ИГРОМАНИЯ представляет

# МИР ФАНТАСТИКИ

СЕНТЯБРЬ 2003

БОЛЕЕ 50 НОВЫХ КНИГ, 15 ФИЛЬМОВ И 30 ИГР В НОМЕРЕ

## ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

**ПОСТЕРЫ:** TERMINATOR 3, МИР ДЖОРДЖА МАРТИНА

часть тиража комплектуется компакт-диском

## ХОББИ ПОЛКОВОДЦА
НАСТОЛЬНЫЕ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ

## КЛОНЫ АТАКУЮТ
ПРАВДА О БИОТЕХНОЛОГИЯХ

## ЛЕД И ПЛАМЯ
МИР ДЖОРДЖА МАРТИНА

## ГЕНРИ ЛАЙОН ОЛДИ
БЕСЕДА С ТВОРЦАМИ МИРОВ

## МАТРИЦА III
В ОЖИДАНИИ РЕВОЛЮЦИЙ

ОБЛОЖКА: ТЕМНЫЙ ЭЛЬФ
СЕРИЯ FORGOTTEN REALMS, ИЗДАТЕЛЬСТВО "МАКСИМА"

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

- ТРЕЙЛЕРЫ ФИЛЬМОВ
- ВИДЕОРОЛИКИ
- ИГРОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ
- ДОПОЛНЕНИЯ К ЖУРНАЛЬНЫМ СТАТЬЯМ

РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ

ГЕЛЬМУТ ПЕШ
ПЕСНЬ ВОЛНЫ

АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ
ВТОРОЙ ПОДВИГ ЗИГФРИДА

АЛЕКСАНДР ТЮРИН
ТРАНЗИТНЫЙ КОСМОДРОМ

МИР ФАНТАСТИКИ
СЕНТЯБРЬ 2003

# О НОВОМ ИЗДАНИИ И СТОЛКНОВЕНИИ МИРОВ

Здравствуйте, **дорогой читатель**! Вы держите в руках первый номер "Мира фантастики". Из самого названия можно понять, чему он посвящен: фантастике во всех ее проявлениях. Это первое подобное периодическое издание в нашей стране.

Фантастика и ее многочисленные подвиды — научная, боевая, киберпанк, фэнтези — пользуется все большей популярностью. А рост популярности жанра требует новых источников информации о нем. Надеемся, что наш журнал станет для вас подобным источником.

В последние годы мы наблюдаем взаимопроникновение художественных форм, в которых воплощаются фантастические произведения. Вселенные, созданные писателями, попадают на широкий экран, сюжеты кинофильмов становятся основой для компьютерных игр, герои популярных игр обретают новую жизнь на книжных страницах. Фантастические миры сталкиваются и порождают новые пространства для приключений.

Мы будем уделять внимание всем направлениям и всем областям, в которые проникает фантастика. Это не только художественная литература, но и кино, игры, интернет и иные отрасли развлечений — все сферы, которые интересны настоящим поклонникам фэнтези и sci-fi.

Значительная часть нового журнала посвящена фантастической литературе. В этом номере вы сможете прочесть рассказы таких известных отечественных авторов, как Александр Зорич и Александр Тюрин. Большой интерес для всех, кто регулярно читает фантастику и фэнтези, представляет подробный обзор художественных книг, изданных в России за прошедшее лето. Он поможет читателю, стоящему у прилавка книжного магазина, сделать нелегкий выбор — что приобрести для изучения в этом месяце.

В перекрестке прицела нашего литературного критика оказался жанр "космической оперы", или боевой фантастики. Обратите внимание на эту статью, если хотите узнать, почему "космоопера", несмотря на кажущуюся "несерьезность", в течение последних ста лет пользуется огромным спросом.

В первом же номере журнала мы начинаем большую серию статей, посвященных авторским вселенным — мирам фантастических и фэнтезийных произведений. Вас ждет обзор сказочного, но при этом очень реалистичного мира Льда и Пламени, принадлежащего перу Джорджа Мартина.

Вторая крупная рубрика "Мира фантастики" рассказывает о фантастических и фэнтези-фильмах. Киноиндустрия в середине этого года преподнесла нам два зубодробительных хита, мимо которых не могли пройти любители фантастики. Два продолжения культовых лент — "Матрица: Перезагрузка" и "Терминатор-3" — вызвали совершенно различную реакцию критики. И "Матрица", и "Терминатор" стали яркими культурными феноменами, которые вырвались за рамки кинолент.

Вглубь киноистории погружает читателя другой материал "Видеодрома". Мы представляем вам своеобразную ретроспективу фэнтези в кино: от черно-белых немых картин до напичканных спецэффектами лент завтрашнего дня.

Игровая зона, посвященная компьютерным и настольным шедеврам все тех же любимых нами жанров, предлагает ностальгические воспоминания о культовой серии компьютерных ролевых игр. В Baldur's Gate фанаты часами просиживают до сих пор; возможно, эту игру будут любить и наши дети. Настольная часть раздела посвящена военно-тактическим играм "в солдатики". Об этом совсем не детском развлечении полезно будет узнать тем, кто впервые слышит о варгеймах.

В далекое прошлое и не менее далекое будущее переносит нас рубрика "Машина времени". В ней собраны материалы по истории и науке. Исторический раздел призван развенчивать стереотипы о древнем мире и средневековье; стереотипы, которые столь часто проникают в произведения фэнтези: книги, киноленты, игровые вселенные. "А как все было на самом деле?" — на такой вопрос пытаются ответить авторы "Машины времени". Вторая половина рубрики занимается новейшими технологиями и последними открытиями. Читайте научно-популярную статью о проблемах и возможностях биотехнологий.

Важным дополнением к журнальным материалам стал компакт-диск, которым комплектуется часть тиража. Обязательно изучите его содержимое, если вы хотите больше узнать о последних новинках фантастической и фэнтези-культуры.

Вполне вероятно, что "Мир фантастики" будет меняться в будущем. Нет предела совершенству. Мы хотим сделать журнал, который был бы интересен большинству поклонников фэнтези и фантастики. Конечно же, для нас важно знать ваше мнение. Оно может прямо влиять на то, какие рубрики станут появляться в журнале и какие материалы мы будем публиковать. Не стесняйтесь, делитесь с нами своими впечатлениями и предложениями, которые помогут сделать журнал более интересным и оригинальным. Мы изучим все поступившие отзывы. Пишите на **mf@igromania.ru**!

На этом я прощаюсь с вами до следующего номера. Надеемся, что вы будете ждать его с нетерпением.

*Главный редактор*
*Николай Пегасов*

**"Мир фантастики"** является приложением к журналу **"Игромания"**, зарегистрированному Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

**"Игромания"** — ведущий российский компьютерно-игровой журнал. Сайт: **www.igromania.ru**.

*При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на "Мир фантастики" строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.*

**РЕДАКЦИЯ**
**Главный редактор**
Николай Пегасов (pegasoff@rolemancer.com)
**Дизайн и верстка**
Денис Ганночка (donden@igromania.ru)
Дмитрий Голубничий (gerokunst@igromania.ru)
Роман Грыныха (wanderer@igromania.ru)
Сергей Ковалев (kott@igromania.ru)
**Программирование сайта и компакта**
Денис Валеев (dionis@igromania.ru)
Ирина Сидорова (lado@igromania.ru)
**Корректор**
Татьяна Луговская (tanda@igromania.ru)
**Компакт-диск**
Петр Тюленев (dofin@rolemancer.com)
**Технический редактор**
Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

**ИЗДАТЕЛЬ**
ООО "ТехноМир"
**Генеральный директор**
Азам Данияров (azam@igromania.ru)
**Креативный директор**
Денис Давыдов (editor@igromania.ru)
**Директор по рекламе и маркетингу**
Владимир Козиев (vladimir@igromania.ru)

**СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА**
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

**ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ**
ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
Ирина Булоян (irinatbil@igromania.ru)
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)
Тел./факс (095) 912-4408, 911-2977

**ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ**
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел./факс (095) 231-2365, (095) 231-2364, (095) 730-4014
e-mail журнала: **mf@igromania.ru**
сайт: **http://mirf.igromania.ru**

**В создании "Мира фантастики" принимает участие авторский коллектив интернет-портала "Ролемансер". Это крупнейший отечественный сетевой ресурс, посвященный настольным, а также компьютерным играм: ролевым, стратегическим и коллекционно-карточным.**

**www.rolemancer.ru ◆ www.crpg.ru**
**www.wargames.ru ◆ www.ccg.ru**
**www.gameforums.ru ◆ www.gametop.ru**

**Редакция "Мира фантастики" будет рада принять в свои ряды талантливых авторов. Если вы являетесь таковым, обращайтесь, пожалуйста, на mf@igromania.ru.**

Цена свободная. Тираж 10.000.
Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: "CD Art".
(c) "Игромания", 2003 год

# СЕНТЯБРЬ 2003


## КОМПАКТ-ДИСК

Достоверная информация о том, что интересного находится на компакт-диске “Мира фантастики” ..... 4

## КОНТАКТ

**Генри Лайон Олди** Интервью ..... 6

## ЧИТАЛЬНЫЙ ЗАЛ

**Гельмут В. Пеш** “Песнь волны” ..... 9

**Александр Зорич** “Второй подвиг Зигфрида” ..... 44

**Александр Тюрин** “Транзитный космодром” ..... 75

## КНИЖНЫЙ РЯД

**Книжные новинки** ..... 14

**Верхом на ракете** Жанр космической оперы ..... 19

## ВИДЕОДРОМ

**Скоро на экранах** ..... 23

**Споря с оракулом**

Между двумя “Матрицами” ..... 27

**Съемочная площадка** ..... 24

**Новинки видео** ..... 26

**Почему терминатор смеется?** ..... 32

**История фэнтези в кино** ..... 34

## ВРАТА МИРОВ

# Лед и Пламя

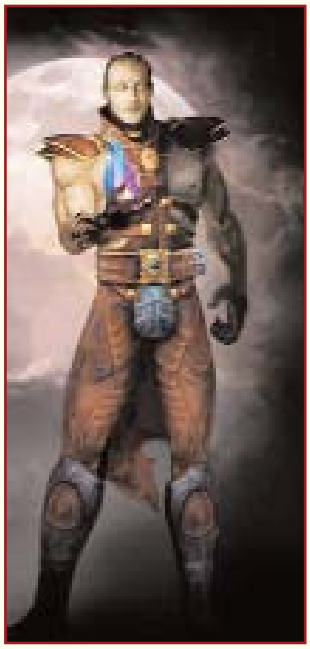
Мир Джорджа Мартина ..... 37

## ИГРОВОЙ КЛУБ

Новости компьютерных игр ..... 52

# Наследие Baldur's Gate

..... 55



**Лучшие настольные игры** ..... 58

**Забавы полководца**
Настольные варгеймы ..... 60

## МАШИНА ВРЕМЕНИ

**Больше, чем человек?**
Правда о биотехнологиях ..... 64

**Близкие контакты четвертого вида**
Человек и животные ..... 68

**Боги как люди**
Древнейшая мифология Европы ..72

## КОМНАТА СМЕХА

Гости в нашей редакции ..... 78

## СЕТИ ИНТЕРНЕТА

Лучшие сайты ..... 80

## РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Саргона ..... вторая обложка
Игромания ..... третья обложка
Звезда ..... четвертая обложка

# КОМПАКТ-ДИСК МИРА ФАНТАСТИКИ

**Значительная часть тиража "Мира фантастики" комплектуется компьютерным компакт-диском. Вас ждут разделы "Видеодром", "Компьютерные игры", "Настольные игры", "Комната смеха", "Рубрики журнала", "Все для компьютера" и "Библиотека". Компакт-диск обладает удобной системой навигации, графическим интерфейсом и, конечно же, музыкальным сопровождением из популярных игр и кинофильмов.**

**Минимальные системные требования: P200, 64Mb RAM, современный cd-дисковод, Windows, DirectX 8 (либо старше). Если DirectX у вас не установлен, вы можете поставить его, запустив инсталлятор из каталога CD:\DirectX (установка происходит автоматически).**

**Все пожелания и критические замечания по поводу содержимого компакт-диска и его работоспособности направляйте, пожалуйста, на MF@IGROMANIA.RU.**

Компакт-диск — сам по себе замечательная вещь. Можно сказать, исключительно замечательная. Говорят, что его можно сколько угодно ронять, и с ним ничего не случится. Врут, конечно: я вот давеча швырнул один в стенку — и все-таки расколол. Другие считают очень модным цеплять компакт-диски на рюкзаки и прочую одежду. Впрочем, если быть честным, в эстетическом плане им далеко до микросхем и видеокассет. Наконец, компакт-дисками очень удобно пускать солнечные зайчики. Это, несомненно, придает им замечательности.

Впрочем, наш, "фантастический" диск, помимо всех вышеперечисленных свойств, обладает еще одним, не менее ценным, чем все упомянутые. А именно: он является настоящим кладезем информации. Можно сказать, что это неотъемлемая часть журнала: все, что не поместилось или не могло поместиться на его страницы, публикуется здесь. Для киноманов будет достаточно заметить, что мы являемся единственным в России журналом, на компакте которого размещаются трейлеры выходящих фильмов. Компьютерные игроки найдут здесь графику и ролики к будущим играм, а любители настольных игр — полезную информацию для Dungeons & Dragons, Magic: The Gathering и прочего, и прочего, и прочего. Наконец, если вас заинтересовали те или иные темы, затронутые в журнале, на компакте вы подчас можете обнаружить их развитие.

## ВИДЕОДРОМ

**Здесь обнаружатся разнообразные материалы, так или иначе связанные с одноименной рубрикой журнала. В большинстве своем это, конечно, видеоролики.**

### The Matrix

Суперролик к фильму **The Matrix Reloaded**. Разрешение 1000x540 точек требует соответствующего дисплея и процессора частотой никак не менее 1000 мегагерц. Лично я испытывал его на 850-мегагерцовом процессоре: не зависает, но притормаживает. Хотя качество остается качеством: DVD отдыхает. Смотрите и проникайтесь нашумевшим творением братьев Вачовски.

Ну а для тех, кто уже проникся и не может дождаться ноября с его **The Matrix Revolutions**, на диске размещен teaser trailer к третьей части "Матрицы". Как говорится, "Welcome back, mister Anderson!".

Любители облагораживать свою естественную среду обитания (то бишь компьютер) не смогут пройти мимо двух подборок обоев для рабочего стола Windows. Одна из них взята с официальной интернет-страницы "Матрицы" и посвящена главным действующим лицам: Нео, Тринити, Морфеус, Ниоба, агент Смит, Моника Бе... то есть, Персефона, и два призрачных брата-акробата. Другая — любительская: частью переделки "официальных" обоев, частью — оригинальные изображения.

### Terminator 3: Rise of the Machines

Вторым номером в программе нашего синематографа идет третий "Терминатор". Здесь наш диск имеет вам предложить три ролика к фильму, один teaser trailer и коллекцию обоев для рабочего стола Windows с официальной интернет-страницы "Терминатора".

### Conan the Barbarian

А в качестве наглядного приложения к статье об истории фэнтезийного кино выступает ролик к фильму двадцатилетней давности — знаменитому "Конану". Поклонники А. Шварценеггера могут сравнить его здесь и в "Терминаторе", а все остальные могут расслабиться и в течение двух минут отдохнуть от спецэффектов того же, к примеру, "Властелина колец".

### Прочие ролики

Если по прочтении "Новинок на видео и DVD" и "Кинофантастики в производстве" вас заинтересуют какие-нибудь из упомянутых там фильмов, вы можете ознакомиться с роликами к ним. Здесь представлены **Equilibrium**, **Animatrix**, **Freddie vs. Jason**, **The Medallion**, **The League of Extraordinary Gentlemen** и **Jeepers Creepers 2**.

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

**Основное наполнение раздела составляют экранные снимки (скриншоты), демонстрационные видеоролики и обои на рабочий стол Windows. Благодаря скриншотам и видеороликам, вы можете решить, насколько та или иная игра достойна вашего ожидания и что в ней будет интересного. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз прочесть.**

### Игровая графика

Shadows of Undrentide, The Temple of Elemental Evil, Vampire: The Masquerade — Bloodlines, Dungeon Siege: Legends of Aranna, Matrix Online, Middle-Earth Online, Disciples 2: Guardians of the Light, Age of Wonders 2: Shadow Magic, Warlords IV, Warcraft III: The Frozen Throne, Spellforce: The Order of Dawn, Бригада E5: Новый альянс и Операция Silent Storm.

### Видеоролики

The Temple of Elemental Evil, Vampire: The Masquerade — Bloodlines, Age of Wonders 2: Shadow Magic, Spellforce: The Order of Dawn и Операция Silent Storm.

### Обои

The Temple of Elemental Evil, Matrix Online, Middle-Earth Online, Age of Wonders: Shadow Magic, Warcraft III: The Frozen Throne, Spellforce: The Order of Dawn и Операция Silent Storm

## НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

**Если вас заинтересует какая-нибудь из настольных игр, рассмотренных нами в обзорах, здесь вы сможете получить дополнительную информацию (демо-версии, сценарии и т.п.). Также в этот раздел помещаются файлы для самой популярной в мире настольной ролевки Dungeons & Dragons, для немногим менее популярной коллекционной карточной игры Magic: The Gathering, бесплатно распространяемые игры и прочие интересности.**

### Magic: The Gathering

**Magic: The Gathering (MTG)** является наиболее популярной коллекционной карточной игрой (ККИ) в мире, а также и в России, где она благодаря усилиям компании "Саргона" и при поддержке компьютерно-игровых журналов приобрела буквально-таки культовый статус. Именно MTG считается родоначальницей коллекционных карточных игр как таковых. Игра представляет собою поединок двух (и более) могущественных магов, сражающихся при помощи заклинаний, каковые колдуются через особые карты. Главные орудия в поединках — заклинания материализации, оживляющие существ всех мастей и разновидностей (наверное, почти всех, какие встречались вам в фэнтези-мирах). Помимо того, есть масса заклинаний, с помощью которых совершаются различные манипуляции с существами (например, мутация мелкого существа в более крупное), с жизненными силами мага-противника (например, огненный шар промеж глаз), с картами в руке (например, заглянуть в руку противника и выкинуть оттуда особо вредную карту), с кладбищем (например, оживить дракона, который был подло забит толпой вражьих зомбей), и так далее.

Для того, чтобы играть, нужны только карты и ничего больше, причем колода собирается самими игроками из понравившихся карт, но — в строгом соответствии с правилами, конечно. Игра крайне интеллектуальна, математически выверена, содержит тысячи интереснейших комбинаций, а также имеет мощную турнирную поддержку по всему миру и в России (в частности, в Москве, Петербурге и некоторых других городах есть ряд клубов, где проводятся турниры, происходит обмен картами и т.д.). MTG неоднократно награждалась самыми высокими наградами, в России же была отмечена как Самая Продаваемая Игра.

В силу огромной популярности MTG на территории России, наш журнал планирует постоянную публикацию материалов на CD. На этот раз для интересующихся мы припасли некото-

рые ознакомительные статьи, ранее опубликованные в журнале "Игромания" (читайте в разделе "Библиотека"), плюс — можем, конечно, посоветовать заглянуть на сайт ***www.sargona.ru***. Что же касается новичков и постоянных игроков, то их ждут последняя версия правил игры в pdf-варианте, спойлер 8th Edition (список всех карт набора с указанием их игровых способностей) и, на сладкое, несколько красивейших обоев, посвященных всем цветам магии.

### WarCry

Правила игры (на английском языке) — помещаются всего на двух страницах. Чтобы изучение этого документа не пропало втуне, ***Sabertooth Games*** предлагает потенциальным игрокам две тренировочные колоды: одна за силы Добра, другая — за полчища Зла. Распечатываете, вырезаете карточки и играете. Если покажется сложно, можно для начала освоить упрощенные правила, также входящие в комплект. Для тех, кто уже освоился с тренировочными колодами, придуман виртуальный бустер, содержащий по 9 карт для каждой стороны. Ими можно заменить те карты, которые покажутся вам слишком слабыми или лишними. Экспериментируя с картами из колод и бустеров, начинающие игроки смогут разобраться в сути коллекционных карточных игр, а бывалые — познакомиться с новой игрой. Все это вы найдете на нашем диске.

Тем же, кто давно знаком с “Боевым кличем”, может пригодиться набор обоев для рабочего стола Windows с тематикой игры. 10 разных рисунков, посвященных различным расам и героям мира **Warhammer Fantasy Battle**.

Также на диске вы обнаружите две галереи иллюстраций к игре. Одна из них содержит изображения, помещенные на картах базового расширения игры (так и называется — WarCry), а другая посвящена расширению **Winds of Magic**.

### Колонизаторы

Прежде всего, компьютерная версия настольной игры (на английском языке). Добротная и неприхотливая программа (работает даже под DOS), которая не только дает представление о правилах игры, но и заставляет порой напряженно шевелить мозгами в борьбе с электронными противниками. Сюда же встроено **расширение Seafarers of Catan**, позволяющее строить корабли и добывать золото (впрочем, использование этих правил зависит от выбранного вами сценария). В комплект входит редактор карт — вы всегда можете сыграть “на своем поле”. Только, если проиграете, потом не бросайтесь банановыми шкурками. Кроме стандартного набора, на диске лежит 23 дополнительных сценария — хорошая тренировка перед тем, как сразиться с живыми противниками за игровым столом.

Заслуживает внимания и галерея из 22 изображений. Новички смогут увидеть остров Катан почти вживую, а опытным игрокам, несомненно, будет интересно познакомиться с разнообразием изданий игры. Разные языки, набор для игры в дороге и даже коллекционные версии “Колонизаторов” с резными фишками.

### Dungeons & Dragons

Самая популярная в мире настольная ролевая игра, на основе механики которой (d20 System) создано целое семейство РПГ. В июле вышла новая редакция этой системы — D&D 3,5 — которой и посвящен целый раздел на нашем диске. Во-первых, здесь вы можете ознакомиться с официальным обзором исправлений, внесенных в “трехсполовинную” версию. Этот же документ содержит руководство по конверсии других книг, изданных в рамках предыдущей редакции. Во-вторых, мы предлагаем вам ознакомиться с интернет-дополнениями к книгам правил Player’s Handbook, Dungeon Master’s Guide и Monster Manual. Одно из них — сборник готовых персонажей, пригодных как для начинающих игроков, так и для знакомства с новой версией правил. Другое, в помощь мастеру, посвящено игровым городам и позволяет создать фэнтезийное поселение практически на любой вкус и размер буквально за пять минут. Наконец, третий файл представляет собой детализированное описание типичного логова хобгоблинов. В-третьих, на диске вы найдете два листа персонажа для новой редакции: один — официальный, а другой — любительский, однако со встроенным счетчиком. Его использование сильно облегчит вам процесс создания персонажа. В-четвертых, файлы, посвященные тому, как обустроить ваш компьютер. Это 3 вида обоев для рабочего стола и заставка. Ну, и в-пятых, в качестве приятного дополнения прилагается свободно распространяемый игровой мир DarkSun (один из классических миров D&D), адаптированный под d20 System.

### Lord of the Rings Battlegame

Для тех же, кто заинтересовался военно-стратегическими играми — целый набор официальных сценариев для “Властелина колец” (опять же, на английском). Эти сценарии не вошли в книгу правил и поэтому пригодятся даже тем, кто не в первый раз сражается в миниатюрном Средиземье. Вас ждут засада на пути к Заверти, блуждания в Мории, Бруиненский брод, бегство из Бри и головокружительная гонка к спасительному парому наперегонки с назгулами. Кроме этого, на диске вы найдете игровые характеристики и особенности Темного Владыки Саурона и набор из восьми обоев для рабочего стола.

### Бойня

Бесплатная настольная игра от отечественных разработчиков ***13 Рентген***, переносящая на бумагу традиции таких компьютерных хитов, как Mortal Combat и Quake. Каждый из игроков (которых может быть от двух до шести) представляет одну из боевых команд. В комплект входит три карты, на которых и предстоит развернуться “Бойне”. Правила (изложенные всего на пяти страницах) предусматривают несколько вариантов игры: “Разведка”, “Беспредел”, “Прорыв”, “Побег”, “Гонка”. Этот синтез компьютерной игры и традиционной настолки оказался настолько удачным, что, как и “Колонизаторы”, вызвал к жизни свою электронную инкарнацию — она тоже имеется на нашем диске.

## КОМНАТА СМЕХА

**Юмористический раздел нашего компакт-диска, содержащий веселые программки и игрушки.**

Небольшой ролик Alien Song на фантастическую тему (осторожно: при первом его просмотре я чуть не залил любимую клавиатуру горячим кофе), а также две незамысловатые игрушки. “Рожа” предлагает уничтожать всплывающие мордочки из трех видов оружия (в том числе с помощью бензопилы и снайперской винтовки). А если вы мало-мальски разбираетесь в программах, то сможете подставить на место стандартных рож любое изображение (разработчик рекомендует использовать фотографию ненавистного начальника или преподавателя). Trace the Matrix — нечто вроде традиционного “Удава” по мотивам “Матрицы”: Избранному (красная линия) предстоит уворачиваться от агентов (зеленые линии) и сталкивать их друг с другом на поле из компьютерных символов.

## РУБРИКИ ЖУРНАЛА

**Данный раздел компакт-диска предназначен для размещения файлов и иных материалов, напрямую связанных со статьями, опубликованными в журнале. Раздел не является самостоятельным — его наполнение полностью определяется журнальными статьями.**

### Машина времени

Нам не удалось найти сколько-нибудь впечатляющих кадров, посвященных клонированию или генной инженерии. Впрочем, серьезных дяденек и тетенек в белых халатах перед микроскопами вполне могут заменить “Невозможные животные”. Поэтому наблюдайте на диске подборку экранных снимков недавно вышедшей игры Impossible Creatures — одной из самых известных компьютерных игрушек, в которой оставили свой след вездесущие биотехнологии. Возможно, эти кадры послужат вам дополнительным источником вдохновения.

## ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА

**Необходимые программы и всякие полезности, предназначенные для вашего замечательного компьютера.**

Набор утилит, необходимых для просмотра материалов нашего диска. Если у вас еще нет, установите обязательно. Проигрыватели видеофрагментов QuickTime и DivX, архиватор WinRar (с его помощью сжаты все остальные файлы на диске) и просмотрщик pdf-файлов Acrobat Reader.

## БИБЛИОТЕКА

**Здесь сосредоточиваются все большие тексты и статьи, помещаемые на диск. “Библиотека” технически устроена иначе, чем остальные разделы компакт-диска, и позволяет разворачивать статьи на весь экран, что повышает удобство чтения.**

В "Библиотеке", помимо выходных данных и информации о составителях компакта, вас ждут: общая статья о ролевых играх, подробные обзоры "Колонизаторов", WarCry, Lord of the Rings Battlegame и "Кольца власти", а также статьи по Magic: The Gathering и юмористическая "Система d2, бесплатная для лицензирования". ◆

*Упорядочиванием фантастических грузов в компактово-дисковых закромах “Мира фантастики” заведует* ***Петр Тюленев.***

С писателями беседует Антон Карелин

# ТВОРЦЫ МИРОВ: Генри, Лайон и Олди

**Мир фантастики широк и разнообразен — мало кому удалось побывать даже в сотой части приоткрытых писателями вселенных. Лучшими проводниками в бесконечном лабиринте мироздания всегда являлись сами фантасты, тонко чувствующие, где свернуть, а где остановиться и провести день-другой. А из современных отечественных авторов мало кто работает так же глубоко, многогранно и вдохновенно, как Г. Л. Олди, в просторечии Дмитрий Громов и Олег Ладыженский. Творчество их очень неоднозначно, и авторский комментарий, пожалуй, наиболее востребован. Поэтому когда нам представилась возможность поговорить с Олегом и Дмитрием о творчестве, их отношении к фантастике, искусству вообще и жизни в частности, мы не сомневались, открывая рубрику беседой с ними. Тем более, что беседа получилась актуальная.**

Сегодня у нас в гостях Олег (слева) и Дмитрий (справа).

## Куда идем мы с Баламутом?

**Любой постоянный читатель уже давно заметил, что в последние два года Олди плавно (или планомерно) обращаются более к социальным, чем к фантастическим сторонам жизни. Можно даже подумать, что они потихоньку переходят на "нефантастику". "Орден Святого Бестселлера", пьеса "Вторые руки", "Шутиха", отчасти другие недавние работы дают повод так думать — и многие из читателей удивляются. Поэтому первый раунд вопросов именно об этом:**

**Олег, Дмитрий, это на самом деле четкая тенденция? И если так, то с чем это связано?**

На самом деле мы уже сместились, обратились, повертелись и теперь смещаемся опять в новую сторону. Но об этом позже. Видимо, дело в следующем: мы терпеть не можем застывшего состояния. Да, колея — штука хлебная и удобная, там спокойно и приятно. Но нам становится скучно.

