

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

На книжной полке сайта, [в соответствующем разделе](#) , вы можете скачать и прочитать переведенные на русский язык руководства и правила по Battletech, информацию про Сферу и Клань. Зарегистрировавшись на нашем

[форуме](#)

, вы можете задать вопросы опытным фанам вселенной БТ.

Крайне рекомендуем посмотреть видеоподкаст "[Краткая история вселенной BattleTech](#)"

Ниже приведем обзор вселенной БТ и основных сурсбуков.

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

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



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

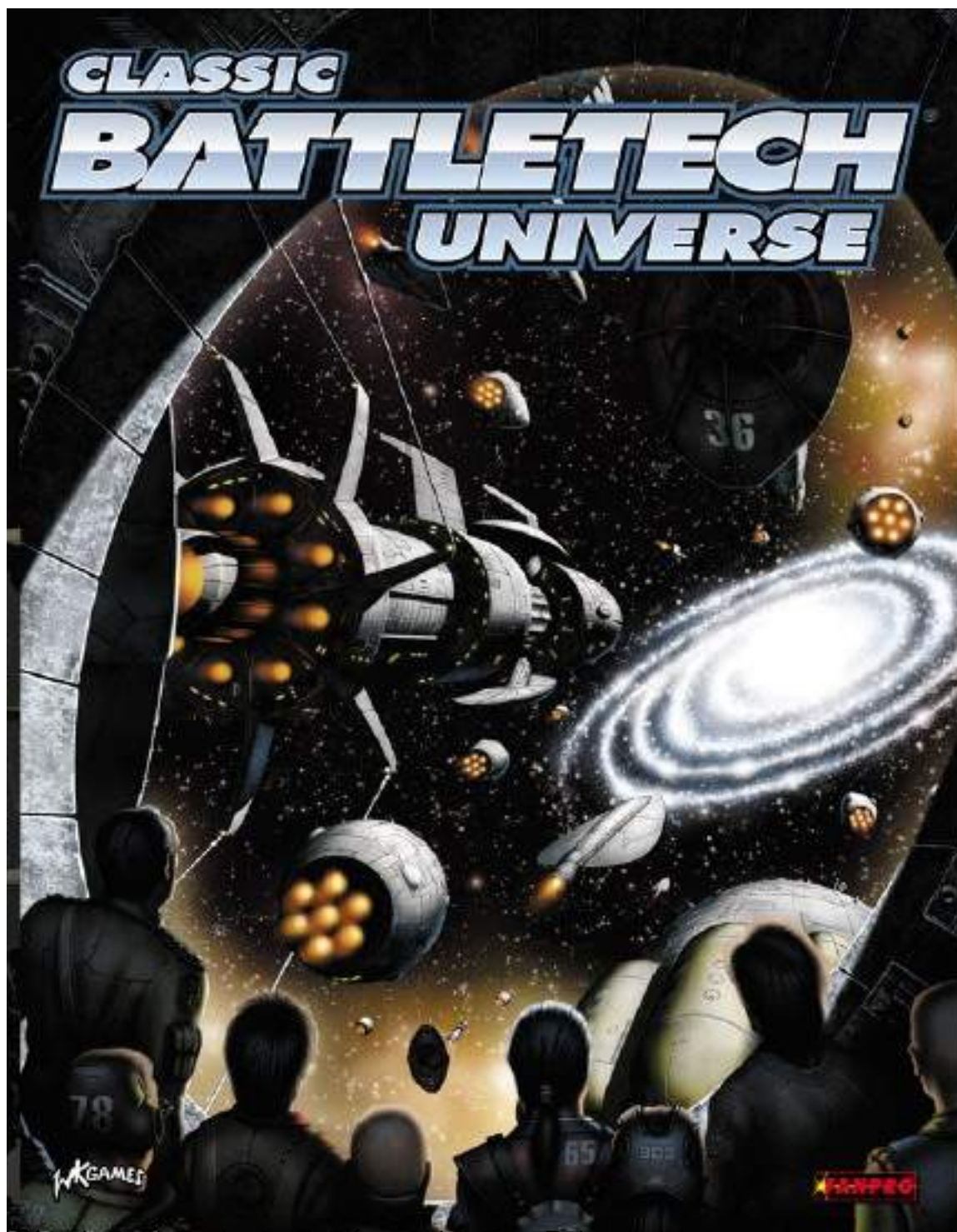
## Часть II: Суровые будни без FASA



[Classic BattleTech - Quick Start Rules](#)



