



Магия Сцены

Неизвестный

:-=:--=:--=:--=:--=: elekt ==--==--==--==--==

Весьма красивый эффект, вызывающий молнию, бьющую в точку цели. Стоит 60 е.э., и абсолютно безопасна.

:-=:--=:--=:--=:--=: firewerk ==--==--==--==--==

Заклинание фейерверка, без сомнения, любимое всеми. К сожалению, слабонастраиваемое. Мощность заклинания влияет на высоту взрыва, слова до и после определяют цвета. Если не указать цвет до слова, то основным цветом станет белый. Если не указать цвет после слова, то не будет использоваться эффект смены цвета. Названия цветов - стандартные магические, список которых вы можете найти в КМН. Стоимость фейерверка с любыми параметрами - 120 е.э. Слово использует также цель заклинания.

:-=:--=:--=:--=:--=: trek muzik ==--==--==--==--==

Trek и Muzik - Очень старые магические слова, с помощью которых маги увековечивали великие творения композиторов былых времен... Взгляды на музыкальную магию традиционно делятся на два противоположных: одни считают ее инструментарий скудным и ограниченным, другие - жалуются на его избыточность и запутанность. Мы постараемся придерживаться более позитивного взгляда и далее постепенно и подробно разберем и все возможности музыкальной магии.

При должном умении и некоторой смекалке они позволяют озвучить очень изощренные произведения, но для этого нужно понимать некоторые особенности trek/muzik и помнить о неизбежных ограничениях. Музыкальная магия позволяет

создавать мелодии при помощи записанной последовательности знаков и латинских букв. Мы изучим все их разнообразие, попутно пробуя озвучить некоторые простые примеры. Естественно, я обращаюсь к читателю, владеющему основами нотной грамоты, поскольку условные знаки - лишь отражение реальных музыкальных парадигм.

Обычно первый вопрос, задаваемый новичками - зачем для написания музыки требуется целых два магических слова - `trek` и `muzik` и каковы их роли? Если говорить просто, `trek` используется для записи (запоминания) мелодий, а `muzik` - для их воспроизведения. Благодаря этому в одном заклинании возможно указать сразу несколько инструментальных партий и запустить их одновременно. "Нотный текст" пишется сразу после слова `trek` и составляет единое магическое слово. Отдельная мелодия может выглядеть как `"fgagf"`, а все заклинание в этом случае будет `trek fgagf muzik`

C D E F G A H - это ноты До Ре Ми Фа Соль Ля Си соответственно. # - диэз, @ - бемоль. Знаки пишутся после названия ноты.

Пример мелодии со знаками: `trek dc#chh@ muzik`

Вместо H@ (си-бемоль) можно использовать букву В. Впрочем, "A#" будет означать тот же самый звук и также сработает.

Дубль-диэзы и дубль-бемоли доступны (как и @@).

По-умолчанию ноты звучат в "первой" октаве. Смена октавы выполняется с помощью знаков > и < ("октавой выше" и "октавой ниже" соответственно). Например, "<E@" - ми-бемоль малой октавы. Изменение октавы влияет на все последующие ноты.

Внимание! Доступны лишь звуки в диапазоне от "F#" малой до "F#" второй октавы включительно. Все ноты ниже диапазона будут звучать как фа-диэз малой, все ноты выше диапазона - как фа-диэз второй октавы.

Вот пример мелодии с использованием всего вышеназванного: `trek <a>c#ea>c#<a@a muzik` Если требуется, можно явно указать октавы с помощью ее номера после буквы буквы О (o0, o1 или o2). С помощью L можно указывать длительности (по-умолчанию - четверть, 1 - целая, 2 - половинная, 4 - четверть, 8 - восьмая, и т.д.), например "L8". Изменение темпа или длительности влияет на все последующие ноты до следующего изменения.

Альтернативный метод - использование знаков } и { для удлинения или укорочения последующих нот в два раза. В таком случае, "}}A" - целая нота "Ля". Теперь составим мелодию, используя полученные знания: `trek cdel2cde }cde muzik`

Возможно ли в этом заклинании использовать созвучия и аккорды? Конечно. Чтобы заставить несколько звуков звучать одновременно - достаточно объединить

их круглыми скобками, например "(seg)". Вот пример с созвучиями: trek 14o2(df)l8c#d*(fdol1aa) muzik

От вашего взгляда, конечно, не ускользнул новый знак - звездочка. Она означает паузу и использует темп длительности так же, как и обычные ноты. Есть несколько знаков - означающих паузу: "*" "Λ" "_" и "p". Они работают абсолютно одинаково, и выбор конкретного знака лишь за вами.

Также вы могли заметить "aa" в конце мелодии, то есть две ноты "ля" в одном аккорде, и это также не ошибка. Двойное указание ноты позволяет сделать ее в два раза громче, но такой метод усиления используется лишь для отдельных акцентов, поскольку в магии музыки имеются символы + и -, отвечающие за повышение и понижение уровня громкости всех последующих звуков. Всего имеется 10 уровней громкости, по-умолчанию (в начале мелодии) используется средняя громкость (уровень 5).

Одна из чудеснейших возможностей muzik - смена тембров (инструментов). Именно она позволяет создавать сложные, красивые, благозвучные композиции. Чтобы установить тембр для всех последующих нот, используют букву I + номер инструмента.

Ниже - их список:

1 – Арфа

2 – Шарманка

3 – Флейта

4 – Гитара

5 - Бас-гитара

6 – Металлофон

7 – Ксилофон

8 – Колокольчики

9 - Малый барабан

10 - Большой барабан

11 – Палочки

Инструмент по-умолчанию - арфа.

