинной сущностью была Ониксия, мать стаи чёрных драконов. В ходе сражения с Ониксией был похищен сын В. Ринна — А. Ринн.

Благодаря Д. Праудмур была установлена природа двойника В. Ринна, оба являлись по сути одним и тем же человеком. Д. Праудмур открыла им два древних эльфийских меча, Шалла'Тор Раздиратель Тени и Эллемейн Разоритель. Получив свои новые клинки, оба Вариана провозгласили, что Ониксию наконец настигнет возмездие. Во время боя двойники объединились в единого и истинного В. Ринна, он же убил Ониксию и освободил своего сына.

Вскоре после того, как Вариян вернул трон, на Штурмград напали немертвые полчища Плети. Вариян вместе с другом Больваром смог отразить силы нежити после долгой битвы в Гавани Штурмграда. Основал Экспедицию Отважных, чтобы вместе с Ордой уничтожить Короля-Лича.

По личной просьбе Верховного Лорда Тириона Фордринга король Вариян позволил Рыцарям Смерти Черного Клинка вступить в Альянс, чтобы помочь в войне против Короля-Лича.

“Путь к победе над Королём-Личём и его армиями лежит через долгие и суровые испытания. Нам предстоит одолеть саму Смерть. Много жизней будет загублено, но от нашей победы зависит будущее Азерота.”

Вариян Ринн

Получив весть о гибели Больвара, Вариян преисполнился гнева и печали, ибо считал его братом, который многие годы правил его королевством и воспитывал его сына. Вариян отправил Джайну Праудмур в Оргриммар, чтобы узнать причину предательства Орды. Он потребовал возмездия за гибель своего друга. Джайна вернулась и дала Вариану знать, что Вариматрас и Королевское Аптекарьское Общество предали их, и что Орда более не контролирует Подгород.

Вариан и Джайна собрали армию Альянса и напали на Подгород, надеясь вернуть Лордерон Альянсу и свершить правосудие над Гнилессом. Войдя в Подгород, Вариан испытал отвращение от состояния некогда великого города, который был знаком ему с детства. Настигнув Гнилесса, Вариан и Джайна победили его. Но, к ужасу Вариана, они также обнаружили десятки изуродованных и осквернённых тел людей, над которыми Королевское Аптекарское Общество ставило эксперименты, чтобы создать Новую Чуму.

Вариан осознал, что, несмотря на заключённое несколько лет тому назад ограниченное перемирие, Отрёкшиеся всё это время тайно создавали средство, чтобы убить их всех. Вариан встречается лицом к лицу с Траллом и объявляет, что мира достичь невозможно. Когда между Альянсом и Ордой завязывается битва, Джайна не даёт Траллу и Вариану убить друг друга, телепортируя Вариана, себя и армию Альянса обратно в Штурмград, надеясь предотвратить дальнейшее кровопролитие и хаос.

Своей харизмой, стойкостью, умением побеждать Вариан закрепил за собой звание Военный лидер Альянса.

(c) PizzaCompany



«Я король Штормграда и никто, ни наги, ни плеть, ни лорды Пылающего Легиона не разлучат меня с моим народом!»

Вариан Ринн

Воскресенье. 9.00 утра. Штормградская крепость. Не смотря на выходной, все давным-давно не спят и работают в полную силу. Сегодня на повестке дня очень много вопросов, и все нужно успеть решить. Начинается бурное и с первого взгляда хаотичное обсуждение проблем, недоступных для понимания простого смертного. Но вот совещание подходит к концу. И все участники расходятся с полным представлением о том, каким образом необходимо решать ту или иную задачу. А я с большим интересом иду общаться с человеком, который смог возродить эту страну подобно Фениксу из пепла. Сегодня мы беседуем с королём и владыкой Штормграда Варианом Ринном.

Весьма тяжёлое, но и продуктивное обсуждение. Именно так выглядит ваш обычный рабочий день?

У нас каждый день необычный и не похож на предыдущий. Очень многие вещи приходится решать очень быстро и четко – иначе всё рассыплется на куски прямо в руках. Все дни очень разные, однако обычно я выслушиваю наших вельмож и знать, уточняю ситуацию у генералов, после этого в голове уже формируется ситуация на сегодняшний день. Распределяю приоритеты сегодняшние, на неделю вперёд и месяц, раздаю указания, далее необходима координация на многих объектах. К тому же в последнее время достаточно напряжённая военно-политическая обстановка, требующая предельного внимания.

А можно немного подробнее об этой обстановке? Это связано как-либо с Ордой?

Информация по данному вопросу пока что закрыта.

Но всё же, что по поводу Орды. Скажите, возможно мы скоро увидим новый союз Альянса и Орды?

К сожалению, об этом пока говорить рано. Силы Альянса достаточно велики для отражения любых внешних и внутренних угроз. Мы не заинтересованы в союзе с Ордой.

Ваша категоричность связана с событиями в Нордсколе и поступком Отрекшихся?

Поступком?! Это гнусное предательство, из-за которого мы потеряли огромное количество людей... и близких друзей. При Вратах Гнева погибло солдат больше, чем при борьбе с Плетью. Этот подлый удар был нанесён мнимым другом. Войска Альянса погибли так же, как погиб мой отец. Такого больше не повторится!



Союзы с Ордой исключаются, пока в неё входят мертвецы Сильваны и такие, как этот жалкий орк Гаррош! Оставим вопросы на эту тему.

Отлично. У Вас довольно напряженный график работы, как предпочитаете отдыхать?

Отдыхать? Боюсь, Вы не понимаете, что такое быть королём. Необходимо решить огромное количество вопросов за ограниченное время. На отдых нет времени. Да и к тому же я неплохо отдохнул, будучи гладиатором (улыбается).

Вы многое сделали за свою жизнь. Скажите, какое событие Вы считаете самым значимым?

Без сомнения – это рождение моего сына и наследника, Андуина Ринна, названного в честь величайшего Чемпиона Штормграда.

Ну и напоследок. Не могли бы Вы сказать нашим читателям, каково быть королём?

Это не дар и не привилегия. Это работа, тяжёлая работа. Должность короля дала мне не мало, но отняла тоже не меньше. Огромная ответственность давит всегда. А также нужно научиться мириться с тем, что не всё нам подвластно и не всё можно исправить.

Я верю, что в будущем мой сын станет достойным приемником и будет работать на благо Штормграда и королевства. Расширение границ, улучшение связей с союзными расами, возрождение экономики и войск, всё это первостепенные задачи и они не терпят отлагательств, но займут огромное количество времени.

Если король будет работать на благо народа, то и народ будет работать на благо королевству. К сожалению наше время уже истекло. Мне нужно возвращаться к работе.

Да, конечно. Спасибо, Ваше Величество. Это было интервью с одним из величайших правителей Штормграда – Варианом Ринном. До новых встреч.

(с) Дмитриев Александр aka Ashrey



Весьма довольный тем, что нашим корреспондентам удалось получить аудиенцию, а затем и интервью у короля, я неспешно прогуливался по улицам столицы. Время от времени мне попадались знакомые лица, с кем-то мимоходом перекинешься всего лишь парой слов, а с кем-то, напротив, остановишься и поговоришь.

Я неприминул лично заглянуть в знамениты аукционный дом, свое дело по поставкам руды нуждается в контроле, знаете ли... И естественно, во время своего пребывания в человеческой столице, я не мог упустить случая и не зайти в Палаты Героев, ведь именно там собираются величайшие воины Альянса и рапортуют о ходе боевых действий на всех фронтах этой войны с Плетью, а так же о стычках с Ордой.

Мне очень сильно повезло, так как именно в этот момент свой отчет заканчивал Коварно - боевой лидер лучшей гильдии представляющей Альянс в авангарде битвы с Плетью, развернувшейся на снегах Нордскола. Перед тем как он отправился обратно на боевые позиции, я смог задать ему несколько вопросов.

БОРЕЙСКАЯ ТУНДРА ЭНРЕЙДЖ

Влад: Здравствуйте! Меня зовут Влад, в игре существовал под ником Порше. Я главный редактор журнала “Вокруг Азерота”. Представьтесь пожалуйста нашим читателям.

Алексей: Здравствуйте! Меня зовут Алексей, игровой ник Коварно, являюсь РЛом русскоязычной гильдии “Энрейдж”, которая находится на сервере Бореяская Тундра.

В.: Очень приятно! Сейчас, когда гонка за убийство Короля-Лича давно завершена, катаклизм еще не вышел и даже несмотря на недавний мини-эвент с захватом Гномергана\Островов Эха в игровых мирах наблюдается некоторое затишье, как проходят будни вашей гильдии?

А.: Как вы уже сказали сейчас в игре полное затишье, но я как РЛ стараюсь придерживаться правила рейдинга по три дня в неделю, чтобы совсем не забыть как нажимать кнопки и поддержать у людей хоть какую-нибудь игровую форму.

А.: В среду мы проходим ЦЛК, в четверг убиваем Халиона, в воскресенье пытаемся сделать “Дань бессмертию” в ИВК. Я обещал каждому в гильдии сделать это достижение, остался последний третий раз и у всех активных игроков оно будет выполнено (На данный момент это 44 человека).

После ИВК мы идем убивать Алгалона для выполнения достижения “Он умоется твоими слезами”, которое уже есть у всех в гильдии (ходим по привычке) и убиваем Йога +0, для фарма лучшего на мой взгляд маунта из WotLK.

Вот полностью расписанные рейдовые будни гильдии, про пвп аспект я точно сказать не могу, так как это стихийные мероприятия, которые мы проводим для фарма достижений.

