

1 номер, 15.07.2012

«Реван»



**ЗВЁЗДНЫЙ
ВЕСТНИК**

Что происходит со
«Звёздными войнами»?

стр. 6

«Реван» Карпишина -
шедевр или провал?

стр. 9

KotOR - узнать и вспомнить

стр. 12

Как отрываются на крупнейшей
вечеринке фанатов?

стр. 5

Топ величайших ситхов

стр. 16

О журнале



Здравствуй, дорогой читатель!

В начале любого знакомства принято представляться, поэтому позволь нам представиться:

«Звездный вестник» - небольшой фан-журнал, создающийся инициативной группой поклонников вселенной. Наша миссия: дать читателям как можно больше качественного и интересного материала от серьезных обзоров и размышлений до подборок и рекомендаций стоящих фан-произведений.

Пару слов об устройстве журнала:
он поделен на **три раздела**
(в скобках указаны рубрики из этого номера):

Общий - разнообразные статьи по теме номера (книжные и игровые обзоры с «оборной палубы», новости «на радаре», рейтинги и «топ-5», а также гвоздь - центральная статья с «мостика»).

Фан-раздел - подборки лучших творений фанатов (фанарт, фанфики, фан-видео), заслуживающие внимания, и интерактив для каждого читателя журнала.

Развлекательный раздел - уголок юмора («байки старпома») и раздумий (кроссворды на знания вселенной и sudoku прямо в «каюте капитана»).

Анонс



Рубрика «На радаре»:

Что творится в англоязычном коммьюнити?

Рубрика «Мостик»:

Звёздные войны: 35 лет спустя.

... или почему грустят фанаты. Что происходит со «Звёздными войнами»?

Рубрика «Обзорная палуба»: KotOR

KotOR - был есть, будет. Узнать и вспомнить.

Рубрика «Обзорная палуба»: «Реван»

«Реван» Д. Карпишина - шедевр или провал? Какие сюрпризы преподнес автор в новом произведении?

Рубрика «Топ-5»:

Рейтинг величайших ситхов по мнению редакции

А также:

Фанфики («Милорд, миледи» - альтернативная история Дарт Реван»), подборка фанарта, видео, анекдоты о ситхах, разминка для ума и небольшой интерактив (продолжить историю).



«Звездный Вестник»

Основной раздел



Рубрики:

«На радаре» - Dmit

«Мостик» - DoctorUser

«Обзорная палуба»: Книги - Taon

«Обзорная палуба»: Игры - DoctorUser

«Топ-5» - Lexx, DoctorUser

STAR WARS
CELEBRATION VI

Пока по одну, русскоязычную, сторону галактики ситуация в фан-секторе обстоит весьма неоднозначно, по другую, оригинальную, жизнь как обычно кипит. Англоязычный фан-мир готовится встретиться на очередной масштабной тусовке под названием “Celebration VI”, что пройдет 23-26 августа в городе Орlando штата Флорида. Некоторые говорят, что попасть на это мероприятие — мечта любого поклонника Саги. Не мне судить, но масштабы Celebration, как и всегда, впечатляют. По заявлению организаторов — LucasFilm - занятие там найдется для любого фаната: будь то приверженец строгого канона, косплеер, зв-геймер, заядлый читатель комиксов и книг или поклонник Clone Wars. Официальный сайт кинокомпании горделиво пестрит анонсами приглашенных гостей: в список входят, как и актеры первого плана (Энтони Дэниелс, Керри Фишер, Марк Хамилл, Ян МакДармид и др.), так и отцы-основатели (Дейв Филони — продюсер Clone Wars, Бен Бертт — гл. звукорежиссер Саги, Йон Берг — автор моделей, Сет Грин — автор ЗВ-роботыпа и др. знаменитости). Отдельным списком указаны участники зоны автографов, куда, по большей части, входят актеры второго и третьего планов (хотя, кому как) вроде актеров, исполнивших роли Джанго и Боббы Фетта, Чуббаки, Кита Фисто, Акбара и других. Занятия самые разнообразные: павильон тату для самых больших фанатов, парады косплееров, разнообразные музыкальные шоу, посиделки коллекционеров, встреча Джорджа Лукаса, лично вышедшего на сцену, оглушающим ревом, уроки рисования от Филони (кто знает, может там он отбирает потенциальных художников для Clone Wars), вечер с Кевином Смитом, покупки тысяч ЗВшных сувениров... Скучать, похоже, не придется никому. Билеты по почте можно будет получить до 20 июля, а заинтересованные личности еще и могут скачать себе на смартфон официальное приложение.



Другое грандиозное и совсем недавно завершившееся мероприятие - «Course of the Force» - коснулось и многих людей, никогда не причислявших себя к поклонником вселенной. Представьте себе бегущих по городским дорогам людей со световыми мечами и криками «Да пребудет с вами сила!», марширующих имперских штурмовиков или, разрисованные артами различной ЗВшной тематики, фургончики, следующие вдоль Калифорнийского берега. Все это - спланированное путешествие из Санта-Моники в Сан-Диего прямоком на другое мероприятие - Comic Con. На ютьюбе уже выложена пара-тройка записей очевидцев и их просмотр может явно поразвлечь русскоязычных фанов и любителей подобных акций.

Книжный обзор: Д. Карпишин, "Реван"



Возможно, немного странно начинать обзор, посвящённый книге, со слов об игре. Но, впрочем, осмелюсь сказать, что не в этом случае. Всё-таки, есть такие игры и произведения, которые очень тесно связаны между собой. Но обо всём по порядку.

KotOR — как много в этом звуке... Пожалуй, очень сложно будет найти фаната «Звёздных войн», никогда, по крайней мере, не слышавшего о культовой игре, посвящённой событиям времён Старой Республики, происходившим за тысячелетия до Империи Палпатина и её противостояния с Альянсом. KotOR — это игра, благодаря которой мы узнали, какой была далёкая-далёкая галактика «раньше». Нам многое открылось о культуре воинов с Мандалора и их войне с Республикой, о джедае Реване, возглавившем республиканскую армию, и его друге, а потом и ученике, Малаке. О том, как эти двое чуть позже принесли в галактику новую войну... И о многом другом. Однако немало осталось и загадок. Что заставило Ревана и Малака предать своё государство и покинуть Орден джедаев? Почему они перешли на Тёмную Сторону? Что могло произойти, что так их изменило? А ещё — что было после KotOR? А после KotOR-II?

Итак... Год 2011. Обнадёживающая новость: Дрю Карпишин, сценарист BioWare, автор известной серии книг о Дарт Бейне, пишет роман, в котором даст ответы на большинство животрепещущих вопросов о Реване. Книга так и называется: «Реван».

Из интервью с Д. Карпишиным:

«**Вопрос:** Сколько времени охватывают события «Ревана»?

И какое он имеет отношение к другим романам Star Wars: The Old Republic?

Карпишин: История начинается сразу после конца первых Knights of the Old Republic и продолжается сквозь и за пределами KOTOR II — в промежутке около пяти лет. Будут намеки на события KOTOR II, но я уделю большее внимания истории, имеющей место до, между и после игр — я не хотел перерассказывать историю, которую уже знают поклонники KOTOR'ов.»

Стоит отдать автору должное: тут он сдержал слово и, действительно, не стал ваять банальный пересказ. Это можно отнести к плюсам, коих, к сожалению, не так много. В принципе, неплохи сцены боёв, хотя кое-где хотелось бы увидеть чуть больше подробностей. И чуть ярче показать характеры. Но о минусах произведения — немного ниже.