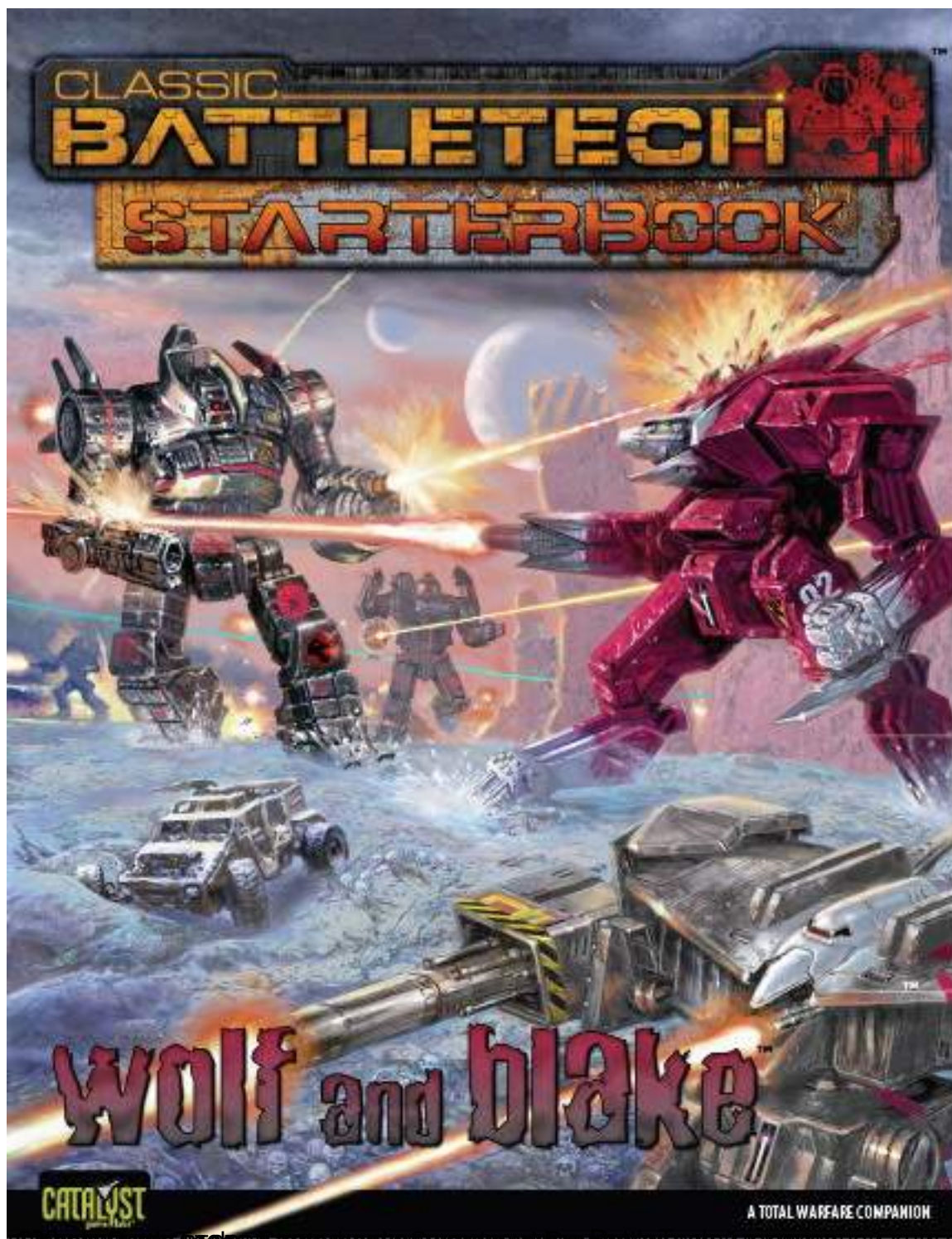
Classic BattleTech under Classic BattleTech license. All rights reserved. For more information, please visit our website at [www.battletech.com](http://www.battletech.com).



Если вы хотите получить самую актуальную и достоверную информацию по вселенной. Можно



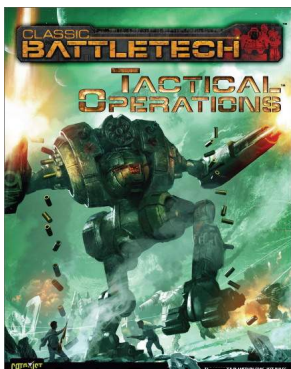




Базисом для нас послужит стандартное руководство по игре, которое входит в комплект каждой книги правил,



Владимир, а не в том, что у него нет своего мира и нечего из него сделать. Книжка правил,