Примерно два года назад мы вдруг почувствовали, что за Олдями прочно закрепилась определенная ниша — этаких мифотворцев, в декорациях различных мифологий ставящих костюмированные, яркие спектакли. Косяком шли письма: "Ацтеки! Чукчи! Египет! "Манас" с "Джангаром" ждут вас!".

На самом деле, в "Черном Баламуте" или "Одиссее..." социального было не меньше, чем в любой из последних наших книг, они насквозь были социальны, равно как "личностны" — но через призму истории и мифологии это не всегда и не всеми замечалось. И у нас возникла острейшая потребность вырваться из сложившегося круга, ограничить "фантастичность", костюмированность текстов до минимума, на своей шкуре попробовать новые формы, новые приемы и методы. На первый план вышло осознание того, что "механизм функционирования души человеческой" — он стократ важнее луковых одежек антуража, в которые порой рядится, порой остается в штанах и рубахе, а бывает, что и торчит на площади нагишом, ежась от холода и нескромных взглядов.

Творчество Олди — это не только литература, но и хорошая музыка.

**Довольно опасное занятие для писателей-фантастов! Не страшно было отсекать изысками и изысканиями внушительную часть читательской аудитории?**

Да, мы прекрасно понимали, что это снизит тиражи и отпугнет часть народа. К сожалению, есть целый ряд прекрасных собеседников — тонких, умных, чувствующих и переживающих — но им отказывает зрение, если спектакль не костюмированный. Такая вот "куриная слепота". Одень мысль в доспех или камзол, дай ей шпагу или посох — все чудесно. Но если мысль или чувство одеты, как мы с вами... Если это камерный спектакль, когда на сцене два стула и стол, актеры в будничных костюмах, и хочется говорить на полутонах, не повышая голоса и отпустив осветителя со звукооператором пить водку, если разговор "кожа к коже", без посредников: Его Величества Антуража, Их Высочеств Экшна и Драйва, Светлейшего Князя Сюжетинского и прочих высокопоставленных особ... А уж эксперименты с формой подачи материала и вовсе не поощряются любителями многотомных саг. Что ж, мы знали, на что идем. Предложение изменений — риск однозначный.

**И каков, по вашему ощущению, результат?**

Два года эксперимента, когда нет возможности спрятаться за яркой одеждой, динамичными "приключениями тела" или экстравагантным антуражем. Фарс, трагифарс, музыкальная драма, пьеса-одноактовка. Вместо больших романов — средняя и малая форма. Поиск неожиданных (в первую очередь для нас самих) состояний, взаимоотношений, прорисовки героев... "Где отец твой, Адам", "Ваш выход", "Орден Святого бестселлера", "Шутиха", "Давно, усталый раб...", "Вторые руки"... Постоянная игра со словом, смыслом, вторыми и третьими планами, "разговор на полную катушку", — хорошо или плохо, судить не нам. Другое дело, что нам кажется: на этом поле мы очень много нашли. Не знаем, что кажется читателю — читатель разный, и взгляды у него разные. Вот, по выходу нового романа "Шутиха" один написал: "Стеб и беспроблемность!", а другой: "Серьезная, суровая и, главное, очень своевременная книга". Кому верить? Себе. Делай, что должен, и будь что будет.

**Конечно, все реагируют по-разному. Воздействуют ли эти реакции на маршрут вашего творческого пути?**

Надеемся, что нет. Мы пишем то, что хотим, и так, как хотим. Иначе у нас не получается. Лабрюйер сказал: "Книга — зеркало. Если в нее заглянет баран, трудно надеяться, что обратно выглянет ангел". Возможно, новые Олди многих не устроили. Но иначе мы не могли — остаться в прежних, популярных и востребованных рамках для нас значило заплесневеть, утонуть в автоштампах и почить на лаврах, покрываясь тяжкой бронзой. Это скучно. Это смерть. А мы живые люди. И, наконец, решив за два года поставленные перед собой задачи, мы опять — хотелось бы верить, что на новом витке — вернулись к "зрелищным" постановкам. Но ни в коем случае не на "круги своя" и не "дважды в одну реку". Теперь нам чертовски интересно, можно ли совместить прежний багаж и новые наработки. Опять — поиск. Планов "громадье", от эпической фэнтези до космической оперы, от балаганного гротеска до сурового реализма. Но по-прежнему для нас было, есть и останется наилучшей похвалой — письмо от неизвестного читателя, комплимент или ворчание, лишь бы оно начиналось со слов: "Как всегда, неожиданно..." И по-прежнему единственным критерием, позволяющим отдать книгу в печать — отсутствие стыда перед самими собой за сделанное. Искали, нашли — пусть другие найдут больше и лучше.

**Каковы вообще ваши творческие интересы на ближайшее обозримое будущее, какого рода исследования вы планируете?**

Сейчас мы заканчиваем роман в новеллах "Песни Петера Сьлядека". К тем четырем, которые уже издавались в сборнике "Ваш выход", написаны еще восемь, которых и самих-то хватило бы на полнометражную книгу; буквально на днях вчерне закончена последняя, "Петер и Смерть". Далее мы собираемся сделать небольшой июльский перерыв, перевести дух и хорошенько разобраться в набросках, эскизах и планах, чтобы решить, в каком порядке возьмемся их реализовывать. Хочется вернуться к уже начатому роману "Сильные", запланированному в соавторстве с Андреем Валентиновым — в какой-то мере это роман о "феномене богатырей", географически примерно в Тьмутаракани, на стыке Кавказа и Руси, только с очень уж необычным поворотом, о котором сейчас не хотелось бы распространяться; в какой-то мере жесткая научно-социальная фантастика, каким бы странным ни казался подобный взгляд.

Есть наброски (и даже готовые части) на совместную книгу с А. Валентиновым и супругами Дяченко, под условно-рабочим названием "Новый Миргород". Есть увлекательные (как минимум, для нас лично) планы собственных "сольных" романов: один в жанре, который мы для себя назвали "шпага и звездолет", другой — исследование феномена магии на протяжении нескольких человеческих жизней; есть идеи продолжения цикла "Фэнтези" (три рассказа этого цикла вышли вместе с "Шутихой")...

Опять же, пишутся новые стихи, рассказы... Много чего есть. Включая запись четвертого аудио-диска из серии "Театр Олди" (песни на стихи из книг). Было бы время и силы. А уж за ценой мы не постоим. И не исключаем, что завтра в дверь постучится что-то новое, внезапное, совершенно непредвиденное, и властно прикажет: "Все планы в сторону! Приготовились! Занавес!". Так бывало, и не раз.

**Как видите, времени они уж точно не теряли, и впредь терять не намерены. Ну хорошо, пишут о вечном, невзирая на декорации — но ведь отменные декорации получались, даже жалко, что душа человеческая в романах Олди теперь все чаще "торчит на площади нагишом, ежась от холода и нескромных взглядов"! Вернуть спецэффекты по просьбам митингующей публики! И где там "Старшая Эдда" с "Махабхаратой"?.. Впрочем, "обещают исправиться" — освоить новый уровень, объединив причину со следствием: фактически, "Матрицу Феллини" снять. Ну что ж, подождем, увидим. Через какое-то время спросим снова, обязательно — пока же поразмыслим, ведь задали пути для размышлений своими взвешенными ответами!**

**Вообще, спокойный и выдержанный энтузиазм наших апологетов заразителен — хочется все бросить и размышлять на темы, поднятые в злободневной "Шутихе" или, скажем, в "Ордене Святого бестселлера". Перед этим мироотречением, правда, возникают закономерные вопросы о том, откуда вообще взялись такие-разэтакие Олди. Как именно, из какого источника черпают свою росу вдохновения? И в нашем ли мире на самом деле живут?..**

## Откуда дровишки, или Олди и Мир

**Что больше всего повлияло на ваше творчество — какая литература, кино, исторические эпохи, архетипы и образы? Как это проявляется в вашем творчестве именно сейчас?**

Все. От "Колобка" до мифов Древней Греции. От фильмов Чаплина до "Кин-Дза-Дза". От Вийона до Басе, от Сапфо до Гумилева. От ракшаса Раваны до Бабы Яги. От Спарты до Эдо. Шашлык на поляне и кусок хлеба с сыром. Стакан чая и бокал вина. Вся наша жизнь, из чего бы она ни складывалась. Вот и проявляется: здесь и сейчас.

**Ну неужели настолько ровно и одинаково? Хочется все же увидеть если не график, так пунктир предпочтений.**

Здесь нет пунктира, графика и окрика конво-

Аватар Дмитрия — блестящий (в прямом и переносном смысле) полководец...

...в то время как воплощение Олега — могущественный маг высокого полета.

## ДОСЬЕ

### 12 интересных фактов

**Генри Лайон Олди (Дмитрий Громов, Олег Ладыженский) входят в пятерку ведущих фантастов, пишущих на русском языке. Авторы таких книг, как "Бездна Голодных Глаз", "Путь Меча", "Герой должен быть один", "Маг в законе", "Черный баламут", "Шутиха", "Богадельня", "Одиссей, сын Лаэрта", "Мессия очищает диск". Живут и работают в Харькове.**

1. Дмитрий Громов с отличием закончил Харьковский политехнический институт, став специалистом по технологии неорганических веществ; несколько лет трудился инженером-химиком в ХНПО "Карбонат", защищать готовую кандидатскую диссертацию отказался, работая в это время над "Живущим в последний раз". Сложно оценить потери мировой химии, но мы точно рады за отечественную литературу.
2. Олег Ладыженский окончил с отличием Харьковский государственный институт культуры, по специальности "режиссер театра"; поставил более пятнадцати спектаклей. И почему, спрашивается, они не напишут сценарий и сами не снимут двадцатисерийный "Герой должен быть один"?!
3. Дмитрий Громов любит хард-рок, особенно группу Deep Purple, о творчестве которой написал и издал монографию.
4. Олег Ладыженский вдохновляется в большей степени джазом, классикой и гитарно-лютневой музыкой.
5. Дмитрий Громов имеет II кю (коричневый пояс) по традиционному окинавскому каратэ, школа Годзю-рю. Это вам не плюшки трескать!
6. Олег Ладыженский, в прошлом — член МАНОКК (Международная ассоциация национальных объединений контактного каратэ-до), имеет черный пояс, II дан, опыт занятий боевыми искусствами — более двадцати лет. На сегодняшний день — старший инструктор харьковской школы Годзю-рю. Это уже даже и не тортики.
7. Дмитрий Громов растит сына-тинейджера 13-ти лет, который получит первый выпуск журнала "Мир фантастики" в подарок от редакции, и сможет одним из первых в стране прочитать это интервью.
8. Олег Ладыженский с переменным успехом воспитывает дочку 18 лет, которая также получит журнал в подарок от редакции.
9. Олди пишут вместе с 1990 года; к настоящему моменту, учитывая переиздания, вышло около 60 их авторских книг.
10. Олди входят в десятку самых популярных писателей современной русскоязычной фантастики, суммарный тираж их книг вплотную приблизился к миллиону, что, как они сами охарактеризовали, "для одних коллег — капля в море, а для других — море капель".
11. Олди входят в номинационные комиссии и жюри литературных премий в области фантастики — "Интерпресскон", "Бронзовая Улитка", "Аэлита", "Старт", Приз им И. А. Ефремова, "Звездный Мост" и др.
12. За последние три года были записаны три аудио-диска серии "Театр Олди" (песни на стихи из книг), — "Я обещаю вам сады..." и двойник "Баллада двойников" — куда вошло более шестидесяти песен в исполнении съехавшихся отовсюду бардов и музыкантов (Россия, Украина, США, Канада и т. д.); часть песен записана в авторском исполнении О. Ладыженского.

ира: “Шаг вправо, шаг влево — побег...” Мы отнюдь не двигались в своих предпочтениях из пункта А в пункт Б по относительно прямой линии. И сегодня интересно пообщаться с Бабой Ягой, и в школе были интересны “Махабхарата” или Желязны. Есть некая территория, где нам знакомы овраги и перелески, ручьи и озера, места для шашлыков или ночлега. В эти места мы возвращаемся раз за разом, всегда находя что-то новое, чего не заметили раньше. Территория эта медленно расширяется, включая в себя новые места. Мы меняемся, и предпочтения вместе с нами: жизнь, в отличие от смерти, не есть застывший камень. Это ведь дурак твердо и навсегда уверен, что лучшие штаны — его собственные, а лучшая нравственность спит в его постели. Мы же — сомневаемся, ищем и пробуем. То есть процесс Творения внутри отдельно взятых Олдей не закончился — он продолжается, длится, и меньше всего по прямой. Как, собственно, и процесс Творения вокруг оных Олдей.

**Вот Сапковский специально, чтобы журналисты с вопросами не приставали, составил список и вывесил на всеобщее обозрение. Может, и вам так сделать?**

Видимо, мы более устойчивы к приставаниям “акул пера”, нежели пан Анджей. Списка не будет. Взять любовь, восторг, общение и наслаждение, заковать в кандалы списка и выставить на панель? Не наш жанр.

**“Врагу не сдается наш гордый!”. Ну, что же... А мы потихоньку зайдем с другого конца.**

**В журнале есть рубрика “Машина времени” об истории. По сути, там будут развенчиваться штампы и стереотипы, сложившиеся в фантастике, даваться интересная информация, дополняющая общеизвестное... Как вы считаете, насколько вообще история взаимодействует с fantasy?**

История взаимодействует с фэнтези, как вода с рыбой. Большие рыбы ходят на глубине. А на поверхности... “Знатоки, — кипятился Остап. — Убивать надо таких знатоков!”. (с) Ильф и Петров, “Золотой Теленок”. Можно сколько угодно “творить иные миры”, в уверенности, что создаешь новое, небывалое. Но все же кентавр — это человек плюс лошадь. Один умный человек говорил: всей европейской мифологии не хватило, чтобы придумать кенгуру. Поэтому придумать новую географию, биографию, этнографию и прочие “графии” — не цель творчества и не его смысл. Новых людей не придумать. А из маленьких историй маленьких людей складывается большая история. Если, конечно, вместо людей и их судеб не посвятить все время выяснению конструкции шлема-бургиньона — штуке, безусловно, интересной, но в шлеме должна быть голова, и, по возможности, голова думающая. Иначе в мире сплошных героев, витязей, магов и королей — приди Саурон в Средиземье, некому будет кольцо в Ородруин нести. Войну делает пехота, море делают капли, а историю — мы с вами.

Поездки на "коны" и общение с читателями — приятная обязанность популярных авторов.

**Очень каверзный вопрос: как вы оцениваете свое творчество в целом? Вклад в нашу фантастику, в современную русскую литературу вообще?**

Как только мы ответим на этот вопрос — сразу же перестанем писать книги. Поэтому разрешите отмолчаться. В ваших же интересах.

**Считаете ли вы это достаточным? Или, возможно, думаете о других величинах?**

Не думаем — пробуем. Все время. От эпоса — к комедии. От фарса — к музыкальной драме. От романа — к рассказу. От баллады — к повести. С неба — на землю. Так и живем. Написать хороший рассказ — величина не меньшая, чем написать популярный роман о шести главах, двенадцати хоботах.

**В последнее время фантастика и киноиндустрия (включая телевидение) соприкасаются все теснее, явно наблюдается тенденция. Обещанные и уже готовящиеся экранизации “Трудно быть богом”, романов Лукьяненко и Перумова, “Волкодава” — хорошие тому примеры. Почему ничего не слышно о съемках “Герой должен быть один”, “Путь Меча” или “Бездны Голодных глаз”? Ведь это очень богатый материал!**

Начнем с того, что к нам еще не поступало реальных предложений об экранизации. Возможно, кино- и телепродюсеры не считают книги Олди оптимальным материалом для кино. Или просто их не читают. Были кое-какие разговоры о сериале по “Пути Меча”, но тут уж отказались мы. По поводу такого сериала мы в свое уже время высказались в романе “Дайте им умереть”, и вообще — искренне не любим сериалы. Так что когда (если) поступят соответствующие предложения — тогда мы и сможем сказать что-то определенное. Сами же активных действий на этом поле не предпринимаем.

Олег любит исполнять под гитару собственные песни...

...а Дмитрий любит пиво, а также пение Олега.

**Вы не считаете это важным?**

Важным? Вряд ли. Для нас куда важней та книга, которую мы пишем в каждый данный момент. Интересным? Увлекательным? Да, разумеется. Но не настолько, чтобы отставить книгу и начать заниматься авто-кино-менеджментом.

**Логично. Насчет пассивности представителей киноиндустрии: как вы считаете — не в том ли дело, что ваши романы кажутся продюсерам слишком сложными контекстуально, сюжетно, стилистически?**

Трудно сказать. На белом свете масса тонких, умных, опытных режиссеров. Но мы не уверены, что серьезный фильм “Герой должен быть один” или “Нам здесь жить” сможет быстро окупиться. А для продюсера окупаемость — все-таки один из главных критериев.

**В последнее время повсюду в индустрии развлечений (куда, как ни парадоксально, входит почти любая форма творчества) происходят процессы глобализации. По сути, это тема отдельной статьи — постепенное объединение фантастики, ролевых, настольных, компьютерных игр и игрушек, кино — в единое целое. На глазах у нас происходит взаимопроникновение и жанров, и, больше того, рождаются смежные жанровые продукты.**

**Как это может отразиться на литературе? И какими вы видите свои собственные действия в рамках этого процесса?**

Мы к этому спокойно относимся. Частично участвуем — сейчас ведется подготовка компьютерной игры “Троянская война”, где во многом основой послужили книги Олди и Валентинова “Одиссей, сын Лаэрта” и “Диомед, сын Тидея”. Вполне возможно, что в результате получится вполне приличная игра — или ничего не получится вовсе. Правда, здесь во весь рост встает неизбежность — упрощение. Этические, философские, нравственные моменты — в игре для них мало места, там они почти не востребованы. На литературе, как нам кажется, это отразится слабо. Найдется куча авторов, которые возьмутся писать сценарии и локации. И останутся авторы, которые продолжат писать книги. Обычные книги. Как всегда.

*Более подробная информация о Г. Л. Олди и его творчестве — на авторской страничке по адресу:* ***http://www.rusf.ru/oldie*** ◆

# ВЕРХОМ НА РАКЕТЕ

## Жанр космической оперы

**В современной фантастической литературе немало направлений: научная фантастика (часто сокращаемая до "НФ"), фэнтези, киберпанк, юмористическая фантастика... Критики, выделяя из этих жанров более и менее серьезные, зачастую пренебрежительно относятся к одному из самых читаемых — к фантастике боевой, или космической опере, как ее называют за сериальность, по аналогии с телесериалами — "мыльными операми". Однако читателя, по какой-то неведомой критикам причине, больше интересует содержание новой книги любимого цикла, чем их субъективные рецензии... Прежде чем ругать весь жанр в целом, следует разобраться, что он из себя представляет.**

**Это — просто "космическая опера", особый поджанр фантастики, характеризуемый безудержным полетом фантазии и откровенным, принципиальным пренебрежением к достоверности излагаемого.**

***Борис Стругацкий***

С делением литературы на роды и виды всегда была, что называется, беда. Чтобы не вносить свою лепту в путаницу и неразбериху, сразу условимся не давать четких определений. “Они ведь все, очкарики, такие. Им главное название придумать. Пока не придумал, смотреть на него жалко, дурак дураком. Ну а как придумал какой-нибудь гравиконцентратор, тут ему словно все понятно становится, и сразу ему жить легче,” — иронизировали братья Стругацкие в “Пикнике на обочине”. Не будем уподобляться — будем работать с тем термином, что у нас есть. Есть у нас понятие “космическая опера”, к которому фантастоведы уже успели отнести (не всегда аккуратно) немаленькое количество литературных произведений. О художественном уровне этой литературы мы говорить не собираемся, не желая отнимать хлеб у вышеупомянутых критиков. А говорить будем об истории возникновения и отличительных чертах явления.

### Марсиане на тропе войны

Я склонен рассматривать космическую оперу, как приспособившийся к новому времени жанр приключенческого романа. Наша опера среди непосредственных предков имела авантюрный и исторический виды романа (что часто одно и то же, благодаря смеси самих видов). Добавленный в автоклав фантастический ингредиент в виде пары инопланетных монстров, космического корабля и новейших средств для выживания в агрессивных атмосферах (от скафандра до модернизированного “смит-и-вессона”) привел к появлению нового жанра, достаточно жизнеспособного, если судить по прилавкам книжных магазинов.

В жанре давно появились свои классики, свои поджанры и подвиды. Не без оснований принято считать специалистами и даже отцами-основателями космической оперы Эдгара Райса Берроуза, Эдмона Гамильтона и Эдварда Эльмара “Дока” Смита. Причем первые двое взялись за дело столь масштабно, что Э. Гамильтон даже дошел до сознательной самопародии, высмеяв в рассказе “Невероятный мир” штампы жанра, формированию штампов которого он сам посвятил немало сил и времени.

Это они, отцы-основатели, поняли, что на планете Земля писателям авантюрных книг ловить уже нечего и некого. Настоящему герою без страха и упрека, но с большим благородным сердцем, развернуться по-настоящему негде. А потому авторы отправили его за счастьем, вечной жизнью, большими деньгами, любовью красоток, словом, за головокружительными приключениями в открытый космос.

Для начала — в пределах Солнечной системы. Луна, Венера и Марс просто-таки требовали, чтобы фантазия писателей разместила на бескрайних просторах видимых в телескопы планет разнообразные народы. Эти народы либо изнывали под гнетом узурпаторов, тиранов и самодуров, либо реализовывали жестокие планы агрессии на беззащитную Землю, где хотели, опять же, узурпировать власть и тиранить земное население. В дальнейшем та же самая фантазия авторов перенесла действие многотомных фолиантов к другим солнцам и планетам. Жанр расцвел и заколосился циклами — о марсианах, о ленсменах, о звездных королях и капитане Фьючере, наконец.

### Старый герой нового времени

Уже первые романы, публикуемые в лучших традициях детективных новелл по частям (несколькими томами) вызвали немалый интерес читающей публики. Герои этих произведений изменились внешне (по сравнению с авантюрными прототипами),

Отцы-основатели: Берроуз, Гамильтон, Док Смит.

не претерпев существенных изменений внутренних. Это опять были давно полюбившиеся, но слегка поднадоевшие благородные разбойники рыцарских романов и вестернов. Из средневековых городов, с океанских просторов и прерий они вырвались в космос. И обрели второе дыхание в космическом вакууме и атмосфере других планет, не всегда здоровой для человека.

Впрочем, научные тонкости писателей интересовали мало. Важен был антураж, экзотика окружения, внешние побрякушки и мудреные названия, доселе не употреблявшиеся. На вооружение взяты новые материалы с мудреными, но почти земными ("ультралиддит", "келимит") именами, новое оружие (модификации "Разрушителя") и даже новый типаж героя. Из материалов изготавливаются скафандры и звездолеты, оружием можно уничтожать целые армии и звездные системы, а сам персонаж уже не авантюрист и не джентльмен удачи. Теперь он — уволившийся в запас офицер регулярной армии, или журналист, или, реже, молодой ученый. Вне зависимости от профессии герой красив суровой мужской красотой, мускулист, уделяет внимания спорту, предпочитая шахматам бокс, стрельбу и фехтование. Непонятно, когда персонаж успевает, помимо тренировок, читать умные книги, заниматься наукой (для общего развития), шляться по барам, и, собственно, работать — в газете, лаборатории или воинской части.

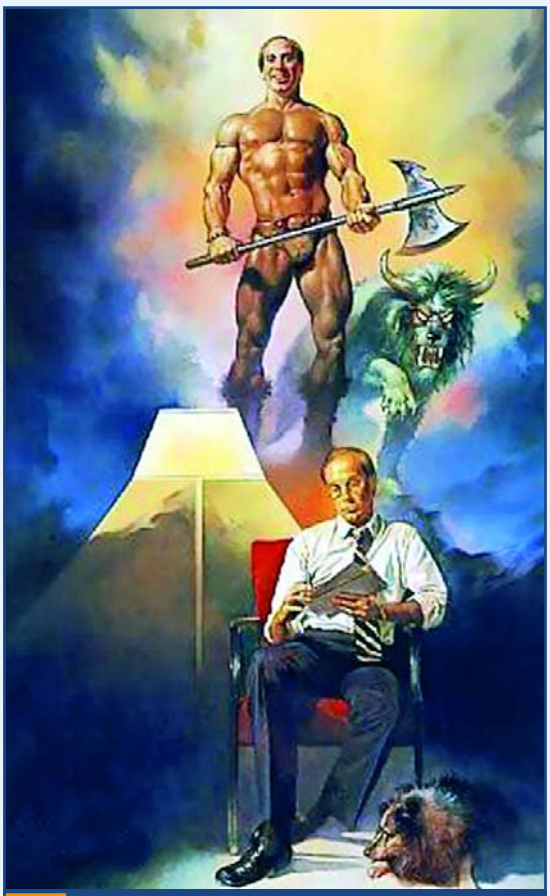
А читатель и не обязан этого понимать! Он должен восхищаться количеством дарований героя и ощущать себя где-то в чем-то ему сродни. Представить себя в шкуре персонажа совсем несложно, потому что автор пишет не об очередном заморском принце, а о простом парне с Пятой авеню, которому выпала сомнительная удача сражаться за честь инопланетной принцессы или решать судьбы никому не нужных звездных империй.

## Полеты на дрынолетах

У выдуманных миров космической оперы есть неповторимая общая черта. Высокие технологии уживаются с вполне архаичным социальным устройством описываемого общества. Получается этакий космический Камелот, в котором рыцари отправляются на поиски Грааля не в седле верного скакуна, а в удобном кресле пилота межзвездного крейсера. Представьте

себе героя вестерна на борту пиратского галеона, со световым мечом на боку и учебником квантовой физики под мышкой. Впрочем, учебник не обязателен, но строго обязательно, чтобы галеон мог летать меж звезд со сверхсветовыми скоростями, а его пассажиры всегда оставались бы живы. Вот, собственно, наиболее распространенное и, я бы сказал, каноническое (и слегка *конан*ическое) представление о жанре космооперы. Подходит оно как для трудов зарубежных зачинателей жанра, так и для классики советской литературы — "Аэлиты" Алексея Толстого.

Есть и еще одна интересная жанровая черта. Персонаж эпохального романа Э. Р. Берроуза "Принцесса Марса" попадает на Красную планету весьма невразумительно. То ли он вообще умер и воскрес на новом месте, то ли впал в транс и перенесся в пространстве, как в свое время уже переносился (правда, во времени) прямиком ко двору короля Артура один небезызвестный янки из штата Коннектикут. Герой не менее важного для жанра космооперы романа Э. Гамильтона "Звездные короли" в мир далекого будущего и галактических империй транспортируется в результате почти научного эксперимента, также отдающего мистикой и авторским произволом. И только супермены А. Толстого полетели на Красную планету на вполне материальном космическом корабле, используя новейшие разработки научного гения, пока малоизвестного инженера с лосиной фамилией. Неужели сказывается материалистическое мировоззрение, без которого представить себе советскую книгу невозможно? Только ли? Герои американских коллег самозабвенно отдаются приключениям, для них поменялся лишь антураж.



Так Б. Вальехо видит читателя космооперы.

Главный герой "Звездных королей" вообще рад (хоть и напуган поначалу) побыть принцем — еще бы, после работы страховым агентом на матушке-Земле! Это мечта маленького человека, прекрасно выраженная в известной картине Бориса Вальехо. На ней узкоплечий лысеющий джентльмен в очках, сидя в мягком кресле, под которым свернулся малокалиберный пушистый домашний пес, читая нечто с листа бумаги, представляет себя атлетом с мощным мускулистым голым торсом, большим топором в больших мускулистых руках, крепко стоящим на крепких мускулистых ногах, у которых угрожающе застыл крупный лохматый зверь собачей породы.

А вот персонаж Берроуза продолжает ту же воинскую службу (он был солдатом на Земле), только на другой планете, и, волею обстоятельств, здорово повысившись в звании. Более никаких изменений в характере, мировоззрении и моральном облике героев не происходит, зато нам показывают карьерный рост и смену места службы. Это значит, герои практически не меняются, попав в фантастические обстоятельства. То же самое — с красноармейцем Гусевым: он начинает на Марсе форменную революцию. Он ее начал бы где угодно, хоть у пчел в улье, хоть у муравьев в муравейнике.

Из сравнения этих, на первый взгляд, разных произведений, получается, что важны в них прежде всего аксессуары — то есть сочетание фантастического оружия и старого канона от Александра Дюма, Рафаэля Сабатини и Карла Мая. Качественного, знакового изменения нет и в быте персонажей. Зато количественные преобразования должны захватывать дух. Если империя — то не страна, а целая планета, или система планет, или даже Галактика. Скорости космических кораблей и расстояния, на которые они летают, соответствуют размаху Империи. Оружие, если и не всегда — массового поражения, то обязательно — страшной убойной силы.

Кстати, роман Толстого, несмотря на свою увлекательность и космооперный антураж, гораздо ближе к научной фантастике и зарождающейся ее разновидности — фантастике космической. Пусть автор мало внимания уделяет тонкостям организации полета на Марс, зато он делает это красочно и наукообразно. Скупые упоминания о научных данных призваны сделать картинку реальной, живой, создать иллюзию важности не приключений, как таковых, а важности уникального научного эксперимента.