В.: Насыщенная программа, которая была бы очень достижением для многих полу-казуальных гильдий. Хотя, все мы когда-то начинали играть в первый раз, а когда начали лично Вы? И большой ли путь пришлось Вам проделать в мире игры прежде чем появился “Энрейдж”?



А.: Начал я играть в далеком 2005 году на сервере Warsong друидом Kovarnoe. До 1 февраля 2009 года (основание Энрейджа) я поменял порядка 10 гильдий. Были это и казуальные гильдии с достаточно низким прогрессом, была и одна топовая гильдия (Wanted). До проекта “Энрейдж” попеременно играл двумя классами - паладином и друидом. Думаю я играл бы и сейчас двумя персонажами если бы не ввели очки достижений и не “привязали” игроков к своим персонажам. Все-таки играть персонажем с 3к очков достижений, и играть персонажем с 11к очков достижений - для меня существенная разница. Вот такой я человек.

В.: А чем был обусловлен выбор названия гильдии? Скажем лично у меня это слово ассоциируется с мучительными попытками убить Супремуса в БТ :)

А.: Как ни странно, но к названию гильдии я не имею никакого отношения, я в это время лег спать. Название точно предложил наш ГМ Вырубашка, остальные поддержали. Так и пошло.

В.: Часто говорят, что РЛ - это человек даже более важный чем ГМ, если только это не одно и то же лицо. А как дела с иерархией обстоят у Вас, ведь субординация и порядок - это одна из важных составляющих успеха?

А.: Все верно. Именно дисциплина, прозрачное распределение добычи, точное определение, а позже и выполнение поставленных задач, дало нам возможность забраться достаточно высоко на wowprogress, имея при этом далеко не самый сильный состав по именам на просторах рукомяунити.

Четко написанный устав гильдии, которого я придерживаюсь на 95%, тоже очень положительно сказался. Люди прекрасно знают, за что они получают штраф / бонус и когда полутают интересующую их вещь. Все просто и понятно, без интриг и подковерной грязи.

В.: Я рад за вас, но давайте немного отвлечемся от гильдии и перейдем к ее достижениям во славу Альянса. Какой рейд в Личе вы бы назвали самым лучшим, интересным и почему?

А.: Рейд который был в текущий понедельник. Мы сделали три бессмертных достижения в течении 45 минут. ИВК “Дань бессмертию”, Ульдуар “Он умоется”, Йог +0. Такого на моей памяти не было. Ну и конечно понравились два убийства боссов - Профессор и Король-лич. Убийства были неожиданными и несколько преждевременными. Видимо, это была аванс за достижение “Дань бессмертию”, которое архитяжело нам далось. 18 кулдаунов, из них 11 на Анубе. 4 раза килл Ануба с одной смертью в рейде.



В.: Скажите, а каково это было чувствовать себя действительно в авангарде противостояния Королю Личу? Естественно, первый килл на сервере... Ощущалась ли эпичность действия?

А.: Это было прекрасное чувство, огромный груз ответственности свалился с плеч, я напому, что убили мы босса 7 мая, и если бы убийства не произошло, мы бы потеряли много времени на праздники. Мы сделали это третьими среди русских гильдий, Синтез закрыл контент после нас на 3 дня, Экзорсус на 2 дня раньше нас.

В.: Если не секрет, кому достались первые поводыря Непобедимого?

А.: По традиции я забрал их себе, вторые получил ГМ Вырубашка, дальше распределение у нас происходит по заработанному кол-ву ДКП с самого первого рейда нахождения в гильдии.

В.: Парагон первыми получили этого коня и он ушел кому-то из игроков по роллу и все бы ничего, но на русских форумах мнение по этому вопросу разделилось. Одних возмущало почему коня ГМу или РЛу не отдали, а другие говорили что "Россия страна взяточников а у них там менталитет другой и все честно - по роллу".

А.: Ролл - это рандом, а я очень не люблю рандом. Мне его хватает на дропы предметов. Вот вчера мы убили Короля-Лича в восемнадцатый раз, кол-во дропа мейсы для хилера равняется нулю. Все можно посчитать, как я уже говорил у нас каждый знает, что и когда он полутает. Мне гораздо приятнее будет отдать вещь человеку, которые не пропустил за полтора года ни одного рейда, чем тому, кто "случайно" по ряду причин оказался на боссе и находился до этого в гильдии меньше месяца.

Я не спроста это написал, один из людей, кто убивал с нами лича был кикнут по ряду игровых причин примерно через неделю. А если бы он выиграл лошадь? Подозреваю, что вы скажите, что он ее заслужил, так как траил с нами босса, я парирую ответом, что траить вместе со всеми и заслужить - это совершенно разные вещи. Он не наработал на такой лут. Точка.

Такое же распределение у нас будет и в Катаклизме, с одной оговоркой. ДКП таблица будет обнулена и при равенстве очков в таблице Катаклизма, мы будем смотреть у кого атенденс больше в WotLK таблице. Теперь я думаю вы понимаете, насколько для меня ценно нахождение человека в гильдии и как я привязываю его к проекту. Все для людей, которые давно играют в гильдии.

В.: Мне очень даже понятна ваша позиция, т.к. я бывал как среди тех кто "траил но не заслужил" так и наоборот... В общем, думаю вы поняли. Спасибо за развернутый ответ.



В.: В обывательских круга часто распространено мнение о том, что у людей в топовых гильдиях “нет личной жизни и они 24 часа в сутки проводят в игре”. Как у Вас обстоит с этим дело?

А.: У людей в топовых гильдиях личного времени в разы больше, чем у казуалов, которые играют по 2-3 дня в неделю. Причина проста, сильно напрячься нужно в течении небольшого промежутка времени 1-1,5 месяца. В это время мы рейдим по 6 дней в неделю с восьми вечера до часу ночи.

Никаких дневных рейдов у нас нет и никогда не будет, по причине того, что многие в гильдии работают. Ну и ограничение попыток в ЦЛК, тоже сыграло на руку тем, кто посвящает игре не очень много времени. Не будь такого ограничения, босса мы бы положили намного раньше.

В.: Вселенная WoW уже давно вышла далеко за рамки игры. Пишутся книги, выпускается различная сувенирная продукция, устраиваются полевые ролевые игры, процветает косплей. Рукомыунити настойчиво требует создание РП игрового мира, правда пока что безуспешно... И в связи с этим хотелось бы спросить, у вас в гильдии никто, случайно, не увлекается творчеством? РП в игре альтами, рассказы, стихи, рисунки?

А.: Да, у нас есть один человек - Мегаджем. У него отличные рассказы, иногда и стихи.

В.: Скажите, а сами вы изучали историю мира военного ремесла? Читали книги по игре или что-то еще?

А.: К сожалению нет, но общие черты представляю.

В.: Скажите, а почему вы выбрали именно Альянс? Мне вот почему-то кажется, что русско-говорящие игроки в большинстве своем склонны играть за орду?

А.: Изначально я создал паладина, прокачал его до 60 уровня и бросил. За орду паладинов не было. Когда создавал друида, уже не сомневался за какую фракцию буду играть - альянс, да и знакомые остались, те, с кем вместе качались, когда я играл за паладина.

В.: Ну и еще блиц из нескольких вопросов, отвечать можете короткими фразами.

1. Ваш самый любимый класс\раса?
2. Каким игровым предметом находящимся в вашем распоряжении вы гордитесь больше всего?
3. Почему паладины считаются попсой?)
4. Как вы думаете долго ли еще будет существовать WoW
5. Чего вы больше всего ждете от катаклизма?

- А.:** 1. Паладин/дреней.
2. Жук за открытие ворот.
3. Достаточно легкий в освоении класс.
4. 3-4 года.
5. Фана.

В.: Что ж, спасибо за уделенное время и данные ответы. Можете добавить еще что-то от себя для наших читателей. Надеюсь, что это не последний опыт сотрудничества. Конечно же желаю вам дальнейших успехов в прогрессе!

А.: Напоследок я хотел бы поблагодарить читателей за прочтение данного интервью и хочу пригласить людей к нам в гильдию, тех кто разделяет наше увлечение, а именно “очкидостижений”. Я напому, Энрейдж является гильдией направленной на выполнение достижений и этим мы выгодно отличаемся от остальных гильдий в рукомыунити. В катаклизме я уверен таких гильдий будет намного больше чем одна, но все-таки кое-какие наработки у нас уже есть и мы готовы ими поделиться с вами, будущими игроками гильдии Энрейдж. Мы вас ждем!

Всем спасибо!

Интервью провел Влад ака Порше



Тайны этого мира

Призрак с Темных берегов

Эта встреча может навсегда изменить вашу жизнь. Однажды увидев, вы уже не сможете его забыть... Загадка Темных берегов, неуловимый охотник и верный друг своего хозяина, призрак с обоюдоострыми когтями, смертельно опасный в бою.



Какие только звери не приручаются нашими охотниками: и яростные волки, и крепкие черепахи, и всевозможные боевые питомцы под необычные рейдовые сетапы. Но тактика тактикой, а у многих охотников есть просто любимый питомец. Им может нравиться его внешность, красота бега или полета, какие-то особенности поведения. Тронула зверюга какую-то заветную струну в душе охотника! А может, наоборот, охотнику почувствовал в нем что-то, смог постичь таинственную душу зверя.

Кто-то достигает такого загадочного родства с феерическим спектральным духом волка, кто-то – с бронированным вепрем из Лабиринтов Иглошкурных, а кому-то и жизнь охотничья не мила, пока не удастся раздобыть царственного ярко-зеленого дьявозавра. Но иногда, душе охотника близок крадущийся в сумерках фантом, творение магии зараженного леса, дитя тумана и лунного света – призрачный кот с Темных берегов.

Официальное видовое название – саблезубый призрак.