Приветствую всех любителей BattleTech, у кого есть из



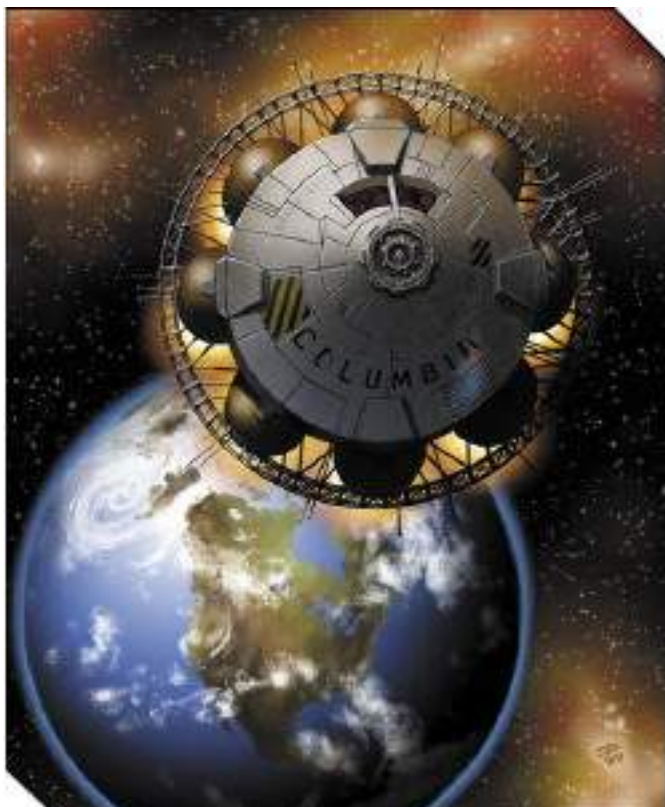
Фанпро выпустил свой первый мануал по добавлению нового релиза в BattleTech, представляющее из



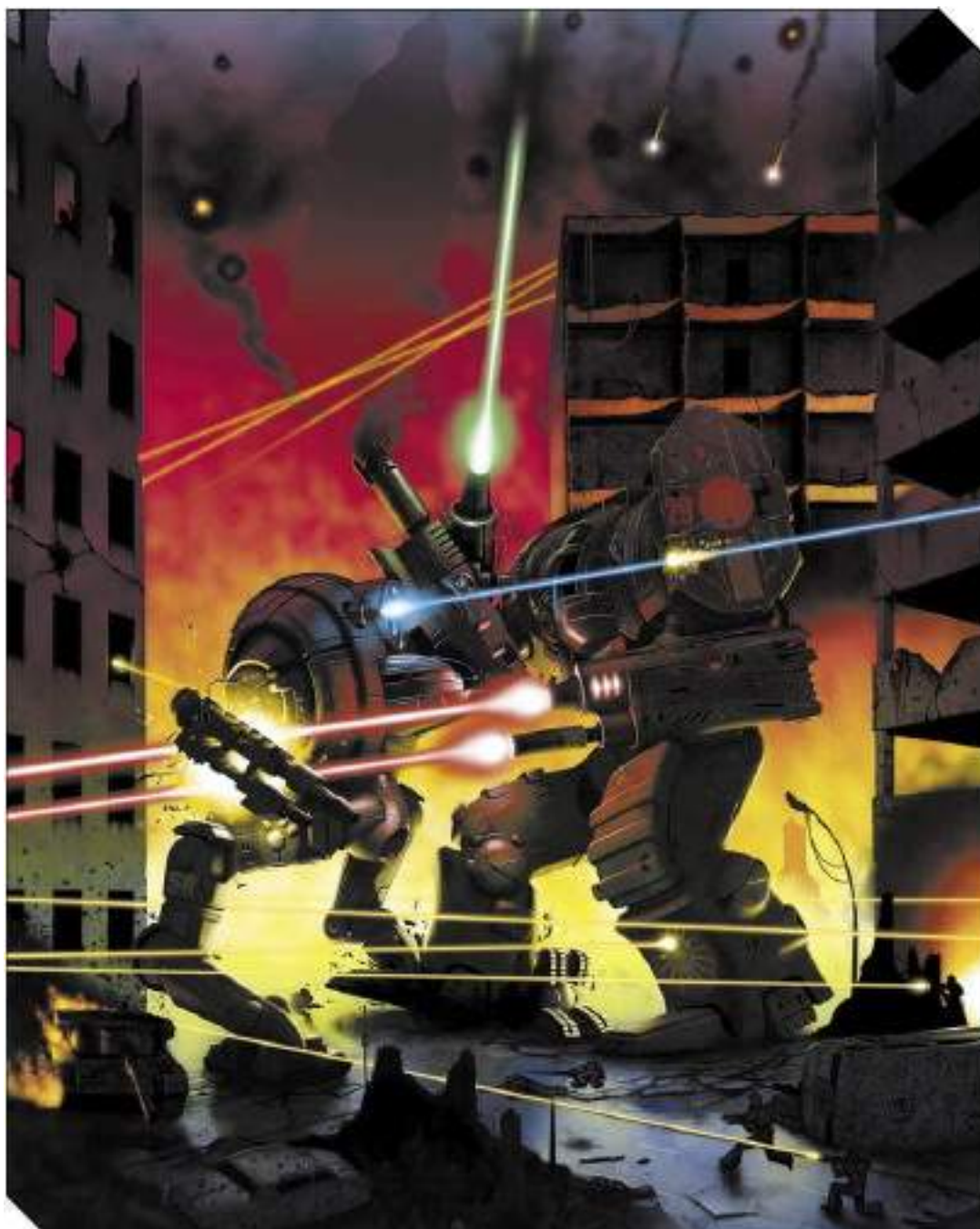
Downloaded from <http://www.dailymotion.com/video/x1p0p0a>