## С шашкой наголо

Традиция космической оперы хоть и сформировалась на Диком Западе, но и у нас в эпоху зарождения жанра появились вписывающиеся в него произведения. Выйдя в период 20-30-х годов XX в., они не вошли в историю благодаря активному вмешательству цензуры и прочему давлению идеологических ценностей. Кто сейчас помнит и знает имена авторов и названия российских космических опер того времени, кроме специалистов? Кроме Алексея Толстого с "Аэлитой" и назвать-то некого, а ведь были фантасты, были их книги.

Думаю, что не только нынешним двадцатилетним, но и их папам-мамам вряд ли что говорят имена Богданова, Гончарова, Муханова — все это современники Толстого. Роман Александра Богданова "Красная звезда" (написан в 1908 г.) ближе к жанру утопии, но попробуйте мне доказать, что в космоопере нет места утопии. Пронизанные революционным духом романы Виктора Гончарова ("Межпланетный путешественник") и Николая Муханова ("Пылающие бездны"), конечно, нельзя отнести к шедеврам литературы, но знать историю советской космооперы настоящим фанатам фантастики полезно. Если произведения Богданова еще можно найти в относительно свежих изданиях (хотя и придется побегать по библиотекам), а его труды изучаются в гуманитарных ВУЗах, то с творческим наследием Гончарова и Муханова ознакомиться затруднительно. Даже с помощью Интернета. А в страшные 1940-е годы, когда вышла из печати эпопея о Джоне Гордоне, Советской России было, мягко говоря, не до фантастики звездных просторов...

А вот у коллег из-за океана, конечно, важнее приключения. Отсюда и необязательность научного обоснования перемещений в космическом эфире, принципа действия приспособлений и оружия. Автору надо, чтобы непонятные излучатели, установленные на носу звездного крейсера, изничтожали пространство, чтобы марсиане использовали холодную энергию растений, чтобы на Марсе жили две малопохожие друг на друга расы... Раз надо — значит надо. Но мелкие различия в подтексте произведений — лишь исключение из правил. И в зарубежной, и советской фантастике 20-30-х годов мы видим общие черты. Именно в них проявляются признаки жанра.

## В гостях у сказки

Когда эпоха основателей космооперы закончилась (1950-е годы), интерес читателей перекинулся на НФ — на фантастику ближнего прицела и детективного толка. Жанр на некоторое время впал в спячку, чтобы в дальнейшем вновь расцвести пышным цветом. Правда, цветы эти были уже другой формы и пахли иначе. Сказалось влияние научно-популярной литературы и фэнтези.

Сказочный элемент и ранее был немаловажен при описании приключений звездных рыцарей. Короли и королевы с принцессами появились в космической опере не столько из авантюрно-исторического романа, сколько из сказок. А жукоглазые монстры, намеревающиеся то ли съесть принцесс, то ли вступить с ними в противоестественные (с точки зрения принцесс) отношения, приходятся родственниками Черным колдунам, Кощеям Бессмертным и, разумеется, Драконам. Рыцарь в сияющем скафандре от такого же граальщика в сияющих доспехах существенно ничем не отличается.

А тут еще и кинематограф предложил свой вариант космической сказки, к тому же — очень успешный. В "Звездных войнах" мифологическая подоплека настолько неприкрыта, что за коллективное бессознательное зрителей можно не беспокоиться: каждый получит то, что сам ожидает. Космическая опера как современная сказка, разворачивающаяся не в декорациях прошлого (для этого придумали другой термин — фэнтези), а в декорациях будущего, отражала изменения в духовной жизни общества. Если уж Австралия и Великобритания заговорили о возможности регистрации новой религии — "Ордена джедай", то такая популярность старого сюжета в новых одеждах говорит об огромном потенциале.

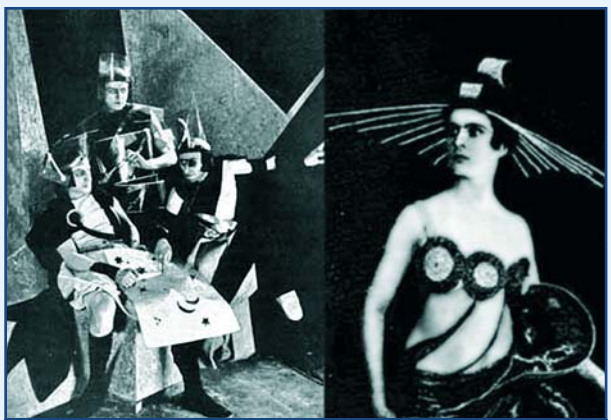
Тут мы опять столкнемся со сложностями классификации. Как справедливо заметил Кирилл Еськов, "автор решительно не понимает, почему космические приключения Командора-кремень-мужика, Стажера-недотепы и Ксеносоциолога-красавицы-дзюдоистки, разносящих из бластеров киборгов-убийц, дабы не дать Тоталитарной Империи Железной Звезды пустить в ход Большой Схлопыватель Пространства, есть "НФ", тогда как квест Рыцаря-кремень-мужика, Принца-нищего и Ведьмы-белой-и-пушистой, рубящих в гуляш раскосых гоблинов Черно-бурого Властелина, следует относить к принципиально иному жанру, фэнтэзи".

Современная космоопера практически чужда расизма и ксенофобии. Конечно, в ней, как и в фэнтези, как в любой сказке, есть место тварям, злобным по определению, видящим цель своей жизни в порче жизни другим. Но чаще всего речь идет о борьбе Добра и Зла внутри народа или индивида, в выборе своего Пути. Подобного влияния дальневосточной философии мы не встретим у творцов космоопер 20-40-х годов. Теперь акцент сместился. На первом месте не приключения, хоть без них и никуда, и даже не технические средства. На первом месте — индивид со своими страданиями, которые, конечно, неминуемо вызывают приключение. Новый супермен если и похож на мускулистого бронзовокожего красавца без царя в голове, то только на первых порах. Очень быстро его по этой голове стукнут физически или морально: прикладом тяжелого бластера, рукоятью светового меча или твердым доводом в философско-житейском споре, и придется герою проходить обряд инициации со всеми необходимыми ритуалами... То есть, перед нами хоть и супермен, и спаситель Мира, но... в будущем, когда осознает свой Путь. Старые герои 20-х годов рефлексией не отличались, без раздумий применяли имеющийся арсенал и сломя голову мчались спасать принцесс от насилия, а империи — от разрушения. Нынешний же супермен империю, как аппарат подавления свободы личности, наоборот, норовит разрушить. Так, для начала карьеры...

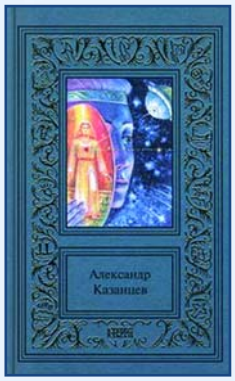
## Ждите нас, звезды!

Теперь переместимся к родным пенатам и окинем взором отечественных представителей жанра. Вначале упомянем роман "Фаэты" А. Казанцева. Хотя и прописывали книгу по ведомству космической НФ, да уж слишком много в нем от "Аэлиты" и псевдонаучных приключенческих романов 20-30-х годов XX в. Любимая красная планета, прекрасные марсианки, жестокие злодеи, громкие научные гипотезы и шпионско-авантюрный сюжет, с неизменным "наши победили!" в конце дают право трактовать похождения землян и фаэтов как махровую космооперу. Что является комплиментом роману.

В 80-е годы мы наблюдали интересную реинкарнацию космической оперы на русской почве. Но после эпопеи Сергея Снегова с громким соответствующим названием "Люди как боги" последовал период дли-



Экранизация романа Толстого. Ю. Солнцева в роли Аэлиты.




тельного затишья. И в тишине весьма громко прозвучал... нет, не "Выстрел из монитора" Владислава Крапивина. Заявил о себе "Лорд с планеты Земля" Сергея Лукьяненко.

Персонаж, получивший позже титул Лорда, и на родной Земле отличался умом, сообразительностью, крепкой мускулатурой и, в целом, хорошей физической подготовкой. Но попав в положение, сходное с тем, в котором оказались упомянутые герои Э. Гамильтона или Э. Р. Берроуза, он и ведет себя иначе, и выглядит гораздо большим лопухом. В связи с чем он вынужден импровизировать, развиваться, попутно используя свое варварство на благо себе и делу Добра (как ему сказали). Сей супермен романтичен, ироничен (в том числе и самоироничен, что для его предыдущих воплощений было немыслимо!), способен колебаться при принятии решений, испытывает неуверенность в себе и оказывается довольно щепетилен в выборе средств достижения цели. Однако в критической ситуации он уже ничем от берроузовского Эрика Джона Старка и, например, говардовского Конана (варвар же!) не отличается. Дерзнувшие встать у него на пути становятся трупами. Если немного из другой оперы, не космической — "Видно было, где он шел"...

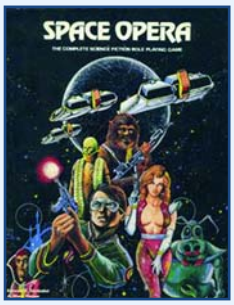
При всем при том герой частенько иронизирует над своим положением, над тем, что попал в космическую оперу! Требуемый жанром пафос постоянно снижается авторскими комментариями и нестандартными, перевернутыми с ног на голову вариантами разрешения канонических жанровых задач.

Важной становится не только личность главного героя, его душевные терзания и обогатившийся внутренний мир, но и идея (порой даже не одна), каковой пребывание на страницах сугубо развлекательной литературы долгое время было заказано. Идей (пусть и в зачаточной форме) может быть много: толерантность, прикладной гуманизм, ответственность...

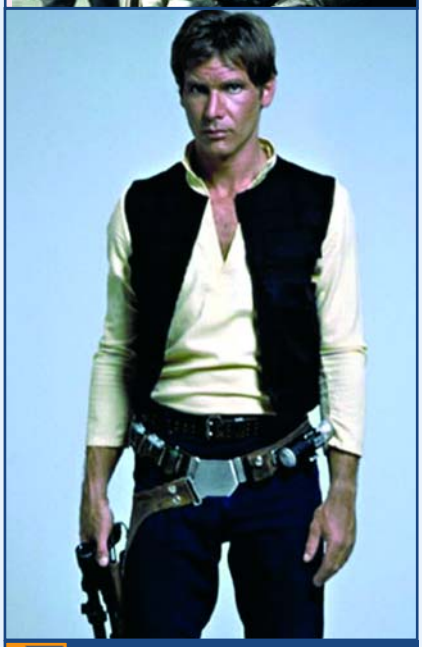
Такого углубления не избежал и Роман Злотников в своей трилогии, открываемой романом "Шпаги над звездами", написанной не то что по канонам, а почти по лекалу традиционной космической оперы; правда, в его версии больше заимствований из романов Р. Сабатини. По крайней мере, поначалу, а потом во всей красе развернется многофигурное полотно в духе "Звездных королей", но не в пример масштабнее и красочнее. Литературные вселенные изрядно расширились к началу XXI века по сравнению с первой половиной века двадцатого.

## О скитаниях вечных и о Земле

По мнению В. Ревича, жанр космической оперы ничем новым нас порадовать не способен. Однако, как это бывает со многими значительными явлениями культуры, пропасть в прошлом этот отпрыск фантастической литературы не собирается. Ему есть о чем вспомнить и чему поучиться у других. В этой статье ни слова не сказано о творчестве Френсиса Карсака, Роберта Асприна, Лоис Макмастер Буджолд, Стивена Дональдсона, Орсона Скотта Карда, Барри Лонгиера, Майка Резника, Джека Венса (который без стеснений назвал один из романов "Космическая опера"), Френка Херберта, Ольги Ларионовой, Генриха Альтова, Ивана Ефремова. Не владея четвертым измерением, нельзя объять необъятное. Из российских авторов, обративших взор от псевдосредневековья и дремучих лесов в звездные дали, я также выделю Сергея Синякина, Владимира Васильева, Алексея Барона, Александра Громова.




Если учесть, что каждый автор в состоянии написать не одну, не две, а *очень много* книг об одном и том же герое или мире, то разумно предположить две вещи. Во-первых, в одной статье обо всех, как ни старайся, не расскажешь. Во-вторых, обилие авторов, пашущих ниву космической оперы и возделывающих сопредельные огороды, указывает на новое рождение старого жанра. А появление откровенно юмористических произведений пародийно-философского и попросту хулиганского характера (уже



Фэнтези в будущем именуется космической оперой.

ставшие классикой рассказы Бориса Штерна о Бэле Аморе и, к примеру, "Чужой среди своих" Г. Л. Олди) свидетельствует о том, что не за горами уже и кризис, раз пародии появились...

Не буду останавливаться на книжных новинках, появившихся в последнее время, и вполне законно отвечающие космооперным требованиям, определенным в настоящей статье. Читатель без труда найдет новинки в бумажно-печатном (см., кстати, их анонсы в нашем журнале) или электронном варианте. Как видно, история совершила очередной виток и бесшабашные (на первый взгляд) герои снова в моде. Почему? Может быть, согласимся с Б. Н. Стругацким, чьи слова вынесены в эпиграф? Или с С. Лукьяненко, который заявляет: "Все направления фантастики — и космическая опера, и киберпанк, и галактический детектив — только формы. А вопрос не в том, какой формы сосуд, но в том, что ты в него поместил — воду, вино или уксус"? Писать стали лучше? Или читатель сделался менее разборчив? Вопросы, над которыми, на мой скромный взгляд, стоит подумать.

Один господин, входящий в фантастические круги, примерно так ответил на вопрос о том, верит ли он в летающие тарелки: "В двенадцатом веке видели Град Небесный и ангелов светозарных, в двадцатом — инопланетные космические корабли и пришельцев"... ◆

## Пираты Карибского моря / Pirates of the Carribean: The Curse of the Black Pearl

**Производитель:** Walt Disney
**Режиссер:** Гор Вербински
**В ролях:** Джонни Депп, Джеффри Раш, Орландо Блум, Кира Найтли, Джонотан Прайс, Джек Дэйвенпорт

**Сюжет:** Бюджет этого фильма весьма велик, и составляет 125 миллионов. Учитывая, что он основан на известном диснеевском аттракционе, и отчасти является этаким ярким рекламным роликом к нему, не такие уж и большие затраты, ибо окупится в любом случае. Сюжет картины довольно линеен, как обычно бывает в приключенческих картинах такого рода. Много лет мертвые пираты, обреченные на вечные муки, стерегли фантастические сокровища. Пропажа медальона из сокровищницы вынудила их (уже полуистлевших скелетов) пойти штурмом на Порт-Рояль и вернуть оберег вместе с заложницей — дочерью губернатора острова Элизабет.

Отважный капитан Джек Спэрроу (Джонни Депп) снаряжает команду, чтобы поквитаться с отвратительными разбойниками. Уилл, возлюбленный Элизабет (любимец публики Орландо Блум — Леголас) присоединяется к этой команде, и они вместе отправляются на встречу приключениям. Вот ради этих приключений фильм и сняли, и их мы, затаив дыхание, ждем.

**В кино:** с 21 августа
**Статус:** Старое доброе, так давно нас не навещавшее, захватывающее приключенческое кино.

## Джиперс Крипперс 2 / Jeepers Crippers 2

**Производитель:** United Artists, American Zoetrope
**Режиссер:** Виктор Сальва
**В ролях:** Джонатан Брек, Рэй Уайз, Трэвис Шиффнер

**Сюжет:** Не убив стильное чудовище с плащом и шляпой (не хватает лишь острой мушкетерской шпаги) в первой части, создатели оставили прекрасную возможность продолжить его похождения во второй (и в последующих?). Обладатель красивых глазок мальчика из предыдущей серии, тем не менее, все такой же злодей. По крайней мере, школьный автобус, полный ребят-баскетболистов, их тренеров и симпатичных болельщиц, заглохший на пустынной дороге, испытает это на собственном опыте. Ребята будут защищаться своими скромными силами от бродящего монстра непонятного происхождения — все под ту же жизнерадостную музыку старой песенки. Так как пули на него не действуют, и крестные знамения тоже — вообще совершенно непонятно, чем его брать. И вполне может оказаться, что в результате из несохраненных шкурок школьниц дядька в шляпе сделает себе симпатичную кожистую подружку. Может, оно и к лучшему...

**В кино:** со 2 октября
**Статус:** Предположительно стильный фильм ужасов.

## Лига выдающихся джентльменов / The League of Extraordinary Gentelmen

**Производитель:** 20th Century Fox
**Режиссер:** Стивен Норрингтон
**В ролях:** Шон Коннери, Ричард Роксбург, Пета Уиллсон, Насредин Шах, Тони Каррен, Стюарт Таунсенд, Шейн Вэст

**Сюжет:** Вне всяких сомнений, это удивительный и выдающийся фильм. В первую очередь, своей мыслью: в эпоху викторианской Англии несколько литературных героев с мировым именем решают спасать мир. Герой романов Р. Хаггарда Алан Куотермейн, Минга Харкер из "Дракулы" Брэма Стокера, Хьоули Гриффин из "Человека-невидимки", доктор Джекил/Мистер Хайд, Капитан Немо и даже повзрослевший Том Сойер, которых дополнительно представлять не надо — и многие, многие другие, включая, например, профессора Мориарти.

Компания предстанет перед зрителем во всей красе, зачастую в отретушированных и кокетливо видоизмененных обликах (под модную современность). Сюжет уже назван выше, конкретизация его не имеет значения, главное в фильме — взаимоотношения героев. Эта смесь стилистических изысков и комического, доведенного иной раз до абсурда. Несомненно, нас заставят не единожды дрогнуть от хохота, испытать чувство благоговения или ностальгии, даже если мы не поклонники викторианской Англии и немного смыслим в лицах и событиях этой замечательнейшей культуры.

Все эти герои въелись в наше сознание еще при Советском Союзе, и будут сидеть там мини-

мум поколения три, не уступая напору Нео и Поттеров. Спасибо Алану Муру, в свое время создавшему комикс, отличный от паукообразных суперменов, и настолько утонченный, чтобы, будучи экранизованным, подарить нам зрелище.

Съемки были очень непростыми, сопровождались большим количеством неожиданных трудностей — тем сильнее наше ожидание премьеры этого необычного и многообещающего проекта.

**В кино:** со 2 октября

**Статус:** Возможно, культ и уж точно полукульт, но это будет ясно позже. Пока же — захватывающие приключения в викторианском стиле.

## Другой мир / Underworld

**Производитель:** Subterranean Productions, Underworld Productions, Lakeshore Entertainment

**Режиссер:** Лен Уайзман

**В ролях:** Кейт Бекинсэйл, Скотт Спидмэн, Шэйн Бролли, Майкл Шин, Билл Найи, Эрвин

Ледер, Софиа Майлз

**Сюжет:** "Underworld" — это ожидаемый фильм, на который многие любители фантастики возлагают свои надежды. Идея близка игре **Vampire The Masquerade**, одной из самых популярных ролевых систем: в современном мире, оказывается, уже столетия и тысячелетия идет тайная война темных кланов, живущих за спинами людей. Вампиры и оборотни ведут непримиримую борьбу за свои охотничьи угодья и питательную среду — человечество. Извечное противостояние в одну прекрасную ночь осложняется неожиданно вспыхнувшим чувством вампирши и оборотня друг к другу. Вопреки тысячелетней традиции, чувство их далеко от ненависти, точнее, прямо ей противоположно — враги влюбляются, и это грозит неминуемыми осложнениями по всем фронтам.

Ромео и Джульетта расы монстров, да еще и во мрачном техногенном антураже — сцепление весьма интересное. Хочется знать, конечно, много ли удастся из него выжать создателям, но в будущее нам заглянуть не дано ("Есть многое на свете, друг Горацио..."). Предполагаются антуражные батальные сцены в стиле "Блэйда", в том же количестве. Но будет ли что-то помимо них?..

**В кино:** с 16 октября

**Статус:** По теории вероятностей это будет, скорее, лишь фильм месяца, скрашивающий ожидание третьих частей "Матрицы" и "Властелина Колец". ◆

Антон Карелин (kaas@rolemancer.com)

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

# КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ

## Медальон / The Medallion

**Производитель:** Emperor Multimedia Group

**Режиссер:** Гордон Чан

**В ролях:** Джекки Чан, Ли Эванс, Джон Риз-Дэвис, Джулиан Сэндс

**Сюжет:** Джекки Чан решил тряхнуть стариной, и на смену спецагентам да wild-wild-вестовым рыцарям сыграть героя эпической fantasy, но с элементами ужаса и готики. В "Медальоне" он станет бессмертным мстителем, вернувшимся с того света. Что, страшно? Спешим успокоить — это, конечно, напоминает "Ворона", но будет *гораздо* смешнее. Герой Джекки, как обычно, молотит налево-направо плохих парней, используя все подручные средства (включая Джона Риз-Дэвиса), но теперь все это с налетом мистики (вот уж чего не могу себе представить, так это мистического Дж. Чана). Что по этому поводу думает Риз Дэвис? "Только не за бороду!".

**Премьера в России:** 11 декабря 2003

**Статус:** Очередная лента с Джекки Чаном, конечно!

## Фредди против Джейсона / Freddy Vs. Jason

**Производитель:** New Line Cinema вкупе с мелкими компаниями

**Режиссер:** Ронни Ю ("Невеста Чаки")

**В ролях:** Роберт Энглунд, Кен Кирцингер, Джейсон Риттер, Моника Кина

**Сюжет:** Что всегда удивляет в американцах, так это умение взять совершенно непредставимое, порой даже идиотское смешение (Терминатора с комедией, Кинг-Конга с Питером Джексоном...), и превратить его если не в конфетку, то в лакомый кусочек, который хочется посмот-

реть, даже если наперед знаешь, что 90% шансов за то, что окажется он полной ерундой. Этот фильм, как ясно по названию, представит собой противостояние двух адептов мрака: Фредди Крюгера и Джейсона из тринадцатых пятниц. Что они между собой не поделят, каким образом будут колбаситься, пока неизвестно и представляет из себя занимательную головоломку для ожидающих. Наверное, будут соревноваться в изощренности способов убийства несчастных обывателей очередного американского городка.

Судя по известным фамилиям актеров, нас ждет прямо-таки шедевр занимательности, переворачивающий все представления о формате жанра, последователь таких блокбастеров, как "Бэтмен против Тварей из космоса" или "Глубинные ананасовые черви против Лимонадного Джо". Только представлю себе столкновение двух титанов ужастика, сразу хочется схватить трубку и набрать 911. Заранее.

В ожидании титанов полуистлевшего наследия 80-х не забудем и ожидаемых позже **Alien vs Predator**. Но о них в другом номере.

**Мировая премьера:** 15 августа 2003 года

**Статус:** Скорее всего, крупнофуфельное фуфло, косящее под ужастик, № 4527. Но маленький шанс, что стильный полустебный триллер с чувством стиля, наподобие "Джиперс-Криперс".

## Очень страшное кино 3 / Scary Movie 3

**Производитель:** Dimension Films, Miramax Films

**Режиссер:** гроза всех сценаристов, режиссеров и актеров Дэвид Цукер (девиз которого все больше склоняется к перманентному "Эх, прокачу!")

**В ролях:** Анна Фэрис, Чарли Шин, Дениз Ричардс, Питер Бойл

**Сюжет:** Ну наконец-то! Долгожданная пародия на "Властелина Колец" и Гарри Поттера, "Знаки" и "Звонки", да и на все остальные "Звездные Войны". Хочется встать по стойке

смирно и одновременно в стойку собаки Джойки, истекающей слюной при виде сахарных костей. Трудно даже представить тот накал истерического гоготания, который в принципе может быть порожден смешением вышеуказанных фильмов и стереотипов кино — но так хочется!

Забавно видеть звездой третьей части Дениз Ричардс, после "Звездной пехоты" считавшуюся восходящей звездой. Бедняжку с девятнадцатого Бонда не берут ни во что интересное, но опуститься до подросткового жанросмесительного фарша с обилием толчкового юмора... Или это продюсеры решили повысить уровень серии кинопародий? Что же тогда, в четвертой части ждать появления постаревшей Ким Бэсинджер в роли Галадриэль и Клинта Иствуда, играющего Дамблдора?

**Премьера в России:** 25 декабря 2003

**Статус:** Культовый фильм, как часть первая, или пересоленая сладенькая масса коричневого цвета, как вторая. На что ставим?

## Троя / Troy

**Производитель**: Warner Bros., Village Roadshow Productions, Radiant Productions

**Режиссер**: Вольфганг Петерсен

**В ролях**: Брэд Питт (Ахилл), Эрик Бана (Гектор), Орландо Блум (Парис), Шон Бин (Одиссей), Питер О'Тул (Приам) и многие, *многие* другие.

**Сюжет**: Говорят, Стивен Спилберг, узнав, что съемки одного из величайших земных эпосов поручили создателю "Идеального шторма", откусил кусок собственной шляпы, а Том Круз, которого не взяли в Ахиллы по причине малого роста, пок-

лялся, что сам организует и снимет другую экранизацию мифов античности, где сыграет, не больше, ни меньше, Геракла. Все это, конечно, слухи, и слухами теперь земля полнится — еще бы! Замахнулись на огромное, извечное — на древний, культурообразующий миф. Услышав об этом, мы можем только ждать да гадать о том, что получится. "Иллиада" уже экранизировалась (итальянцами в 1956 г.), но теперь она заведомо снимается как блокбастер! Посмотрев на список актеров, понимаешь, что фильм просто обречен на успех. И, помимо радости за Шона Бина, которому наконец-то дали суперзвездную роль, испытываешь странное чувство восторженности напополам со страхом (кто их знает, что они наснимают на нашу голову?!). А потому единственным, остающимся после предварительного знакомства с проектом, оказывается спонтанное:

*Суровые боги Олимпа, сегодня мы вас призываем*

*На съемки священных историй Гомера античных!*

*Геройством и славой зажгутся экраны с названием "Троя" -*

*Так пусть же блокбастер получится, Небу всеравный!*

**Мировая премьера**: 20 мая 2004 года

**Статус**: Если ЭТО не станет культовым, Петерсену придется съесть шляпу! ◆

Антон Карелин (kaas@rolemancer.com)

# НОВИНКИ НА ВИДЕО И DVD

## Эквилибриум / Equilibrium, США 2002, VHS

**Режиссер:** Курт Виммер
**В ролях:** Кристиан Бейл, Тей Диггс, Доминик Перселл, Эмми Уотсон
**Жанр:** фантастика, экшн
**Статус:** попытка продолжить стилистические поиски, начатые "Матрицей", в смежной области.
**Дистрибьютор:** West Video

С самого начала "Эквилибриум" обвиняли в подражании "Матрице". Такое подражание, пожалуй, имеет место, но не как плагиат, а скорее как поиск в смежной области, попытка развить и продолжить. Попытка скорее неудачная, чем удачная — подкрепленная слабым сюжетом и сценарием, очень предсказуемыми ходами, отсутствием психологичности героев... но все же привлекательная.

Пожалуй, основная причина этой привлекательности — наличие авторского стиля, черно-белой минималистики: и в визуализованном городе будущего, и в экшн-сценах, которые здесь на самом деле хороши. Минимализм и эффективность — черта, присущая далеко не всем боевикам, а если она смешана с изобретательностью и наличием нового стилеобразующего элемента — смело записываем фильм в "must see". Бои в "Эквилибриуме" действительно серьезные, захватывающие, хотя и короткие, а найденное обоснование крутости героя, применяющего пистолетное като, впечатляет. Конечно, под конец крутость его становится необоснованно-пугающей, никак не связанной с сюжетом, но тут уж ругайте упомянутых сценаристов.

В США фильм не полюбили не только за подражательство уровнем ниже. Американцам не понравилась сама идея. Ведь развитая тоталитарная демократия не терпит намеков на тяжелеющее ярмо гражданского долга. А Джоны великой и свободной нации к подобным исследованием относятся со скрытым испугом, непониманием и неприязнью. Выдуманный плагиат и имеющая место слабина реализации здесь лишь поводы.

У нас фильм снискал гораздо более положительную оценку, что сделало его одним из лидеров продаж на пиратском рынке в весенний сезон. В середине сезона летнего ***Вест Видео*** выпустило ожидаемую лицензионку, которую, если вы поклонник фантастического кино и экшенов, мы советуем приобрести, а уж посмотреть — в любом случае.