В романе, помимо самого Ревана, мы встречаем некоторых героев игр. Бастила Шан, ТЗ-М4, Изгнанница, Кандерус Ордо достаточно неплохо оживят повествование. В особенности — Кандерус и мандалорцы. Также автор приоткрывает завесу тайны над личной жизнью сурового воина. Впрочем, не будем о мелочах, а сосредоточимся на вещах более глобальных, драматичных и расстраивающих. Иными словами — закончим с ложкой мёда и перейдём к бочке дёгтя. И тут, к сожалению, я ничего не путаю. Может быть, Карпишин увлёкся, в творческом порыве «немного» не рассчитав степень могущества одного конкретного персонажа, с которым непосредственно оказался связан переход Ревана и Малака на Тёмную Сторону и их дальнейший завоевательный поход против Республики. В фанфикшне есть такое понятие, как Мэри/Марти-Сью. Это оригинальный персонаж женского/мужского пола, вводимый автором в повествование, красивейший и сильнейший, непобедимый и невероятно добрый/запредельно злой, воплощение добра или исчадие ада. Герой или злодей. Абсолютно белое или абсолютно чёрное. Не знаю, как насчёт физической привлекательности — на вкус и цвет, как говорится... Зато иные черты Марти-Сью угадываются совершенно точно. Карпишин создал этакое зло во плоти. Персонажа, готового на всё ради власти. Не отрицаю — любовь к власти канонически свойственна адептам Тёмной Стороны. Но доводить это до крайности? Нет. Это смотрится неестественно. По крайней мере, в «Реване». **Это первый огромный минус.**

Также, похоже, автор попытался обелить Ревана. Якобы он провозгласил себя Тёмным Лордом не совсем по своей воле. Попытка провальна. Ну, хотя бы потому, что тут не обошлось без воплощения зла. Увы, больше поведать об этом я не могу — это будет уже спойлер. **Это второй минус.**

Третий минус. Раскрыть суть можно всего двумя словами: ситское колдовство. Да, Карпишин снова вводит это в произведение. Хочется спросить: а где, простите, обоснование? Что это вообще такое — колдовство? Откуда оно? В мире «Звёздных войн» есть Сила. Этого вполне достаточно. При условии наличия небедной фантазии, можно придумать сколько угодно новых способов её применения. И ладно, если бы внятно объяснили, как конкретно применяется колдовство, древняя практика, берущая начало ещё в учениях истинных ситхов. Но нет! Ни ранее, в «Трилогии Бейна», ни теперь, внятного объяснения не было. А между тем, мне, например, очень интересно, каковы детально особенности колдовства, и чем же оно так отличается от иных манипуляций с Силой.

Всё это можно объяснить, были бы фантазия и желание.

У человека, участвовавшего в разработке KotOR, беда с фантазией? Печально.

И, наконец, **четвёртый и крупнейший минус.**

Карпишин в романе убивает одного из ключевых персонажей KotOR-ов. Такое чувство, будто произведение срочно пора было заканчивать, и автор не придумал ничего лучше. Для меня это убийство было как удар под дых. Ещё долго после прочтения книги не покидало неприятное чувство. Послевкусие оказалось очень горьким, и более того — противным. Нельзя так с фанатами, г-н Карпишин. Нельзя.

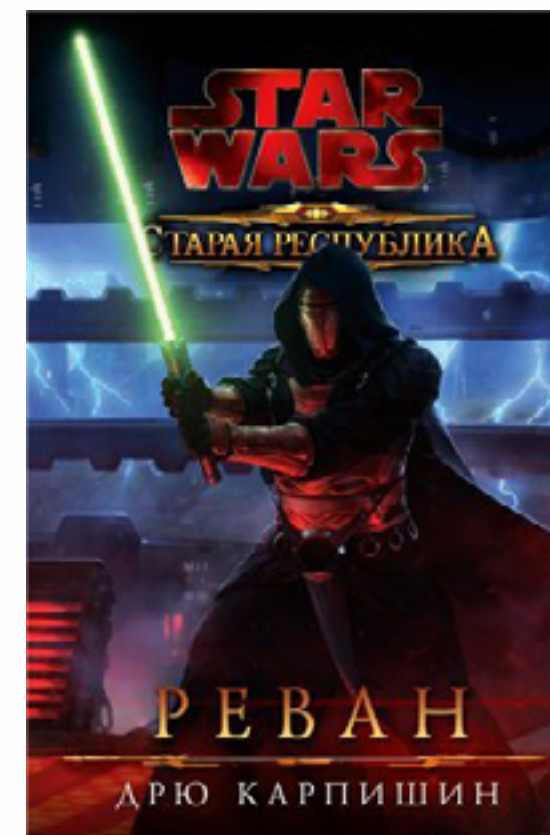
Подводя итог, хочу сказать: «Реван» **не оправдал** ожиданий. Хотелось прочитать намного более продуманную, красивую, логичную историю, а не какой-то фанфик-кроссовер «Звёздные войны + фэнтези». И ведь эту книгу ещё и признают каноном.

Риторический вопрос: куда катится наша любимая Вселенная?

По десятибалльной шкале роман Карпишина **не оценить**.

Ну, разве что со знаком «-». Но решать, тратить ли своё время на прочтение данного образца литературы, конечно, только самому читателю.

Таон, для журнала «Звёздный Вестник».



Звездные войны: 35 лет спустя

Звездные Войны. Уже 35 лет прошло с тех пор, как мир впервые увидел «Новую Надежду». Тот самый фильм, который буквально взорвал весь мир, принес людям новую Вселенную. Вселенную Star Wars.

С тех пор Лукас явил миру еще пять эпизодов Звездной саги, на свет появились множество книг, игр и комиксов по мотивам оригинальной идеи. Многие из них были признаны как канон, как истинная история. И по мере их появления росла и громкость перешептывания среди фанатских сообществ. Многие из новых произведений встречались фанатами с недоумением. Не всеми, конечно, но часть недовольных, поначалу бывшая незначительной, постепенно росла, приведя вскоре к тому, что сообщество фанатов Звездных Войн разделилось. Не официально, конечно. Но, тем не менее, сейчас от поклонников Звездной Вселенной условно отделилась значительная часть, которая считает, что каждое второе новое творение, будь оно литературным или из области игростроя, заколачивает очередной гвоздь в крышку гроба лукасовского творчества.

Многие согласны, что кое-что из того, что дополнило оригинальные трилогии, выглядит весьма специфично, но отнюдь не все фанаты настроены так пессимистично. И хотя можно сказать, что всегда и везде найдутся недовольные, тем не менее, стоит ли считаться с их мнением? Мнения, как известно, не вырастают из воздуха, каким бы свежим он ни был. Что ж, вполне можно проследить за тенденцией. Можно составить рейтинг популярности того или иного продукта, его окупаемости, оценки критиков. А можно и не составлять, а взглянуть на вполне конкретные примеры, оценить их с точки зрения логики, с позиции чисто фанатской. Да, Вселенная развивается, но можем ли мы на сто процентов утверждать, что развитие всегда идет на пользу духу? Когда-то телефоны выглядели совсем не так, как сейчас. В них не было фото и видеокамер, диктофонов, навигаторов, плееров и выхода в интернет. Но они были телефонами на 100%. А как много в том же iPhone от телефона? Ответ — меньше одной десятой. Намного меньше. Но довольно о телефонах, вернемся к Звездным Войнам. Всего в шесть из этих тридцати пяти лет уместилась оригинальная кинотрилогия. В столько же, кстати, уместилась и трилогия-приквел. А что же происходило в остальные 23 года? Подойдя к фанату Звездных Войн с таким вопросом, мы с весьма немалой долей вероятности можем услышать ответ «Гибель сеттинга Star Wars». И это, к сожалению, не будет бредом пессимиста, живущего в 80-х годах прошлого века. Это вполне реальная ситуация. Почему? Ответом на этот вопрос может служить множество примеров. В качестве одного из них — повествование о Юужань-вонгах, от которого значительная часть фанатов отплевывается до сих пор. Можно также вспомнить приключения потомков Скайуокера или Соло, кои являются просто аналогами Мэри и Марти Сью всех сортов.