Зверюга изумительно красивая! При ровном освещении, на фоне снега или гладкого камня, призрачный кот похож на обычного снежного кота из Дун Морога, который, кстати, тоже выглядит очень неплохо, когда пламя дает оранжево-розовые отсветы на белой шкуре...

Тайны этого мира

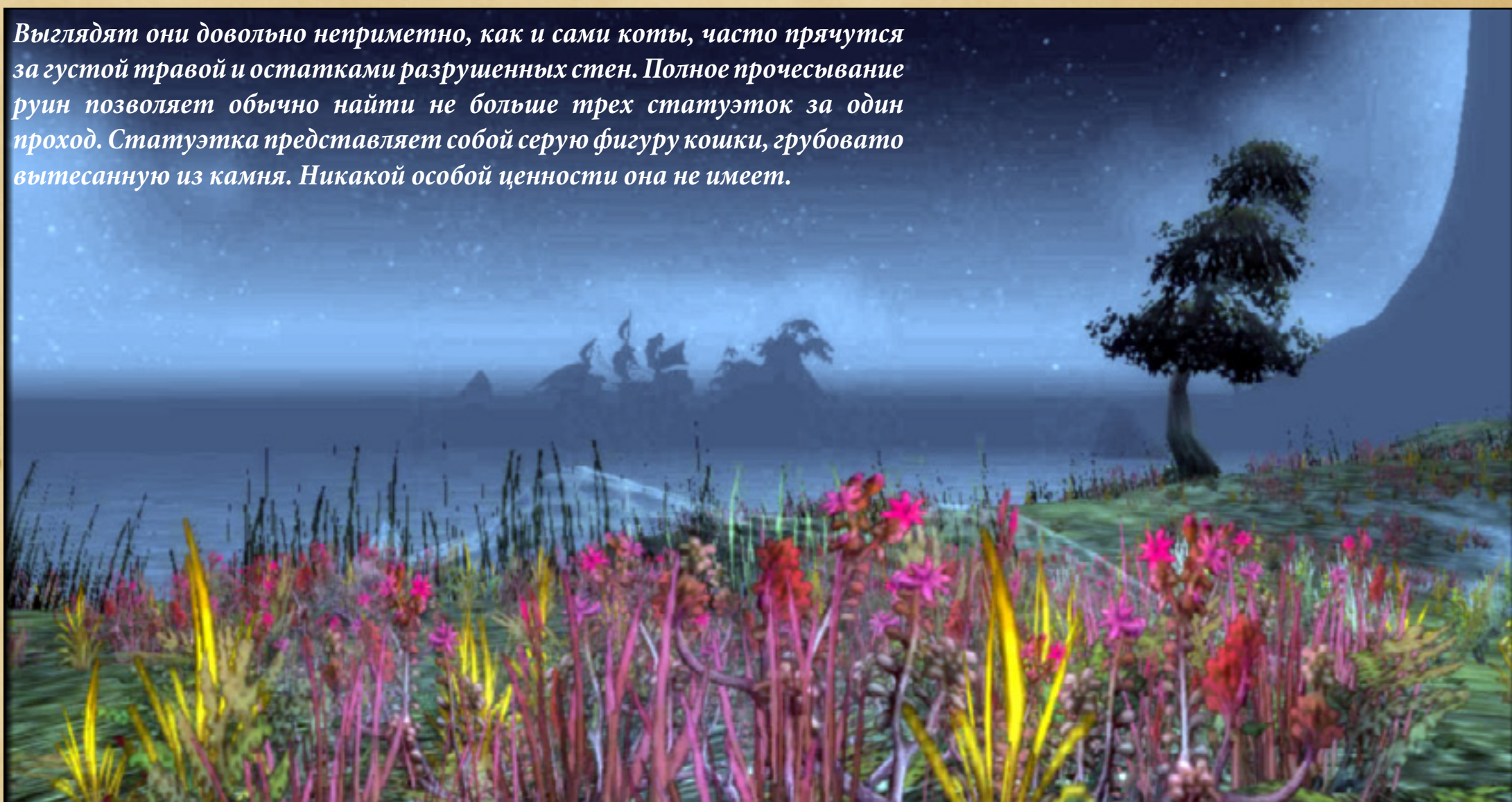
В густой высокой траве или в неярком проходящем свете видна разница. Призрак, в отличие от снежного собрата, полупрозрачен, что и дает ему сказочную красу.



Это не стелс! Кот быстро бежит, оставаясь полупрозрачным, а в стелсе его вообще едва видно. При этом он не имеет никакого отношения к духам зверей, с какими часто ходят охотники Нордскола. Саблезубый призрак - не дух, а самая настоящая кошка. Да и известен он с тех времен, когда ни о каком гневном Короле-Личе еще и не слыхивали. О его приручении сообщали в январе 2007 года, это патч 2.0.1.

Помимо внешности, призрачный кот примечателен еще тем, что его бесполезно искать среди темных лесов Даркшора. Просто потому, что его там нет. Не водятся в дикой природе такие коты! Саблезубый призрак появляется случайным образом при поднятии статуэтки кошки. Статуэтки эти встречаются среди руин Матистры на севере Темных берегов, где бродят наги клана Гремящей Чешуи.

Выглядят они довольно неприметно, как и сами коты, часто прячутся за густой травой и остатками разрушенных стен. Полное прочесывание руин позволяет обычно найти не больше трех статуэток за один проход. Статуэтка представляет собой серую фигуру кошки, грубовато вытесанную из камня. Никакой особой ценности она не имеет.