## Аниматрица / The Animatrix, США 2003, VHS

**Режиссеры:** их достаточно много, и они недостаточно известные, чтобы перечислять их здесь
**Жанр:** фантастика, аниме
**Статус:** разноцветное дополнение к культу, неожиданно ставшее культовым самостоятельно
**Дистрибьютор:** Премьер Видео Фильм

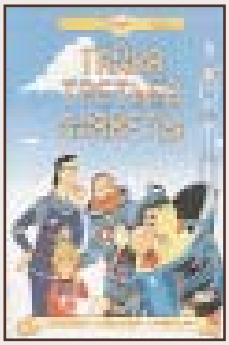
Идея расширить рамки культа и разнообразить его таким вот образом, безусловно, близка к гениальности. На самом деле, автору Масяни, Олегу Куваеву, у которого многочисленные незнакомцы регулярно заимствуют героиню в личных целях, и, например, Джорджу Лукасу (вспомните "официальный трейлер" второго эпизода, смонтированный поклонником) такой изящный ход даже и не снился. А зря. Ведь девять лент, снятых различными авторами и режиссерами со всего мира, загоревшимися возможностью вложить крупицу своего мироощущения в достройку той апологии ирреальности, какой является "Матрица", по сути, раскрывают ее границы шире, чем сама "Перезагрузка". Создают разноплановый контент, которого совершенно не ждали, но который пришелся очень кстати.

Будучи авторизованными Вачовски и редактированными ими в отдельных случаях, по большому счету, это лишь фэнское творчество, просто другого уровня, а потому другого качества и размаха. По уровню, как это ни парадоксально, мультики в целом превосходят сам фильм. Хотя, быть может, это и естественно. Ведь ленты — совершенно разные по стилистике и даже по жанровой принадлежности. Если некоторые являются сюжетно-дополняющими ("Полет Осириса", "История этого парня"), а другие — сюжетно-раскрывающими ("Второе возрождение", повествующее о том, как начинался конфликт между людьми и машинами, как создавалась первая Матрица), то третьи — вообще к сюжету никакого отношения не имеют, а лишь раскрывают философскую идею Матрицы, ирреальной реальности, поворачивая ее другими гранями. Причем иной раз настолько удачно (лично мне больше всего понравился мультфильм "Beyond"), что как художественное произведение превосходят оригинал.

Смотреть это чудо обязательно, иметь, если вы даже не поклонник цикла Вачовски, вполне возможно. Главное — не воспринимать картины буквально, ибо все они, кроме "Полета Осириса", очень метафоричны. Особенно это касается обеих частей "Second Renaissance" и новеллы о том, как люди изменяли психологию роботов, подключая их к своей, "человеческой" Матрице.

## Тайна третьей планеты, СССР 1981, DVD

**Режиссер:** Роман Качанов
**Жанр:** фантастический полнометражный мультфильм
**Серия:** Золотая коллекция анимации
**Выпуск:** Крупный план/Союзмультфильм
**Звук:** русский Dolby Digital 5.1, русский mono
**Без субтитров**



О, сколько мы ждали этого — и чудо наконец случилось! Красивый, иронический и изящный мультфильм Качанова по повести Кира Булычева, с ненаглядной Алисой, любимицей нации — что может быть интереснее?!. "Птица Говорун отличается умом и сообразительностью!". "А хотите, я его стукну? Он станет фиолетовым в крапинку!". От этих слов любитель отечественной фантастики размягчается и тает, причем остановить этот процесс невозможно.

О качестве издания. На этом DVD изображение очень хорошее, сравнивать его с кассетно-пленочными носителями и имевшимися до его выхода mpeg4 просто смешно. Очень четкие цветовые границы, равномерность однотонных областей, как и полагается мультику, рисованному в классической традиции "Ну, погоди!". В дополнение к самому подарку идут бонуса, которые здесь и неожиданны, и в то же время к месту. Это два фантастических мультфильма: "Контакт" (по Р. Силверсбергу) и "Перевал", так же снятый по повести Булычева. Мы помним и то, и другое, а потому любому коллекционеру это — как две золотые рыбки в купленном новом аквариуме. Также на диске присутствуют биографические справки и фильмографии создателей всех трех мультфильмов, для сравнения качества даны эпизоды, включающие кадры до и после реставрации. Есть фотоальбом с кадрами из "Третьей планеты" ("скринов понарезали") и текстовый список анонсов. Меню анимировано и озвучено (довольно мило), а детей внутри упаковки ждет сюрприз — книжка-раскраска с героями популярных советских мультфильмов.

Резюмируя, нужно сказать, что те, кто подобную красоту пропускает, не то, чтобы недостойны зваться любителями отечественной фантастики, но в сан паладинов посвящены не будут никогда. ◆

## Все новинки видео за последнее время

Аниматрица (Animatrix, США 2003) — фантастические мультфильмы, Премьер Видео Фильм
Возвращение реаниматора (Beyond Re-animator, США 2003) — мистика/ужасы, Pyramid
Дракула 2: Вознесение (Dracula 2: Ascension, США 2003) — мистика/ужасы, West Video
Звонок 0 (Ring 0: Birthday, Япония 2000) — мистика, Союз-Видео
Звонок 2 (Ring 2, Япония 2000) — мистика, Союз-Видео
Порождение ада (Hellborn, США 2003) — мистика, Екатеринбург Арт
Пятница, 13 (Friday, the 13th, США 1980) — мистика/ужасы, Премьер Видео Фильм
Эквилибриум (Equilibrium, США 2002) — научная фантастика, West Video

Антон Карелин (kaas@rolemancer.com)

# СПОРЯ С ОРАКУЛОМ

## Между Matrix Reloaded и Matrix Revolutions

**Появление "Матрицы" изменило общественный взгляд на кинофантастику в частности и жанр научной фантастики в целом. Оказалось, что развлекательная картина может содержать глубокий сюжет с философским подтекстом, все перипетии которого не становятся очевидными даже после третьего просмотра.**

**Ожидали, что вторая "Матрица" все расставит по полочкам, но — не тут-то было...**

Новый виток культового хита от Warner Brothers прошел по экранам мира, просмотрен и обдуман со всех сторон. Создателям перемыли косточки, расхвалили и разругали в пух и прах. Сборы падают, что показывает четкое неприятие большинством аудитории "уровня заумности", допущенного авторами. Действительно, большинство негативных откликов о фильме и многие из позитивных упрекают Вачовских в излишней запутанности сценария, пафосности в изложении простых вещей. Однако, когда читаешь отклики и любителей, и профессиональных рецензентов, часто заметно, что сюжетные линии трилогии на деле недопонимаемы. Гипотезы, объясняющие подоплеку происходящего, очень противоречивы — то пестрят утверждениями о скудности и в то же время совершенной заумности сюжета, то ссылаются на мелькнувшие в кадре граффити, якобы намекающие на истинный смысл — в общем, впадают в крайности. Тогда как на самом деле все происходящее рассказано с экрана, в основном, честными трудягами-программами, которые не умеют врать, и поводом для огульного домысливания является лишь невнимательность зрителя или упорное нежелание вникать.

К тому же, судить по фильму с одного просмотра просто невозможно, даже если зритель семи пядей во лбу (тоже режиссерский замысел). Даже и со второго раза в хитросплетениях разговоров легко потерять основные мысли или упустить второстепенные. Но эти "второстепенные" детали не менее важны — если, конечно, вы вообще собираетесь понимать, о чем кино.

Для меня этот вопрос не был актуален — я с самого начала знал, чего хочу; мне понравилась первая "Матрица", поразил выстроенный авторами мир, его захватывающие возможности — и, разумеется, я желал разобраться в том, насколько им удастся развить свою революционную идею, перевести ее на новый уровень, рассказав не о мифе, а о мире. В результате и появилась эта статья, анализирующая основные варианты сюжета трилогии и содержащая попытку предсказать содержание третьей части.

### Версия первая: "Матрица в матрице"

Согласно этой гипотезе, Сион и его "реальный мир" — не что иное, как новый пласт Матрицы. Эта мысль не нова и довольно проста — недавно она была использована в фильме "13 этаж", частенько мелькала в более ранних фантастических лентах и книгах, где якобы проснувшиеся герои на самом деле все еще спят. Наконец, как в Эмбере, оказавшемся тоже лишь отражением более глубокого, более реального пласта мироздания. То есть — довольно банальная мысль.

Тем не менее нельзя утверждать, что братья Вачовские откажутся от такой идеи. И многое в "Перезагрузке" на первый взгляд потворствует этой версии. Это и ложка, намекающая на то, что здесь ее тоже нет, и переселение Смита из Матрицы в якобы-реальность (в этом случае простое и понятное), и легкость, с которой каждые 200 лет отстраивается разрушенный Сион, из хутора в 16 человек превращаясь в 250-тысячный город. По демографическим данным это теоретически возможно, но крайне тяже-

### Данные перезагрузки

**Фильм:** The Matrix Reloaded ("Матрица: Перезагрузка")

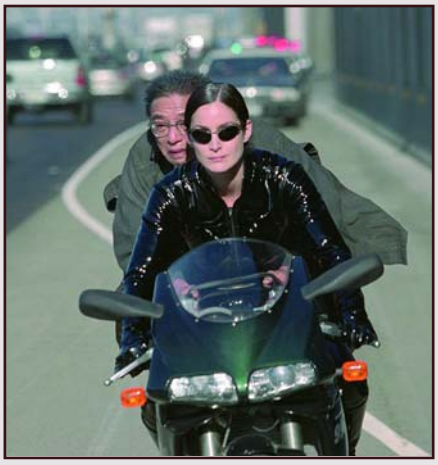
**Режиссура и сценарий:** Ларри и Энди Вачовские

**Продюсеры:** Джоэл Сильвер, Брюс Берман, Грант Хилл

**В ролях:** Киану Ривз, Лоренс Фишберн, Кэри-Энн Мосс, Хьюго Уивинг, Джада Пинкетт Смит, Моника Белуччи, Ламбер Уилсон и др.

**Кассовые сборы:** $93.260.000 в первую неделю (не рекорд), $209.505.000 за 4 недели по всему миру (далеко не рекорд).

**Тенденция:** После первых уик-эндов снижение роста сборов составило 53%. Обобщая — сборы падают. И хотя затраты на создание (127 млн.) оправдались, все безусловно ожидали большего. На данный момент прогноз на сборы по всему миру равен полумиллиарду, и это немногим превышает киносборы от первой "Матрицы", что, конечно же, не очень устраивает создателей второй. Однако, согласно маркетинг-планам Time Warner, в любом случае наиболее кассовой станет завершающая часть трилогии.



ло — в 200 годах примерно 10-12 поколений, они успевают размножиться до такой степени, только увеличивая каждое поколение минимум в 2 раза (4 ребенка у каждой пары) и постоянно присовокупляя к сообществу пробужденных, которые также в свою очередь активно размножаются. По сути, это почти фантастика, а потому хорошо укладывается в гипотезу "Сион — второй уровень Матрицы".

Эта гипотеза объясняет и главное — способность Нео завалить 5 "охотников" одним движением руки. Найти объяснение этому факту с иной точки зрения будет крайне сложно.

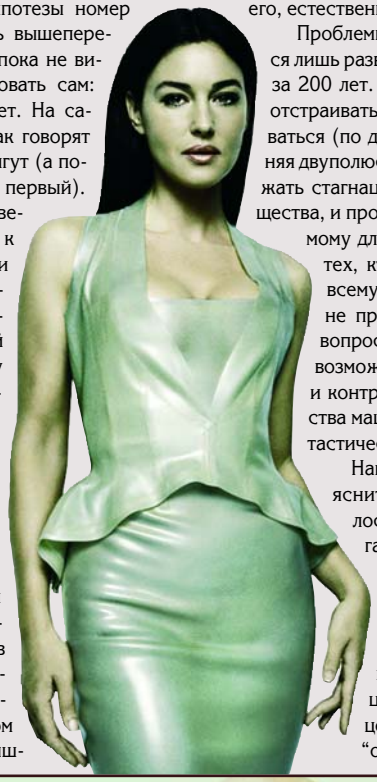
## Версия вторая: "Все сложнее, чем кажется"

Многие считают все же, что "Матрица в Матрице" — слабое объяснение, и что Вачовские выдадут нечто более оригинальное, авторское. Хотелось бы верить.

Так как продуманной гипотезы номер два, где бы обосновывались вышеперечисленные несостыковки, я пока не видел, попытаюсь сформулировать сам: никакой "Matrix-in-Matrix" нет. На самом деле все именно так, как говорят машины, потому что они не лгут (а почему они не лгут, см. фильм первый). Архитектор сказал, что человечество спит, подключенное к Матрице, значит, так оно и есть. Слишком много факторов привязано к этой концепции и в первой, и во второй части. К резкому контрасту между двумя мирами. В одном из мультиков "Аниматрицы" люди, живущие в реальном мире на острове посреди океана, пытаются приручить машины, сделать их послушными себе, пообщавшись вместе в их локальной человеческой Матрице. Там весьма хорошо показаны реакции робота, попавшего в мир, где нарушены константы. Нет, разница между реальным и виртуальным миром слишком хорошо видна, слишком подчеркнута авторами, чтобы все оказалось банальностью.

Эпизод с ложкой можно трактовать иначе: мальчик, продвинувшийся в своих медитациях в том мире, будучи пробужденным в этом, хотел сказать Нео, что физические законы — не самое главное даже в реальности. Согнув ложку там, ты сможешь убедиться, что она не настолько важна и здесь. Кроме того, мальчик был протеже Пифии, и возможно, что это послание шло прямо от нее.

Переселение Смита также можно объяснить, не прибегая к "двойной Матрице". Агенты, вселяясь в модуль-программу человека, отображающую его местонахождение в виртуальном пространстве, не заменяют, а подавляют его сознание и внешние данные. Поэтому при смерти агента тело остается не его телом, а человека, волю которого он подавил. С Бэйном было так же — вселившись в его виртуальную копию, Смит подавил его сознание, и когда оно преобразовалось в импульс для возвращения в тело из "сна разума" (каким является любое пребывание человека в Матрице), транслировался вместе с ним. Как в случае с болью, ранами, полученными в виртуальности и убивающими человека в реальном мире, "твой разум делает это реальным". Так и разум Бэйна, подавленный в Матрице, вместил сознание Смита и оказался подавленным в реальном мире — при том, что облик его, естественно, не изменился.



Проблемным в такой гипотезе остается лишь развитие 25 человек в 250 тысяч за 200 лет. Но если машинам выгоднее отстраивать Сион и помогать ему развиваться (по двум причинам сразу: сохраняя двуполюсность системы, чтобы избежать стагнации в развитии своего сообщества, и просто предоставляя необходимому для Перезагрузки Избранному тех, кто его разбудит, воспитает, всему научит и обогреет, пока он не придет к Источнику), то этот вопрос уже не смотрится столь невозможным. Ведь степень просчета и контроля Архитектора и сообщества машин над происходящим фантастически высока.

Наконец, последнее. Чем объяснить это — "Что-то изменилось. Я их чувствую" — и "мегавольтовый" выстрел из руки Нео? Есть версия, что Нео, находясь в реальном мире, без аппаратуры вошел в Матрицу и выключил "охотников", подключившись к центру управления Матрицей. Но, во-первых, вряд ли "охотники" управляются из Матрицы: скорее всего, это отдельный центр управления, связанный с ЦУ агентами, но все же расположенный где-то за пределами Матрицы. А во-вторых, если бы он их отключил, они бы просто шмякнулись оземь, и замерли, так нет, вы видели, как их трясло?..

Скорее всего, объяснение другое. В данной концепции ответ на вопрос: "Да как он сумел?!!" выходит из области фактов в область домыслов. Домыслов о том, что ложка... ну хорошо, вилка, нож, кувалда, и все остальное — лишь инструменты человеческой воли. В мире машин программы превосходят людей тем, что, зная программные возможности этого виртуального мира, могут "обманывать" и обходить физические законы. В мире людей, возможно, есть способ сделать это человеку. Очевидно, не каждому, а лишь Избранному, у которого есть дар. Смотрится это весьма сказочно, и я пойму, если вы скептически улыбнетесь. Однако, продолжу развивать логику — но не в описании гипотезы (она и так понятна) — а в прогнозе сюжета третьей серии.

## Куда дальше?

Чего ждать в продолжении? Этим вопросом мучается поистине огромное количество людей. Матрицы, а не третьи "Поттер" с "Властелином", являются ожиданием года по данным *IMDB.com* (может, потому что их две) — и людей, не являющихся поклонниками, но раздумывающих о фильме, очень много. Что характерно, постепенно их становится больше, ибо часть ярых скептиков, пересмотрев фильм или проанализировав его, переходят в разряд ожидателей продолжения (сам я после первого просмотра был настроен скорее отрицательно, и лишь постепенно принял всю монолитность и целостность сюжета трилогии, продуманность каждого диалога). Здесь Вачовские сработали изумительно. Страсти будут лишь нарастать.

Мы очень хотим информации, и жадно глотаем каждый кусок. А ведь ее уже предостаточно! Как при просмотре "Аниматрицы" становятся ясными многие сцены и сюжетные линии "Перезагрузки", так при внимательном просмотре "Перезагрузки" и знакомстве с компьютерной

### Проект в целом

Не секрет, что проект "Matrix" весьма разносторонний. В него входит и собственно трилогия, и *Аниматрица*, и *Enter the Matrix* — все эти продукты дополняют друг друга, помогают зрителю и поклоннику составить более четкое и полное представление о происходящем в мире Матрицы. На премьере третьей части, однако, все не завершится: нас ждут новые сюрпризы. Уже сейчас известно об онлайновой RPG с незамысловатым названием "Matrix", где каждый сможет стать жителем Сиона, создать героя и приключаться — в реальном мире и в Матрице. Выход игры запланирован на начало 2004 г., и разработчики обещают создать новый стандарт MMORG (массовой многопользовательской онлайновой ролевой игры). Говорят, драки в игре будут захватывающими (после Enter the Matrix, которая сама по себе довольно обыденна, но дарит игроку много захватывающих и красивых рукопашных боев, в это вполне можно поверить). Также обещают выпустить еще несколько анимационных короткометражек в дополнение к уже существующим. И вполне предсказуемо появление если не фантастических романов о мире Нео, то уж точно новеллизаций сценария.

### Финансовые ожидания

Официальных цифр, конечно же, нет, но по слухам, сборы по всем трем частям фильма, суммы от реализации VHS/DVD-копий “Матрицы” и “Аниматрицы”, игры “Enter the Matrix”, продажи сопутствующей символики и атрибутики должны привести через 2-3 года к общей проектной прибыли свыше пяти миллиардов долларов США. По сути, это один из крупнейших проектов в истории, уступающий по размаху лишь “Гарри Поттеру”, “Звездным войнам” и “Властелину Колец”. Если учесть развертку такого рекламного тандема, как “Matrix — Samsung Digital”, не имеющего пока мировых аналогов, можно подвести итог и сказать: “Матрица” оказала фундаментальное влияние на мировую индустрию развлечений и кинотехнологии в частности. Безусловно, это этапный проект в развитии современного кино.

игрой **Enter the Matrix** становятся ясными многие сюжетные линии третьей части.

Почитав различные источники и обсуждения, посмотрев раз десять трейлер, я взял на себя смелость прогнозировать развитие сюжета в “Революциях”. В нижеследующем тексте собрано и проанализировано большое количество прямой и косвенной информации. Вы будете первыми, кто прочтет настолько подробный сюжет третьей части.

## Сюжет "Революций"

Итак, на самом деле все идет по плану Архитектора — кроме того, что Нео сумел осознать слова Пифии, и реализовать их на практике, непонятным залпом порешив в реальном мире 5 реальных машин.

Пифия, объясняя это, говорит так: “Прикоснувшись к Источнику, Нео изменил свою суть” (не ищите в фильме, там этого нет, но данные на 100% точные). То есть, грубо говоря, он все же вышел на второй уровень развития как Избранного — начав с “видения мира вне времени”, закончил оперированием энергией в мире реальном.

Давайте проследим гипотетический путь такого развития. Как правило, все великие свершения просты. В первой части Нео в определенный момент осознает свои возможности, и тут же просто применяет их, оживая — да и вправду, чего мудрить? Вачовские придерживаются этой железной философии — все их герои высказываются точно и без заигрываний, говорят открытую правду, которую, как ни парадоксально, многие не слышат, выискивая за ней скрытые смыслы. Поэтому не глупыми являются вопросы Нео: “А можно ли вам доверять?”, а логичными в мире той философской концепции, где Морфеус

сообщает о правильности действий, судя лишь по тому, что “мы все еще живы”. Потому и Пифия не отвечает на вопрос о доверии: “Да, можно, ведь я за вас”, — или: “Нельзя, я по плану Архитектора веду тебя к Источнику”. Не отвечает, потому что “одно дело — знать путь, и другое — пройти его”.

Итак, что же есть Нео и в чем его сбой, из-за которого он является Избранным?

По имеющимся данным — в том, что он видит насквозь мир машин. Он явился тем человеком в самой первой Матрице, который стал неумолимой статистической альтернативой основной массе, воспринявшей правила игры. Он потому и летает, и легко уклоняется от пуль, и не умирает, потому что знает в глубине души, что ложки нет. Морфеус, да и все повстанцы, делают примерно то же самое — сознавая, что мир иррелеален, они постоянно совершают вещи, невозможные с точки зрения обычного человека. Нео на порядок сильнее, но и Морфеус растет: через полгода после минутной битвы с агентом, когда величайший боец человечества был избит, как щенок, он уже пять минут подряд дерется с агентом не на равных, но гораздо более стойко — потому что постепенно освобождает свое сознание. Избранность вполне достигается массами, о чем Архитектор сказал вполне открыто: “Неконтролирование этой маленькой группы людей, не принявших условий Матрицы, ведет к гибели всей системы”. Так что Нео здесь только обычный научно-технический прогресс, деталь эволюции сознания людей. Тот, кто имеет цветное зрение в мире людей с черно-белым.

Однако, уже на уровне сей научной концепции, уже в реальном мире происходит нечто антинаучное — умирая, Избранный каждый раз перерождается. Сансара? Переселение сознания?.. А как же он из руки пушкой долбанул — не из той ли оперы вопрос?

Возможно, из той же. В смысле, источник этой силы один. Только как овладеть им? И почему им овладевает Нео? Пифия уже ответила на этот вопрос. Архитектор сказал: “После контакта с Матрицей твое сознание изменилось, и в чем-то ты не человек...”. Провидица продолжила эту линию фразой: “Прикоснувшись к Источнику, Нео изменился”. Механизм такого изменения не ясен, точно так же, как и механизм воскрешения Нео в первой части. Но связь между этими тремя событиями (и четвертым, пресловутым убийством “охотников”) прослеживается совершенно четкая, эти допущения одного порядка.

Ну, если развитие с первого уровня на второй ясно, давайте попробуем разобраться с переходом на третий (серии-то три), ибо и на это есть четкая фактическая подсказка. Да не одна, а целых четыре. Пифия провозгласила, что Сион погибнет, если Нео не осознает причины своего выбора (“Пора бы тебе уже давно это осознать”, — лукаво добавила она), Меровинген сказал, что понимающий причины происходящего обладает властью, Смит сыронизировал: “Лучше шевелить извилинами, чем мускулами” (в английском оригинале это звучит еще четче: “Still using all the muscules exept the One that matters?”). Разве это не единая цепь высказываний, выстроенная к тому же во времени, и завершенная словами Архитектора? Всеми этими машинными устами Вачовские втолковывают нам, людям, и конкретно нашему тупому Мессии: “Хватит ходить с умным лицом — думай!”. И думай быстро, потому что времени не осталось. Только поняв, что и почему ты делаешь, ты сможешь спасти будущее.

То есть Нео, как и в первой части, остается *лишь осознать* свои возможности. Осознание это, как водится, должно быть в самом конце, ибо что они тогда будут делать остальные два с половиной часа?..

А вот что они будут делать, сейчас узнаете.

# Enter the Matrix

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Понятие “компьютерная игра по фильму” существует ровно столько, сколько и сама индустрия электронных развлечений. Сейчас частенько происходит так, что выходит фильм — и сразу же выходит игра. Казалось бы — отличный повод для радости! Посмотрел фильм — потом заново пережил испытанные ощущения, пройдя игру. Или наоборот. Но, увы, есть в этом всем один убийственный подвох: игры-по-фильму почти всегда оказываются посредственными и выезжают только за счет толкача в лице звездного имени фильма-побратима.

Сломать таковую печальную традицию взялись братья Вачовски, захотевшие превратить свою “Матрицу” в компьютерную игру класса “А”. Заручившись поддержкой богатея-издателя Atari и пригласив для работы над проектом

сотрудников более чем уважаемой конторы Shiny Entertainment, из-под клавиатуры которой не выходило ни одной (!) неудачной игры, братья вложили в проект энное количество миллионов долларов и...

И, конечно же, игра Enter the Matrix в первую же неделю продаж взлетела на самые вершины компьютерных хит-парадов. Иначе и быть не могло. Однако, увы, в том, что касается качества, чуда не произошло. Enter the Matrix повторила судьбу других игр-по-фильмам.

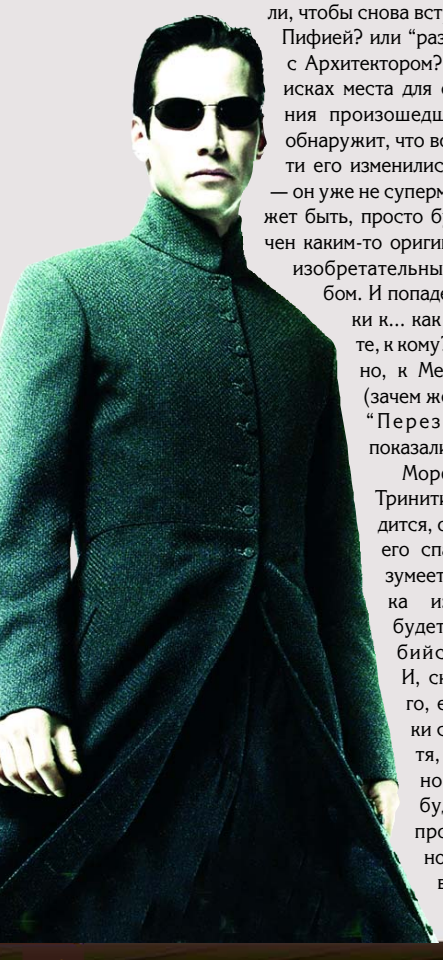
Вообще, изначально игра Enter the Matrix планировалась как своеобразное “игровое дополнение” к основному сюжету фильма. Пока Нео спасал человечество на экране телевизора, на экране монитора его коллеги, Призрак и Ниобе, махали руками и ногами, пытаясь остановить нашествие агентов “Матрицы” на подземный повстанческий город. Весь процесс был украшен роскошнейшими видеороликами (срежиссированными самими Вачовски) и многими “модными” нынче игровыми элементами вроде беготни по стенам, ураганных перестрелок, рукопашных сражений в замедленном времени и захватывающих дух автомобильных гонок по городским улицам.

На практике игра представляет собой крепкий боевичок среднего пошиба, на который можно убить пару свободных вечеров, и не более того. Перестрелки вышли вялыми, драки — однообразными, гонки — нединамичными.

В жанре компьютерно-игрового боевика существуют куда как более увлекательные и качественные игры, нежели Enter the Matrix. По большому счету, на этот проект стоит обратить внимание исключительно ради вышеупомянутых видеороликов и захватывающего “матричного” сюжета.

## Сцены “Революций”

В начале третьей части Нео придет в себя. Отправившись в Матрицу (неужели, чтобы снова встретиться с Пифией? или “разобраться” с Архитектором? или в поисках места для обдумывания произошедшего?), он обнаружит, что возможности его изменились (то есть — он уже не супермен), а, может быть, просто будет схвачен каким-то оригинальным и изобретательным способом. И попадет он в руки к... как вы думаете, к кому? Правильно, к Меровингену (зачем же нам его в “Перезагрузке” показали?).



Морфеус и Тринити, как водится, отправятся его спасать. Разумеется, попытка изначально будет самоубийственной. И, скорее всего, его все-таки спасут, хотя, возможно, не все будет так просто. Точно известно вот что: в танц-клубе, куда придут за Нео наши герои, Тринити будет стоять напротив Меровингена, наведя на него пистолет, и скажет: “Отдай Нео! Или прямо здесь и прямо сейчас мы все сдохнем!”. “Милочка, — спросит Меровинген, — да неужто ты способна отдать жизнь ради любви?”. Я горжусь тем, как ответит ему Тринити. “Believe it!”

То ли до этого, то ли после (скорее всего, в самом начале), будет еще один странный поворот сюжета, связанный с комой Нео — будучи в коме, он встретится (и снова будет драться?) вместе с Бэйном/Смитом не в реальном мире, не в Матрице, а где-то, по словам Пифии, между ними, вернее, на стыке обоих миров. Что это за ужас такой, я не в курсе, хотя косвенно это подтверждает версию о научно обоснованном уничтожении “охотников”, Сансаре и иже с ними. Если возможно совмещение двух миров, реального и виртуального, то “наш разум делает это реальным”. И никакой Матрицы нет, потому что реальный мир и Матрица суть одно и то же: порождения разума, человека и машин. Надо сказать, увело нас далеко от сути, но информация такая была, не мог не поделиться. Возвращаемся к сюжету.