Однако же, то, что вытворяется хронологически «после» событий шестого эпизода «Возвращение Джедая», — это одно. Но куда более «священной» считается история сеттинга до событий «Скрытой угрозы». Один из популярных хронологических отрезков (а если точнее, то самый популярный) — это, безусловно, период Старой Республики. В свое время нам были предложены очень неплохие истории этого отрезка времени. Самый известный пример — компьютерная игра «Star Wars: Knights Of The Old Republic», а также продолжение — «Star Wars: Knights Of The Old Republic 2». Не без тепла многие фанаты вспоминают «Трилогию Бейна», а также истории про Экзара Кана. Нельзя не вспомнить и то, как перед поклонниками впервые появились образы Марки Рагноса или Наги Сэдоу. Достойных примеров действительно хватает. Но ковш с дегтем добрался и до этой бочки меда.

Первым ударом по вотчине Старой Республики стала игра «Star Wars: The Old Republic». Этакий паразит, присосавшийся к славному имени KOTOR'ов, SW:TOR уже не был обычной ролевой игрой, это была ММОРПГ. Жанр, известный тем, что он объединяет большое количество людей на нейтральной интернет-территории и подвергает их своему изощренному испытанию — испытанию людей друг другом. Не нужно быть гением, чтобы догадаться, что из этого следует (особенно в русскоязычном ММО-сообществе). Любимая многими Вселенная оказалась буквально изнасилована легионами грубиянов и хамов всех мастей, став просто «еще одной ММОРПГ». Сейчас этот универсальный паразит, пьющий кровь сразу и из KOTOR'ов, и из Старой Республики как хронологического отрезка сеттинга, активно развивается и продвигается своими создателями. Попутно он выпивает кровь и у значительного числа консервативных (и вообще, адекватных) поклонников Звездных Войн.

Второй удар нанес тот, кто решил воткнуть нож в спину собственному творению. Широко известный в фанатских кругах Дрю Карпишин, который принимал участие в создании Knights Of The Old Republic самое непосредственное и активное участие, не так давно вбросил, простите, выпустил свое последнее литературное творение. Сначала ничего не предвещало беды, все-таки, этот писатель — не редька с холма, а вполне известный и многими уважаемый человек. Но его книга «Реван» заставила не одну тысячу поклонников Звездных Войн взмолиться Силе, чтобы это оказался всего лишь страшный сон. Увы, это был не коллективный кошмар, а вполне реальный ужас, подпортивший настроение и сокративший число нервных клеток столь большому количеству людей. Кое-кто из фанатов публично объявил Карпишина своим врагом, другие же, менее радикальные, просто раскритиковали «Ревана» за весьма ощутимую посредственность книги. Высказывались также мнения, что Карпишин не сам писал это творение, приводились даже какие-то доказательства в попытке обелить автора.

Увы, все говорит о том, что он сам и вполне осознанно, будучи в здравом уме, испортил одной книгой историю Ревана и Изгнанницы, чьи образы, будучи одними из самых ярких во всем сеттинге, вдохновляли многих поклонников и начинающих писателей на свои фанфики и произведения. Можно подумать, Изгнанница недостаточно настрадалась от того, что Obsidian Entertainment здорово урезала сюжет второй части KOTOR'a. И хотя, писатели — народ непредсказуемый, к счастью, все еще сохраняется надежда, что когда-нибудь выйдет третья часть легендарной игры, которая вновь поднимет время Старой Республики в глазах фанатов, либо окончательно и бесповоротно втопчет в грязь. А Старая Республика, безусловно, заслуживает жизни. Ведь это огромный, перспективный и очень интересный мир, в рамках которого можно было бы сотворить не один десяток интересных персонажей и захватывающих историй. Но важно знать, что творить следует аккуратно, ибо безответственность творца наказывает в первую очередь поклонников Вселенной Star Wars.

Да, наши любимые Звездные Войны сейчас переживают очень трудный период. Сейчас, в пучине всевозможных второсортных творений, каждая качественная работа ценится на вес золота. К примеру, популярный писатель Тимоти Зан, недавно анонсировал свою новую книгу по Звездным Войнам «Прохвосты», повествующую о приключениях Хана Соло. Что ж, если Зан не сделает ему детей, то фанаты уже будут счастливы. А если он даст нам действительно качественную и интересную историю, его можно будет на руках носить, ведь на этом безрыбье очередной рак нам не нужен. Вселенная Звездных Войн итак уже больна «Войнами клонов» и SW:TOR'ом.

В заключение следует отметить, что кроме сокращения качественных работ со стороны творцов отмечается и упадок интереса с противоположной стороны. В качестве яркого, но, увы, печального примера можно взять тенденцию сокращения числа русскоязычных тематических сайтов о Вселенной Star Wars. Следствие это обилия некачественной продукции со штампом Lucas Licensing или нет, но факт есть факт, и он не радует.

Но в минуты такого вот уныния всегда можно вспомнить, с чего начинались наши любимые Звездные Войны.

И важно верить, что обязательно придет Новая Надежда.

Игровой обзор: "SW: KOTOR"



Этот обзор посвящен одной из самых популярных игр по Звездной Вселенной. Игре Knights of The Old Republic, называемой многими просто KOTOR. Мне особенно приятно начинать серию обзоров с этой игры, поскольку она — одна из моих любимых. Серия Knights of The Old Republic на данный момент состоит из двух игр, но в самых ярких фанатах Звездных Войн все еще живет надежда на появление третьей. Но об этом разговор еще зайдет в будущих обзорах, а сейчас - KOTOR. Игра вышла в ныне далеком 2003 году, но несмотря на это, ее нельзя назвать «морально устаревшей», как многие игры того и даже более позднего времени. Разработана она была студией BioWare. Не буду таить шила в мешке — это одна из моих любимых студий, занимающихся разработкой видеоигр, и немалую роль тут сыграло именно создание ими KOTOR'а. С самого начала игра встречает нас одним из главных составляющих своей атмосферы - саундтреком. Он радует слух, и хоть я бы и не назвал его выдающимся, он вполне подходит для игры в сеттинге Звездных Войн. Не знаю, к сожалению, кто был композитором (не буду врать, я крайне редко читаю титры в конце игры). Вообще, **звуковое сопровождение** игры радует. Радуют и внутриигровые звуки (звуки выстрелов, звуки окружения, ну и фирменный звук активации световых мечей, конечно), и особенно радует качество озвучивания героев. Благодаря актерам, читающим реплики, создается то самое ощущение, что персонажи живые. В интонациях реплик отлично прослеживаются черты их характеров. Увы, русскоязычной озвучки не предусмотрено, но в этом случае это не большая потеря.

Что до **графики**, то она не являлась каким-то технологическим прорывом во времена выхода «Рыцарей». Но нельзя сказать, что она была устаревшей. Я вообще не (сюда напрашивается «слово с ярко выраженной экспрессивной (негативной, иронической) окраской», но я попробую обойтись без него) заикливаюсь на графике, потому что для меня в играх важнее качество сюжета и комфортное управление персонажем. Но я бы сказал, что внешне игра довольно милая, и даже по нынешним меркам она еще ничего. И этого уровня графики хватает, чтобы мы созерцали симпатичные мордашки главного героя, его спутников и противников. Даже больше скажу, пара спутниц женского пола мне кажутся привлекательными, и в этом нет ничего зазорного, поскольку их внешность проработана качественно, как и внешность всех уникальных персонажей.