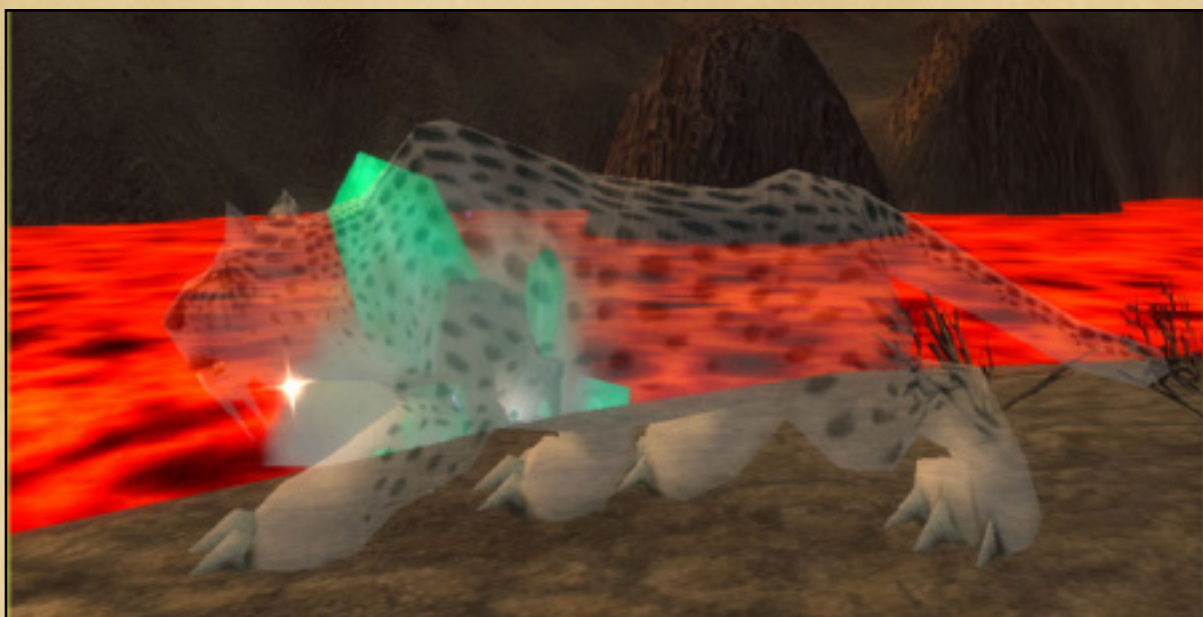


Тайны этого мира

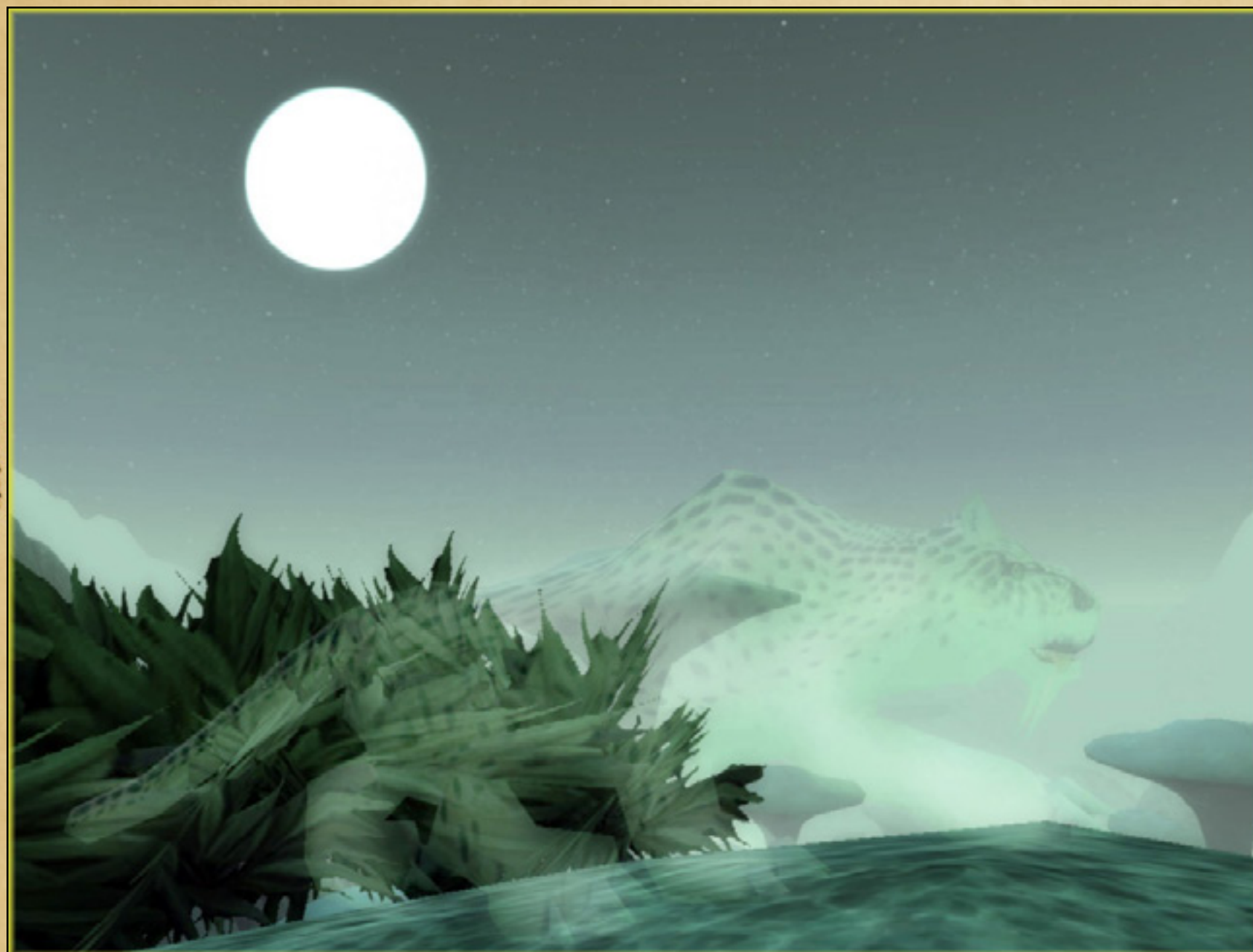
И лишь иногда при поднятии статуэтки появляется зверь. По нашим примерным оценкам, вероятность составляет около 10%. Кот агрессивен, и обычно сразу кидается на потревожившего статуэтку охотника. Вот тут-то, если охотник позаботился о том, чтобы оставить своего питомца в стойле, он и получает возможность приручить призрачного красавца. Через короткое время после приручения шикарный зверь внезапно падает замертво. Это явление знакомо опытным охотникам. Считают, что оно связано с таймером деспавна. Срок, в течение которого дикий саблезубый призрак может бродить по лесу, краток, и большего ему не дано.

Лишь воскрешение, выполненное охотником, может сделать зверя способным к стабильному существованию в нашем мире. И после этого кот становится преданным другом охотника на всю свою кошачью жизнь.

Рассказывают о саблезубом призраке и еще кое-что. А именно - если убить появившегося зверя, можно с каким-то шансом завладеть светящейся статуэткой кошки. Не путайте ее с обычной статуэткой!



Обычная статуэтка, когда ее кто-то поднял, уже больше не обладает никакой магической силой. Светящаяся же позволяет любому персонажу, даже и не охотнику, призвать на короткое время кота, который будет защищать призвавшего в бою. А охотник, наверное, может таким путем оказаться с двумя зверями сразу, один обычный боевой питомец, а другой магический, временный.



Тайны этого мира



Да вот только трудности есть.

Во-первых, светящаяся статуэтка одноразовая.

Во-вторых, имеющему в сумке одну светящуюся статуэтку уже не дастся в руки вторая.

В-третьих, велик ли будет толк в бою от магического кота, никто толком сказать не может. Питомца-то охотник холит, талантам внимание уделяет, а магический зверь – он дикий, какие уж там таланты. Кто знает, чего от него ждать?

И напоследок, следует сказать, что нам неизвестно, можно ли в наши дни найти светящуюся статуэтку кошки, или она осталась где-то в почти забытой древности.

(с) Юра ака Дипкурьер



Таверна “Рубиновый Дракон”

Игра в Чапаева шахматами или Почему я не люблю рейды.

Размышление на почти свободную тему

«Чапаев», или «Чапаевцы» — советская настольная игра, получившая название по фамилии героя Гражданской войны Василия Ивановича Чапаева.

Эта игра родственна бильярду и особенно близка к таким играм, как карром, крокинол, новус и пишнот. Для игры нужны шашк и шахматная доска.

Цитата из википедии свободной энциклопедии.



Любимая фирма Blizzard порадовала своих фанатов тем, что в этот раз отключение серверов продолжалось ровно столько, сколько и было обещано (ну, может чуть дольше, но это уже не принципиально). Вот такое отношение мне нравится. Так держать. Это перерыв в день дал возможность нам посидеть спокойно, поговорить о нашей жизни и ВоВе в нем. И вот к каким мыслям мы пришли.

Давайтерассмотримжизньтипичногопредставителя ВоВ сообщества. Для простоты будем считать, что он только пришел в игру и не будем рассматривать переживания олд-скулеров о том, что раньше Азерот был зеленее, фласки сильнее вставляли и вообще боссы были эпичнее. Наш сферический новичок ничего об этом не знает, а если знает (прочитал у кого-то), то его это не сильно беспокоит.

Человекиграетвсвоеудовольствие,получаетуровни, ходит по подземельям и учится играть в своей роли. Молоденький танк учит правильно позиционировать паки, узнает кучи разных умных слов об агре и трите и, конечно, учится виртуозно материться на криворуких ДД, которые таких слов (об агре и трите) знать не знают или твердо уверены, что это забота танка. Молодой хил изучает свои абилки и так же узнает много новых слов про мп5, создаваемой агре и учиться не начинать хилить танка до того, как он топнет или разольет лужу. Ну и матюгам учиться, конечно, а то как унять чересчур самоуверенных танков и ДД, которые не в курсе, что танк не может начать агрить цель до того, как она до него добежит. Начинающие ДД учатся, насколько мне удалось это увидеть, только своему циклу и фразе “ну чего стоим? - го-го!”. Ну да не суть, игре в группе учатся все.

Времяпроходитиснаборомуровнейиграстановится существенно сложнее для всех.

Танки начинают учить слова “эвойденс” и “митигейшен”, хилы – “ХПС” и “эффективное исцеление”, а ДД с изумлением узнают, для чего старшие товарищи долбят несчастные маникены. Однако, основное не меняется. Если сейчас не получилось пройти сложный инст или ты проявил себя в нем не очень, ты всегда сможешь получить новый уровень и пройти его чуть попозже, выучив новые заклинания у тренера. Основой всю игру является уровень героя, остальное уже несколько вторично при примерно одинаковых руках и голове.

Времяпроходитиснаборомуровнейиграстановится существенно сложнее для всех. Танки начинают учить слова “эвойденс” и “митигейшен”, хилы – “ХПС” и “эффективное исцеление”, а ДД с изумлением узнают, для чего старшие товарищи долбят несчастные маникены. Однако, основное не меняется. Если сейчас не получилось пройти сложный инст или ты проявил себя в нем не очень, ты всегда сможешь получить новый уровень и пройти его чуть попозже, выучив новые заклинания у тренера. Основой всю игру является уровень героя, остальное уже несколько вторично при примерно одинаковых руках и голове.

И вот внезапно на нашего новичка нападает ОНО. Левел-кап, которого наш новичок ждал как манны небесной, подкрадывается незаметно и наш несчастный новичок выясняет, что он попал уже в совершенно другую игру. Все то, чему его учили до 80-го уровня, оказывается либо частично, либо полностью неверным.

Многие классы получают ключевые умения именно на 80-ом уровне, что полностью ломает привычный цикл использования умений, играть приходится учиться фактически заново.

Таверна "Рубиновый Дракон"

Вот для примера, Покровительство природы друидов или Священный щит паладинов очень существенно меняют стиль лечения. Но это не так уж и важно, так как по ходу игры всем приходится приспосабливаться к новым умениям. Привычная система жизни игрока трещит по всем швам. Никого уже не интересует ничей уровень - у всех один и тот же уровень - максимальный. Уже никак не получится просто пропустить это подземелье и подкачаться: все, дорога кончилась, все теперь будут вариться в одном и том же котле, новички и матерые ветераны в одних и тех же условиях, и человек, который чувствовал, что он играет в игру не хуже других, оказывается просто жутким отстоем, так как теперь правит бал только одно - шмот и еще раз шмот, напаянный на персонажа. Тактика боя, усвоенная новичком - танк танкует, хил хилит, дамагеры бьют - оказывается совершенно непригодна в игре. А надо ему уже делать все тоже самое, но впрыскав: выбегать из луж, прятаться от кливов, а то и делать что-то совсем несуразное - сбивать шары или кусать коллегу. А то и влезать в шкуру абома и жрать лужи. Не говоря уже про совершенно консольные игрища в виде танцев на Хейгане или на Короле Личе.