Вторая точно известная сцена — штурм Сиона. Обещано, что это будет the greatest movie scene ever — та пятнадцатиминутная битва между машинами и человечеством. Что “Звездные Войны” со своими кукольными эффектами канут в прошлое, и смотреть их без смеха ни у кого не получится (между прочим, почти дословные заявления одного из продюсеров). Понятно, что битву эту мы должны проиграть, и Сион падет. Командор Лок, раздираемый на части спрутами-охотниками, как бы повторяет метафоричные сцены из второй части “Second Renaissance” Анимматрицы.

Матрицу тем временем, согласно плану Архитектора, отключают. “У всего бывает начало и бывает конец. Теперь пришел конец”, — говорит Пифия (голос, кстати, вроде бы тот же, хотя актриса уже другая). И везде гаснет свет, все люди из Матрицы изымаются, пока еще живы, но спят в своих гнездах, а остаются в ней лишь некоторые административные программы... да тысячи (может, миллионы) Смитов. А может, и вообще Смит теперь вместо каждого человека в мире — это было бы сильно. И приходит как раз в эту отключающуюся Матрицу готовый ко всему Нео.

Пифия же к этому моменту, похоже, мертва, несмотря на все старания Серафа.

Линк, успевший подраться (с Бэйном?) и победить его (подозреваю, что во многом за счет той серебряной цепочки, которую дала ему жена), Морфеус и Тринити смотрят, как их последняя надежда будет... нет, не шевелить извилинами, а снова играть мускулами. Ведь "только в битве с человеком можно познать его", и эта философия матричному миру действительно очень близка: едва ли не основа мироздания, иначе — чего они кулаками все три серии машут?

В общем, как мы видели в трейлере, апофеозом снова будет битва между Нео и Смитом. Тут стоит сделать паузу и скушать "Твикс".

Мы почему-то считаем, что Матрица — и есть мир машин. В то время как это лишь одна, и не самая главная, из его составляющих. Матрица — генератор энергии. Завод, на котором идет машинное производство, стоит где-то неподалеку, поля, на которых выращивают людей, где-то в третьем месте, свалка — в четвертом, другие, нам не известные объекты (лаборатории, центр управления *всеми* машинами) — в пятом. Даже полностью управляя всей Матрицей, ты будешь никем в мире машин, и победить человечеству с самым совершенным Мессией не удастся. Еще и поэтому я думаю, что Нео постепенно переходит к уровню воздействия на реальный мир — а что еще люди смогут противопоставить армаде машин?

Далее есть несколько версий. Либо битва со Смитом, если она станет завершающей сценой, должна происходить НЕ в Матрице (или в другой Матрице, имеющей совсем другие масштабы и объем); либо, действительно, весь мир — Матрица, и нет никакой армады, и получаемая от людей энергия настолько скудна, что один машинный разум едва-едва теплится на грани отключения — а все остальное есть плод его фантазии в попытке контроля над разумами спящих людей. Лично я думаю: в конце выяснится, что центр управления всеми машинами сразу, их главный компьютерный разум, сосредоточен все же в одном месте, в Источнике, по каким-то причинам неразрывно связанном с Матрицей и миллиардами спящих в коме людей. Возможно, концовка будет выстроена по схеме "Гипериона" Симмонса, в котором *ИскИны* использовали человеческие мозги в качестве ОЗУ.

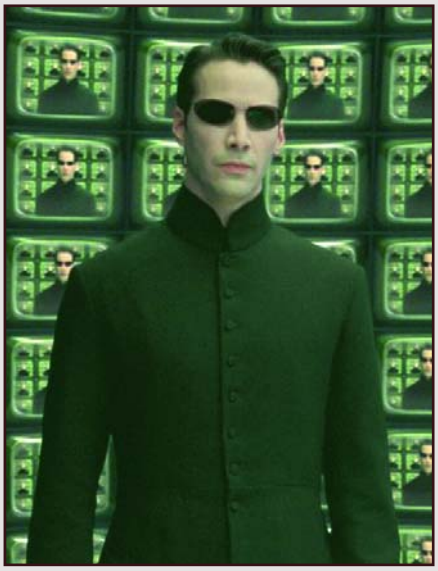
И тогда победа над Смитами в такой всеобъемлющей Матрице будет действительно означать победу в войне — ибо кто будет контролировать эту Матрицу, центр мироздания, тот будет и править. С другой стороны, возможно, что победа в виртуальном мире над супер-Смитом должна открыть возможность к осознанию, какие силы имеются у Мессии в реальном мире. Но этот вариант выглядит не так круто...

## Развязка

В любом случае, подерутся ребята знатно. Вы уже видели, как они синхронно дали друг другу в челюсть и отлетели на десять метров каждый. Морфеус, глядя на эту битву, скажет: "Он бьется за нас" (в смысле, за наше будущее). А затем Нео, выиграв или проиграв битву, умрет. А что еще делать Мессии, кроме как умирать за светлое будущее?..

Остальные детали уже не важны. Каков сам вывод, чем все кончится? Хочется верить, что естественным и неизбежным союзом между теми из людей и машин, кто далек от фанатизма и близок к мудрости.

Ведь прорицательница, в отличие от Архитектора, не столь оптимистично настроена на существование машин *без* людей: возможно, она видит катастрофические последствия отключения Матрицы и для машин, которые не смогут после этого выжить. Но Пифии, как в свое время Кассандре, не доверяют высшие программы-иерархи. Только когда настанет Армагеддон, когда закончится смертью тысяч и миллионов борьба за власть, в жертву которой будет принесено все остальное — возможно, они сумеют задуматься и... The Third Renaissance наконец-то станет возможным: не власть людей над машинами, как в первом Возрождении, не власть машин над людьми, как во втором, а Содружество.



Кстати, человечий Советник из "Перезагрузки" явно придерживается того же мнения. И мудрости у него хватает, чтобы последовать по этому пути.

◆ ◆ ◆

Безусловно, это очень схематичный пересказ, и, скорее всего, богатый неточностями — ведь лукавые и хитрые Вачовские вполне могли выстроить ложные дороги для гадателей. Но это все, что у нас есть, кроме мелких эпизодов из трейлеров, а дальше — поживем, увидим. Ведь ждать осталось недолго.

Скажу только: Вачовские, если они профи, грамотно реализуют первый из двух указанных нами в начале статьи путей. Если они талантливы, реализуют более хитромудрый второй, но разумно и естественно его обосновав. Если же вдруг гениальны — то мы с вами полчаса толкли воду в ступе, и в Революционной Матрице будет предложен третий путь, о котором мы не подозреваем. ◆

Антон Карелин (kaas@rolemancer.com)

# ПОЧЕМУ ТЕРМИНАТОР СМЕЕТСЯ?

**Терминатор 3: Восстание машин** / Terminator 3: Rise of the Machines
**Режиссер:** Джонатан Мостоу
**В ролях:** Арнольд Шварценеггер, Ник Сталл, Клейр Дэйнс, Кристана Локен.
**Жанр:** фантастика/триллер/боевик
**Статус:** самопародия

Пожалуй, самое забавное в **Т3** — непробиваемая уверенность фанатов в том, что он крут. Уже и общественное мнение, и результаты сборов, и критики, и люди в том же кинозале — все свидетельствуют о провале картины, о неоправданности ожиданий, так нет, лучший фильм года, не меньше.

Долго ожидаемый и долго готовящийся фильм снят как "плановый блокбастер", с изрядной долей старания в мелочах (порой весьма результативного старания) и с полным, либо частичным провалом по всем основным позициям: интересность и логичность сюжета, крутость спецэффектов, напряженность действия, новое слово в жанре.

Просто обсуждать получившуюся картину — все равно, что ограничиваться подсчетом следствий. Мы сделаем срез и предпочтем обратиться к причинам. Почему Терминатор получился таким, и почему другим он быть не мог в принципе — вот основной вопрос, на который стоит дать себе ответ. Ибо люди знающие давным-давно предсказали судьбу Т3, и нам неплохо бы научиться предсказывать так же хорошо, как они.

## 1. Синдром "машинки для денег"

Фильм делают прежде всего продюсеры. Режиссер, сценарист и актеры часто являются лишь инструментами для отделки, в то время как продюсеры контролируют процесс набора группы исполнителей, а затем оказывают давление на них уже в процессе съемки. От продюсеров изначально зависит, какого разряда будет фильм. И если продюсер удачен, он умудряется соблюсти грань между "найти нужных людей" и "не помешать им".

Продюсерами всех трех "Терминаторов" по воле судьбы стала весьм а эксцентричная пара — Марио Кассар и Эндрю Вайна, успех которых в жизни по сути и был успехом 1 и 2 серий, так как все остальные проекты их студии *Carolco* или принесли слишком мало прибыли, или стали провальными (студия даже закрылась, обанкротившись).

Продюсеры старого образца, Кассар и Вайна привыкли жестко контролировать все этапы съемки, и жертвовать всем ради прибыльности проекта, не раздумывая. Если такой человек, как Кэмерон, отвоевал себе независимость (почему и снял хорошее кино, особенно во второй раз), то сегодня постаревшие начальники отлично понимали: им нужен успех, иначе других проектов не будет. Потому подход к Терминатору был такой: все, что помогает коммерческому успеху — шаг вперед, все остальное — два шага назад.

Ну и что, может сказать кто-то, все так делают, в Голливуде вообще снимают только коммерческое кино. Но, во-первых, Голливуд стремится снимать качественное кино, которое стало бы кассовым, и оценивает свои фильмы именно по балансу этих двух составляющих, тогда как в Т3 сей баланс перекошен на девяносто градусов (качество низкое, все ориентируется на прибыль). А во-вторых, применительно к "Терминатору" этот синдром вообще имел зашкаливающие показатели, ибо плюнули продюсеры буквально на все.

## 2. Верчу, как хочу

Вооружившись калькуляторами, Кассар и Вайна отправились заключать договоры. Кэмерон отпал практически сразу же, потому что предоставить ему сомнительную творческую свободу продюсеры не могли — кто его знает, чем это кончится? Да еще и зарплату такой именитый режиссер получать будет зашибенную, так что лучше — ну его, возьмем кого попроще, тема выигрышная, любой справится.

Линда Хемильтон (Сара Коннор в Т1 и Т2) недовольна тем, что в третьей серии быстро умирает? Так она старая уже, на кой она нужна. Пусть Сара Коннор умрет вообще до начала. В честь старой дружбы — от лейкемии. Ферлонг (Джон Коннор в Т2), здравствуй, милый родной Ферлонг... Сколько ты хочешь?!.. Неееет, ну кто такой этот Ферлонг? Спившийся алкоголик и наркоман. Мы вообще не можем ставить себя в зависимость от человека, который может обколоться на съемках. И какой пример он будет подавать детям?

Так было со всем. Спецэффекты заменили на грим, цифру на макеты и куклы. При этом огромная часть 170 млн., как обычно, пошла налево, потому что куда были потрачены эти деньги в случае столь жесткой экономии, нам непонятно. Единственное достоверное известие — гонорар Шварценеггера (здесь Кассар с Вайдой сделать ничего не могли по определению): 30 миллионов получил Арни, и вполне заслуженно — в процессе съемок два перелома, несколько растяжений и мелких травм.

## 3. На корабле сегодня качка

Когда проект находится не в твердых уверенных руках человека, поставившего перед собой творческие задачи, а в жадных руках людей, творческим осмыслением фильма не занимавшихся, на съемочном корабле начинается качка. Один только сценарий доверяли разным сценаристам и переписывали больше десятка раз (не считая мелких поправок, которые вносились чуть ли не каждую неделю). Эти колебания продолжались и в процессе съемок, что не могло не отразиться на фильме — он получился весьма разноплановым даже с точки зрения стиля (сравните погони и мордобой с финалом, или попытки начального осмысления происходящего с постоянным юмором и иронией).

## 4. Было, что было, а иначе и быть не могло

Многие удивляются, как Мостоу сумел (и посмел) превратить такой внушительный боевик, как "Терминатор", в комедию, а такую внушительную фигуру, как Шварценеггер — в комика. Однако, если задуматься, действия режиссера вполне понятны. Даже культовые вещи претерпевают изменения, повинуясь времени. И

в третий раз, в наше урбанизированное время, пронизанное жестокостью в реальности, внимать пафосному вещанию о мировой угрозе от роботов, которое мы поглощали 12-20 лет назад, было бы не просто смешно, а идиотично. Роль Мостоу в этой серии по большому счету состояла в том, чтобы перекинуть мостик между прошлым с его мрачными угрозами и будущим с его жестким действием. Мостоу с этой задачей справился, потому что, смеясь над Терминатором и нелепостью происходящего, зрители позволили себе расслабиться, и вместе с шутками да мелькающим действием, пустым для головы, впустили в себя основную мысль: скоро — "Терминатор 4", в котором все будет серьезнее. Человеческая цивилизация, посопротивлявшись две серии, все же рухнула. Одинокие роботы в настоящем уже не страшны, и произошел переход, настало время тотального уничтожения — действие перенесено в грядущее (о чем Кэмерон мечтал с самого начала). Смех смехом, но ждать-то его придется теперь вполне серьезно. ◆

Андрей Вяткин (normandesmond@yandex.ru)

# МАГИЧЕСКОЕ ЯБЛОЧКО

## на широкоэкранном блюдечке

## ИСТОРИЯ ФЭНТЕЗИ В КИНО

**Прошедший XX век, век технологических войн и техногенных катастроф, сильно подорвал человеческое доверие к науке и возродил интерес к магии. Человечество тянется к своим корням, мечтая восстановить утраченную естественную (а если получится — то и сверхъестественную) силу.**

**На самом массовом, стереотипном уровне этот процесс воплотился в расцвете фэнтези — сначала в литературе, а затем и в кино. Нельзя сказать, что тяга продюсеров и режиссеров к сказочным сюжетам возникла на пустом месте — сложение фэнтезийной кинокультуры было долгим процессом, и начался он, когда фильмы были немыми и бесцветными... Попробуем описать весь процесс в одной статье, претендуя на всеохватность, но не замахиваясь на абсолютную объективность.**

### Бицепсы и мечи

У нас сформировались определенные стереотипы, относящиеся к жанру фэнтези в киноискусстве.

Идеальным персонажем кинофэнтези стал, как известно, культурист Шварценеггер. Когда кино вспомнило о Конане из Киммерии, с его популярностью в литературе мог соперничать, пожалуй, только Тарзан. Сценарист и режиссер Джон Миллиус, всегда тяготевший к мотивам первобытности и дикости (вспомнить хотя бы его сценарий "Апокалипсиса наших дней"), вычленил из огромной массы романов Роберта Говарда мифологические мотивы — мести за отца, испытаний, богоборчества и т.д. Фильм "Конан-варвар" (Conan the Barbarian, 1982) получился по-настоящему эпическим, в нем просматривались традиции "Нибелунгов" Ланга и "Александра Невского" Эйзенштейна (в прологе была даже почти процитирована музыка Прокофьева). Но к сожалению, дальше все пошло по нисходящей.

Сначала уровень снизил автор сиквела — Ричард Флейшер (режиссер старой закваски, создатель "20 тысяч лье под водой" и "Фантастического путешествия"). Он привнес в "Конана-разрушителя" (Conan the Destroyer, 1984) инфантильное целомудрие, а затем в экранизации говардовской "Рыжей Сони" (Red Sonja, 1985) манекенщица Бриджит Нильсен оттеснила Арнольда, став эдаким Конаном в юбке, и среди главных персонажей появился ребенок — это явный принцип переориентации фильма на другую возрастную категорию. Позже последовали сериалы — мультфильм "Конан-авантюрист" (Conan the Adventurer, 1998) — детский комикс-сказочка, и канадский "Конан" (1998) — уже не имевший к первоисточнику ни малейшего отношения, и бывший всего лишь одним в ряду аналогичных ширпотребных "мыльных фэнтези-опер". Остается еще надежда на новый сиквел с Арни — "Возвращение Конана" или "Царь Конан" (King Conan), который обещан нам уже не первый год, но съемки его никак не начнутся...

"Конан" пробудил интерес зрителя к фэнтези... и к молодому Шварценеггеру.

Гитлер обожал фэнтези-фильмы, если их делали по арийскому эпосу ("Нибелунги").

Маленький Сабу остается одним из самых известных индийских актеров ("Багдадский вор").

Можно сказать, что в траектории кино-Конана отразился, как в капле воды, путь, пройденный всем жанром фэнтези в истории кино. Мускулистые воины-меченосцы, обольстительные полуодетые принцессы, мрачные колдуны с безумными глазами — все они стали кинозвездами только в 80-е годы прошлого века. А начиналось все гораздо раньше.

### С чего все начиналось

Первым фэнтези-фильмом можно считать французское "Королевство фей" (Le royaume des fees, 1903). Основоположник кинофантастики Жорж Мельес был пионером всех фантастических поджанров — от космического до фильма ужасов. Затем, конечно, нельзя упустить и уже упомянутых "Нибелунгов" (Die Niebelungen, 1924) Фрица Ланга. Блокбастер 20-х годов, любимый Гитлером — фильм до сих пор поражает не только богатством реквизита, но и спецэффектами в сценах с драконом и с плащом-невидимкой, а также уникальным духом имперской гордости.

К сожалению, после него традиции европейской мифологии в кино были забыты надолго. Авторы кинофэнтези пошли по трем проторенным дорогам — детской, восточной и античной.

Любимыми странами "кинофэнтезеров" стали Страна Чудес и Страна Оз — то есть экранизировали чаще всего Льюиса Кэррола и Фрэнка Баума. Первый звуковой фильм по "Алисе", снятый Норманом МакЛеодом еще в 1933 г., был уникален для того времени по своим декорациям, костюмам и гриму. Но он, к сожалению, незаслуженно забыт, так как его перекрыла слава Диснея, выпустившего мультверсию (Alice in Wonderland, 1951) — обычную фирменную продукцию, с гэгами и песенками. Впоследствии экранизаций было немало, но у всех был общий недостаток — подмена кэрроловской иррациональности и философичности инфантильной зрелищностью. Не без гордости можно добавить, что, пожалуй, частичное исключение составлял отечественный, киевс-

"Горец" доказал, что фэнтези-сюжет можно привязать к современному миру.

кий мультсериал Давида Черкасского (кроме того, в отличие от западных, в него входила также и вторая часть — "Алиса в Зазеркалье").

Имя Фрэнка Баума в нашей стране было долгое время замещено именем Александра Волкова, переписавшего "Волшебника страны Оз" под названием "Волшебник Изумрудного города" (к слову сказать, это был не то, что плагиат — это был единственный способ обмануть цензуру эпохи "железного занавеса". Точно так же Толстой познакомил нас с творчеством Карло Коллоди, переименовав Пиноккио в Буратино, а Чуковский — с Хью Лофтингом, чей доктор Дулиттл известен у нас как Айболит). А на Западе этот сюжет ассоциируется прежде всего с песнями и танцами, благодаря классическому мюзиклу 1939 г. с Джуди Гарланд (The Wizard of Oz) и рок-версии The Wiz (1978) с Дайаной Росс и Майклом Джексоном.

Из мифов народов мира почему-то наибольший интерес у западных киношников вызывали

Гениальная детская сказка о взрослых комплексах ("Лабиринт").

восточные легенды "Тысячи и одной ночи". О Багдадском Воре сняли не один фильм. В 1924 году он появлялся в исполнении голливудского супермена немого кино Дугласа Фэрбенкса — и лазил по канату, висящему в воздухе, и похищал принцессу на ковре-самолете. Культовым для советского зрителя стал подаренный британским продюсером Александром Кордой фильм 1940 г. (The Thief of Bagdad), с великим Конрадом Фейдтом в роли визиря-колдуна Джафара, с индийским мальчиком Сабу, покоряющим великана-джинна и фехтующим с гигантским пауком... Даже в советском кино появлялся жулик из Багдада — как партнер Ходжи Насреддина.

## Сказки и мифы

Кстати, об отечественном кино. Наши киносказочники — Александры Птушко и Роу — создавали, строго говоря, не экранизации фольклора, а именно кинофэнтези, вольные прочтения, при этом даже не ограниченные славянской мифологией.

Змей Горыныч, кстати, появлялся в "Илье Муромце" (1956), как секретное оружие завоевателей-"тугар" (так, ради политкорректности, были переименованы татары). И Баба-Яга, и Леший, и Кащей были, что называется, "необходимыми, но не достаточными" киноперсонажами. Например, в первой экранизации главной русской стихотворной фэнтези-книги — пушкинской "Руслана и Людмилы" (1939) — был введен, так сказать, для оживляжа, дракон (под явным влиянием "Нибелунгов", впрочем, менее эффектный, почему-то с насекомоподобными "коленками назад"). И арабские мотивы появлялись — когда герои "Садко" (1953) и "Кащея Бессмертного" (1944) путешествовали на Восток. Недаром "Садко" был перемонтирован молодым Фрэнсисом Ф. Копполой и выпущен в американский прокат под названием... "Мистическое путешествие Синбада" (The Mystic Voyage of Sinbad).

Это было закономерно, ведь Синбад был вторым по популярности арабом после Багдадского Вора. Первое кинопоявление его в 1947 г. (Sinbad the Sailor) было неудачной попыткой актера Фэрбенкса-младшего повторить успех отца. Но по-настоящему прославил морехода мастер спецэффектов Рэй Харрихаузен. Его золотым рукам принадлежат циклопы, кентавры и демоны из трилогии "Седьмое..." и "Золотое путешествия Синбада" (The 7th/The Golden Voyage of Sinbad, 1958 и 1974, соответственно), "Синбад и глаз тигра" (Sinbad and the Eye of the Tiger, 1977). Эклектика этих фильмов как нельзя лучше соответствовала чисто американскому "вавилонскому столпотворению". Действительно, где еще можно совершить путешествие из Багдада к Южному полюсу в египетскую гробницу за Светом Аполлона?

Но любимыми образами Харрихаузена были все-таки чудовища из греческой мифологии. 17 лет разделяли его античную дилогию "Язон и аргонавты" (Jason and the Argonauts, 1963) и "Битва титанов" (Clash of the Titans, 1981). В ней театрализованная композиция взаимоотношений богов и людей соответствовали гомеровскому канону. Боги — это звезды (Лоуренс Оливье — Зевс, Урсула Андресс — Афродита), а люди — просто статуэтки, пластилиновые куклы на подиуме амфитеатра. В отличие от синбадовской трилогии, все монстры точно соответствовали древнегреческой традиции. Оживший бронзовый Колосс, многоглавая Гидра, охраняющая Золотое Руно, воины-скелеты, выросшие из посеянных зубов дракона — все из легенды об аргонавтах. А на второй фильм вдохновила Харрихаузена скульптура "Персей убивает Медузу". В этом последнем шедевре мастера мы воочию увидели знакомых с детства крылатого Пегаса, двуглавого Цербера, морского монстра Кракена и, конечно, Медузу Горгону.

## Категория "Б"

Неудивительно, что жонглирование чужой мифологией вызвало естественную ревность на исторической родине. Первыми встрепенулись итальянцы, разродившись в конце 50-х фильмами об античности. Жанр получил название "пеплум" (по названию античной одежды), а в других странах фильмы о приключениях полубогов и гладиаторов иронично именовали "меч и сандалии". Причем, если Одиссея играл в первом фильме американский актер-звезда — Кирк Дуглас (Ulisse, 1954), то в сериалах о подвигах Геракла и менее известного героя — Мациста снимались уже спортсмены — Микки Харгитей, Стив Ривз, Гордон Скотт... Так что приглашение культуристов на роли мифических героев — это не "made in USA", а "made in Italy". Итальянцам со студии "Чинечитта" литературного наследия явно не

— Не всем известно, что знаменитая "Бесконечная история" — немецкий фильм.

хватало, и появились разнообразные "Геракл покоряет Атлантиду" (Ercole alla conquista di Atlantide, 1961), "Геракл и вампиры" (Ercole al centro della terra, 1961), "Мацист в копях царя Соломона" (Maciste nelle miniere di re Salomone, 1964) и даже... "Мацист против Зорро" (Zorro contro Maciste, 1963).

Однако спустя 40 лет античный богатырь все-таки не устоял перед американцами — в сериале "Геркулес: легендарные путешествия" (Hercules: The Legendary Journeys, 1995) он в исполнении Кевина Сорбо ничем не похож на древнего грека и даже не так уж мускулист (впрочем, в этом есть своя логика — ведь Геракл самый сильный, а вовсе не самый накачанный!).

Итак, мы опять вернулись в современность, когда стереотипы массового спроса стали втис-

Итальянцы преуспели в низкобюджетных, но высокоэпичных фильмах ("Геракл покоряет Атлантиду").

кивать фэнтези в стандартные рамки вестерна или детской сказки. Появились фэнтези а-ля "Великолепная семерка" — "Ястреб-мститель" (Hawk the Slayer, 1980), "Побег из империи" (Fugitive from the Empire, 1981) — и итальянские дешевые "спагетти-фэнтези" (сериал об Аторе). В фильме "Братья-варвары" (The Barbarians, 1987) буквально скопировали Арнольда — в главных ролях снялись близнецы-культуристы братья Поул. А "Воин и колдунья" (The Warrior & the Sorceress, 1984) был даже не вторичен, а третичен — это фэнтези-римейк знаменитого спагетти-вестерна "За пригоршню долларов", который, в свою очередь, был переделкой не менее знаменитого самурайского фильма "Телохранитель" (который недавно еще раз пересняли — уже в виде гангстерского "Героя-одиночки"). В общем, деградация крепчала — все меньше спецэффектов, все больше эротики ("Королева варваров" — Barbarian Queen, 1985) и грубого тинейджерского сленга (сериал о Ловчем Смерти — Deathstalker).

Все вышеперечисленные картины относятся к проектам категории "Б", так как серьезные продюсеры пока опасались вкладывать свои наличные в фэнтезийный жанр. А категория "Б" особого успеха не приносила.

## Формула успеха

Удачи ждали лишь в двух случаях — либо на стыке жанров, либо в добротной литературной первооснове. Образцами первого рода можно назвать "Повелителя зверей" (Beastmaster, 1982 — своеобразный синтез Конана с Тарзаном), "Горца" (Highlander, 1986 — фэнтези плюс детектив) и особенно "Бандитов во времени" (Time Bandits, 1981) — путешествие режиссера Терри Гиллиама во времени, пространстве и фантазии между снятым им же ранее по-английски юморным "Монти Пайтоном и Святым Граалем" (Monty Python and the Holy Grail, 1975) и созданной позже вольной экранизацией "Мюнгхаузена" (The Adventures of Baron Munchausen, 1988).

Вообще англичане активно обратились к национальным легендам. Джон Бурмен создал "Экскалибур"

Колдунью одной из лучших фэнтези-лент придумал сам Джордж Лукас ("Уиллоу").

(Excalibur, 1981), который, в отличие от предыдущих экранизаций легенд о рыцарях Круглого Стола, костюмного "Ланселота и Гиневры" (Lancelot and Guinevere, 1963) и мюзикла "Камелот" (Camelot, 1967), был истинным фэнтези, с завораживающей магической атмосферой, с пластически безупречными батальными сценами, заставляющими вспомнить Куросаву, и с чисто британской горечью о закате империи. Затем последовали вариации — как, например, телесериал "Робин из Шервуда" (Robin of Sherwood, 1984-1986), где благородный разбойник сражался не только с эксплуататорами, но и с колдунами. В ответ итальянцы разродились полуудачной экранизацией "Неистового Роланда" Ариосто под названием "Сердца и доспехи" (I Paladini — storia d'armi e d'amori, 1982; в США — Hearts and Armor).

## Профессор и его наследие

И конечно, кино не могло обойти вниманием столпа фэнтези — Дж. Р. Р. Толкиена. В разное время были сняты мультфильмы по "Хоббиту" (The Hobbit, 1977) и первым двум книгам "Властелина Колец" (The Lord of the Rings, 1978). Последнюю анимационную ленту снял знаменитый Ральф Бакши, на счету которого еще две

Первый фильм по настольной ролевой игре был не очень удачен (Dungeons & Dragons).

мультфэнтези — "Огонь и лед" (Fire and Ice, 1983) по рисункам Фрэнка Фразетты и почти киберпанковские "Волшебники" (Wizards, 1977). Его "Властелин Колец", в котором были использованы методы совмещения анимации и кино, так никогда и не был завершен, лишь телевизионная поделка "Возвращение Короля" (1980) напоминает о том, что от Бакши ждали окончания начатого.

Непосредственно экранизациями произведений Толкина дело не ограничилось. Порожденная оксфордским сказителем нация хоббитов породила себе подобных. Карлики-дайкины из "Уиллоу" (Willow, 1988); медведеподобные эвоки из "Возвращения Джедая" (Return of the Jedi, 1983), шагнувшие в собственный сериал; наконец, диснеевские "мишки Гамми" — все это дальние родственники "маленького народца". А толкиеновская тема избранности, ответственности за весь мир, свалившейся на слабые плечи простого смертного, проблема выбора — эти мотивы прослеживаются практически во всех перечисленных фильмах, а также в недооцененной критикой "Легенде" (Legend, 1985) Ридли Скотта, и даже в "Звездных войнах" (которые при всей своей машинерии, по структуре — не что иное, как фэнтези).