Так что, несмотря на то, что игра вышла 9 лет назад (ах, уже 9 лет прошло, как быстро летит время), вам не придется напрягать силу воли, чтобы терпеть ужасную картинку, как происходит с играми в большинстве случаев. Но перейдем от обложки к содержанию и поговорим о геймплее. Пару слов стоит сказать о главном герое. Нет-нет, спойлеров не будет, потому что если вы уже играли в эту игру, то итак все знаете, а если нет, то я не имею морального права портить удовольствие от прохождения. Итак, **главный герой**. В начале игры нам предлагают выбрать его пол и внешность из уже имеющихся. Выбор, к сожалению, небольшой, да и большинство лиц, из которых приходится выбирать, либо перекошены шрамами, либо выглядят настолько безобидно, что категорически не подходят солдату. Впрочем, «на вкус и цвет...», как говорится. Выбирать нам также приходится и класс героя. На выбор — солдат, разведчик и вор (в некоторых переводах «негодяй»). В зависимости от выбора изменяется и геймплей сражений в начале игры, но не ждите, что играя за вора вы сможете скрыться от врага посреди поля боя, просто присев или надев ему на голову какое-нибудь ведро. Геймплей изменяется не так уж и сильно, а изменяются в основном доступные в начале игры способности. К добру ли, к худу ли, но Knights of the Old Republic использует **боевую систему D&D**. Люди посвященные знают, что это такое. Для непосвященных же я поясню. D&D расшифровывается как Dungeon & Dragons (Подземелья и Драконы), и изначально это был всего лишь сеттинг для настольных ролевых игр. В далеком 1998 году все та же незабвенная BioWare выпустила игру Baldur's Gate, в которой использовалась не только та же вселенная, но и та же система для расчета боевых действий, что и в настолке. После KOTOR'a эту же (хотя слегка и измененную) систему будет использовать другое популярное творение BioWare — первая часть Dragon Age. Так вот, самое главное. Суть заключается в том, что в ходе ведения боя или взлома замков используются характеристики и навыки героя (а также противника) для расчета «параметров» «атаки» и «защиты». Конечно, при взломе замка для «нападения» используется не какой-нибудь навык «точность удара ногой с разворота», а именно навык «взлом замка». Грубо говоря. Разумеется, при такой системе AI как-то отходит на второй план, поскольку врагам не нужно ни прятаться, ни совершать маневры. Но я вам советую не заикливаться особенно на этой системе D&D, потому что даже человек, который слыхом про нее не слыхивал, может без труда разобраться в управлении и развитии героя и распределении очков характеристик при поднятии уровня. Да, кстати, в игре присутствует **левелинг**. И с каждым уровнем нам нужно выбирать те самые характеристики, которые мы хотим увеличить и/или способности, которые можно применять в бою или вне его. Характеристики нужны в основном для повышения какого-либо навыка (навыка уклонения, допустим) и для того, чтобы использовать некоторые вещи. Что до способностей, то как и в большинстве игр их можно разделить на 3 типа — атакующие, вспомогательные и пассивные. Атакующие — те, которые можно применять на врага, дабы нанести ему урон или повесить штраф к характеристикам. Вспомогательные можно применять на себя и союзника для излечения или усиления навыков

Пассивные — способности, не требующие активации, которые позволяют нам что-либо, например, носить какой-то тип брони. Это я пояснил для людей, далеких от игр в целом или от жанра РПГ. Все остальные, наверняка, сразу разберутся. Впрочем, сам уровень персонажа на прохождение игры влияет очень призрачно, а вот выбранные способности и снаряжение — весьма ощутимо. **Компаньоны** развиваются по тому же принципу, что и герой. Но их развитие — это едва ли не последнее, что будет беспокоить игрока. Важнее будет выстраивание диалогов с ними. Даже не для получения какого-то бонуса, а просто потому, что их истории и характеры интересны. Во второй части игры Obsidian Entertainment пошли в этом отношении дальше и ввели «влияние», так что следить за языком стало нужно в гораздо большей степени, чтобы в один прекрасный день вам не заявили «а пошел бы ты нафиг, начальник» и не оставили одного на растерзание банде отморозов. Кроме того, при высоком влиянии компаньон раскроет вам душу и, возможно, «подарит» новую способность. Но это будет позже. А сейчас мы можем особо не волноваться о том, в какой форме попросить нашего домашнего громилу открутить голову «вон тому парню». Иногда в игре встречаются чрезмерно «растянутые» моменты второстепенной важности. Но не спешите ругаться, ибо, как только вы начнете жаловаться на занудность, игра **преподнесет нам сюрприз**. Да-да, если в игре встречается длинное чтиво или кто-то из спутников выдает вам пятиминутный спич, вам придется читать и запоминать, потому что через какое-то время вам понадобится эта информация для решения какой-нибудь головоломки или полного раскрытия диалога. А иногда и для выполнения миссии. К счастью, обладать фотографической памятью не обязательно — многое из самого важного фиксируется во внутриигровом журнале главного героя. Но если вы будете бездумно пролистывать диалоги, то, во-первых, вы не сможете выполнить множество побочных заданий, а во-вторых, какого черта вы играете в KOTOR, если вам самое место в какой-нибудь унылой стрелялке, где надо убивать копов и ставить бомбы? Стоит, конечно, упомянуть такой аспект в отношениях со спутниками, как возможность «love story» с сексуальной подругой главного героя, которая ныне является едва ли не фирменной фишкой BioWare, и встречается в сериях Dragon Age и Mass Effect. Увы, в первой части KOTOR'a на выбор нам дается только один персонаж каждого пола, а проще говоря, нет никакого выбора кроме «мутить или не мутить». Кроме того, в Старой Республике не было сексуальных меньшинств, и вообще сексуальные девиации не приветствовались, поэтому любителям яоя и юри, а также секса с инопланетянками, эльфами и гномами придется ждать вышеупомянутых продуктов BioWare. Любовные отношения с членом команды оказывают влияние на сюжет, хоть и не сильное. **Кстати о сюжете**. Нет-нет, спойлеров по-прежнему не предвидится. Я лишь в общих чертах расскажу о впечатлениях. Сюжет в игре не просто есть, а он еще и имеет зачатки нелинейности. Не то, чтобы каждый вздох влияет на концовку, но вариантов окончания игры чуть более чем два. Сколько точно — говорить не стану, ибо, даже намекнув на их количество, я уже заработал неделю без сладкого.

Не лишним будет сказать и о приятных впечатлениях от перипетий сюжета. Да, игре определенно будет, чем вас удивить, даже если вы проходите ее в третий раз. Сам я прошел ее раз пять, и каждый раз сюжетные повороты вызывали восторг, а финал — бурю эмоций. Даже когда я вроде бы все изучил, и переигрывал уже виденные мной моменты, все равно игра доставляла удовольствие. Хотелось бы упомянуть еще один замечательный момент — пасхалки. Пасхалок и отсылок к оригинальной трилогии в игре немало. Если вы входите в число ярых фанатов Звездных Войн, то я уверен, что многие из них вы сразу заметите. Если же вы относите себя к просто любителям хороших игр, то вас тоже ожидает пара интересных сюрпризов. Если же кто-то и их не заметит (ну, не знаю, мало ли), то наверняка заметит немало философских и жизненных высказываний, которыми будут щедро делиться с игроком и спутники, и побочные персонажи, и даже некоторые противники. Кстати, хочу отметить, что BioWare кое-что вырезали из финальной версии игры, но даже им далеко до Obsidian Entertainment, которые обкромсали вторую часть игры настолько, что порой в сюжете появляются огромные дыры, мешающие его восприятию. Подводя итог, скажу о влиянии сюжета этой игры и второй ее части на Вселенную Star Wars в целом. Оно (влияние) есть, и оно большое. Игра стала отправной точкой для создания каноничного варианта событий времен Старой Республики. Она оказала немалое влияние на хронологический промежуток с момента окончания сюжета второй части игры до начала Войн Клонов.

И, наконец, для финала я припас несколько эпитетов, характеризующих игру:

«Рыцари Старой Республики» - игра **самодостаточная**. Она не нуждается в каких-то модификациях с дополнительными функциями или чем-то подобном. На момент выхода она была практически безупречна во всех геймплейных аспектах.

Эта игра — **интересная и захватывающая**. Я не пожалел ни об одной минуте, что я провел, играя в нее, и уверен, что не пожалеет и любой, кто пройдет ее.