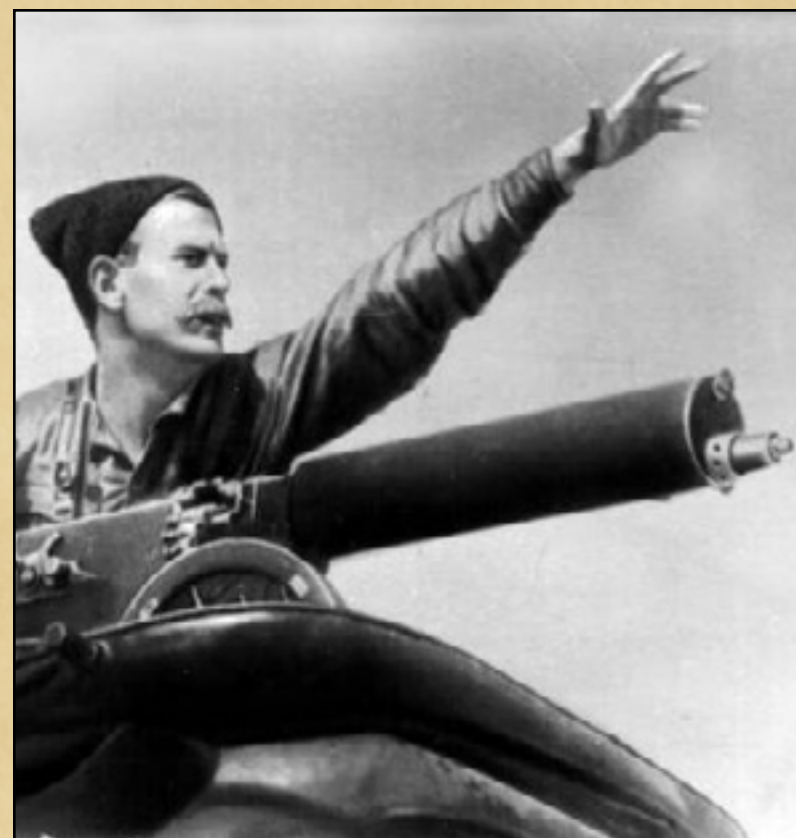
Вот задумайтесь, почему гайды для 80-го и до 80 - это разные гайды? Правильно, потому что это РАЗНЫЕ игры. Все, что есть в рейдах, давным-давно реализовано на консолях и имеет совсем другой жанр - "экшен". Вот только делать это предстоит с помощью одетого в ВоВ персонажа.

Все это выглядит примерно так. Человек учится играть в шахматы, сначала сам, потом в шахматном клубе, потом ездит на соревнования и оттачивает свои шахматные навыки. И вот - ура - он попадает на главный шахматный чемпионат, где он встречается с самыми сильными шахматистами планеты и вдруг узнает, что игра будет проходить не по правилам шахмат, а по правилам игры в Чапаева. Но вот только игра будет проводиться с помощью шахматных фигур. И как же над ним будут смеяться все опытные шахматисты! Вот нуб, даже правильно щелкнуть по фигуре-то он не может...

Перед новичком (уже, извините, не новичком как бы) сразу встает вопрос - а зачем тогда было учиться шахматам? Ему сразу же ответят - как зачем? Без шахмат тебя в энд-гейм не пустят!

Ситуация, конечно, анекдотичная, однако задумайтесь, сколько новых правил (капы, статьи, тактики) появляются в ВоВ в энд-гейм. И зачем все это нужно?

Я думаю, вы и сами знаете ответ, однако, давайте вспомним неплохую игру Age of Conan. Помните, почему она провалилась? Там нечем было заняться в энд-гейме (*к счастью в AoS разработчики быстро исправились и сейчас эту игру считают одной из самых перспективных MMORPG. прим. ред.*). И ВоВ это вопрос решает, насильно прикрепив к одной игре - другую, даже другого жанра. В Line Age, например, этот вопрос решался другим способом, отодвинув энд-гейм в неодолимые дали, там понятие "нуб 80-го уровня" вообще невозможно.



Я, конечно, не призываю к корейскому задротству, сам его не люблю. Однако, вынужден с сожалением констатировать, что решение это более правильное и чистое - игроки на всем протяжении продолжают играть в одну и ту же игру. С достаточно небольших уровней можно попасть в рейд, в отличие от ВОВа, где рейды - это принадлежность исключительно энд-гейма. И набор опыта (ключевой вообще для РПГ игры) не останавливается никогда.

Чтобы я посоветовал делать? Ну, Blizzard я бы посоветовал все-таки определиться, ВоВ - это ролевая игра с опытом или экшн-рейды. Если чисто экшен-арена, то нафига все эти прокачки? Если же ролевая игра, то почему мы не ходим в рейды на 20 уровнях? И отсутствие штрафов в опыте, ИМХО, очень плохо. Человек, который постоянно умирает, должен получить от игры однозначный ответ - "переучивайся", а не как в ВоВ - "иди, мальчик, дальше, на 80-ом-то тебе все скажут, кто ты такой".

(с) Сергей ака Pro100Fox

Таверна “Рубиновый Дракон”

ИМБА

короткое размышление на тему паладинов.

Давным-давно, когда все “шторило” сильнее, шаманы были привилегией орды, а паладины были только у альянса, все было не так. И вроде бы бабл у них никто не отбирал тогда, да и на шаманский блабласт никто не покушался, но то состояние в котором классы находились тогда не мешало каждому отдельному игроку гордиться своей ролью в игре.

Потом, борцы за права человека, наверное, решили, что такой расклад их (права) попирает коренным образом и Blizzard дала всем... Звучит грубо но эффективно. Шло время и постепенно в народных массах укрепилось два совершенно четких мнения:

Во-первых, шаманы плавно скатились к БЛ придалку в рейде и унылая судьба вечного хилера грозно нависла над их головами. Во-вторых, паладины стали настолько ИМБА, что каждый нерф почему-то все равно мистическим образом превращался в бафанье. Впрочем, все эти слухи, а так же расхожие домыслы вы и без меня прекрасно слышали, видели и читали. Я же сейчас выскажу одну мысль, которая не дает мне покоя.

Почему, никто не говорит, что друиды - это супер ИМБА наравне с паладинами?

Задумайтесь, только играя этими двумя классами, вы можете выполнять в игре все доступные роли. Танк - пожалуйста! Хил - легко! ДД - вы смеетесь? Как два пальца об асфальт... Может быть, стоит призадуматься о том, с какой колокольни смотреть?

(с) Влад ака Порше



Повелитель Горнов Игнис собственной персоной.

Жара побольше! Добавьте угля!
Войны стальные, прикройте меня!
Что копошатся за черви вокруг?
Откуда их в кузне взялось столько вдруг?
Вот подхватил я букашку одну,
В ковшик с металлом ее окуну!
Громче кричи, ничтожный слизняк,
Что же ты в ковшике сразу обмяк?

Жара побольше! Добавьте огня!
Войны стальные, прикройте меня!
Землю вокруг я себя подожгу!
Корчитесь вы, словно черти в аду!
Что, вам не нравится ярый огонь?
Плоти паленой ужасная вонь!
Ярче гори, уголь в горне моем,
Будет светло перед смертью как днем!

Жара побольше! Добавьте огня!
Войны стальные, прикройте меня!
Что же такое, никак не пойму?
Кажется, всех я никак не прибью...
Горстку ничтожных и малых людей,
Нагло прошедших по кузне моей...
О, что происходит?! Так быть не должно!
Не так кузнецу умереть суждено...

(с) Назар



Тысяча Игл: загадки великого каньона.

(с) Оляха

На юге Калимдора расположена одна из самых удивительных территорий Азерота. Это глубокий каньон, испещренный огромным количеством высоких узких скал, за что он и получил название, Тысяча игл. Попастъ в каньон можно, спустившись из Степей на Великом подъемнике тауренов, прекрасном образчике инженерной и магической мысли. С запада каньон выходит во влажные леса Фералласа, с востока открывается в Мерцающую равнину. Прекрасную долину, покрытую удивительным белым песком, за счет чего она вся переливается в лучах солнца. Из мерцающей равнины, преодолев перевал, можно попасть в пустыню Танарис.

Спустившись при помощи подъемника на дно каньона, путешественник оказывается в окружении огромных пиков, поднимающихся на невероятную высоту и застилающих небо. Однако помимо самих пиков, все ущелье украшено невероятными по своей конструкции скальными образованиями, состоящими из нескольких уложенных друг на друга каменных глыб, высотой не в один человеческий рост каждая. Остается загадкой, как такие конструкции держатся, учитывая, что порой самые большие глыбы, расположены на самом верху подобных пирамид, опираясь на значительно более скромные по размерам камни.



Проходить или проезжать под подобными конструкциями не советуем, поскольку они не производят впечатления монолитных и часто раскачиваются на ветру. В целом не смотря на соседство с влажными джунглями Фералласа на востоке, Тысяча игл пустынная и суровая земля.





Записки путешественника

Здесь почти нет источников воды, путника кругом окружают только скалы и песок. Но и здесь кипит жизнь. В каньоне можно встретить неутомимых работников кирки: кобольдов из племени Камнерылов. Скорее всего их привлекли в Тысячу игл, залежи руды, выходящие прямо на поверхность. Тут можно найти и медь, и олово, и железо, и даже серебро и золото, изредка попадаются мифриловые залежи.

Почти всю южную сторону каньона оккупировали племена кентавров. На их территории находится и единственная большая водная поверхность в долине. Это озеро, образованное горячими источниками.

По берегам озера, а так же на его дне расположены огромные гейзеры, то и дело, извергающие струи раскаленного пара. Обильной растительности на берегах озера не наблюдается. Оно может быть интересно разве что некоторыми редкими травами, растущими в основном на дне, да водными элементами, приспособившимися жить в этих суровых условиях. Разнообразием рыбы эти воды тоже не радуют, мифрилоголовая форель и Ощетиненная зубатка - вот и все, что удалось там выловить.

Однако горячие гейзеры - не единственный источник воды в долине. Вода в каньоне есть под землей, если углубится в наличествующие пещеры, можно обнаружить довольно полноводные подземные реки, откуда, по-видимому, и берут воду все обитатели территории.