Downloaded from <http://www.dailymotion.com/video/x1p0p0a>



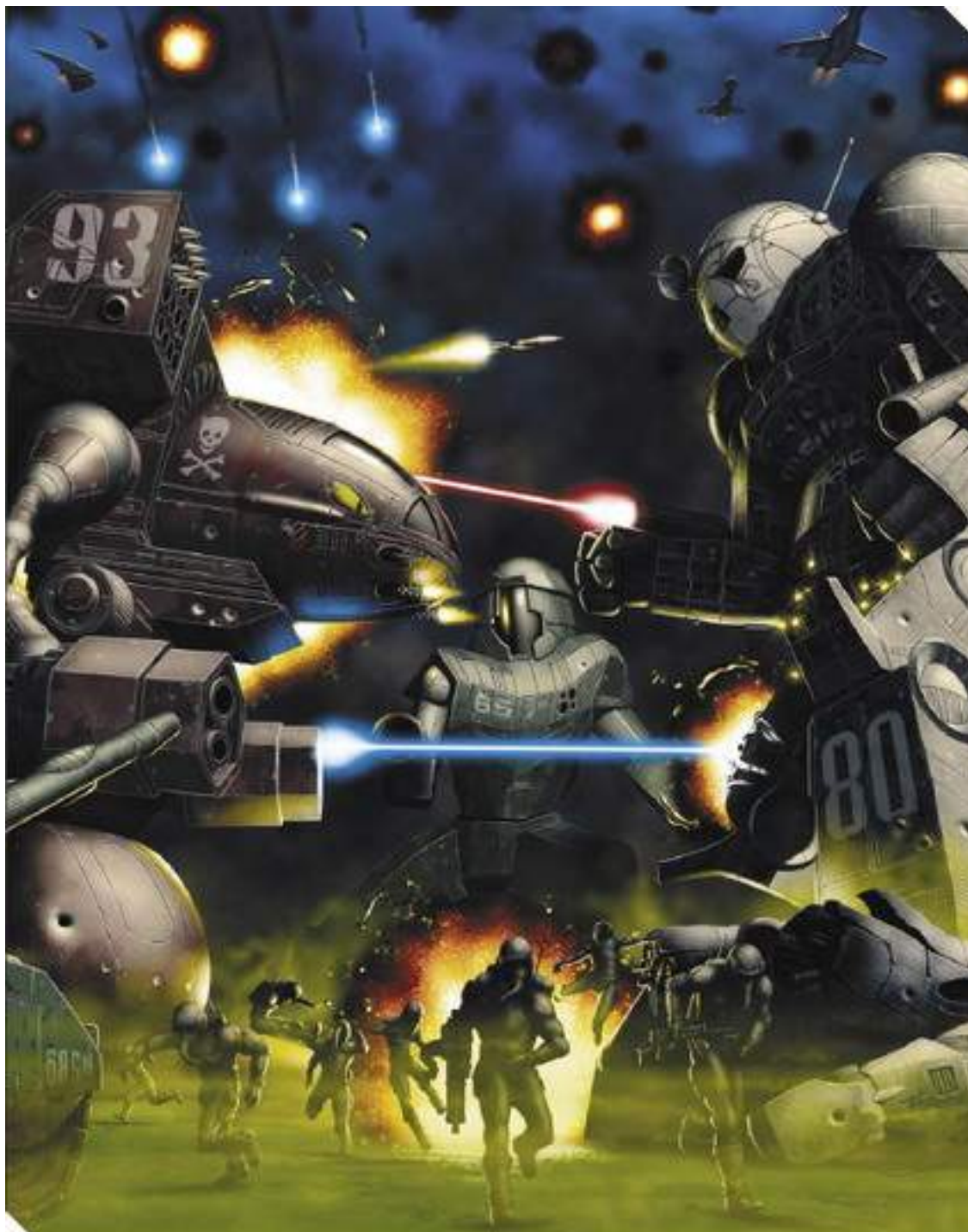
~~См. также: [Список миссий Space Shuttle Columbia](#), [Список миссий Space Shuttle Challenger](#), [Список миссий Space Shuttle Discovery](#), [Список миссий Space Shuttle Endeavour](#), [Список миссий Space Shuttle Atlantis](#), [Список миссий Space Shuttle Columbia](#), [Список миссий Space Shuttle Challenger](#), [Список миссий Space Shuttle Discovery](#), [Список миссий Space Shuttle Endeavour](#), [Список миссий Space Shuttle Atlantis](#)~~