Кроме основных инструментов существует также огромный набор звуков (сэмплов), каждый из которых возможно использовать как обычный инструмент.

Их полный список можно найти в третьем томе КМН. Начинаются они с пятидесятого номера. Часто именно среди них находят замены отсутствующим инструментам (например, столь часто необходимому “хай-хету” и разнообразной перкуссии), другими словами, возможности магии музыки во многом зависят от изобретательности мага.

Если в произведении предполагается постоянно использовать более одного инструмента или же оно очевидно состоит из нескольких одновременно звучащих мелодий (напр. в полифонических произведениях) - будет гораздо удобнее разбить его на несколько “треков”(партий) - несколько частей, устанавливаемых trek. Можно создать неограниченное количество мелодий, чтобы затем запустить их одновременно с помощью muzik. Естественно, все trek должны быть объявлены до слова muzik и находиться в одном заклинании.

У каждой партии trek имеется номер, указываемый мощностью заклинания. Если мелодия с указанным номером уже существует - trek не создаст новую партию, а дополнит старую. Это используется для дописывания мелодий в книгах. Trek также использует цель-координату заклинания, что позволяет использовать эффект стерео, установив разным трекам разные точки звучания.

Простейшая мелодия с использованием двух мелодий: unu! trek cdedc du! trek efgfe muzik Очень важная особенность музыкальной магии состоит в лимитах темпов и длительностей. Изменить темп можно с помощью буквы Т и номера после нее, например “Т8”.

Обратите внимание на таблицу темпов, приведенную ниже.

В первом столбце указан номер, которые следует указать после буквы “Т”.

Во втором столбце - реальный темп (“четвертей в минуту”), который вы получите.

Третий столбец - наикратчайшая стабильная длительность, которую вы сможете использовать в этом темпе. Теоретически, конечно, возможно указать с помощью “L” любые длительности, но это приведет к неверному звучанию и к рассинхронизации мелодий между собой.

Таблица Темпов:(Номер темпа - реальный темп - макс. длительность)

1 - 50 – 32

2 - 60 – 16

3 - 67 – 8

4 - 75 – 64

5 - 80 – 4

6 - 86 - 8

7 - 92 - 4

8 - 100 - 16

9 - 109 - 4

10 - 120 - 8

11 - 133 - 4

12 - 150 - 32

13 - 171 - 4

14 - 200 - 8

15 - 240 - 4

16 - 300 - 16

Темп по-умолчанию в начале мелодии - №12. Он соответствует реальному темпу 150 и позволяет использовать тридцатьвторые в качестве самых коротких длительностей, что и указано в таблице.

Помните, что эта магия очень древняя, и легкая нестабильность скорости - обыкновенное дело. Если же проблемы скорости явные и постоянные - стоит подобрать более удачный темп/длительности. Их подбор требует опыта и весьма важен, это поиск компромисса между разнообразием доступных длительностей и приближенности скорости к желаемой. Иногда приходится менять темп по ходу произведения.

Muzik/trek также позволяет использовать точку после ноты для ее удлинения в полтора раза. В отличие от обычных указателей длительности точка действует только для конкретной ноты и никак не влияет на последующие. Двойная точка также поддерживается (удлинение ноты в 1.75 раза). На практике эти возможности используются редко, т.к. они также подвержены ограничениям на мелкие длительности.

Скажем, если вы используете "T10*.." - значит, вы хотите получить четвертную паузу с двумя точками. По длительности она должна равняться четверти + восьмой + шестнадцатой, но в темпе №10 шестнадцатые запрещены, соответственно, использование четверти с двумя точками неизбежно приведет к рассинхронизации между мелодиями, если их несколько. Если же мелодия одна, то подобными ограничениями чаще всего можно пренебречь.

Есть в музыкальной магии и способ получения триолей, квартолей, квинтолей и так далее. Для этого ноты объединяются квадратными скобками, например, “[cde]”. Все ноты, объединенные скобками, заклинание попытается уместить в указанную длительность. Таким образом, можно получить шесть секстолей, написав “[cdefga]” или три секстоли с помощью “l8[cde]”. В редких случаях это свойство используется как способ получить более короткие длительности без риска рассинхрона, поскольку скобки гарантируют, что ноты внутри точно уместятся в указанную длительность (но не гарантируют, что все они будут абсолютно идентичны по длительности). Именно поэтому использование “T8L16[cd]” для получения тридцатьвторых в не предназначенном для того темпе абсолютно безопасно. Однако, ни один звук не может быть меньше по длительности, чем 32я нота 12го темпа. Если вы попытаетесь использовать что-то вроде “l32[cd]”, то нота “до” все равно будет звучать как тридцатьвторая, а нота “ре” будет просто выкинута, чтобы уместить длительности в квадратные скобки.

Пожалуй, это все принципы, на которых строится музыкальная магия. Вот все изученные нами символы: C D E F G A B H # @ T O L I P * ^ _ . [] > < } { + - () (и цифры).

Если вы не помните назначения каких-либо из них - вам стоит перечитать описание музыкальной магии еще раз! :

--:--:--:--: vizualis ==--==--==--==--

Внешние эффекты, искры, дым, огонь - неотъемлемая часть представлений и празднеств. Для их вызова используется слово vizualis, использующая цель и мощь заклинания. Мощь определяет номер эффекта, который будет создан в точке цели.

Полный список эффектов можно найти в третьем томе КМН. Стоимость вызова любого из них - 30 е.э. В случае театра мастера спецэффектов обычно находились над сценой и были под действием заклинаний невидимости и conspirata, чтобы частицы выбора цели не были видны зрителю.

Издание 25.11.18