В Тысяче игл организовали свой форпост и Таурены. Они облюбовали один из центральных пиков территории, попасть на который можно опять же с помощью подъемника. Хотя после внимательного осмотра был обнаружен и другой путь на Заставу вольного ветра, представляющий собой последовательность перекидных мостов ведущих по спирали на самый верх пика. Любовь тауренов к данной территории становится понятна при более тщательном изучении северо-западной стороны каньона, где расположено довольно большое гнездовье виверн, огромных величественных животных с телом льва и большими кожистыми крыльями. Виверны очень выносливы, а их крылья способны нести не только само животное, но и очень приличный груз. Именно таурены смогли первыми приручить этих животных и использовать их для перемещений на большие расстояния.

А на северной стороне каньона расположено другое гнездовье. Небольшую пещеру прямо посреди стены каньона облюбовали гарпии. Эти грациозные женщины-птицы тем красивее, чем опаснее. Гарпии очень агрессивны и неистово защищают свою территорию, поэтому лишний раз соваться в Каньон визга не советуем.





Записки путешественника

И гарпии и виверны вьют гнезда в кронах деревьев, которые растут только по северной стене каньона. Видимо, этим и обусловлена концентрация гнездовий в этой части территории. Эти деревья, по сути, единственная крупная растительность, встречающаяся здесь. На остальной территории иногда встречаются чахлые, полусохшие кустики, да вокруг горячего озера растет немного трав. В западной части каньона, там, где начинается переход во влажные джунгли Фераласа, начинают попадаться небольшие островки травы, однако сплошной травяной покров начинается уже под сенью джунглей, как будто невидимая черта четко отделяет пустыню от тропиков.

По северной же стороне каньона, ближе к Мерцающей равнине, можно найти и гнездовья Облачных змей. Эти удивительные создания встречаются повсеместно в Тысяче игл. Однако гнезда предпочитают вить на северо-востоке, в небольших скальных углублениях на некотором расстоянии от земли.

Помимо экзотических летающих змей в Тысяче игл можно встретить и более традиционных животных. Так, во множестве встречаются такие яркие представители фауны пустыни и скал, как гиены. Гиены - типичные падальщики, предпочитают отбирать уже умерщвленную добычу, нежели охотиться сами. Однако это не делает их менее опасными для путников. И если гиену легко заметить издали, благодаря довольно яркой серо-сиреневой окраске, то других представителей семейства кошачьих, можно разглядеть не всегда. В тысяче игл можно встретить два вида хищных кошек: пуму и скального ловца. Последний является настоящим мастером маскировки и, чаще всего, его удастся заметить, только когда он уже нападает. Встреча один на один с такой кошкой может окончиться очень плачевно для неподготовленного путешественника.



Записки путешественника

На востоке каньон открывается в большую долину, покрытую белым, блестящим на солнце песком, за что она получила название Мерцающая равнина. Это уже не скалистая местность, а настоящая пустыня. Выходы полезных ископаемых на поверхность здесь минимальны и встречаются только по краям равнины, рядом с отвесными скалами, которые ее опоясывают и отделяют от остальных территорий. Растительность здесь еще более скудная, чем в каньоне, а животный мир представлен видами, сумевшими приспособиться к жизни в условиях безводной пустыни.

В долине есть всего два источника воды: на севере, почти у входа в долину со стороны Тысячи игл, есть небольшое озеро образовавшееся на дне глубокого кратера; а так же на юге, ближе к перевалу, ведущему в пустыню Танарис присутствует несколько озер, на берегу которых расположены руины деревни тауренов.



Вокруг озер встречаются самые массовые скопления василисков. Это массивные ящеры, передвигающиеся на шести коротких лапах. Тело василисков покрыто плотным панцирем, из подвижных чешуек, обеспечивающих надежную защиту от палящих лучей солнца. В основании головы василисков расположены кожистые выросты наподобие рыбьих плавников: очень тонкие перепонки, натянутые между хрящевыми или роговыми выростами. Возможно, с помощью них животные конденсируют влагу, так же подобные образования могут служить для защиты глаз и пасти от ветра и песка. В отличие от василисков, обитающих в песках Танариса, василиски Мерцающей долины имеют скорее защитную окраску, позволяющую животным практически сливаться с белыми песками долины.

Так же к обитателям этой равнины относятся скорпиды, встречающиеся повсеместно. На просторах мерцающей равнины можно встретить два вида этих животных и все они являются крайне опасными и агрессивными, в отличие от самых медленных представителей фауны долины: огромных черепах. Черепахи, как и большинство обитателей долины, имеют не яркую, переливающуюся на солнце окраску, они медлительны и степенны, хотя два больших костяных выроста на нижней челюсти не позволяют приписать их к числу травоядных животных. Есть в долине и свои падальщики, это большие стервятники, как правило, сбивающиеся в стаи вокруг останков животных.

Из сюрпризов Мерцающей долины стоит отметить небольшой улей силитидов, расположенный на юго-западе долины, на месте бывших раскопок дворфов.



Записки путешественника



В целом животный мир Мерцающей долины сильно отличается от животных, обитающих в Тысяче игл. Если в каньоне чаще встречаются теплокровные, млекопитающие виды, то жаркие пески долины предпочитают виды более выносливых и крепких особей.



На этом первая часть наших заметок о путешествии в каньон Тысячи Игл закончена. Читайте в следующих выпусках историю о том, как наши исследователи пытались вступить в контакт с разумными видами обитающими в этой местности.

Все тайны гоночного трека гоблинов!

Уроки мудрости от высокогорных тауренов!
Это и многое другое, не пропустите!

Острова Эха:

тайна последнего оплота
Залазана.

Острова Эха – это небольшой архипелаг, расположенный близ юго-восточного побережья Дуротара. Всего насчитывается шесть островов: три маленьких – лишь клочки земли, на которые время от времени заходят хищники; наиболее близки к берегу три крупных острова со строениями расположены подальше. Сейчас в основном эти острова – территория происходящих время от времени сражений, но битвы – не единственное, что на них происходит.



Несмотря на кажущуюся труднодоступность, эти острова были и остаются важной промысловой территорией для всех жителей Дуротара: орки и тролли добывают на них еду и шкуры.

Никакой информации о точном происхождении островов не сохранилось. Вероятнее всего, они возникли во время древнего раскола Азерота на три материка, так что, возможно, им столько же лет, сколько и величественному Водовороту. Являлись ли эти острова когда-то частью Дуротара или же нет, сейчас судить сложно. Даже если они когда-то были частью одного целого, теперь, после долгих лет, никакого напоминания об этом практически не осталось: Острова Эха скорее напоминают не выжженный Дуротар, а плодородную Тернистую Долину.



О древнейшей истории островов также нет ни слова в книгах об истории, сохранившихся до наших дней. Первое упоминание о них вы можете найти в записях о Тралле, но искать их там нет смысла: тролли из деревни Сен'Джин охотно расскажут вам обо всем, что касается их известной истории.

Острова Эха стали первым домом троллей Черного Копья после того, как они присоединились к новой Орде Тралла. Тролли сразу облюбовали это место: живописные, дышащие жизнью острова казались раем по сравнению с выжженным Дуротаром. Но не долго продолжалось их счастье. Первой напастью было нападение отца Джайны – адмирала Даэлина Праудмура.

Записки путешественника

Он хотел избавиться от Орды, поэтому сразу же повел свой флот на Дуротар – их территорию. Острова Эха пострадали больше всего: они были первой территорией на пути адмирала из Терамора. Троллям пришлось срочно отступить на материк до того момента, пока Орда не победила.

Успокоенные тролли, измученные сражениями, уже начали возвращаться на острова, когда произошло следующее событие. Они были преданы одним из своих, учеником мастера вуду Гадрина. Вудуист Залазан сошел с ума из-за своей собственной магии и начал подчинять разум своих соплеменников своей воле. Остаткам племени троллей Черного Копья пришлось срочно уходить с островов: Залазан был угрозой свободы их племени. С тех пор они живут в деревне Сен’Джин на берегу и организуют постоянные нашествия на Залазана и его троллей.

Как раз сейчас близ островов Эха собирается армия троллей Черного Копья, возглавляемая Вол’Джином. Он хочет одолеть Залазана и вернуть острова Орде. Каждый может помочь ему в этом: вам нужно лишь прийти в Сен’Джин и заявить о своем желании.



Единственные разумные существа, населяющие острова Эха сейчас, это тролли Залазана. Да и их сложно назвать разумными: все-таки они находятся в полной власти вудуиста. Постройки, которые вы можете встретить на островах, были возведены еще троллями Черного Копья во времена их счастливого существования.

Записки путешественника



Это дома с соломенными крышами, каменные заграждения и арки. Сейчас они в запустении: Залазан не слишком-то заботится об их сохранности. То и дело встречаются полуразрушенные стены и покосившиеся дома, на островах среднего размера вообще все постройки превратились в руины. Залазан свое обиталище повсеместно «украсил» черепами, котлами, статуями змей, кошек, обезьян (в общем, всеми атрибутами вудуизма и кровавых ритуалов) – это неприглядное новшество единственное с того времени, как он обосновался на острове.



(с) nyata

Записки путешественника

Флора и Фауна островов: мясо и с чем его едят.

Обилие зелени на островах поражает воображение. Огромные деревья с раскидистой кроной создают тенистый полог в центре самых крупных островов архипелага. Спускающиеся с ветвей лианы причудливо переплетаются над головой. Плотная тень, образованная кронами, не дает разнообразию цветочных растений раскрыться в полной мере; под деревьями в основном наблюдается плотный травяной покров и иногда не очень крупные папоротники. Ближе к берегу кроны уже не такие плотные, лиственные деревья здесь перемежаются с пальмами, растущими как по одиночке, так и группами. Травяной покров уже не столь густой, иногда проглядывает песок, хотя многие растения растут вплотную к воде, а иногда прямо из воды. На побережье папоротники более крупные. Встречаются цветущие травы, а иногда огромные тропические цветы с яркой раскраской.