Большой же кинематограф "дозревал" до Толкиена. И дело не только в масштабе личности. Вообще фантасты-киношники плелись в хвосте у литераторов прежде всего от необходимости ограничивать свою фантазию рамками возможностей техники. Современные компьютерные спецэффекты сделали возможным качественный скачок — любую выдумку можно сделать зримой. Питер Джексон, австралийский "трэшмен", фигура для фэнтези несколько неожиданная, первым отважился, как говорится, "замахнуться на Джона нашего, Роналда Руэла", почувствовав

Благодаря компьютерам и голосу Ш.Коннери зрители почти поверили, что дракон настоящий ("Сердце дракона").

безошибочно, что время пришло. Его пиетет перед авторитетом Профессора был несравним с небрежностью прежних создателей кинофэнтези. Впервые жанр, плетущийся по большей части на периферии большого кино, вырвался в лидеры. Тщательная реконструкция буквы и духа книги (вплоть до саундтрека — песни Энии на эльфийском языке); серьезные актерские работы; эпичность, которой до сих пор удостаивались лишь исторические блокбастеры... Наконец, абсолютная доступность произведения всем возрастам и социальным слоям — это уже новый этап, который, впрочем, подготовило именно развитие детского направления кинофэнтези.

Ведь Белоснежка, Пиноккио, Алиса, Питер Пэн, Мэри Поппинс — все они занимали свою "полочку" до поры до времени. Современная диффузия жанров, омоложение зрителя, и наконец, навязчивый мотив ностальгии взрослых по детству (аналогичной ностальгии сегодняшней цивилизации по вчерашнему примитивизму) — все это синтезировало направление, которое назвали "семейным кино". Так, например, великий кукольник, автор "Маппет-шоу" и "Улицы Сезам", покойный Джим Хенсон создал "Темный кристалл" (The Dark Crystal, 1983), перенаселенный существами и расами, а затем "Лабиринт" (Labyrinth, 1986) — со вполне взрослыми темами комплекса вины и

Вот уже два года Фродо и Гарри выясняют, кто из них чемпион по кассовым сборам.

полового созревания, с органичным среди героев фэнтези Дэвидом Боуи и с самим лабиринтом, предвосхитившем компьютерные игры... Так же не вписывается в рамки детского кино и "Бесконечная история" (The NeverEnding Story, 1984) по Михаэлю Энде (которую, впрочем, подпортили неудачные продолжения).

Так что бешеный успех Джоан Роулинг сходен с триумфом джексоновской экранизации именно этим — расчетом целевой аудитории. В "Гарри Поттере" каждый возраст найдет свой интерес. Дети восхищаются чудесами и идентифицируют себя с главным героем. А родители оценивают авторскую иронию и вспоминают годы студенчества, когда у каждого был свой Хогварт. Даже старшее поколение найдет для себя сантименты в диккенсовском духе над судьбой бедного сиротки и уважении к мудрости старших. А с ки-

но Роулинг просто повезло. Выйди первая книга о студентах-волшебниках лет на 10 раньше, экранизации могли бы ограничиться мультфильмами и какой-нибудь недорогой телепостановкой (как это было вначале с фильмами по Толкиену). Но синхронность "раскрутки" литературных и киношных приключений юного Поттера, которую обеспечила мощь современной киноиндустрии и всемогущество спецэффектов, создало некий новый культурный феномен — мультижанровый проект, включающий в себя одновременно и полиграфическую продукцию — сами книги плюс мерчендайзинг (как пассивный — сувениры, так и интерактивный — игры), и кинематографическую. Ну а сопровождение фильмов компьютерными играми уже стало традицией рубежа веков.

◆ ◆ ◆

Мы не упомянули о многих фильмах 90-х годов, времени, когда начался настоящий бум фэнтези. Режиссеры и продюсеры обращались как к старому материалу, например, к артуровским романам в "Первом рыцаре" (The First Knight, 1995), так и к новым, неожиданным источникам. Так, в основу кинофильма "Смертельная битва" (Mortal Kombat, 1995) легла компьютерная игра в жанре "файтинг", а в основу "Подземелий и драконов" (Dungeons & Dragons, 2000) — одноименная настольная ролевая игра. Не за горами — фильмы по компьютерным ролевым играм, например, по Diablo.

В заключение хочется заметить, что мода на "компьютерных актеров" возникла в первую очередь благодаря кинофэнтези. Сегодня фантастические существа становятся наравне с живыми персонажами, а порой и переигрывают звезд. Так это случилось еще в "Сердце дракона" (Dragonheart, 1996), где ящер "играл" не хуже, чем озвучивавший его Шон Коннери. "Виртуалам" уже выдают призы наравне с людьми — лауреатами MTV Movie Awards стали Йода и Голлум! Думается, когда появится первый компьютерный режиссер, то свой "курсовой" фильм он поставит именно в жанре фэнтези! ◆

Илья Оказов (umbin@yandex.ru)

# ЛЕД И ПЛАМЯ

## Мир Джорджа Мартина

"Когда вы, знатные лорды, играете в престолы,
больше всего страдают невинные."

**Произведения жанров фэнтези и фантастики описывают необычные, уникальные вселенные, которые сильно отличаются от привычного нам мира, в котором мы рождаемся, работаем и развлекаемся. За возможность погружения в иные пространства мы и любим фантастический жанр! Среди сказочных миров наиболее продуманные и оригинальные пользуются неподдельной любовью поклонников: мир перестает существовать в рамках своего источника (например, книги) и расширяется в смежные области (кинофильм, игры).**

**Сегодня мы представляем вам фэнтези-вселенную "Льда и пламени", которая, несмотря на "юный возраст", пользуется огромной популярностью. Поклонники Джорджа Мартина восстановят в памяти целостную структуру сложного мира, а те, кто еще не знаком с творчеством писателя — увидят своеобразие и глубину проработки континента Вестерос и населяющих его культур...**

Мир, описанный в цикле Джорджа Р. Р. Мартина "Песнь льда и пламени" (на сегодняшний день вышло три тома — "Игра престолов", "Битва королей", "Буря мечей" и кое-что известно о четвертом — "Вороньем пире"; кроме того, существует отдельная повесть "Межевой рыцарь", своеобразное предисловие к циклу) — не совсем привычный мир фэнтези. Здесь нет эльфов или гномов — нечеловеческие расы если и были, то остались в преданиях далекого прошлого. Нет многочисленных волшебников, а те уникумы, которые имеются, не похожи на традиционного чародея с толстым томом под мышкой, в колпаке и мантии. Здесь почти отсутствуют чудовища и, главное, нет "великой битвы Добра и Зла" — хотя, казалось бы, название серии готовит к чему-то подобному. Однако это только способствовало появлению мира не просто оригинального, но весьма интересного и убедительного...

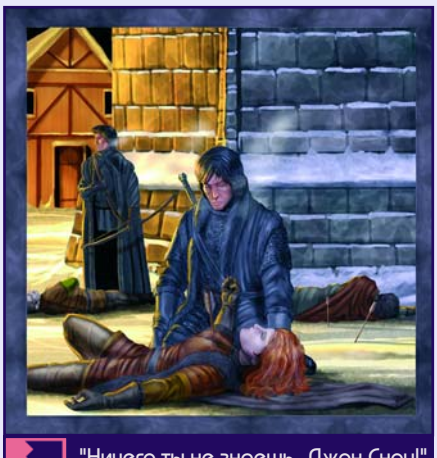
Нед и Джейме.

### Большой атлас мира

Такого атласа не существует — хотя бы потому, что жителям мира Мартина этот мир известен только частично. Что, впрочем, и не удивительно: наиболее развитые его регионы находятся где-то на уровне земного пятнадцатого века, Великих географических открытий еще не произошло, и надобности выдумывать название для своей планеты у ее обитателей просто не возникало. Так что в центре повествования — один континент, Вестерос, на котором и разворачивается основное действие романов, а на периферии — заморские страны, куда ведут некоторые важные сюжетные линии.

Вестерос — это большой материк (по словам самого Мартина, избегающего в тексте романа точных измерений в милях или километрах, "величиной примерно с нашу Южную Америку"), простирающийся от полярных широт до субтропиков. В "Межевом рыцаре" и к началу действия "Песни льда и пламени" почти весь Вестерос, за исключением самых северных районов, находится под контролем одного государства — обширной союзной державы, именующей себя "Семь королевств". Об этом главном месте действия романа ниже потребуется рассказать подробнее.

Джордж Раймонд Ричард Мартин — американский писатель, начавший публиковать свои научно-фантастические произведения с 1971 года (среди самых известных — "Умирающий свет", "Летящие сквозь ночь", "Путешествия Тафа", "Песчаные короли", "Тупиковый вариант"). С середины 1990-х годов Мартин переключился на написание цикла романов в жанре фэнтези под общим заглавием "Песнь Льда и Пламени" (A Song of Ice and Fire), и успех этого цикла превзошел все ожидания. "Песнь" еще не закончена (вышло менее половины запланированных автором томов), но уже переведена на многие языки (к сожалению, русский перевод — далеко не самый удачный), создаются фан-клубы, выпускается коллекционная карточная игра. И одна из причин успеха — несомненно, своеобразный мир, в котором разворачивается действие романов Мартина.



"Ничего ты не знаешь, Джон Сноу!".

Иные из-за Стены.

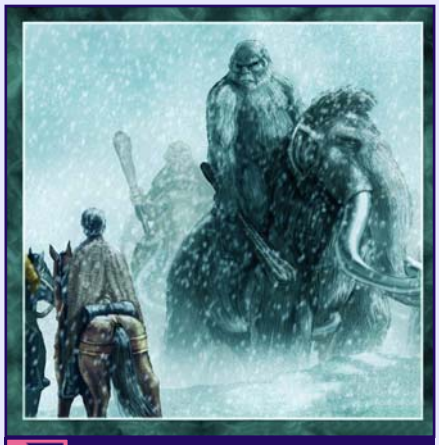
В целом Вестерос создан по образцу позднесредневековой Европы. Со всеми положенными оговорками, разумеется — как и принято в фэнтези, пороха еще не изобрели, и самым грозным оружием массового поражения является "дикий огонь" — зажигательная смесь типа "греческого огня" или даже, скорее, современного напалма...

Заморские земли куда пестрее. Это и Вольные города — торговые олигархии венецианского

или левантийского типа, ближайшие соседи и международные партнеры Вестероса. Это и Дотракийские степи, населенные варварами-кочевниками по азиатскому образцу. Есть и острова чернокожих, и рабовладельческие полисы, и классические "восточные базары", и далекий загадочный Асшай, откуда являются таинственные проповедники огненного божества Р'глора. Жрецы иногда действительно способны творить чудеса — это при том, что в Вестеросе религия давно выродилась во вполне формальный культ! Кстати, это практически единственные чародеи в книге.

В общем, максимальное разнообразие заморских земель, хотя посвящена им не слишком большая часть повествования. Выглядит это все ярко, колоритно, иногда убедительно (особенно кочевники и Вольные города), но зачастую все же слишком декоративно, "киношно". Как, наверное, и положено для загадочного Востока...

"А после — разбил ей башку...".



Гиганты.

О западных землях у Мартина ничего не сказано — хотя ходят слухи, что из четвертого тома сериала и о них станет известно больше.

## История Семи королевств

Но, конечно, основное действие происходит в более "европейском" Вестеросе. Последовательно его история не излагается у Мартина нигде — ее можно лишь восстановить по обрывочным сведениям, упоминаемым персонажами.

Древнейшие обитатели Вестероса, полумифические Дети Леса, предстают в преданиях чем-то средним между общинниками каменного века и волшебниками-эльфами. За двенадцать тысяч лет до начала действия романов Мартина на Вестерос пришли так называемые Первые Люди — конники-земледельцы с бронзовым оружием. Дети Леса постепенно оказались оттеснены в глухие чащи, а Первые Люди основали те самые Семь Королевств, название которых сохранилось и в последующие века.

Еще четыре тысячи лет спустя явилась новая волна завоевателей — андалы, уже со стальным оружием. Они принесли новый культ Семи Богов, разгромили шесть из семи королевств: уцелело только самое северное, где и поныне сохранились некоторые традиции и элементы языка Первых Людей, и остатки культа, восходящего еще к Детям Леса. Многие андальские династии сохранили свое положение до времени действия "Песни". Самое южное из Семи Королевств, Дорн, было в дальнейшем (примерно за тысячу лет до начала действия) завоевано третьей волною пришельцев — ройнарами, смешавшимися с местным андальским населением и принесшими новую своеобразную культуру, в частности, совсем иные, чем в остальном Вестеросе, отношения между полами. Однако это осталось "местной спецификой", на которую патриархальные потомки андалов смотрели весьма подозрительно.

Тем временем на Востоке успела расцвести и пасть могущественная Валирийская империя. Потомок валирийцев Эйегон Таргариен со своими двумя сестрами-женами примерно за триста лет до начала действия "Песни" вторгся в Вестерос. Войско его было малочисленно, но Эйегон обладал супероружием — тремя огромными огнедышащими драконами, обеспечившими ему победу. Вестерос пал, и династия Таргариенов воцарилась на всем континенте, приняв вассальную присягу от местных владетелей. Увы, и драконы, и династии равно старятся и умирают — а оставшись без драконов, Таргариены не сумели сохранить власть. Их последний полубезумный король умудрился навлечь на себя такую ненависть вестеросских владетелей, что вспыхнувший мятеж сокрушил род Таргариенов, только двое младших наследников успели бежать за море, чтобы там ожидать возможности возвращения власти... и появления новых драконов.

На престол вступил представитель одного из древних вестеросских родов Роберт Баратеон, ставший верховным королем Вестероса, а прочие Великие Дома Вестероса разделили власть "на местах". К сожалению, долгого мира не получилось — уже через пятнадцать лет началась

Башня радости.

та междоусобная война между Великими Домами, которая и служит основным фоном "Песни льда и пламени". Мартин не раз повторял, что прототипом для нее послужила Война Алой и Белой розы в Англии XV в., и намеки на нее действительно проскальзывают в книге то и дело, но ход событий и распределение сил в Вестеросе совсем иные.

### Ресурсы в интернете

*Официальный сайт писателя:* www.GeorgeRRMartin.com
*Иллюстрации Амока к циклу "Песнь льда и пламени":* **www.amoka.net**
*Геральдика мира Льда и Пламени:* **www.westeros.org/Citadel/Heraldry/**
*Главный фан-сайт:* **www.westeros.org**

## Зима близко, или Климат и магия

Одна из главных особенностей Вестероса — это его климат. Кроме нормального года, здесь существуют длительные последовательные периоды похолодания и потепления климата (Зима и Лето с большой буквы). Зима — время гибельное для населения, особенно во владениях Королей Зимы, самого северного из вестеросских уделов: ни для чего, кроме отчаянной круглогодичной борьбы с голодом и холодом, времени просто не остается.

На русском языке цикл Дж. Мартина выпускает издательство "АСТ".

Вардис Иген против Бронна.

Хуже того, Зима — пора активизации странных существ, обитающих в приполярных районах материка, “Иных”: живого (или не совсем живого...) воплощения одного из двух главных начал мартиновского мира — Льда. Это странные человекообразные создания, бессловесные, холодные и синеглазые, не только беспощадно уничтожают людей на своем пути, но и способны создавать из убитых некое подобие зомби. Для защиты от этих тварей (единственных, кроме драконов, сверхъестественных существ в мире Мартина) еще Первые Люди воздвигли огромную Стену — циклопическую цепь укреплений, пересекшую поперек весь север Вестероса (как Адрианов вал — Англию).

Стена защищена древними, забытыми чарами и неприступна для Иных; охрану ее несет так называемый Ночной дозор — войско, собираемое со всех Семи Королевств. Ночной Дозор

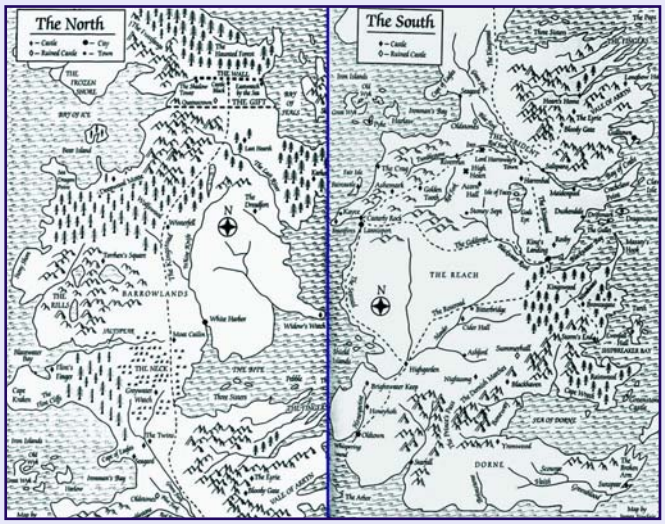
Турнир Десницы.

комплектуется отчасти из добровольцев благородного происхождения, отчасти, напротив, из преступников, для которых пожизненная служба на обледенелой Стене оказывается единственной альтернативой смертной казни. Дозорные приносят обеты безбрачия и верности и организованы почти по системе религиозно-рыцарского ордена, однако пестрота их состава грозит оказаться роковой: с годами добровольцев на Стене становится все меньше, а преступников — все больше.

А по ту сторону Стены обосновались не только Иные (их мало, а временами они вообще исчезают или скрываются на целые столетия), но и беженцы, мятежники и изгнанники со всех Семи Королевств, так называемые Одичалые, сумевшие за века создать свое общество в крайне суровых условиях и представляющие постоянную угрозу для цивилизованного Вестероса. Одичалые — те же люди, и они неподвластны древним чарам Стены: сдерживать их может только военная сила Дозора...

Если Иные — это Лед; кем же представлен Огонь? С одной стороны, это драконы, с другой — жрецы культа Р’глора. Драконы у Мартина — это не древние и мудрые существа, а просто гигантские летучие огнедышащие гады с весьма своеобразным жизненным циклом. Их можно приручить, но они не разумнее собак или лошадей (или очень искусно скрывают свою разумность). Казалось, последние драконы вымерли при дворе Таргариенов — но, разумеется, уже в первом томе оказывается, что это не совсем так...

Жрецы и жрицы огненного божества Р’глора (хотя, конечно, далеко не все) способны творить чудеса, причем двоякого рода — кроме всякой




пиротехники, они могут иногда воскрешать мертвых (правда, в таком виде, что это не выглядит слишком завидной участью) или создавать губительных призраков. Жрецы готовятся противостоять силам Льда жестко и беспощадно — и оказаться у них на пути простым смертным почти столь же небезопасно, как встретиться с Иными.

Кроме нескольких очевидных завязок сюжетных линий в романах Мартина имеется и тайная завязка — пробуждение в мире магических сил. За Стеною вновь появляются ставшие почти баснословными Иные, обнаруживаются сохранившиеся яйца давно погибших драконов, облаченные в красное жрецы Р’глора начинают призывать божественные силы, и, по слухам, даже появляются способы сокрушить тысячелетние чары

Танец с Огнем.

Стены... Однако это — лишь фон и скрытый двигатель рассказываемой автором истории.

Подавляющее большинство героев не сознает происходящего, они поглощены политическими интригами, войнами и личными проблемами — и читать об этом оказывается зачастую интереснее, чем о драконах и ледяных духах. Все-таки главный талант Мартина — не в создании таинственных миров (несмотря на его прежний немалый опыт — вселенная его научно-фантастических романов тоже была по-своему очень выразительна и красочна), а в обрисовке убедительных и правдоподобных характеров очень живых и противоречивых персонажей, и в искусстве плетения сложнейшей и напряженной интриги.

◆ ◆ ◆

герб Таргариенов

герб Ланнистеров

герб Грейджоев

герб Старков

герб Баратеонов

Глубокий и реалистичный мир Джорджа Мартина продолжит развиваться с выходом следующего романа цикла — “Вороний пир”. Благодаря популярности, он уже преодолел чисто литературные рамки: в США выпускаются коллекционная карточная игра **A Game of Thrones**, а также одноименная настольно-печатная стратегия, проводятся масштабные “живые” ролевые игры. Нам же остается с нетерпением ждать продолжения истории Семи королевств. ◆

***При оформлении статьи использованы работы лучшего (с точки зрения непосредственно Дж. Мартина) иллюстратора “Песни льда и пламени”, отечественного художника Романа Папсуева (Амока).***

# Второй подвиг Зигфрида

**Александр Зорич**
[www.zorich.ru]

**Иллюстрации Веры Лобовской**

Королевич Зигфрид, сын нидерландского короля Зигмунда и супруги его Зиглинды, был скорее магом, чем воином.

Пятнадцати лет отроду довелось ему присутствовать при гибели ученого дракона Фафнира. Позднейшая молва приписала юному королевичу славу победы над драконом, хотя действительным убийцей крылатого затворника был совсем другой человек.

Однако, именно победа над драконом считается первым подвигом Зигфрида, ведь королевич действительно омылся в крови Фафнира. Это купание возымело волшебный эффект и наделило королевича некоторыми способностями, которые в германском мире обычно вызывают зависть и восхищение, а в христианском — желание подвергнуть их обладателя незамедлительному экзорцизму.

Волхв Альбрих учил Зигфрида семи свободным магическим искусствам, но непоседливый королевич покинул своего наставника до срока.

Он ушел в Вормс, столицу королевства бургундов. Зигфрид добивался руки Кримхильды, сестры короля Гунтера.

Чтобы завоевать Кримхильду, ему нужен был подвиг, нужна была слава. Воины добывают славу мечом. Но Бальмунг, меч Зигфрида, был выкован из молнии и отшлифован радугой для другой славы.

Победа над человеком, оборотнем, чудовищем королевича не устраивала. Вокруг Кримхильды увивалось множество женихов. Перещеголять их в кровожадности было и непросто, и противно. “Победить там, где победа невозможна”, — так решил королевич.

О первом подвиге Зигфрида рассказано в другом месте.

А о втором рассказано здесь.

То была пора, когда сирени уже вылиняли, да и княжение шиповника в садах подходило к концу. Розаны нехотя уступали трон безродным узурпаторам-люпинам, суходолы на радость жвачным румянились клевером.

Девушкам хотелось влюбиться, юношам — умереть за любовь. Или хотя бы побить кого-нибудь.

Было утро. В заводях Рейна отходили ко сну проблудившие всю ночь русалки, поодаль нерестились караси и сазаны. Последние торопились поспеть до цвелой воды. Русалки же никуда не торопились, ибо знали: с вечерними сумерками бесня начнется по-новой.

На холмах, что оберегали Вормс от северо-восточных ветров, неохотно поспевала земляника, а на росистых выгонах продирали глаза оводы и слепни — впереди у каждого был долгий трудовой день на коровьей заднице.

Вставшие затемно косари задорно брили лоно матери-природы, с недоверием поглядывая в небо: не собирается ли дождь? А потом азартно спорили: “запалит” жара хлеба или “не запалит”. А также о том, какая из шести колесниц победит на сегодняшних бегах. Патриотические чаяния, как правило, торжествовали в этих спорах над матстатистикой и здравым смыслом.

В это время Вормс только еще спросонья потягивался. На вормсском же ипподроме вовсю кипела работа.

Лошадей готовили к бегам.

Ковали со своими подмастерьями осматривали подковы и смазывали маслом конские копыта. Конюхи старательно натирали мелом хвосты лошадей белой масти — чтобы те выглядели ослепительно белыми, а не как обычно. Поодаль помощники колесничих, птиц залетных и недешевых, заплетали гривы в косички — чтобы лошадиные шеи выглядели совсем уж скульптурно.

В это же время на опушке дубравы Зефир Нисский, единственный возница, не поленившийся встать до рассвета, делал утреннюю зарядку — складывался напополам, размахивал руками и скакал через веревочку.

Двое мальчишек лет семи, посланных за земляникой, исподтишка наблюдали за героем из кустов, усевшись на свои пустые пока лукошки. Их лица выражали нерешительность: уместно ли смеяться над чудными кривляньями Зефира или же по их поводу следует испытывать благоговение непосвященных? Но тут Зефир пошел отжиматься широким хватом и мальчики со вздохом облегчения склонились ко второму.

Ипподром в Вормсе, конечно, уступал своим собратьям в Риме, Константинополе и Равенне. Как по количеству зрителей, так и по количеству беговых дорожек — их было всего шесть (тогда как равеннский ипподром мог запросто

Победа над драконом считается первым подвигом Зигфрида, ведь королевич действительно омылся в крови Фафнира.

© 2003 А. В. Зорич

вмещать пятнадцать упряжек в один забег). Зато он был оборудован стартовыми стойлами для упряжек с автоматическим веревочным затвором — по последнему слову техники.

Король Гунтер, еще не войдя в наследство, лично курировал сооружение ипподрома, ибо уже тогда почуял: никакой цивилизованной политики королевству не видать, пока не будет устроено цивилизованное развлечение для политиков.

И развлечение было устроено! Развлечение длиной в полный аттический стадий, шириной в пять седьмых стадия и высотой в тридцать футов могло бы выжать согласный вопль спортивного азарта из двадцати четырех тысяч зрителей, если бы только размещение почтенной публики отвечало римским стандартам.

Но германские стандарты имени инженер-политика Гунтера не были пасынками городского, цивилизованного либерализма, нет.

Один цезарь, сто сенаторов, мириад плебеев? Ни-ког-да.

Каждый из королей (а вормсский ипподром был рассчитан на дюжину королей!) требует жизненного пространства не меньшего, чем цезарь. Каждый его сопалатник, каждый дружинник — тоже. Разве кто-то из этих достойнейших, славнейших людей может позволить себе сидеть ниже своих братьев по оружию?

А посольства? Что случится, если посадить константинопольского посланника ниже римского? Гуннского — ниже вандальского? Воистину, случится непоправимое!

И еще: кто пройдет к своим местам первым? Положим, бургундский король — по праву хозяина. Но вот вторым? Вторым кто? Епископ Омега или посол Дельта? Конунг Верданди или ярл Сканди?

Поэтому с архитектурной точки зрения ипподром пришлось решать как улей диких ос, по принципу "сколько тварей — столько и гнездышек". Поверху зрительских трибун были сооружены просторные павильоны с деревянными креслами. Для каждого короля — свой павильон, для каждого сопалатника — свое кресло.

Под павильонами тянулись три яруса обшитых дубом сидений для людей знатных или полезных, но все-таки отличающихся от персон высшей светской и духовной ценности, как серебро отличается от золота.

А еще ниже начинались ярусы плебейских каменных сидений-ступенек.

Сюда сползались все, кому было не лень — как правило, со своими дерюжками, подушечками или одеялами из шкур. Но если кто-то заранее не позаботился о здоровье своей простаты, смотрители ипподрома, которых на римский манер громко и не совсем правильно именовали квесторами, выдавали бесхозяйственному пролетариату подушечки и волчьи шкуры напрокат.

Прокат подушечки стоил один фоллис, то есть меньше даже сестерция, то есть дешевле не придумаешь. Шкура тянула на целый сестерций.

Правда, требовался еще залог. А в залог строгие бургундские квесторы принимали отнюдь не что угодно. Охотно брали деньги, сестерциев десять-двенадцать, еще охотней — ножи или кожаную обувь. Но вот уже кольца и ожерелья подвергались пристрастному отбору — цветное стекло и вызолоченный биллон понимания не встречали.

Зигфриду, разумеется, не пришлось решать вопроса с подушечками. Король Гунтер милостиво пригласил гостя на почетные места прямо под бургундским павильоном — те самые, для знати второго разбора, обшитые полированными дубовыми досками.

Гизельхер запротестовал:

— А почему там? Мы можем посадить Зигфрида вместе с нами!

— Зигфрид юноша хорошей крови. Но он не бургунд, — возразил Гунтер во всеуслышание. — Поэтому его пребывание в бургундском павильоне против правил. С другой стороны, Зигфрид просто гость, частное лицо. Будь он послом или королем — мы отвели бы ему персональный павильон. Вы нас понимаете, Зигфрид?

Вопрос не стоил выеденного яйца. Потому что рядом с Гунтером сидели Гизельхер, Ильдико, Кримхильда и мать-королева с доверенными служанками, епископ вормсский с доверенными пресвитерами, а далее сопалатники, сопалатники, сопалатники... Свирепые рожи при полном воинском параде, из которого были исключены только вкрай неудобные чешуйчатые доспехи, замененные на короткие кольчуги.

В бургундском павильоне яблоку негде было упасть. Младшим дружинникам, которым из соображений грядущей карьеры тоже хотелось потереться возле короля, пришлось занять добавочные стоячие места за спинами старших.

"Ну и порядочки, — подумал Зигфрид, ощутив острый укол самолюбия при словах "будь он королем". — Что ему, Гунтеру, проще? Так бы и сказал: нету места, мол. Так нет же, с ходу пускается исчислять ранжиры!".