Это **серьезная игра**. Не какой-то там проходной проект, какие сейчас штампуют сотнями, а качественная игра с мощным арсеналом достоинств. И все эти достоинства из богатого арсенала нацелены на главную цель — сделать игру по-настоящему удачной.

KOTOR — **настоящие Звездные Войны**. Потому что рассказанная в этой игре история делает Вселенную Star Wars такой, какой мы ее любим. Knights of the Old Republic, как и многие замечательные игры, устаревает лишь хронологически, но не морально. Если вы любите Звездные Войны, то вам обязательно следует поиграть.

Моя оценка этой игре: **9** сексуальных спутниц главного героя из **10** возможных.

Один балл снимаю за преступные действия тогдашнего старшего сценариста, который в 2011 году угробил историю героев игры, а так же приложил руку к созданию одного мерзкого паразита. Но это уже история для другого раза. Благодарю за внимание.

Выдающиеся ситхи

1. Рагнос



Один из самых величайших ситхов, полукровка, темный повелитель ситхов, обладавший необычайными физическими способностями и удивительными способностями к Силе. Рагнос жил более ста лет, но и после смерти он не ушел в небытие.

Нага Садоу и Лудо Кресш, сразившиеся друг с другом за право быть правителем ситхов, были остановлены Рагносом, который сказал им, что именно в их руках находится будущее Империи. Через много лет, точно также, явившись во время дуэли Экзара Кана и Улика Кель-Дромы в виде призрака, Рагнос остановил их и наставил обоих на истребление Республики. Окончательно уничтожен Марка Рагнос был только более чем через 5000 лет. Можно с уверенностью сказать, столько не жил, и даже не существовал в виде призрака, никто в галактике.

2. Бэйн

Проклинаемый убитыми братьями по ордену, ситх, который смог построить на пепелище старого Ордена Ситхов, новый. Именно он, Дарт Бэйн и его мудрость вкупе с дальновидностью позволили в итоге нанести джедаям сокрушительное поражение.

Могущественный, жестокий и коварный, Дарт Бэйн, прежде всего известен как основатель Правила Двух. Однако, это далеко не единственная его заслуга. Именно Бэйн, как в свое время Дарт Реван и Экзар Кан, показал что для ситха почти не существует невозможного. Бэйн отыскал огромное количество манускриптов, различных документов, ну а самое главное, голокронов, которые позволили подняться ему на такую ступень, которая не была доступна даже самым одаренным. Передавший все свои знания своей ученице, Дарт Бэйн вступил с ней в схватку и был побежден. Смерть Бэйна сделала ситхов только сильнее.

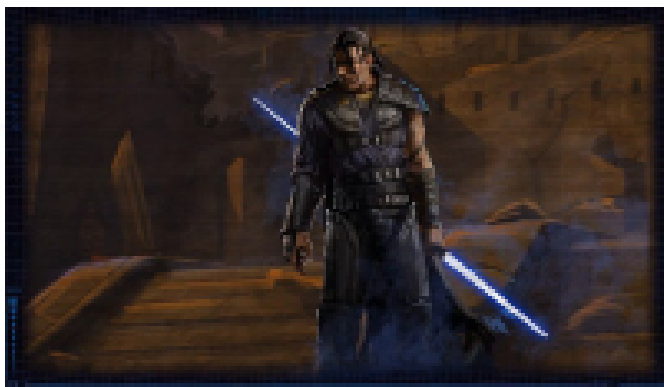


3. Кан

В числе заслуг Экзара Кана, конечно, первой строкой стоит война против Республики, которую он развязал. Страшный конфликт ослабил Республику и Орден Джедаев на долгие годы. Именно этой слабостью позже воспользуется Реван.

Не стоит забывать и о двухстороннем световом мече, который впервые был сконструирован и применен именно Экзаром Каном. Именно его меч вкупе с силой и способностями позволили Кану стать таким грозным бойцом.

Некоторые именно Кану приписывают создание печально известных терентатеков - монстров, питавшихся кровью чувствительных к Силе, что погубили много джедаев. Лишь единицы за всю историю смогли сразиться с ними и выжить. Имя Экзара Кана наводило ужас на галактику даже после смерти. А все потому, что он первым смог сохранить свой дух и разум отдельно от тела на протяжении очень долгого времени.



4. Реван

Впервые Реван громко заявил о себе еще в бытность свою джедаем, поведя своих собратьев на войну с мандалорианцами. И, конечно, выиграв ее. И это тоже возымело свои последствия. Но на войне Реван обращается к Темной Стороне, что и становится причиной других его деяний.

Именно Ревану обязана своим обнаружением (и, кстати, уничтожением) Звездная Кузница - мощнейший артефакт безвозвратно утратившей свою мощь цивилизации. С ее помощью Реван сформировал грозный военный флот, который планировал использовать по прямому назначению. Кроме этого, Ревану нельзя отказать в политической хватке, что подтверждает установление контроля над Коррибаном и его взаимодействия с некоторыми политиками. Однако же, Реван был предан Малаком, еще одной угрозой, которую он «взрастил». Но в конце концов, Малак пал от руки Ревана, хоть тот и был снова джедаем. Позднее Дарт Бейн нашел реванский голокрон. Увы, на данный момент у истории Ревана бесславный конец.



5. Надд

Первый Темный Лорд со времени падения Империи Ситов, рукой которого был уничтожен призрак Наги Сэдоу, а также король Ондерона, безусловно обладает богатой историей своих достижений. Но в отличие от многих других грозных Темных Лордов, Надд большинство своих деяний совершил после смерти.

Не исключено, что Надд обладал достаточными знаниями в области ситской алхимии, чтобы создать тело, которое сможет удержать его дух. И именно этого он хотел добиться от большинства кандидатов, которых он обучал. Главной заслугой Надда в области влияния на судьбу Галактики стало совращение Экзара Кана Темной Стороной. Скорее всего, это и был переломный момент в судьбе молодого Кана, а причиной тому было именно то, что Надд желал обучить его до должного уровня, чтобы исполнить свою мечту и вернуться к жизни. К несчастью для Надда, его мечте не суждено было сбыться, ведь он вложил в Кана достаточный уровень понимания Темной Стороны, чтобы тот уничтожил его. Знания Надда, содержащиеся в голокроне, позже достались Дарту Бейну, который пришел в его гробницу на Дксуне.





«Звездный Вестник»

Фан-раздел



Рубрики:

- «Фанфики» - Таон
- «Фан-арт» - Agony
- «Фан-видео» - Dmit
- «Интерактив» - Lexx

«Милорд, миледи»



Фэндом: «Звёздные войны»

Название: «Милорд, миледи»

Автор: Таон

Жанры: Angst, Drama, AU, POV.

Дополнительная информация

Статус написания: в процессе

Главные герои: Дарт Реван, Дарт Малак

Связь с автором: ICQ - 627379194

Авторское примечание, или немного об истории создания:

Идея этой работы появилась у меня во время прохождения KotOR и дальнейшего лазанья в Сети в поисках какой-нибудь ускользнувшей от меня информации о Реван и Малаке. Кое-что любопытное нашлось, однако ответов на главный вопрос: почему всё сложилось именно так и как же именно они стали ситхами, я не отыскала, что, пожалуй, неудивительно. Уже тогда мне захотелось написать собственную историю о Тёмной Леди. Да, верно, не о Лорде Реване, а о Леди Реван.

А потом увидела свет книга Д.Карпишина, где он попробовал дать объяснение, что же произошло с двумя джедаями, почему они так изменились, почему из защитников Республики стали завоевателями. И ещё — что было с Реваном после KotOR. Не буду лукавить — данное объяснение меня абсолютно не устроило. Вот так, из желания узнать больше и огромного разочарования, и родился этот фанфик — моя версия истории Реван и её ученика.