Вопреки распространенному мнению папоротники не цветут, и легендарный цветок папоротника является ничем иным как мифом. Хотя иногда видоизменения побегов папоротника ошибочно принимают за цветки благодаря их яркой окраске и необычной форме.

Помимо папоротников во влажном, теплом климате островов прекрасно себя чувствуют и цветковые растения. Некоторые из них не достигают больших размеров, вплетаясь в травяной покров и создавая среди травы пятна цвета. Некоторые достигают довольно больших размеров - иногда за счет больших мясистых листьев, иногда за счет огромных яркоокрашенных цветов. Среди них выделяются ярко-оранжевые цветы с узкими, длинными лепестками и тонкими, синими тычинками. Сам цветок растет из некоего удлиненного основания, как из чаши. В целом цветок напоминает цветок орхидеи. Эти цветы обращают внимание на себя еще и тем, что встречаются только на мелких островах архипелага; на центральном, самом крупном острове, их нет.

Еще более редко встречаются на островах не менее красивые цветы в виде больших колокольчиков. Цветки этих растений представляют собой конус светло-розового цвета с темными краями.

Животный же мир островов не столь, разнообразен как растительный...



Записки путешественника

Основными обитателями островов являются большие ящеры. Они передвигаются на мощных задних лапах, передние лапы у них значительно меньше и выполняют хватательную функцию. Ящеры островов Эха имеют ярко-красную окраску с узором на шкуре, напоминающем ожерелье из бирюзовых бусин.

Размножаются ящеры, откладывая яйца, их кладки легко заметить в траве: это несколько, как правило, два три, довольно крупных лиловых яйца. Ящеры неистово защищают свои кладки, от любого кто к ним приблизится. Однако иногда можно найти и разорённые кладки с разбитыми яйцами.



Еще одними типичными обитателями тропиков архипелага являются тигры. Это красивые грациозные кошки ярко-оранжевого окраса с черными полосами. Тигры, несомненно, опасные хищники, хотя в отличие от ящеров они предпочитают держаться подальше от жилищ мятежных троллей Залазана. Прибрежные воды архипелага имеют не отличаются богатством живности. Даже рыба встречается тут редко. Основными обитателями вод являются ракообразные: крабы и раки. Они преимущественно не выходят из воды, хотя крабов можно встретить и на суше. Так же вокруг архипелага встречаются акулы, но они не подплываю близко к берегам предпочитая более глубокие воды.

(с) Ольга

И напоследок мы хотим поделиться с вами некоторыми рецептами тролльской кухни, которые просто так невозможно найти на просторах Азерота. Как вы наверное знаете, ни ящеры, живущие на островах, ни тигры, ни даже многочисленные ракообразные прибрежных вод не подходят для употребления их в пищу, ни частями, ни целиком. Но проявив немного фантазии и свои богатые познания в алхимии, наши корреспонденты сумели-таки кое-что приготовить.

Для начала вам понадобится доступ к алхимической лаборатории и немного свободного времени. Возьмите несколько обесцветившихся клыков дуротарского тигра, тщательно измельчите их и полученный порошок насыпьте в колбу, разбавьте обычной водой а затем поставьте на медленный огонь. Пока этот настой будет доходить до кондиции возьмите яйца кнутоховста и приготовьте их подобно обычной яичнице. Когда она будет практически готова, полейте яичницу подоспевшим настоем. Дальше вас ждет самая сложная часть, нужно из твердых ракушечников заранее аккуратно отделенных от приливных крабов выскрести кусочки мяса и хорошо его прожарить. Когда наконец все приготовления будут закончены, аккуратно выложите кусочки мяса на тарелку и можно подавать к столу.





По ту сторону экрана

Эта рубрика, названная “По ту сторону экрана” стала для нас, пожалуй, самой трудной. Ведь игрок в Warcraft, когда разговор заходит о его личной жизни, больше напоминает Штирлица из известного сериала, чем обычного человека. Многим из вас, вероятно, знакома картинка из мультфильма Южный парк, которая находится слева от этого текста, и сегодня, несмотря на все расхожие стереотипы, мы будем доказывать, что это не правда!

Итак, сегодня мы берем интервью у ведущих первого семейного блога про WoW в рунете: <http://family-wow.blogspot.com/>

Влад: Здравствуйте! Меня зовут Влад, в игре я был ранее известен как Поршес сервера Ткач Смерти. Я являюсь главным редактором готовящегося к выпуску журнала “Вокруг Азерота”. Для начала представьтесь, пожалуйста, нашим читателям.

Сергей: Меня зовут Сергей, известен так же под очень многими никами и именами персонажей. В прошлом ГМ своей маленькой гильдии, потом РЛ в другой, ныне РЛ в отставке в гильдии Глокая Куздра, Дракономор. Да, восьмидесятих персонажей у меня сейчас вроде трое: Изувр - танк-медведь, Лайонел - лок и есть еще холи-пал, но совсем не одетый.

Алена: Меня зовут Алена, в блоге я пишу под именем своего основного персонажа, шаманки Эритака. Как-то больше и написать нечего, гильдией не руководила, в офицерах не состояла. играю с Сережей :) С Сергеем если официально.

Сергей: Врать-то :) В Тиамате ты была замГМ, а в АНАФЕМЕ - офицер и до сих пор. Правда, это скорее гонориус кауза.

В.: Ну, что можно сказать, достаточно оживленная игровая жизнь. А каков ваш максимальный прогресс в игре? Убивали Лича ХМ25? :)

С.: Да нет, мы его даже в нормале не убивали. Честно говоря, просто устали от рейдов, правда, очень быстро. В десятке у нас 10/12 нормал, так что мы настоящие казуалы. Строго говоря, мы в игре исповедуем взгляды отказа от задротства в пользу получения максимального удовольствия. Как только замечаем, что какой аспект игры вместо радости приносит напряг - сразу останавливаемся.



А.: Для меня “глубокий” рейдинг оказался тяжеловат. Ведь ЦЛК предполагает убийство 11 боссов перед Королем-Личом. Все партии, в которых я ходила, хотят это сделать за один вечер. :) То есть это 5-6 часов непрерывной игры. Для меня это тяжело, тем более что семейные обязанности жены и матери никто не отменял. ;) Так что хотелось бы, чтобы Близы подумали о рейдах с меньшим количеством боссов

С.: Кроме того, поскольку мы играем вместе, то выделить 5-6 часов из семейной жизни в вечер - это, извините, уже и не семья, а вторая работа.

В.: Очень даже понимаю вашу позицию. Теперь давайте собственно перейдем к личным вопросам. Итак, вы самая настоящая семейная пара и тем не менее оба играете в WoW. Кто из вас первым подсел на это и затянул другого? :)

По ту сторону экрана



С.: О! Ну это очень просто - мы достаточно обычная семейная пара. Я бросаюсь в авантюры, а Алена меня из них вытаскивает. Тут вытащить не получилось. :) А началось все с того, что мы изначально искали некий способ совместного досуга. А так как после того, как ребенок уснул, уже не уйдешь гулять (пока она была маленькая), так что нам приходилось искать досуг дома. Да, WoW стал первой ММОРПГ, в которую мы играли вообще. Я переиграл кучу игр до WoW, так как уже довольно-таки давно играю в разные игры, но до ММО руки как-то не доходили. После WoW мы пробовали еще много проектов (результаты тестов регулярно публикуем), но WoW, к сожалению, все еще на голову выше остальных.

А.: А я вот небольшой фанат игр. Точнее не так: есть игры, которые привлекают мое внимание, и я играю в них до упора. Таких игр в моей жизни было 3: Heretic, Герои Меча и Магии 3 и Diablo. Я играла в них годами, не желая менять их на что-то новенькое. Поэтому изначально к идее WoW отнеслась скептически.

А.: Мне показалось, что это такая, не совсем оригинальная смесь Heretic и Diablo. Я даже изначально пыталась настроить камеру от первого лица, чтобы “мочить” монстров как в Heretic. Ну и экран настройки персонажа с разными расами и внешним видом показался весьма забавным. И первой вещью, которая меня реально поразила и заставила присмотреться к игре (в которую на тот момент играл только Сергей), стал не ограниченный, не очерченный никакими рамками мир. Мир, в котором можно просто бродить, просто изучать. Это очень сильно отличает WoW от других игр, в которые я до этого играла.

В.: В принципе, я вас понимаю, хотя у меня, возможно в силу молодости и бурного игрового опыта взгляд на WoW несколько механический... “быстро-быстро щелкать мышкой, чтобы получить фиолетовые пиксели”, хотя в душе я тоже “консерватор”. Итак, мы плавно переходим к следующему вопросу. Не могли бы вы подробнее остановиться на вашем “семейном аспекте”? Сколько у Вас детей? Играют ли они в компьютерные игры? :)

С.: У нас сложное количество детей. :) У Аленки есть дочка от первого брака, 7.5 сейчас, у меня сын от предыдущего брака, 7 лет, он у нас часто ночует. Конечно, они играют, правда очень по-разному.

А.: Дочка играет в компьютерные игры, в основном детские. WoW она интересуется, но играет очень своеобразно. Любители “фиолетовых пикселей” наверняка возмутились бы, увидев, как она играет.

С.: Да-да, стоки Даларана, эвенты и вообще всякие хитрые проходы у нас почти всегда находит первой она.

А.: Она у нас чистый исследователь и роул-плеер в WoW. Например, знаете ли вы, что в Шатрате во время какого-то эвента ставится пушка, которая выбрасывает всех желающих игроков за пределы города? Или что в магазине животных Даларана ассортимент этих животных постоянно меняется.