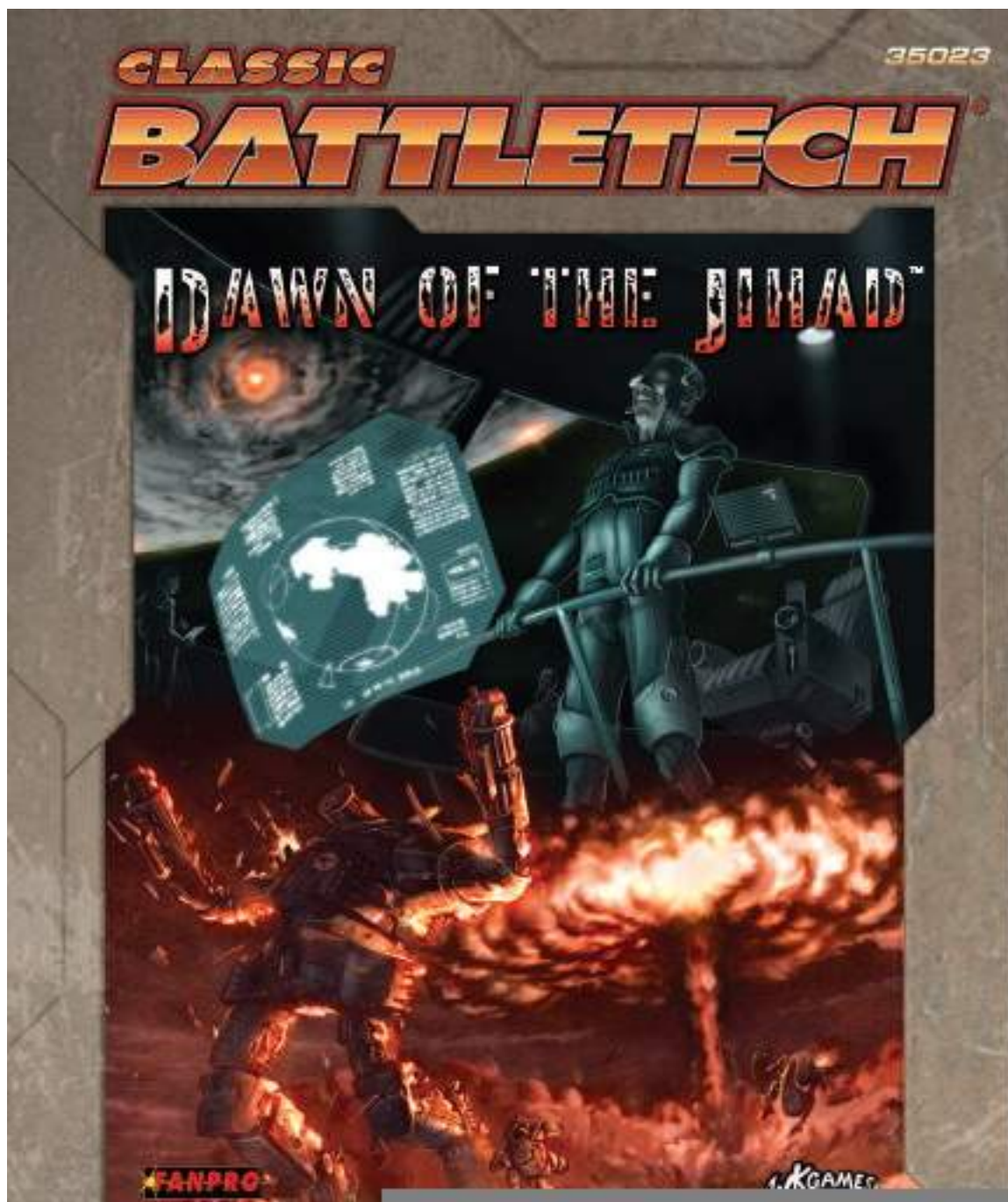


\_\_\_\_\_ (Signature) \_\_\_\_\_ (Printed Name)