Скачать 1-ую часть фанфика можно по ссылке: <http://swleague.ru/files/zv/fanf.doc>

Права на фан-арт принадлежат их авторам

Одним из ярких примеров того, как давнее видео может выстрелить с новой силой, послужил юмористический музыкальный ролик, недавно вызвавший новый всплеск положительных эмоций:

Star Wars и Виолончель (Star Wars Parody)



Бодрые и безусловно талантливые исполнители сумели исполнить в одном клипе более пяти ключевых музыкальных саундтреков Саги, чем, вне всяких сомнений, заслужили наше почтение.

Отличный способ популяризировать виолончель!

Среди фанатов нынче все чаще встречается мнение, что дядюшка Лукас медленно разваливает собственную же вселенную. Мы лишь можем догадываться, что уготовил коварный создатель своему творению в будущем, а пока что преданным канону и своим идеалам фанатам остается недовольно ворчать и пытаться предугадать «а что же будет дальше». Но заниматься этим увлекательным делом ведь можно и по-разному. Вот, например, группа пародистов-видеоблоггеров Teddie Films записала свой собственный клип на музыку певца Готье (Gotye) «Кто-то, кого я знал» («Somebody I used to know»).

The Star Wars that I used to know



Весьма примечательный клип встречает нас такой родной для множество фанатов фразой: «Что же стало со Звездными Войнами, которые я знал?».

Быть может импровизированный Джордж Лукас сможет ответить на этот риторический вопрос?

По материалам «Фан-зоны» SW-League
<http://swleague.ru>

Задание: написать свое продолжение заданной истории объемом не более 5000 символов. Свой вариант отослать по адресу zv@swleague.ru с пометкой «Интерактив» и указанием своего имени/никнейма.

Лучшее продолжение будет опубликовано в след. номере.

История:

Непонятно почему, но люди и экзоты предпочитали обходить его стороной. Все, без исключения. Они смотрели на него и ощущали некое беспокойство, грозившее перейти чуть ли не в панику. А он даже не глядел на них. Он будто не замечал, что людской поток, расступается перед ним, словно он прокаженный или же особа голубых кровей. А может, не считал это явление каким-то необычным. В общем, высокий человек, не старый, но уже и не молодой, светловолосый, с мягкими чертами лица, одетый во все черное, спокойно двигался к своей цели, до которой оставалось около ста метров. Вполне обычный человек. Но кое-что все-таки выделяло его из общей массы людей. Глаза. Плавающие странной, загадочной и пугающей желтизной, глаза. Люди могли подумать, что он не вооружен. На его поясе можно было разглядеть только комлинк. Никаких бластеров, виброножей и прочего, пошлого оружия. Только световой меч, рукоять которого была спрятана в правом рукаве. Только это благородное оружие, да Великая Сила. Другого он не признавал.

-Добро пожаловать в «Дыхание Ада», - проскрипел дроид, встречающий гостей кантины, находящейся не на Верхних, но и не на Нижних уровнях.

Человек вошел в кантину и сморщился. Ему не нравилось это место. Нет, здесь было не так уж и плохо. Чистое, просторное и даже наполовину не забитое посетителями помещение. Барная стойка, стулья около нее, женщины и мужчины разных рас на этих стульях, чуть подальше столики. Темно-багровые тона, фальшивые окна, показывающие самые разные картинки — все это было на уровне. Но само название, по мнению человека в черном, было ужасным. Да и кроме того, выбирать это кантину в качестве места встречи — это бред. Но, охотник за головами сказал, что придет только сюда. А он был нужен. Ох как нужен. Делать было нечего — пришлось идти сюда.

Человек в черном подошел к барной стойке, подозвал бармена, сделал заказ и двинулся дальше. Наемник сказал, что пристроиться где-нибудь в уголке. Углов здесь было много, к сожалению. А может и к счастью. Впрочем, уже через минуту человек в черном нашел охотника за головами. Хотя, был ли это охотник — это еще большой вопрос. Средний рост, стройное телосложение — всего этого не скрывал даже мандалорианский доспех. Человек в черном сел за столик. Бармен принес ему его заказ — бокал абракса и, получив деньги, тут же удалился.

-Так и будем молчать? — спросил он, прежде чем сделать глоток.

-Ты заказчик, тебе и говорить, - спокойно отозвался охотник за головами. По голосу наемника тоже ничего нельзя было понять, так как он был искажен вокодером шлема.

-Может, имя свое назовешь?

-Тебе не нужно его знать.

Человек хмыкнул. Наемник вел себя дерзко, даже нагло. Значит — не боялся его. Значит, был способен выполнить заказ.

-Раз так, тогда вот, - человек вытащил из кармана голографию и положил ее на стол. — На обратной стороне данные.

-Джедай?

-Разумеется. Стал бы я заказывать обычного человека.

-Сам не справился?

-Не твое дело, - прошипел человек в черном. — Еще один вопрос в таком духе и будешь искать другого нанимателя и заодно доктора, чтобы голову назад пришил.

-Тогда вдвое больше оговоренной заранее суммы.

-Речь шла о других деньгах.

-Речь не шла о джедае, - парировал наемник. — Не хочешь платить — ищи другого исполнителя, а заодно доктора который сделает операцию по замене мозгов.

-У тебя неделя.

-Две. Половину сразу.

-Много вперед просишь.

-Не обеднеешь.

Человек в черном снова полез в карман. Через несколько секунд он вытащил требуемую сумму денег и передал ее охотнику за головами. Наемник, получив деньги, тут же покинул кантину.

-Точно девчонка, - буркнул человек. — Гонору многовато. А, джедай с ней.

Человек встал, убрал голографию в карман и выпив абракс залпом, вышел из кантины.

В этом музее было на что посмотреть, определенно. Знаменитые картины и скульптуры, многие из которых по праву считали произведениями искусства — все это вызвало интерес у определенной публики. Конечно, не хватало подлинников (их заменяли голографические копии), но даже на них было любопытно посмотреть. Однако, были здесь и те, кто искусством вовсе не интересовался. Среди прочих особенно выделялись двое: человек и забрак. Человек прежде всего привлекал внимание своей одеждой, которая была очень сильно похожа на робу джедая. А так ничего особенного в его облике не было. Черные как смоль волосы, высокий лоб, чуть насмешливый взгляд зеленых глаз. Забрак же выделялся своими черными татуировками, которые контрастировали с красной кожей. Да, любопытная это была парочка, что и говорить. Зачастую им уделяли больше внимания, чем картинам, висевшим на стенах. Возможно, люди и экзоты думали, что забрак никто иной как ситх. Однако, их взгляд тут же падал на военную форму экзота. Республиканскую военную форму.

-Слушай, я не понимаю, зачем тебе это нужно?

-Либо они, либо я. Иного не дано, брат мой. В последнее время мне совсем не нравится их поведение. Думаю, ты тоже не в восторге.

-Я в такие дела не лезу. Не на той ступени стою...

-Ладно. Пойдем.

Человек и забрак двинулись к выходу. Минут через десять, они покинули здание музея и подошли к флаерной площадке, к которой именно в этот момент подлетел маленький желтый аэроспидер.

-Джинни, - выдохнул человек в робе. — Как ты здесь...

Забрак ничего не сказал и только удивленно вскинул брови. Эту девушку он знал, но видел очень давно. О, как же она была красива... Идеальная фигура, длинные светлые волосы, голубые глаза, которые в данный момент светились тревожно, столь милое лицо, что на него нельзя смотреть без улыбки, стремительная, но не лишенная грации походка, воистину ангельский голос... Да, он был буквально очарован ею. Стоило ей появиться рядом с ним, как он тут же превращался в статую, которая не могла сдвинуться с места.

-Подожди, не до приветствий! Я пришла сказать...

Устроившись на крыше одного из домов, охотник за головами начал приготовления. Он вытащил из кейса разобранный снайперскую винтовку и приступил к сборке, которая была закончена через несколько минут. Затем он посмотрел в прицел, усмехнулся и зарядил оружие. Винтовка была готова к стрельбе. Да, это был тот самый наемник, которому заказали джедая.