В.: Про магазин, честно говоря не знал. Раз уж мы с вами беседуем о взаимосвязи WoW и реальной жизни, то можете ли вы поведать, чем зарабатываете на хлеб насущный?

С.: Конечно, мы в отличии от многих воверов из реальной жизни никакой тайны не делаем. мы оба по профессии программисты, правда, я уже пошел в руководители, но программист приходится еще. Да вообще не проблема по моему нику найти даже мое профессиональное резюме в интернете.



По ту сторону экрана

А.: Я программист, в данный момент сижу дома с ребенком, прививаю ей страсть к учебе. :)

В.: Как вы думаете, в чем причина того, что люди старательно отделяют игру от реальной жизни и стремятся к анонимности?

С.: Хм, интересный вопрос. Я начинал свою онлайн-жизнь не с интернета, а с ФИДО, в котором, как известно, никакой анонимности не было в принципе. Любое сообщение было привязанно к реальному физическому человеку. И такое положение мне абсолютно комфортно. Я не пишу сообщений, за которое мне будет стыдно, если обнаружится, что это я писал. Многие же начинали с интернета (если не сказать все), с его полной анонимностью (на самом деле вполне призрачной) и свободой нести такую чушь, что никогда в живую не скажешь и WoW они воспринимают как продолжение этого самого интернета. Большой чат с картинками.

А.: Мне кажется, что отделить игру от реальности, почувствовать себя в игре кем-то другим - это часть игрового процесса. В этом и есть "фан". :) Правда, разные люди по-разному это используют. Одни - чтобы развить в себе недостающие качества, получить какие-то возможности. Например, подросток в WoW запросто может быть руководителем гильдии. А другие используют анонимность как возможность безнаказанно оскорблять и кидать, что конечно печально.

В.: Знаете, а ведь если задуматься, то многие создают свое второе "я" в рамках игры. Становятся такими, какими не могут быть в реальной жизни. Это прозвучит глупо, но когда-то я мечтал встретить в игре девушку, которая была бы девушкой и в реальной жизни и создать виртуальные отношения. как сейчас говорят любовь-морковь и все такое. Но у меня, к счастью, личная жизнь обустроилась в реале, а кто -то так и остался пленником виртуальной любви.

С.: И слава Богу! У меня был прецедент (еще до встречи с женой) с виртуальным романом. Скажу только, что великолепный виртуальный роман при перенесении в реальную жизнь развалился спустя полтора месяца из-за полной несовместимости.

А.: А мне кажется, ничего плохого в мечтах встретить "реальную" девушку на виртуальных просторах, нет. Уверена, многие девушки тоже мечтают встретить настоящие отношения в WoW.

С.: (шопотом) Если не все.

А.: :Р

В.: Хм, интересное замечание. продолжим чередовать "реальные" и "виртуальные" вопросы. Скажите, какие у вас предпочтения в музыке?

С.: Разные :) Я вот слушаю исключительно старый русский/новый украинский рок и тяжелую западную музыку(путаюсь в современных названиях стилей), ну, типа Velcra, Limp Bizkit и т.д.

А.: Ну, а мои музыкальные предпочтения, стыдно сказать, остались в глубоком прошлом: U2, Roxette, Джексон - все, что было популярным в 90-х. Среди современных исполнителей тоже можно найти много удачных песен, но так как раньше уже что-то не цепляет. Видимо, постарела.

С.: Старушка :) Так что музыку мы слушаем поотдельности, я радио в машине, а она плеер :)

В.: Да, я тоже слушаю современную тяжелую музыку: Blind Guardian, Cradle of Filth и что-то в этом духе. Из русского мало что нравится, разве что Кино и Чайф с ходу назову, а вообще вкусы тоже разные Red Snappers, Жан Мишель Жар...



По ту сторону экрана

С.: Гы :) Blind Guardian - современная? Не знал, я их в конце 80-ых слушал :) Тоже очень любил.

В.: Последний альбом у них в 2010 вышел - очень и очень удачный, но вернемся к WoW... Как вы думаете, сколько эта игра еще продержится на плаву? Ведь многие проекты наступают близардам на пятки. Тот же WH и AoS из уже вышедших, новые Star Wars из готовящихся к выходу.

С.: Я вообще думаю, что WoW ждет судьба фри-ту-плей, когда Blizzard выпустит новую ММОРПГ, а это и будет его концом.

А.: Сергей попробовал уже очень много проектов, но я как эксперт-казуал могу авторитетно заявить: по удобству интерфейса никакая из игр с WoW даже рядом не стояла и пока на рынок не выйдет что-то с таким же интуитивно понятным интерфейсом, нубы типа меня WoW не поменяют. Вот в EverQuest мне понравились многие идеи, много интересных классов, коллекции, но интерфейс сложен. И я отказалась в нее играть, к сожалению, потому что Сергей с удовольствием бы играл, но без меня тоже отказался.

С.: На самом деле, интерфейс в WoW не так уж и хорош, если разобраться. По крайней мере для рейдеров (танков и тем более хиллов) он крайне неудобен. Однако, тут положительная обратная связь - чем больше человек играют, тем лучше плагины пишут.

В.: Будем постепенно двигаться к завершающей стадии нашего интервью. Скажите, чего Вам не хватает в Warcraft?

С.: Я подожду, что жена скажет, чтобы не повторяться :) Так как эту тему мы уже столько раз обсуждали, что, думаю, будут сплошные повторы.

А.: Мне не хватает конкуренции Warcraft с другой игрой. Вот все, что мы только что говорили про интерфейс, что это значит для Blizzard? что можно не напрягаться. Можно эксплуатировать старые проверенные идеи. Вот, например, когда-то очень хорошо зарекомендовал себя рейдинг и вот пожалуйста, Blizzard все дают и дают в одну точку: получите ваши рейды по полной программе. Все в рейды, рейды и ничего кроме рейдов. Тут пришел Warhammer с его открытыми квестами - это была свежая идея, которая родилась под влиянием конкуренции, которую Blizzard, как консерваторы в этой области, может и не были способны придумать :) И вот смотрите, Blizzard уже включили эту идею в Катаклизм.

А.: То есть после Warhammer Близы поняли, что не рейдингом единым жив Warcraft. Так же будет и в будущем. Если не будет конкуренции, не будет и свежих идей от Blizzard.

С.: (согласно кивает)

А.: Сереж, твоя очередь :)

С.: Да ладно :) Тут, строго говоря и добавить нечего, но я попытаюсь... Конечно, Алена права. Конкуренция - двигатель прогресса. То есть, для нас главное, чтобы все менялось. Поэтому-то если не будет достойной конкуренции, то WoW загнется самостоятельно, под грузом ошибок (таких, например, как полное игнорирование низкоуровневых игроков во всех версиях до Катаклизма).

А.: Это точно. как человек, играющий на лоу-левеле, могу сказать. Игра не сбалансирована.

С.: Даже в ПВЕ. Про ПВП вообще молчу.



По ту сторону экрана

В.: Что ж, Сергей, Алена, спасибо вам за то, что потратили свое время на это интервью. Журналист я не профессиональный, но надеюсь, что общими усилиями нам удалось создать текст, который будет интересно читать и другим людям. Можете сказать напоследок несколько слов нашим читателям, а я же в свою очередь желаю вам хорошего дропа и море фана в игре, а так же счастья в личной жизни! :)

С.: Ну, счастье в личной жизни у нас уже есть, но все равно спасибо! Я не претендую на истину в последней инстанции, просто хотел напомнить, что WoW - это игра (мне подсказал Копетан), и в нее надо играть, а играть - это получать удовольствие. Вот, если руководствоваться этим принципом, то никогда не ошибешься :) В общем, удачи в поисках себя в первую очередь и себя в игре во вторую.

А.: Я хочу сказать: для авторов журнала, для блогеров, да и просто для скромных авторов постов, коим являюсь я, важно мнение читателей/игроков. Что именно в мире Азерота интересно? Интересен ли вам рейтинг или развитие персонажа? Хотите ли достичь высот в ПВП или побывать в потаенных уголках мира? Обязательно пишите комментарии, высказывайте мысли и предложения.

Интервью провел Влад ака Порше

P.S.

Вот так подошел к концу первый номер журнала “Вокруг Азерота”. И подводя итог, я сделаю несколько объявлений:

Во-первых, на постоянную основу нашему журналу требуется опытный дизайнер, у которого нашлось бы достаточно свободного времени, чтобы верстать хотя бы ежемесячный выпуск журнала.

Во-вторых, так же на постоянную основу нам нужны люди, способные разработать и сделать хороший сайт и заниматься его техническим обслуживанием хотя бы время от времени (ну или обучить меня премудростям этого дела :)

Так же, мы всегда ищем авторов различных направлений для журнала. Присылайте свои идеи, предложения, статьи, рисунки и т.п. на ящик azerothmag@gmail.com или оставляйте сообщения на нашем форуме: wowpress.forum24.ru

Единственный минус всех вышеозначенных предложений - это полное отсутствие материального вознаграждения, но и работая за идею можно добиться многого.

Давайте работать и совершенствоваться вместе!

И напоследок, анонс новых материалов следующего номера, а так же не вошедших по разным причинам в первый выпуск.

Штормград на заре новой эры!

Ущелье Песни Войны - корни конфликтов.

Просто фермы у ворот Оргриммара? Все не то чем кажется.

Тюрьма Штормграда - говорим “по понятиям”.

Силитиды - мутация Зергов или нечто большее?

Тернистая Долина - воспоминания тех, кто ВЫЖИЛ.

В добавок к этому, мы надеемся добавить в следующем номере еще несколько рубрик: “Почта” и “Машина времени”. Следите за новостями на форуме.

До новых встреч!