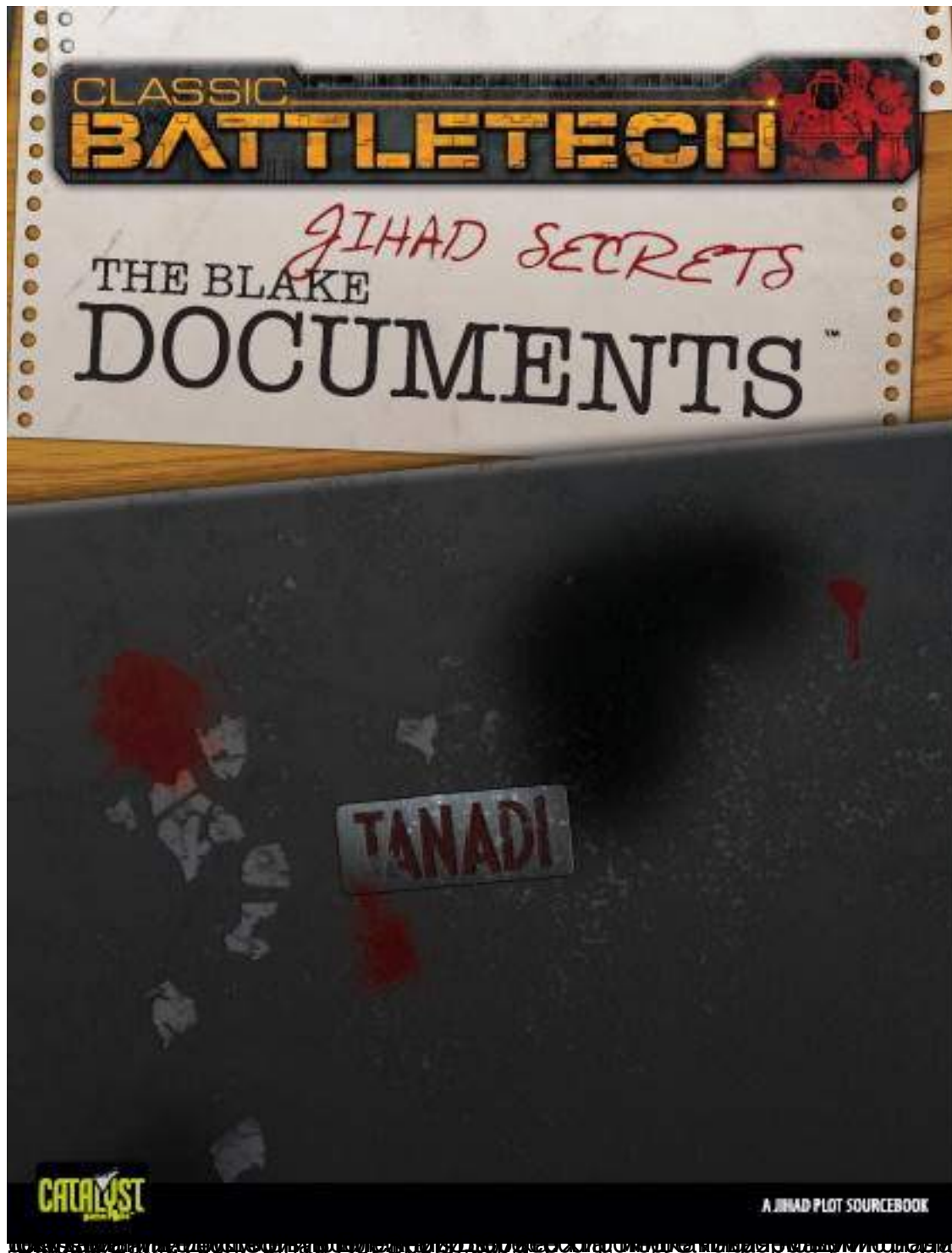


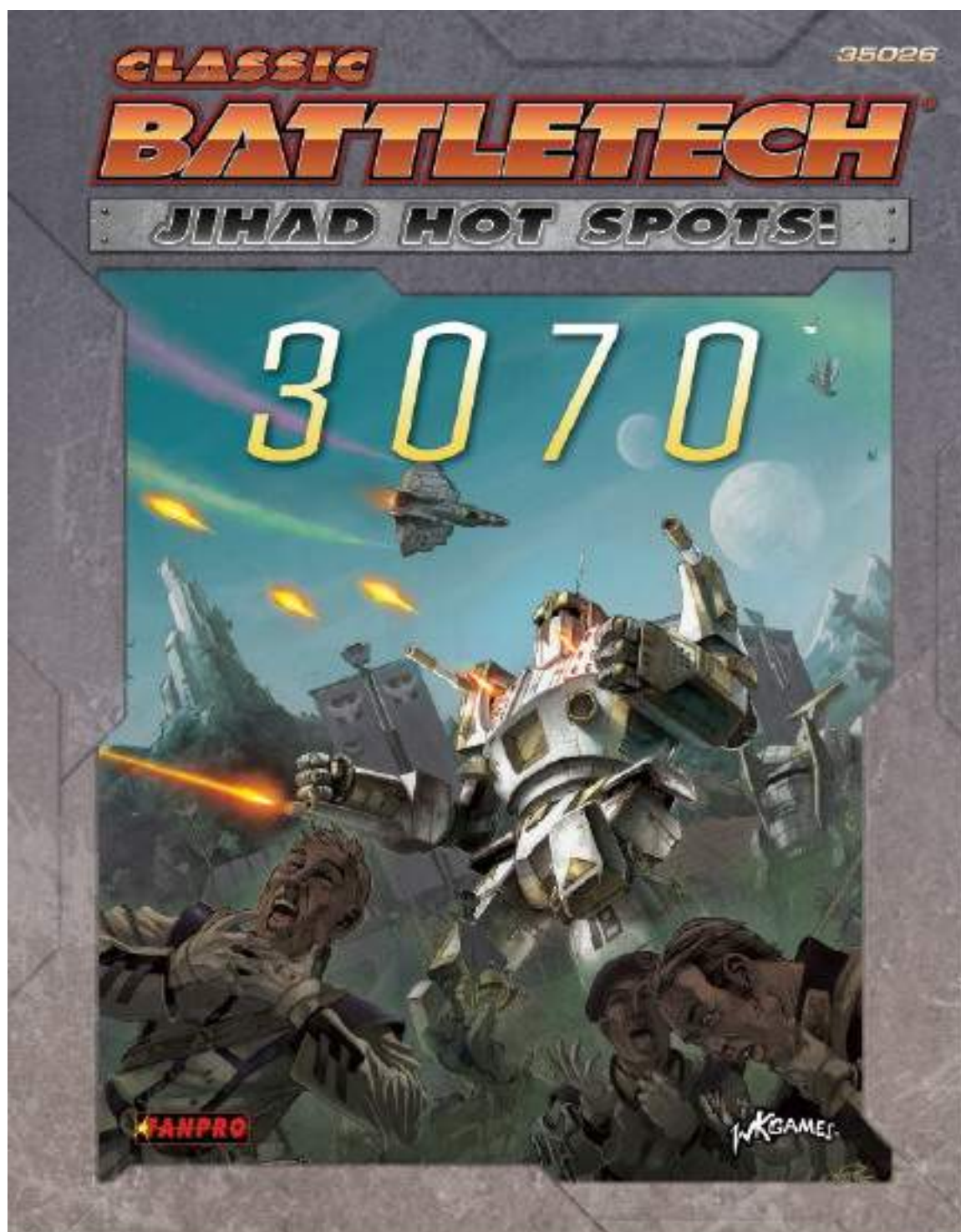


Classic BattleTech следва да консумира не повече от 10 Pages-21 начала джихада.