— Я вас понимаю, король Гунтер, — Зигфрид приложил руку к груди и поклонился. — И ценю вашу мудрость, благодаря которой вы дальновидно не сослались на ограниченные возможности вашего павильона. Хотя это, на первый взгляд, было бы вполне достаточным основанием. Однако в этом случае спор с королевичем Гизельхером мог перекинуться на другой предмет. Не услать ли, например, пресвитера Германариха в качестве комментатора зрелищ в гуннскую ложу? Но, повторяю, благодаря вашей дальновидности основания для дискуссии исчезли.

Кримхильда навострила ушки и заволновалась.

Ответ Зигфрида ее восхитил. Однако его можно было признать хамским, а как поведет себя Гунтер, которому нахамил чужеземец, для нее было загадкой. Приезжие с Гунтером всегда держались либо подобострастно, либо отстраненно вежливо. "Благодарю вас, да" и "благодарю вас, нет" — история зарекомендовала эти формулы как оптимальные для общения между залетными гостями и Владыкой Рейна.

Поставленным вне закона саксам в бургундских землях сразу "делали орла", то есть вырывали сердце и выворачивали ребра наизнанку. Поэтому возможности встретиться с Гунтером и нахамить ему в лицо они были лишены. А серьезные переговоры — такие переговоры, на которых бьют кулаками по столу, швыряют в огонь пергаменты и клянутся своей кровью расквасить песьи хари отступников — происходили при закрытых дверях. За которые, конечно, Кримхильду не пускали.

Да и ведет ли Гунтер такие переговоры? Кримхильде порою казалось: нет, не ведет. Потому как не способен.

Итак, прецедент был создан. Сгустились ли тучи над головой Зигфрида, или они только собрались сгуститься, или Кримхильде лишь примерещилась сама возможность перемены погоды, но она уже внутренне подобралась и вознамерилась каким-нибудь пусть неуклюжим, лишь бы действенным маневром, который еще предстояло на ходу сымпровизировать, изменить положение к лучшему.

Кримхильда не успела вклиниться в разговор. Она только тихонько вздохнула, набирая воздуху для разгона, Гунтер в свою очередь только-только приоткрыл рот, как внизу заголосил квестор.

— Эй, парень, стой, куда!? Вернись сейчас же!

Зигфрид обернулся.

Вверх по ступенькам прохода бежал невысокий оборванец. На нем были ужасные браки (при произношении на кельтский манер — "брюки"), то есть штаны самого грубого, подлинно варварского покроя. Обувью его босые пятки пренебрегали, а его рубахой можно было мыть полы. Грязнее от этого она бы не стала.

В зубах оборванец тащил волчью шкуру. Наверняка из тех, что выдавались напрокат, иначе зачем квестор, поудобней перехватив свою дубинку, бросился за парнем вверх по ступенькам?

Встопорщенная шерсть и замятая складка шкуры закрывали воришке пол-лица. Зигфрид его не признал, но ему почудилось, что он уже встречал этого дикаря раньше.

Королевич мгновенно оказался в проходе, перепрыгнул одним махом через три ступени и загородил беглецу дорогу. При этом ножны вместе с увесистым Бальмунгом больно ударили его по икре и, отскочив от ступеней, очень неудачно впутались между ногами. Не будь телесное внимание Зифгрида вышколено Альбрихом, при следующем же шаге он потерял бы равновесие и покатился по ступеням, ломая себе руки-ноги.

А так Зигфрид просто не сделал следующего шага. Да он был и не нужен: похититель волчьей шкуры влетел прямо в него.

Схватив его за локоть, королевич одновременно с этим отвел ножны в сторону, спустился на ступеньку ниже и выставил вперед свободную руку, охлаждая воинственный пыл квестора.

— Отойдите, господин! — строго сказал квестор. — Он пытался украсть наше имущество!

В ближайших рядах угрожающе зажужжали, выказывая квестору всемерную моральную поддержку.

— Я думаю, он просто пошутил, — великодушно предположил Зигфрид. — Вы не будете возражать, если я заплачу за шкуру?

Квестор был парень не промах. Соображал он быстро и притом в пользу зримых экономических выгод, а не абстрактной юридической истины.

## Об авторе

Александр Зорич — известный отечественный писатель, кандидат философских наук. Автор романов в жанре научной фантастики и фэнтези, а также исторических произведений. Среди наиболее известных книг А. Зорича — "Сезон оружия", циклы "Пути Звезднорожденных" и "Свод Равновесия", исторические романы "Карл, герцог" и "Первый меч Бургундии", новый фантастический роман "Завтра война".

Завсегдатаям интернета А. Зорич знаком как создатель замечательного сайта "X-Legio" (www.xlegio.ru), посвященного военной истории и боевой технике древности.

— Дв... три солида! Иначе считайте, что я не понял шутки.

— Три солида это, если не ошибаюсь, в шестьдесят раз больше, чем один сестерций.

— У этой шкуры такая прокатная цена. И еще потребуется залог. Ваш меч.

В спину Зигфриду сейчас пялился весь бургундский павильон. В том числе и Кримхильда. Иначе королевич уже задался бы вопросом, а зачем, собственно, он спасает от взбучки малосимпатичного пройдоху? Все-таки три солида были большими деньгами, а без Бальмунга, неотъемлемого атрибута его высокого происхождения, он будет чувствовать себя на людях, как щеголиха без маникюра.

— Извольте.

Чтобы расплатиться и отстегнуть Бальмунг, Зигфрид отпустил локоть своего пленника. Он полагал, что после разрешения конфликта тот никуда не побежит, а, наоборот, начнет бурно выражать радость, целовать ему руки, а может, и буты. Тогда он повыкобенивается чуток, соберет сливки общественного внимания, а затем громко изречет: "Иди же, и впредь не воруй!". Или нечто в родственном духе.

Но сантименты дикарю были чужды.

Издав глухой вой сквозь волчью шкуру — а оплаченный золотом Зигфрида трофей он по-прежнему держал в зубах — бесноватый вприпрыжку полетел к бургундскому павильону.

Зигфрид, рассчитавшись с квестором и вручив ему Бальмунг, собрался нагнать дикаря и оттаскать за ухо, но жрец ипподромной законности придержал королевича за запястье.

— Отметочка, господин, — деловито пробормотал он, извлекая уголек из своего канцелярского короба.

— Какая еще отметочка?

— О залоге, разумеется, — квестор обиженно-удивленно вздернул брови.

— Я вас запомнил.

— Вы-то запомнили. А вот я вас могу забыть. Как имя вашего меча?

— Бальмунг.

— Великолепно!

Уголек квестора щекотливо затанцевал по Зигфридовой ладони.

— Отметочку поберегите. До конца представления, — квестор квазилюбезно улыбнулся, откланялся и, перебросив перевязь Бальмунга через плечо, потопал вниз.

"Забудешь ты меня, как же...".

Зигфрид воззрился на результаты бюрократических трудов формалиста. Кое-как складываясь из черных ниточек сажи, зато распространяясь на весь хиромантический ландшафт, на его ладони рисовалось корявое и таинственное "meki balm".

Ломать голову над содержанием формулы королевичу было недосуг. Зигфрид поискал взглядом бесноватого. Но того и след простыл.

Деваться с верхотуры было некуда. Единственным местом, где можно было укрыться от глаз, представлялись недра бургундского павильона. И точно — оттуда выпорхнули первые ласточки скандала.

— Но зачем вы это сделали!? — раздавалось наверху. — Постеснялись бы людей!

Голос принадлежал, похоже, пресвитеру Германариху.

— Я давно вам говорил, что его надо крестить, крестить и еще раз крестить! — это епископ.

— Три раза вроде не крестят! — кто-то из сопалатников.

— Да что вы от него хотите? У него же отец — ульфхедин! А кем будет сын ульфхедина? Злостным этим самым хином! — кажется, снова Германарих.

— А по-моему забавно, — сказала вдруг Ильдико. — И шкура кстати. Мне с самого утра зябко.

Она обладала необычным голоском, эта Ильдико. Не скажешь "громким" или "пронзительным", но интонированным так, будто Ильдико всегда и везде была уверена, что стоит ей открыть рот — и все вокруг начнут слушать ее и только ее. Любопытно: благодаря этой вокальной уверенности ее реплики обычно и впрямь достигали адресатов.

Но, что бы там ни говорила Ильдико, право вынесения вердикта принадлежало, разумеется, королю.

— Данкварт, вы позорище. Что за вид, что за лохмотья?.. Имейте в виду, Данкварт: не будь мы столь многим обязаны вашему отцу, я, пожалуй... Хм, пожалуй, я... не стал бы терпеть вашего присутствия в Вормсе. А теперь ступайте. Здесь и без вас тесно.

"Balm" означает "Бальмунг", а meki... meki... это, по-готски, "меч"!" — некстати осенило Зигфрида, когда он во второй раз за последние три минуты столкнулся с Данквартом нос к носу.

— Послушай, в самом деле, зачем ты это сделал? — спросил Зигфрид вполголоса.

Справа от них только что уселись какие-то степенные господа в тогах, ни дать ни взять римляне. Слева, ближе к проходу — купеческое семейство: отец, мать, три взрослых девицы и два хилых юноши. И слева, и справа говорили на латыни.

Зигфрид начал стесняться своего варварского наречия. Не говоря уже о жуткой внешности Данкварта, который вызвался исполнить при обиженном королевиче роль комментатора ристаний и гида по ипподромным достопримечательностям.

Королевич мгновенно оказался в проходе, перепрыгнул одним махом через три ступени и загородил беглецу дорогу.

— А что я сделал? — с вызовом переспросил Данкварт. — Я всего лишь взял у квестора то, что ему не принадлежит, и хотел сделать приятное Ильдико. Но тут подвернулся ты.

— Если б я не подвернулся, тебя могли бы крепко отдубасить.

— Отдубасить? Меня? Ну-ну.

Данкварт, который прежде смотрел куда-то в сторону гуннского павильона, вдруг повернул голову и вцепился в лицо королевича своим волчьим взглядом.

— Что такое? — Зигфрид не любил, когда чужое внимание к нему выражается столь истово.

— Ты один из наших, — вдруг сказал Данкварт. — Но наш не станет заступаться за оборванца. Ты ведь не узнал меня?

— Нет. Но что значит "один из ваших"?

— То есть ты как бы добрый, — Данкварт покачал головой.

— Что значит "один из ваших"? — настаивал Зигфрид. — Кто эти ваши?

— Ульфхедхинны. Или, как говорит косноязыкий Германарих, "ульфхедины". Воины-волки. Воины, которые становятся волками в бою, как берсерки становятся в бою медведями. Одни говорят, что это метафора и что люди остаются людьми, но в них вселяется звериная ярость. Другие говорят, что настоящие ульфхедхинны действительно "переворачиваются" в волков. А ты что думаешь, братец?

— Я думаю, что я не волк и не медведь.

— Нет. Человек не сумел бы перехватить меня на ступенях прохода так ловко. Это по силам только зверю. У тебя в полнолуние когти режутся?

— Типун тебе не язык.

— Режутся, режутся. И ты делаешь так, — Данкварт оскалился и, скрючив пальцы, замахал в воздухе руками.

Отец купеческого семейства брезгливо покосился на бесноватого германца и поспешил отвернуться.

Сходство с волком получилось эффектным, удивительно близким. Зигфрид поморщился:

— Не пугай людей, сейчас весь ипподром разбежится.

— А хоть бы и впрямь разбежался, — огрызнулся Данкварт, но сразу же дурачиться перестал и чинно сложил руки на коленях. — Ненавижу я эти ипподромы, стадионы, каструмы, палатины... Наши предки пришли из лесов свободными, бесстрашными и жестокими. Они убивали, чтобы жить, а не чтобы жиреть. А потом вот эти и вон те, — Данкварт двумя кивками обозначил зрителей в тогах и какой-то из павильонов, вероятно, ромейский, — научили нас страху и религии Распятого, вину и монетам.

Данкварт говорил складно, явно с чужих слов.

— Но и ты ведь от вина не отказываешься.

— От пары лишних монет я тоже не откажусь, — пожал плечами Данкварт.

— И на ипподром ты все-таки пришел.

— Да, пришел, — согласился Данкварт.

И вдруг захохотал. Он подвывал и кудахтал, часто-часто шлепал босыми пятками и махал руками. Дескать, ну тебя, Зигфрид, уморил!

— А ты поверил, поверил! — изгалялся Данкварт. — Хорошо я изображаю, да? Хорошо? Похоже на Мундериха?

— Не знаю я кто такой этот Мундерих, но ты, кажется, допросишься.

Соседи крутили головами и возмущенно шипели. Зигфрид делал успокоительные жесты: все нормально, все путем, вы же понимаете, парень не в себе.

— Мундерих — король аламаннов. С ним приехали шесть дюжин дружинников. Все они не бреют бород, заплетают их косицами, носят железные кольца и ходят в бой с двуручными топорами. Да будет тебе известно, железное кольцо — знак бесчестья у аламаннов. Юноша надевает такое кольцо на шею и носит его, пока не убьет своего первого врага.

— Снова подкалываешь? Зачем же дружинникам кольца носить, если это бесчестно?

— Затем, что этим они как бы говорят: столько мы врагов перебили, что нам даже знак бесчестья не в тягость. Плевать на него! А с другой стороны — это как бы вечное напоминание о том, что врагов еще видимо-невидимо. А вон, кстати, и сами аламанны, — Данкварт ткнул пальцем в северную трибуну.

Там по всем рядам перекатывались волны оживления. Свои места одновременно занимали делегации аламаннов, гуннов, нибелунгов, ромеев и франков.

— А вон то кто? Франки?

— Соображаешь. Саранча наша неисчислимая. Видишь, сколько вояк с собой притащили? Двадцать... сорок... Сорок и сорок... сто сорок...

— Двести восемь, я уже сосчитал.

— Вот-вот. Я позавчера слышал как Гунтер вполголоса честил и своего бога, и всех дедовских: дескать, святые законы гостеприимства обязывают его кормить всю эту ораву за бургундский счет. А счет, к слову, набегает немаленький.

— А вон та дылда с посохом — король Хильдерик?

— Нет, Хильдерик сейчас на две ступени ниже. Видишь, в красном плаще? У них такие порядки: впереди короля запускать расфуфыренного номенклатора. Он сейчас, небось, на трех языках выкрикивает: "Расступись, король идет! Король идет!". Если б не гвалт, мы бы расслышали — глотка у крикуна воловья. Причем заметь: "Король идет". А вовсе не: "Король Хильдерик идет". Как если бы Хильдерик был базилевсом, одним на весь мир.

— Пусть себе кричит. Пройдет лет тридцать — об этом Хильдерике никто и не вспомнит.

— Ай да Зигфрид, что ему какой-то франкский король! А о тебе вспомнят?

— Вспомнят.

Данкварт на какое-то время заткнулся.

Королевич наблюдал за гуннами. Эти варвары — на войне неукротимые и отважные, жестокие и, что уже успело войти в анекдоты, неразборчивые в еде, как крысы — во времена мира ничто не ставили превыше роскошных, нежных шелков, диковинных рисовых яств и золотых украшений "скифской" (а на самом деле сарматской) работы.

Ходячими иллюстрациями этой черты национального темперамента служили послы гуннов со своими золотыми венцами, шелковыми шароварами и двухфутовыми отвесами гигантских рукавов. На таком расстоянии они казались большими пестрыми шарами, которых увлекают вверх таинственные чары — не по ступенькам, а над, над ступеньками!

Плавны и сдержанны были движения гуннского посла Ислы и трех его соратников: Вериха, Туманя и Модэ. Невесомыми, бесплотными смотрелись эти надутые "риторикой" и "мудростью" неженки по сравнению с той маринованной в конском поту, безжалостной, хтонической мощью, которая стояла у них за спиной и которую они представляли здесь с наивежливейшими улыбками.

Каждого посланца сопровождала пара слуг: один — с огромным бумажным зонтиком, другой — с позолоченной конской головой на расписном шесте, увитом разноцветными лентами.

Проследив направление взгляда Зигфрида, Данкварт пихнул королевича локтем в бок. Это был его коронный метод привлечения внимания собеседника. За такие штучки Зигфрид был готов прибить любого, но к Данкварту он снисходил: что вы хотите, ульфхедхинн, дикая тварь из дикого леса.

— Погляди на эти гуннские палки с лошадиными головами. Знаешь, зачем они?

— Гизельхер рассказывал. Что-то вроде ликторских фасций.

— Не припомню такой глупости. На самом деле, никакие это не фасции. Гунны называют таких лошадок "смертельной предосторожностью". Их всегда носят за большими шиш-

**"Матушка Руга — галиуруна, вещунья. Проверяет, не ищет ли кто легких путей к победе".**

ками. На тот случай, если шишка вдруг соберется умирать. Тогда умирающему дадут в руки эту лошадку. Душа гунна оседлает ее и понесется на небеса.

— В бой они тоже идут с такими лошадками?

— Ты что? В бою-то они на настоящих лошадях. Зачем им какие-то палки?

— Все-то ты знаешь. А вот, кстати...

Фанфары самым беспардонным образом заставили Зигфрида заткнуться. Сигнал означал, что все заслуживающие внимания гости уже расселись по своим павильонам, а колесницы выведены на стартовую черту.

— Так что "кстати"? — переспросил Данкварт.

— Забудь. Расскажи лучше, что это за бабулька.

Зигфрид имел в виду старуху, которую, поддерживая под локти, подвели к колесницам двое квесторов.

Данкварт построжел:

— Может, кому-то и бабулька. А для нас — матушка Руга. Она слепая.

— Это я уже понял.

— Матушка Руга — галиуруна, вещунья. Проверяет, не ищет ли кто легких путей к победе.

— А что, у вас это умеют? Начертать на колеснице руны победы так, чтобы они из безжизненного орнамента превратились в источник лошадиной силы? Или составить действенный дорожный оберег?

— Да как сказать, — неохотно ответил Данкварт. — Раньше точно умели. И сейчас кто-то, где-то... Но вот колесницы, по-моему, можно не проверять. С тех пор, как они вкупе с остальным имуществом короля были освящены епископом, такая магия их вряд ли пробирает.

Пока матушка Руга, помахивая ореховыми и омеловыми прутиками, исследовала колесницы, квесторы с громкоговорительными раковинами расшифровывали для зрителей цвета знаменитых возниц.

— По первой дорожке... В лазоревом цвете... Во славу царя и народа гуннов... Отправляется в забег... Несравненный... Зефир Нисский!

Зигфрид предполагал, что объявление вражьего возницы ипподром встретит угрюмым молчанием. Однако подкупленные сметливым и предусмотрительным послом Ислой клакеры из вормсской голытьбы дружно затарахтели припасенными специально для таких случаев трещотками.

В бургундском павильоне застучали мечами по шлемам вежливые дружинники Гунтера. Вот аламанны — те не упустили случая гуннов освистать. А павильон франков хранил демонстративное безмолвие.

— По второй дорожке... В лиловом цвете... Во славу Христа и базилевса Феодосия... правит... трехкратная звезда константинопольских ристаний... кольценосный... Сурен Кавказец!

— Этого типа в позапрошлом году едва не удавили за изнасилование. Урд его покрыл. За денежки обставил дело так, будто все там случилось по согласию, — прокомментировал Данкварт. — Загорелому повезло, что дело было с кельтской девицей. Если б с нашей, мы бы его повстречали...

— Откуда этот Сурен в позапрошлом году здесь взялся?

— Э, Зигфрид, да ты в первый раз на ристаниях!

— Почему же? У нас такие в Нидерландах каждый год.

— Да? И кто же у вас бывает?

— Британские кельты.

— О, кельты! Знатные ездоки. Ну а кто еще?

— И все. Мы да кельты. Изредка — хальвданы.

— "Мы да кельты..." Скука! Небось, прямо по кочкам гоняете?

Наврать про несуществующий ипподром Зигфрид не отважился.

— Вроде того. Остров у нас есть, между двумя рукавами Рейна. Плоский, как доска. На острове — поле, Беговым называется. Там и ездим.

— А кто правит?

— Короли, ярлы и их родственники.

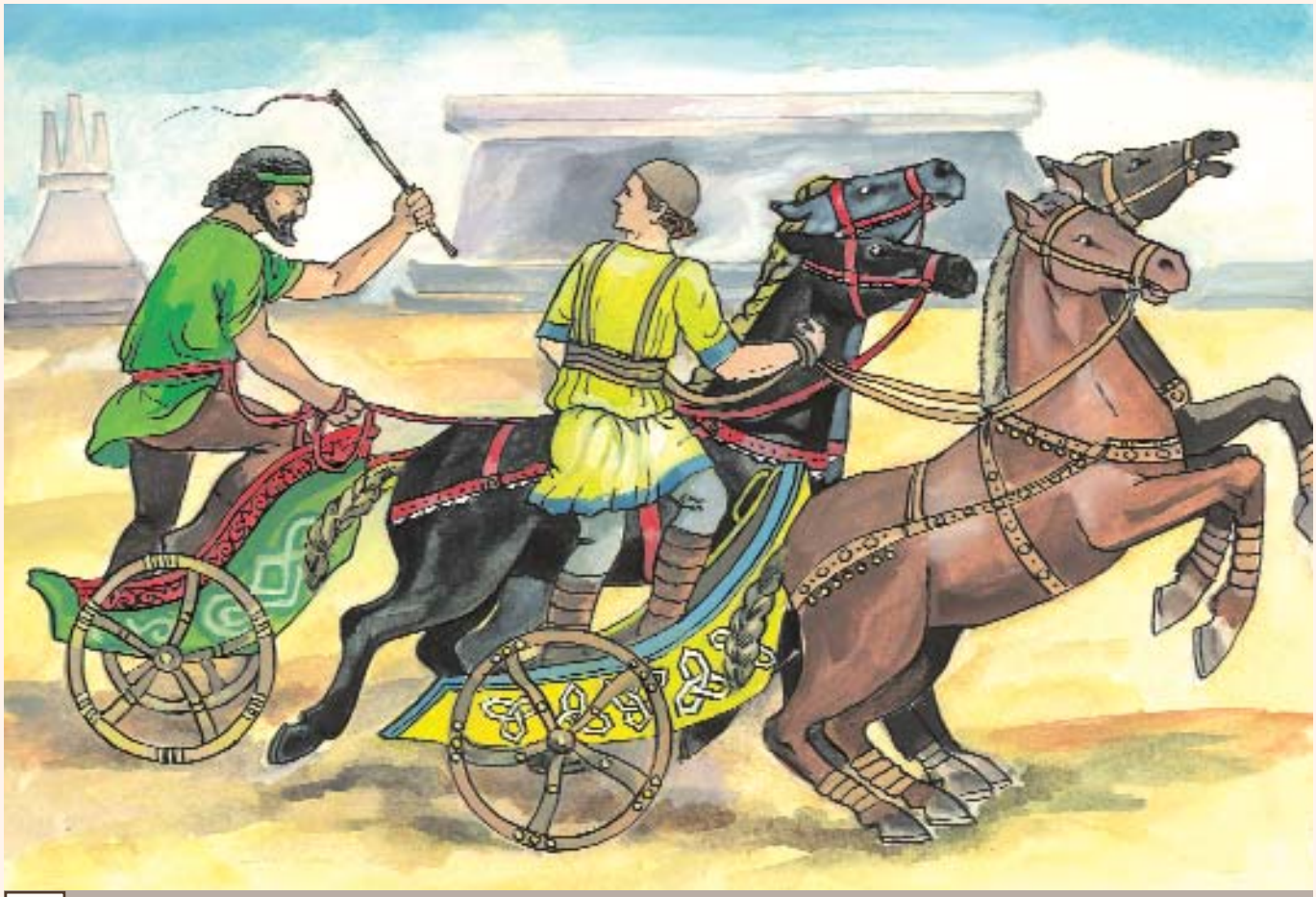
— И колесницы, небось, кельтского образца? Боевые, дедовские?

— Не без этого.

— Знал я, что вы там на севере отстали от жизни, но чтобы так... То ли дело у нас! Здесь все по-цивилизованному. Не хуже, чем у римлян. Возницы — особое сословие. Обычно это рабы, но есть и свободнорожденные. Возницу можно привезти с собой — как это сделали гунны и Урд, посланник базилевса ромеев. А можно нанять прямо здесь, как поступили нибелунги, франки и аламанны. Колесницы — те вообще наши, бургундские. Их разыгрывают перед соревнованием по жребию.

— То есть ты хочешь сказать, что за франков, например, все равно выступает возница-бургунд?

— Ты прослушал — его только что объяви-



"Наши правила разрешают все. В этом и интерес".

ли. Бургундов среди возниц вообще нет. За франков выступает какой-то иллириец по прозвищу Фелицитат. Все наши возницы — заемные. Гунтер арендовал их в Равенне.

— И в чем же доблесть? — разочарованно спросил Зигфрид. — Гунтер дает денег италикам, франки дают денег Гунтеру, а в итоге какой-то иллириец ездит во славу короля Хильдерика! А у самого Хильдерика, у его братьев, сыновей и племянников — кишка тонка?

— Хочешь — иди, если у тебя кишка толста, — ухмыльнулся Данкварт. — Гунтер тебе ладонь на лоб возложит — и ты уже в законе. Катайся за Бургундию до посинения.

— Оно мне надо, — фыркнул Зигфрид.

— Именно что, — согласился Данкварт. — И никому не надо. Удовольствие это опасное, сложное и за пределами ипподрома — бессмысленное. У нас таких дорог нет, чтобы по ним на бигах гонять.

— На чем?

— Эти колесницы, под двух лошадей рассчитанные, бигами называются.

— А, точно! Ведь четверные — это квадриги.

— Все, молчок. Возницы уже вожжами обмотались.

И правда, возницы зачем-то обвязывали вожжи вокруг туловища. Зигфриду такой способ был в диковинку — сказывалось захолустное происхождение.

Ипподром благоговейно затих. Начиналось самое главное на любых ристалищах: ристалища!

Любопытно, что Данкварт, который производил или, точнее, пытался произвести на Зигфрида впечатление беззаботного и асоциального пасынка своей волчьей натуры, теперь поспешно примкнул к общественному заговору тишины и, замолкнув, весь обратился в зрение и слух.

Снова взревели фанфары. Веревочные затворы одновременно освободили все шесть колесниц.

Меньше минуты прошло, а уже выяснилось, что лиловая колесница ромеев не иначе как оснащена невидимыми крыльями.

На первой же мете она легко обошла лазоревую бигу гуннов. А в спину гуннскому вознице, “несравненному Зефиру Нисскому”, задышала пара гнедых, впряженных в бигу бургундов.

Таким образом, колонна из трех колесниц под предводительством ромейской заняла первую беговую дорожку. Остальные — лимонно-желтая нибелунгов, зеленая франков и оливково-черная аламаннов — плавно сползли на вторую, третью и четвертую дорожки.

Они отставали от ведущей тройки совсем на чуть — и все же отставали. Каждый возница стремился выбиться в лидеры этой тройки аутсайдеров и захватить тактически выгодную вторую дорожку. Точнее, вознице нибелунгов, который и без того был лидером, требовалось удержать за собой выгодное положение, а двум другим — этого положения его лишить.

Зигфрид припал на одно колено и схватил апатичного Гунтера за руку.

Когда проходили северо-западную мету, зеленая бига франков, почти не сбавляя скорости, вылетела на соседнюю дорожку, прямо перед одуревшими аламаннскими лошадями. Те, само собой, всполошились и унесли колесницу аж на песчаную обочину бегового поля за шестой дорожкой.

Зигфрид вздрогнул. Аламаннская колесница влетела в песок боком и дала ужасный крен. Как подсказывала интуиция королевича, она должна была неминуемо опрокинуться набок и развалиться.

Собственно, внутренний образ этой колесницы, сотканный в сознании королевича органами чувств, все-таки потерпел катастрофу. Тонкий передок раскололся, возница налетел животом на новорожденный деревянный клин и... и Зигфрида едва не снесло со зрительской скамьи невероятной явственностью этого видения-переживания.

Однако на этот раз зрительное чувство равновесия подвело королевича.

Аламаннский возница, выгнувшись всем телом влево, развернув торс и раскинув руки, смог в пиковый миг одолеть моменты инерции и земное тяготение. Колесница прокатилась чуть вперед, все это время стоя на одном колесе и все еще не решаясь опуститься на второе, но в итоге коллективный разум атомов все-таки склонился к милосердию. Бига, сохранив вертикальное положение, остановилась.

— Приехали, — удовлетворенно прокомментировал Данкварт. — Пока он своих каурых успокоит, пока снова разгонится, эти уже десять стадиев отмахают. Эге, да его и самого-то, кажется, надо успокаивать...

Действительно, пока Данкварт говорил, возница спрыгнул на песок и, перегнувшись пополам, упал на колени. Он замер, будто бы парализованный сильнейшим ударом в солнечное сплетение.

“Неужели его испуг столь силен? Неужели там так страшно? — подумал Зигфрид. — Это ведь для него не первый и даже, наверное, не сотый забег!”.

— А что, правила разрешают перехватывать чужие дорожки и подрезать? — спросил Зигфрид.

— Наши правила разрешают все. В этом и интерес.