Охотник за головами знал, что приближаться к джедаю опасно и лучше действовать с расстояния. Однако, даже с расстояния убить джедая, если он не падаван конечно, весьма сложно. Проблема в том, что Сила давала джедаю преимущество. Он мог - неизвестно как - почувствовать опасность. Поэтому приходилось не думать о цели. Ну вообще не думать о ней. Иначе, эта мысль, непостижимым образом, будет словно перехвачена джедаем и обращена против тебя.

Джедай вышел из здания музея не один. Он шел с каким-то забраком. Впрочем, это вообще не волновало наемника. Цель могло окружать хоть десять человек, он все равно сделает своей дело. Не в первый раз.

Джедай подошел к флаерной площадке. К ней же подъехал аэроспидер. Пилот аэроспидера, хорошенькая девушка, буквально подбежала к джедаю.

-Народу все больше...

Наемник задержал дыхание на выдохе и выстрелил. Но за микросекунду до этого, джедай выхватил рукоять светового меча и активировал клинок. Ничего особенного в этом не было, но почему-то клинок джедая был красного цвета...

Ваше продолжение следует..



«Звездный Вестник»

Развлекательный раз- дел



Рубрики:

«Байки старпома» - Agony

«Каюта Капитана» - Lexx

Куратор раздела: Lexx

О ситхах



Реван-джедай настолько суров, что без особых сложностей смог перевести на Светлую Сторону даже призрак древнего Лорда с Коррибана - Ад-жунты Пола.

Татуин. По Анкорхэду идет фермер, забредает на базар, натывается на лавку с инопланетными товарами. Видит две чаши с каким-то серым веществом.

На одной надпись - «Мозги лорда ситха. 1 кг - 100 кредитов». На другой - «Мозги рыцарей джедаев. 1 кг - 10000 кредитов».

- Но послушайте! Почему так? Лордов ситхов всего 2 на Галактику, а кило их мозгов стоит дешевле на 2 порядка...

- Ага. А вы знаете, сколько рыцарей джедаев надо набрать на килограмм?

- Чего лишается джедай, попадая на Темную Сторону?

- Девственности ума.

- А сит на Светлую?

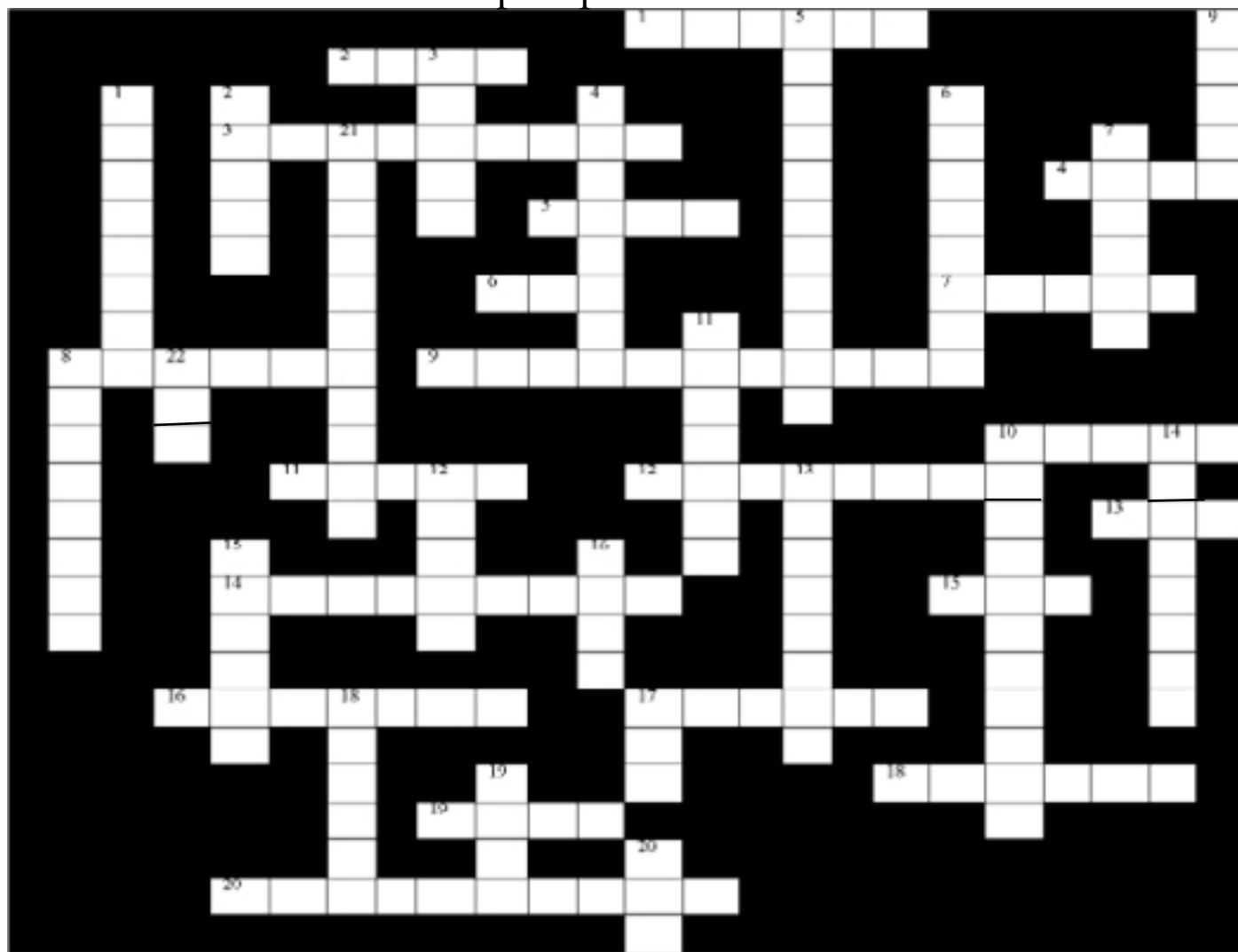
- Мозгов!

У ситхов был обычай: ученик убивал своего учителя. Реван пошел другим путем...

Честный поединок джедаев с Лордом Ситхом: четыре на одного, плюс обстрел мостика участливым учеником.

Джедайская фраза «Никто не заслуживает казни, не важно, каковы их преступления», похоже, касалась исключительно Ревана; в других же случаях всех падших, кто попадался на пути, можно было безжалостно уничтожать.