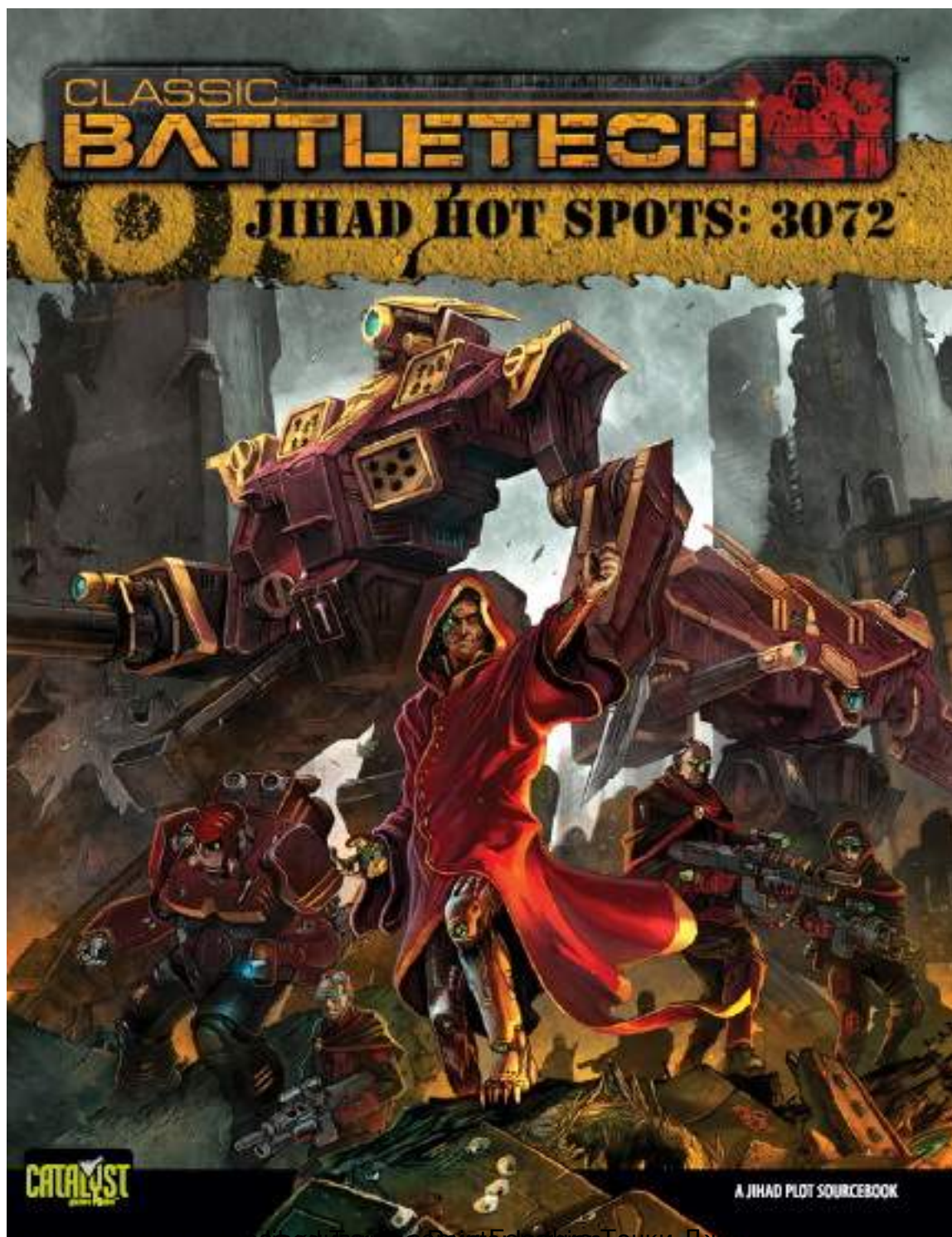


на сайте, содержащая ссылки на информацию, доступную в игровой вселенную

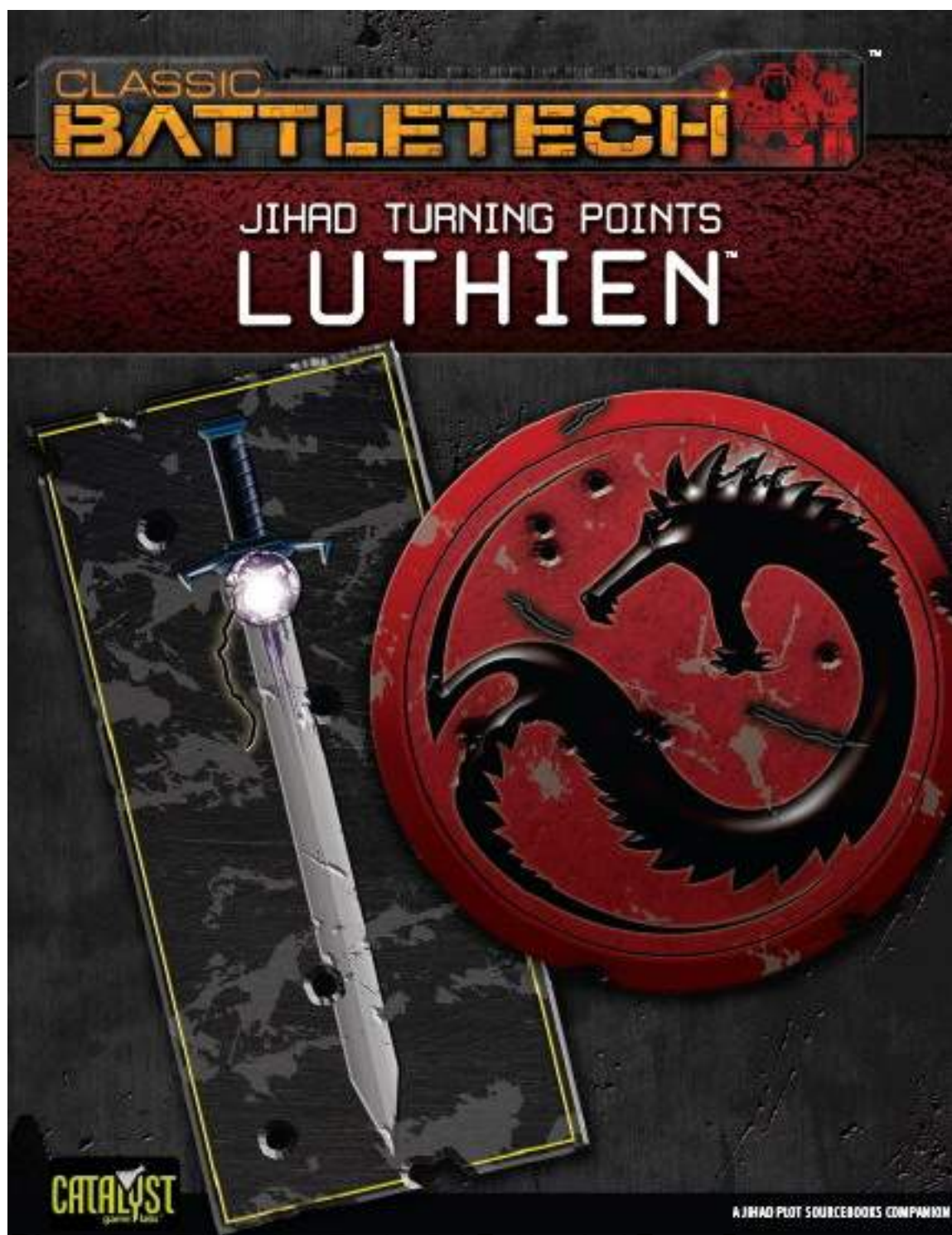




Classic BattleTech Jihad Hot Spots! 3070, описывает 3070 г.



Classic BattleTech, which is a part of the BattleTech franchise, describes the Jihad Hot Spots: 3072.



Лутхиен — первая книга из серии книг о Лутхиене, описывает события на



классика, в котором описаны операции, оборотные точки джихада, описывает события на



но при этом не стоит забывать, что в игре есть и другие правила, которые могут быть использованы для создания более интересных и сложных сценариев.