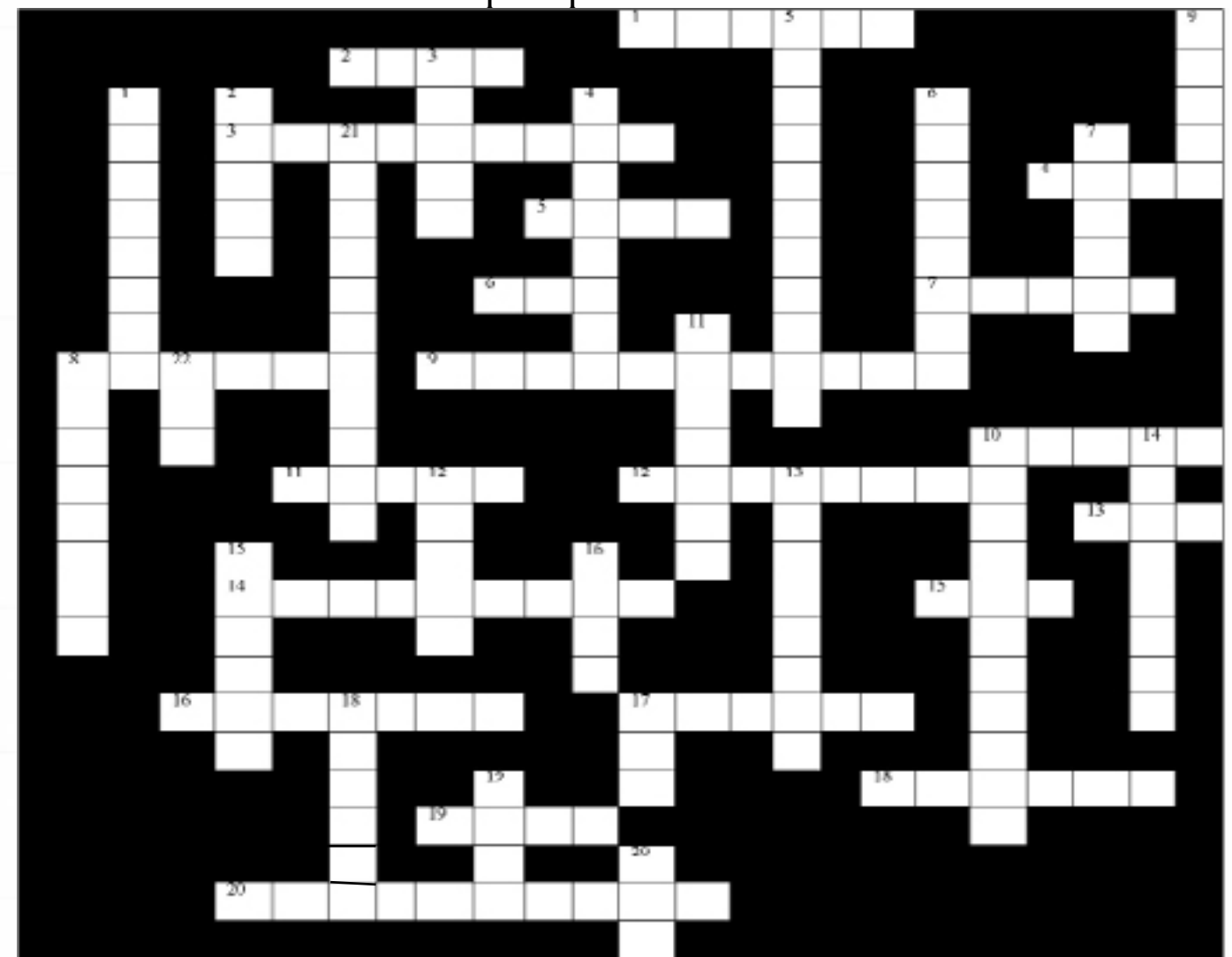
Проверь свои знания



По горизонтали:

1. Планета штормов. 2. Имя наемника, не упустившего ни одну из своих жертв.
3. По распоряжению Палпатина, только на этой планете студенты могли изучать политические науки.
4. Адепты темной стороны силы. 5. Единичный представитель расы, предпочитающей защиту нападению.
6. Своё оружие он создал сам, используя чертежи из сохранившихся голокронов. За основу своего меча он взял оружие Экзара Кана.
7. Этот персонаж Расширенной Вселенной, списан с таких исторических и вымышленных персонажей как Эрвин Роммель, Александр Великий и Шерлок Холмс. 8. Глава отдела разведки и ликвидации эпохи Наследия.
9. Имя генерала, сделавшего значительный вклад в модификацию шагоходов АТ-АТ.
10. Он родился на экуменополисе Внешнего Кольца Акзила в конце Республиканской Классической эпохи.
11. «Оружие они. Исполняют приказы не спрашивая верные или неверные они. За нас они сражаются сейчас. Кто знает, что будущее таит?».
12. Самый большой и самый мощный из всех построенных кораблей Галактической Империи.
13. Оби-... Кеноби. 14. Звездный Разрушитель класса ... явился технологическим достижением эпохи Империи, самым ярким символом её военной мощи.
15. Через 12 лет после битвы при Эндоре на развалины этой повстанческой базы прибыл Джейден Корр, чтобы информация по Люку Скайвокеру не попала в руки культа Рагноса.
16. Главная планета системы с одноименным названием, расположенная во внешнем кольце на соединении Торговых путей Римма и Сильвестри.
17. Единственная обитаемая планета находящаяся неподалеку от Кесселя.
18. Родился на планете Кали и впервые проявил свой незаурядный талант во время Хакской войны.
19. Его настоящее имя – Дессел. 20. Эти защитные сооружения были эффективны против угроз крупного масштаба, как нападение тяжелых кораблей.

Проверь свои знания



По вертикали:

1. Раса Джерека. 2. Бывший раб, один из лучших командиров повстанцев.
3. Один из шести наемников, нанятых для поиска и захвата «Тысячелетнего Сокола».
4. Один из создателей «Разбойной эскадрильи». 5. Наименования флагмана Дарта Вейдера.
6. Имя этого персонажа ни разу не упоминалось ни в одном фильме и ни в одной книге, однако фанатами ему было приписано имя из черновиков Джорджа Лукаса.
7. Имя последнего адмирала «Эскадры Смерти».
8. Маленький вулканический мир, где лава добывалась как ценный ресурс.
9. Язык чиссов. 10. СИД-...
11. Всю свою жизнь она посвятила служению народу Набу.
12. Они почитали Императора Палпатина и Дарта Вейдера как своих спасителей.
13. И планета и титул.
14. Родина больших двуногих пресмыкающихся.
15. Создатель сокровищницы на планете Вейланд.
16. Он разговаривал на галактическом основном в особой манере, превращая речь в инверсию.
17. Очень горячее название одной из самых холодных планет.
18. Этот корабль использовался для перевозки и содержания пленных джедаев.
19. Один из создателей Альянса за восстановление Республики.
20. Оружие джедая.
21. Звездный ...
22. Сын Дарта Вейдера.

Судоку на ауребеше

Легкий уровень

Г		В	Г	"	Г	В		
Р	Г		В			Г	"	Г
	"			В	Г	Г	В	
		"		Г	Р	В		В
В		Г	Г			Р	В	"
В	Р	Г	"		В		Г	
	В		Г	Р	"		Г	
"			В	Г	В	Г		Г
В	В	Г					Г	Р

Средний уровень

	В		Г	Г	Р	"		
	Г	В				Г	Г	Р
		Г		"			Г	
Г	В				Г			В
Г			Р				В	
В		Г	В		Г	Г		
			В		Г	В		Г
	Г			Г	"	Г	В	
		Г	Г				В	

Сложный уровень

	"		Г		Р			
Г	В	Г						
			"				В	Г
		В		Г	В			
				Г		В		"
Г		Г			В		Р	
				Р		Г	Г	В
	Г	"	Г				В	
Р	В		Г	В				

Ответы на кроссворд и/или одно/все судоку присылать
на zv@swleague.ru

Все победители будут объявлены в след. номере и при желании смогут
принять участие в создании развлекательного раздела

Благодарим за внимание к нашему журналу!
Это всего лишь первый пилотный выпуск, и мы только
начали постигать азы этого искусства, поэтому
не сомневайтесь - дальше будет лучше.

Все предложения и вопросы можно высказывать на
нашем форуме или по адресу zv@swleague.ru. Мы будем
рады отзывам и предложениям. Желающие принять уча-
стие в подготовке следующих выпусков приветствуются!

-Редакция «Звездного Вестника»



Номер подготовили:

Гл. редактор, ведущий рубрики «На радаре» и «Фан-видео», верстка — Dmit

Зам. главного редактора, соведущая рубрики «Обзорная палуба», автор фанфика номера, дизайнер — Таон

Главный цензор, ведущий рубрики «Мостик», соведущий рубрики «Обзорная палуба» и «Топ-10» — DoctorUser

Куратор развлекательного раздела, ведущий рубрики «Каюта капитана», «Интерактив» и соведущий рубрики «Топ-10» — Lexx

Ведущая рубрики «Байки старпома» и «Фанарт», дизайнер — Agony

Главный дизайнер — Kronos

Специально для swleague.ru