Тем временем в Фелицитата, который так ловко вывел из игры возницу аламаннов, словно бес вселился. Ему удалось не только нагнать вяловатых нибелунгских бегунов, но и подрезать их у следующей, юго-западной меты.

Однако именно отмороженность лошадок сослужила Рецимеру, вознице желтой биги нибелунгов, добрую службу. Несмотря на то, что этот маневр Фелицитата был еще опасней предыдущего, нибелунгские лошади не споткнулись и не засеклись, а только лишь умерили шаг — да так плавно, что Рецимеру даже не пришлось прикладывать басенных нечеловеческих усилий, чтобы удержаться за передок колесницы.

В любом случае, Фелицитат своей цели достиг. В тройке аутсайдеров он выбился в

лидеры и теперь, прочно утвердив первенство на второй дорожке, понукал свою разномастную пару — серого и вороного, — нагоняя вишневую бигу бургундов.

За бургундов, "во славу Владыки Рейна", выступал молодой италиец из хорошей семьи. Полное имя италийца — Аниций Минуций Септимий Флавий — многое бы сказало просвещенному генеалогу, но в этой германской дыре оно не значило по сути ни хрена.

Рейд гуннов лишил семью Флавия всего. Недвижимое имущество (вилла, сады, маслодельня) сгорело, а движимое (рабы и поденщики) попряталось по кустам и больше уже из кустов не показывалось.

Помыкавшись по Цизальпинской Галлии, Флавий продался в равеннскую школу колесничих. Выступать под своим родным именем не позволяли ни цеховая этика, ни гордость наследника славы победоносных Флавиев. Так он стал Гермесом Цизальпинским — что, в сущности, можно было признать повышением в ранге: из сенаторского сословия да в божественное.

Вот его-то, Гермеса, и нагонял Фелицитат, понукая лошадей не хлыстом единым, но рыкающим иллирийским речитативом.

Ветер сейчас дул возницам в спину. Гермес сквозь свист в ушах расслышал, как Фелицитат общается со своими конями и, зная иллирийца уже не первый год, понял: соперник сегодня в настроении.

А когда иллириец в настроении, жди беды. И свою голову под колеса сложит, и чужих не пожалеет.

И хотя Гермес не видел, как именно иллириец расправился с оливковой бигой аламаннов, ее красноречивое стояние на обочине говорило само за себя. Покосившись вправо, Гермес увидел, что двумастная пара Фелицитата молотит копытами вровень с его задним колесом.

Сейчас Фелицитат дооформит свой речитатив до полной эвокативной формулы... гений-покровитель иллирийца потусторонним кнутом вскипятит кровь лошадям... последнее усилие — и бига вырвется вперед, а затем, вильнув влево, впишется в растущий интервал между лошадями Гермеса и колесницей Зефира Нисского.

Если Фелицитат не рассчитает — или именно рассчитает злокозненно — от такого маневра лошади Гермеса утащат его бигу во внутренность бегового поля. Что будет лишь в лучшем случае означать борьбу за пятое место с вернувшейся на дистанцию оливковой бигой!

"Опередить Фелицитата!" — решил Гермес и, изо всех сил шваркнув лошадей, направил их на вторую дорожку, отжимая тем самым соперника дальше, на третью.

Все-таки, Фелицитат был в настроении. В настроении был и его гений-покровитель.

Большинство — если не сказать все — зрители не поняли, что же именно произошло. Налицо были не причины, а одни лишь следствия.

Вишневая колесница с себастическими крестами на боках, распустив два песчаных буруна, пролетела еще локтей сто, пока не остановилась.

Бига лежала на боку, ее правое колесо валялось отдельно. Лошади, чудом не переломав себе ноги, яростно бились на месте, стараясь выпутаться из уцелевшей упряжи. Гермес, успевший все-таки обрезать поводья, лежал на полпути между потерянным колесом и вишневым деревянным башмаком, каким представлялась с такого расстояния бига Зигфриду.

— Это бургундская, верно? — переспросил королевич.

— Угу. Владыки Рейна в глубокой жопе, — радостно констатировал Данкварт. — Гунтер повесится. Кримхильда утопится. А Германарих разуверится в Христе и сбежит к друидам.

— Ты серьезно?

— Почти. Видишь ли, тут есть одна...

— Тихо! — королевич предостерегающе выставил ладонь. — Тихо.

Данкварт, который сам никогда не мог похвастаться избытком хороших манер, был шокирован. Зигфрид должен быть повежливей!

Тем более, какое тут "тихо"? Ипподром бесновался во все восемь тысяч глоток, свистел и трещал, лупил в щиты и улюлюкал. Кажется, в проходе между гуннским и аламаннским павильонами кому-то уже чистили рожу.

И только бургундский павильон ошарашенно примолк. Вот так незадача!

— Они могут выставить другую колесницу?

— Нет. Но ты, Зигфрид, не очень-то...

Образ возницы аламаннов, балансирующего всем телом ради того, чтобы продержать свою бигу на одном колесе пару-тройку мгновений, в сознании королевича был свеж, как непросохшие чернила.

Сопереживание его испугу было еще свежее.

"Гунтер тебе ладонь на лоб возложит — и ты уже в законе. Катайся за Бургундию до посинения", — так сказал Данкварт.

Синеют: заснеженные лощины; глаза хальвданов; васильки; мотыльки; покойники.

Если ничего не получится — он бросится на меч. Если получится наполовину — он сломает себе шею на первой же мете.

До посинения!

Зигфрид вскочил. Прошел по ногам купеческого семейства, как по мостовой.

— Не понимаю! — рявкнул в ответ на латинскую хулу.

Вломился в бургундский павильон. Выражением лиц владыки и со-владыки Рейна напоминали свежекастрированных бобров.

— Король! — Зигфрид припал на одно колено и схватил апатичного Гунтера за руку. — Позвольте мне править колесницей во славу вашего королевства!

— Вы не вовремя, — Гунтер попытался высвободиться.

— Позвольте — и все! — Зигфрид рывком прижал ладонь короля к своему темени.

Гунтер не понимал толком, чего добивается от него этот молодой чужестранец. Но пальцы королевича так сдавили ему запястье, что хрустнули кости. Полная сатисфакция просьбы Зигфрида виделась лучшим средством избавиться от этого крабьего зажима.

— Можешь, — кивнул Гунтер.

— Вы все свидетели, — сказал Зигфрид, подымаясь с колен. — Король только что разрешил мне выступить от имени Бургундии!

— А я — благословил! — ввернул пресвитер Германарих и осенил Зигфрида крестным знамением.

Вот уж чего королевич не ожидал! Пресвитер проявил чутье, которому должны были позавидовать оба его патрона: и епископ, и король.

Зигфрид отвесил поклон, развернулся кругом — и бросился прочь из павильона.

Когда он, перепрыгивая разом через несколько ступеней, несся вниз, до него дошел смысл сказанного некогда Альбрихом. "Есть такие дни, когда Ловцу не приходится искать знаков благоволения Судьбы. Они находят Ловца сами".

Таким знаком обернулась свара Данкварта с квестором. Не отдай Зигфрид четверть часа назад свой "meki balm" квестору, своенравные ножны сейчас угробили бы его, впутавшись между ногами в самый неподходящий момент.

Семи прыжков достало королевичу, чтобы спуститься от бургундского павильона к ограждению бегового поля. Проделать такое с Бальмунгом на поясе смог бы разве что сам Альбрих.

Когда Зигфрид перемахнул через деревянные поручни вокруг песчаной обочины, к нему бросились было двое квесторов.

— От имени и по поручению короля бургундского! — крикнул им Германарих, который, поспешив вслед за Зигфридом, бочком-бочком одолел пока что лишь треть спуска.

Квесторы не расслышали, но остановились. Переспросили.

Тем временем Зигфрид с невероятной прытью уже несся к сломанной биге бургундов и достиг лежащего Гермеса прежде, чем квесторы-таки выслушали пояснения Германариха.

Зигфрид примчался сюда вовсе не затем, чтобы озаботиться здоровьем незнакомого возницы. Но пробежать мимо несчастного просто так ему не позволила совесть.

Даже самый поверхностный осмотр сообщал, что у Гермеса перелом левой голени. Есть ли еще какие-либо повреждения, он не разглядел. Учуял лишь, что Гермес жив и, кажется, возвращается в сознание.

Открыв глаза, возница и впрямь шевельнулся, но затем снова провалился в беспамятство. Боль при таком переломе невыносима, совершенно невыносима.

Облегчить страдания Гермеса королевичу было по силам, но для этого требовалась концентрация. А для концентрации требовалось время. А выкладывать время из кошелька будущего на прилавок настоящего Зигфрид не умел. Подобное доступно только тем Ловцам Стихий, которые уже давно превзошли человеческую природу и сами сделались стихиями по преимуществу.

Без концентрации — что он мог? Отнести Гермеса к квесторам, чтобы те немедленно промыли от земли открытую рану с торчащей костью. Вот и все. Но ведь это они могли, это они были обязаны сделать без его напоминаний!

— Заберите его отсюда! — крикнул Зигфрид во всю глотку. Он показывал на Гермеса.

"А-а-а, у-у-у, а-а-а", — отвечал ипподром. Квесторы же в ответ шлепали губами и, похоже, ужасно злились. Германарих за их спинами тоже размахивал руками: чудотворствуй, мол, на благо королю Гунтеру, а не колесничему Гермесу!

Разозлился и Зигфрид.

Он стащил с Гермеса войлочную шапочку-пиллей и надел ее уже на бегу.

При его приближении лошади заволновались и поволокли сломанную колесницу прочь. Но "прочь от чего-то" означает также и "по направлению к чему-то". В данном случае бегство

лошадей было королевичу на руку, поскольку они приближались к беговой дорожке.

Зигфрид припустил с удвоенным рвением, догнал беглянок и побежал рядом с правой лошадью, положив ладонь ей на холку.

Перед его глазами, бок о бок, пронеслись две биги. Вслед за ними — еще две, тем же манером. Пятая, аламаннская бига сейчас только-только возвращалась на дистанцию, выползая из своего песчаного отстойника. За ней тащились четверо кольценосных посланцев Мундериха, осыпая возницу руганью и посулами.

Пока лошади выволакивали бургундскую бигу на первую дорожку, Зигфрид успокоил их и объяснил, что к чему. С его аргументами согласились обе: и та, которую на лошадином языке звали Хрухт, и та, имя которой было Нза.

То, что колесницы чрезвычайно легки, Зигфрид оценил еще в начале забега. Теперь он получил возможность убедиться в истинности своих наблюдений. Взявшись за обломок оси, торчащий из-под левого бортика, королевич без труда поставил колесницу вертикально.

Сколько же она весит? Фунтов сто? Нет, даже меньше! Восемьдесят фунтов, ну восемьдесят пять...

Нза и Хрухт тепреливо дожидались, пока их новый знакомец, двуногий конь Ллюм — таким благородным именем представился им Зигфрид — закончит свои эксперименты.

Королевич отклонил бигу вправо, оценивая угол, при котором она займет сравнительно устойчивое положение. Так-так...

Ну, если только последнее колесо не отвалится...

— Вперед! — крикнул Зигфрид на лошадином языке.

Лошади пошли рысью. Зигфрид, удерживая колесницу в отклоненном положении, побежал вместе с ними. Сразу же ощутил, что колесницу водит из стороны в сторону и вверх-вниз на каждой крохотной неровности.

Придется его телу-трудяге учитывать и это обстоятельство. Ничего, захочет жить — научится!

Страх Зигфрида достиг критической отметки, когда он почувствовал, что его выносливость и прыть больше не могут состязаться с лошадиными. Колесница рвалась вперед. Выбор был небогат: либо бросить колесницу и, раскланявшись перед хохочущими франками, уйти на острие меча в ад шутов и акробатов, либо...

Зигфрид отпустил ось колесницы — пальцы правой руки разжались сами, не выдержав перенапряжения. Пружинисто оттолкнувшись ногами от земли, он вскочил в колесницу.

**Тело королевича отыскало верное решение, выскочив на левый бортик колесницы.**

Этот прыжок сам по себе уже был подвигом!

Тело Зигфрида полностью эмансипировалось от сознания.

В первый раз с ним случилось такое, когда в своей пещере зарыдал смертельно раненый Фафнир. Но в тот далекий день органы его тела действовали без плана, хаотически. Теперь же каждый мускул Зигфрида имел свою партию и следовал ей безупречно.

— Быстрее! — приказали лошадям голосовые связки королевича.

Плечи, предплечья, кисти, ступни, голени, бедра, ягодицы, торс, шея Зигфрида мгновенно изменили взаимное положение, стремясь наилучшим образом компенсировать опрокидывающий момент, привнесенный в систему собственным импульсом королевича.

Это не помогло. Колесница продолжала опрокидываться вправо. Память об аламаннском вознице отозвалась в животе Зигфрида болезненным спазмом. И вместе с непроизвольно сократившимися мышцами живота тело королевича отыскало верное решение, выскочив на левый бортик колесницы.

Ипподром ахнул.

Глаза Зигфрида — снова же, в обход сознания — сговорились с голосовыми связками.

— Еще быстрее! — приказали они лошадям.

Зигфрид сидел в сюрреалистической позе на бортике колесницы. Руки его были раскинуты, одна нога поджата, другая — вытянута вперед вдоль оси движения.

Правый глаз Зигфрида был зажмурен, зрачок левого совершал хаотические движения, таращась по сторонам придирчиво и небезопасно. Это был дурной глаз, но тело Зигфрида, не желая причинять зло окружающим, не сообщало ему соответствующей санкции.

Санкция была другой: использовать зрительную ось дурного глаза в качестве балансира и, если надо, опоры.

Подобным образом, на одном колесе, королевич прошел без особых затруднений две меты. Ипподром успел вскипеть изумлением, взорваться восторгом и начал успокаиваться.

При всей чудесности происходящего, при всей фантастической несуразности позы Зигфрида, его езду с горем пополам можно было вписать в общие представления о цирковом трюкачестве. Немногие желающие отнесли этот физический нонсенс на счет божественного вмешательства, кое-кто — на счет собственной невменяемости. Но только не бургундские дружинники!

Когда стало ясно, что Зигфрид не упадет и что бургундская колесница хотя и далеко позади форвардов, но уверенно продолжает движение к финишу, громкоговорительные трубы квесторов возвестили:

— На первой дорожке... в вишневом цвете... во славу Христа и Владыки Рейна... сменив выбывшего Гермеса Цизальпинского... участвует в забеге... Зигфрид Нидерландский!

Выйдя из своего павильона и выстроившись в проходе, дружина Гунтера запела в щиты.

Последний раз эту замогильно торжествующую песнь Исла и Верих слышали на заваленных потрохами опушках Оденвальда, откуда не вернулись двенадцать тысяч гуннов. Дружинники Гунтера пели в щиты только по большим праздникам. ◆

# ПЯТЬ ЛЕТ НА ТРОНЕ CRPG

## Baldur's Gate и его наследники

**Так сложилось, что разработчики компьютерных игр глубже и тщательнее всего прорабатывают фантастические миры для RPG (roleplaying games, ролевых игр).**

**В RPG игрок управляет одним или несколькими персонажами, которым постоянно приходится общаться со множеством NPC — персонажами, управляемыми компьютером. Такой "народец NPC" должен получить подобие реального мира, в котором он будет гармонично обитать — и вот авторы игры трудятся над детализацией игровой вселенной. И порой мир компьютерной игры оказывается настолько интересен и продуман, что вполне способен конкурировать со знаменитыми литературными мирами…**

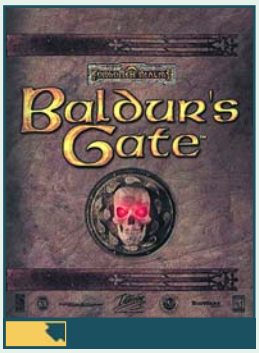
**В истории RPG одни из самых удачных "миров для приключенцев" создавались для культовой серии игр "Infinity", в просторечии известной как серия Baldur's Gate. О ней слышал практически любой поклонник фэнтези.**

**Почему же этот цикл навсегда останется вписанным в книгу славы компьютерных RPG, а фанаты по пятьдесят шестому разу проходят любимую игру? Попытаемся разобраться.**

Говорят, история любит повторяться. В те легендарные времена, когда дискеты были большими, а винчестеры — маленькими, существовала серия CRPG под названием **GoldBox**. Объединяла их не только используемая ролевая система — знаменитая AD&D (см. специальную вставку далее), но также одинаковый движок и интерфейс. Они были популярны и по праву считаются классикой жанра. Однако затем серия погрязла в самоповторах и захирела.

Кто бы мог подумать, что спустя какой-то десяток лет все повторится. В далеком 1997 году впервые стало известно о разработке нового проекта **Iron Throne** от малоизвестной канадской компании *Bioware*. Издателем игры числился прославленный *Interplay*, а в разработке посильное участие приняло его ролевое подразделение — *Black Isle Studios*, уже успевшее отметиться культовым **Fallout**. Затем наступил год 1998, и новорожденный, сменивший имя на **Baldur's Gate**, изменил историю жанра навсегда и стал родоначальником новой игровой серии, которая по горькой иронии разделила судьбу **GoldBox**.

### Baldur's Gate и Tales of the Sword Coast




Прежде чем приступить к разбору самой игры, необходимо отметить, что эталоном фэнтези-РПГ с изометрической перспективой в то время служила **Diablo**, с динамичным, но крайне примитивным игровым процессом, который недалеко ушел от классических аркад типа **Golden Axe** — отважный борец со злом истреблял полчища монстров и набирался сил, ну а в конце его ждала эпическая битва с главным злодеем. Игровой мир представлял из себя бесконечные подземелья, похожие друг на друга, а общение с мирными жителями сводилось к купле-продаже военных трофеев.

### Начало начал

В **Baldur's Gate** игрок с самого начала сталкивался с долгой процедурой создания персонажа, причем, в отличие от старых игр (в которых, при отсутствии руководства, приходилось полагаться только на интуицию), каждый этап сопровождался подробными объяснениями значения всех параметров и описанием классов, что намного облегчало жизнь незнакомым с AD&D.

Еще более индивидуализировать свое альтер-эго можно было при помощи портрета (с возможностью вставить хоть собственную фотографию), цвета волос и кожи, и, что было уж совсем неслыханным, выбора голосового сопровождения.

### Сюжет

Вступительное видео (одно из многих), начинающееся со знаменитой фразы Ницше про бездну, ничего не объясняло, а только добавляло вопросов, и в дальнейшем умелые хитросплетения сюжета поддерживали интригу, до самого финала не поясняя мотивов главного злодея.

Основной сюжет был направлен на прямотаки детективное расследование причин кризиса, поразившего добычу железа в регионе *Sword Coast*, и послужившего причиной раздора между местными государствами. Подобно книге, повествование было разделено на главы, и их смена отмечалась очень странными снами, намекающими на сверхъестественное происхождение главного героя.

Также имелась масса побочных квестов, ведь бродить по миру можно было как заблагорассудится (на манер **Fallout**), и в любой из многочисленных областей имелась пара проблем, требующих разрешения.

Говоря о сюжете, нельзя не отметить еще одну веху — живой и наполненный персоналиями мир, реагирующий на действия игрока. При неудачной краже приходилось иметь дело с городской стражей, в таверне можно было выпить пива и узнать свежие сплетни, а жертвуя огромные суммы храмам — прослыть хорошим человеком, что, в свою очередь, сказывалось на ценах в магазинах.

Впечатление еще более усиливалось, когда партия попадала в *Baldur's Gate* — город, в честь которого игра получила название. Масса жителей, занимающихся своими делами, магазины, доки, храмы, особняки и подпольный бордель прекрасно передавали суету повседневной жизни крупного средневекового города.

### Компаньоны

Отразить сюжетную сторону были призваны сотни строчек отлично написанных диалогов — как главного героя с остальными обитателями мира, так и верных соратников, которых можно было встретить во время странствий, и, при желании, присоединить к себе. При этом контроль над ними полностью отдавался игроку, но все же у них оставалось свое мнение по каждому вопросу, будь то очередной взваленный на плечи квест или пополнение отряда.

Среди NPC можно было встретить и охотника за головами, и благородного рыцаря, и безумного гнома, мечтающего о мировом господстве. Некоторые из спутников представляли собой неразлучные пары, а некоторые просто терпеть не могли друг друга, что выливалось в постоянные ссоры. В отдельных случаях дело могло дойти до драки, все из-за различия характеров.

### Лепота…

Немаловажную роль в этом сыграла графическая составляющая: отрисованные вручную задники занимали добрую часть места на пяти игровых дисках и являли собой разительный контраст с подземельями-близнецами из **Diablo**.

Тронутые осенней желтизной леса, водопады и открытые всем ветрам холмы, мрачные пе-

щеры и уютные таверны — каждый листик и камешек были с любовью и старанием перенесены на наши мониторы. К этому была добавлена анимация дождя и снега, порхающих бабочек и пролетающих над головой птиц, а также потрясающие эффекты заклинаний.

Визуальным красотам не уступало звуковое сопровождение: стилизованная под средневековые мотивы музыка, меняющаяся в зависимости от обстановки, и масса реплик для каждого персонажа на все случаи жизни, очень метко отражающих его характер.

### И снова в бой

Помимо разговоров и путешествий, немалую часть игры составляли бои, которые велись в реальном времени, в нарушение всех канонов AD&D. Тем не менее, это позволило значительно ускорить процесс и привлечь фанатов **Diablo**, не привыкших к сложным тактическим приемам.

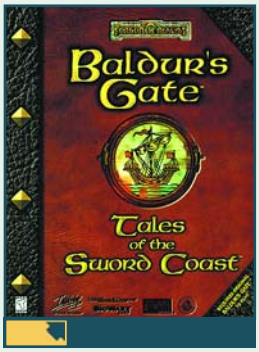
И здесь была применена еще одна прекрасная задумка — интерактивная пауза, которая теперь уже стала стандартом. В течение ее можно было указать, кого атаковать (ведь на попечении игрока могло быть до шести персонажей), какое заклинание использовать, приказать выпить зелье лечения или просто бежать куда подальше.

Еще больше облегчали жизнь настраиваемые сценарии поведения: использовав их, можно было не беспокоиться, что хилый маг полезет в рукопашную, а клерик — позабудет о своих обязанностях целителя. К тому же, раунды и туры, составляющие основу походовой системы, никуда не делись, а шли сами по себе, и с ними истекал срок действия заклинаний и работали остальные зависящие от них элементы игровой механики.

Воры могли обчищать карманы и взламывать замки, но, что действительно было новшеством, были прекрасными разведчиками благодаря возможности уходить далеко от основного отряда и маскироваться. Каждый предмет в инвентаре имел рисованную иллюстрацию, а некоторые — еще и собственную историю на пару страниц.

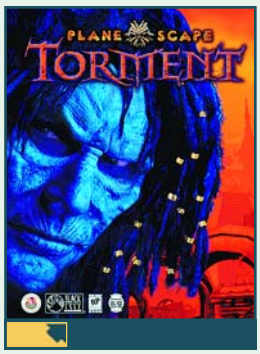
### Заслуженный успех

Сразу после выхода игра получила высочайшие оценки в прессе и любовь множества игроков, и, естественно, все требовали продолжения. И оно вышло, в качестве небольшого дополнения под названием **Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast**.




В нем были добавлены новые заклинания, монстры и предметы, повышена планка опыта, а также появились несколько новых областей: посетив их, игрок выяснял судьбу пропавшей экспедиции Бальдура, легендарного основателя *Baldur's Gate*, а также исследовал таинственную башню Дурлага, ставшей местом упокоения не одной группы авантюристов.

## Planescape: Torment




Год 1999 принес новые вести: *Black Isle Studios*, заручившись лицензией на движок, выпустила свой собственный проект, весьма интригующий еще на стадии разработки. После **Baldur's Gate** все ожидали как минимум похожего проекта, но результат превзошел все ожидания. Действие игры происходило не в ставшем уже родном Фэйруне, а в Сигиле, Городе Дверей.

### Планы

Тут нужно сделать небольшое отступление по поводу космогонической теории в AD&D. Согласно ей, каждый существующий мир типа Forgotten Realms или не менее известного Dragonlance проецирует во Вселенную представления своих обитателей о богах, демонах и загробной жизни, и они обретают собственную жизнь в качестве иных планов бытия.

Затем души умерших попадают на соответствующий своим верованиям план и составляют его население. Помимо них, существуют стихийные планы огня, воды, света и т. п., и промежуточные слои, объединяющие все это разнообразие в единое целое.

А в центре находится Сигил — город, в котором есть порталы на все существующие планы, и населенный выходцами из самых экзотических уголков Вселенной.

### Герой должен быть один

Другим коренным отличием стала невозможность создать собственного персонажа. На руки выдавался воин третьего уровня по прозвищу Безымянный со средними параметрами, и несколько очков, которые надо было распределить по своему усмотрению между характеристиками. Позже, в определенные сюжетные моменты, можно было сменить класс на вора или мага, а при каждом повышении уровня — увеличить один из параметров на единичку.

Подобные ограничения имели под собой весомое обоснование — потрясающий сюжет, написанный именно под такого героя. К тому же, в отличие от **Baldur's Gate**, выбранные параметры и класс оказывали существенное влияние на общение с другими персонажами. Так, высокий Интеллект позволял решать сложные загадки и увеличивал количество вариантов ответов, а с помощью Силы можно было запугать собеседника.

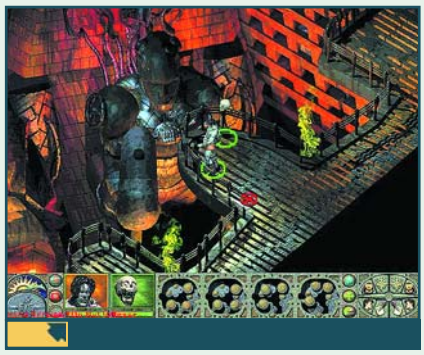
### Разговоры по душам

Многочисленные диалоги, написанные на специфическом жаргоне, составляли около 80% игрового времени и включали в себя описание мимики и жестов собеседника, а также позволяли совершать всевозможные действия при выборе соответствующих вариантов. Так, заметив, что к вам в карман залез вор, можно было либо окрикнуть его, либо атаковать, а при достаточной Мудрости — понаблюдать за его техникой и тем самым улучшить свои воровские умения.

Также ответы разделялись на ложь, правду или блеф, и в зависимости от выбранной линии поведения менялось мировоззрение персонажа, что, в свою очередь, влияло на дальнейшие события. Поговорить можно было практически с каждым встречным, иногда даже не для получения квеста, а просто чтобы узнать побольше об удивительном мире *Planescape*.

### Паноптикум

Немногочисленные NPC (всего 7 против 25 в **Baldur's Gate**), способные присоединиться, были оригинальны и намного более глубоко проработаны: летающий череп-балагур, вечно горящий безумный маг и ожившие доспехи; впрочем, на фоне других жителей Сигила они не были такой уж экзотикой. Характер каждого все более раскрывался по ходу действия, и многие сюжетные повороты зависели от наличия того или иного спутника в партии.



Главный герой просыпается в морге, и обнаруживает, что ничего не помнит о том, кто он и как тут очутился. Потом он выясняет, что является бессмертным, и это далеко не первый его визит сюда. Всю игру он будет пытаться восстановить память, при этом вдоволь помотавшись по разным планам и постоянно сталкиваясь с последствиями своих прошлых деяний.

### Итог

С технической точки зрения игра похорошела за счет увеличения моделей и приближенного обзора. Также в ней были прекрасная музыка, немного переработанный интерфейс и потрясающие по красоте заклинания, самые мощные из которых сопровождались отдельными видеороликами; а также пауза, не снимающаяся при входе в инвентарь. В дневнике, помимо удобной сортировки полученных и выполненных квестов, содержались портреты каждого встреченного персонажа и монстра.

Хотя игра получила кучу наград и стала событием года и жанра в целом, успех **Baldur's Gate** она повторить не смогла. Сказались мрачный сюжет, специфический мир и сложность

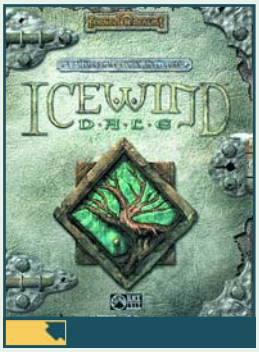
## Advanced Dungeons & Dragons

**AD&D** (она же D&D — Dungeons & Dragons) — старейшая и популярнейшая в мире настольная ролевая игра, первая версия которой была создана еще в 1973 г. Она отличается тем, что персонажи, составляющие приключенческий отряд, принадлежат к разным профессиям, т.н. "классам". Наиболее популярными классами, составляющими основу группы бойцов, являются воин, жрец, вор и маг. Уничтожая врагов и выполняя задания, члены отряда набирают опыт и получают новые "уровни". С каждым уровнем герой-приключенец приобретает и новые способности, а его характеристики прогрессируют.

На настоящий момент последней версией настольных D&D является "редакция 3,5" (издана в июле этого года), которая ляжет в основу всех новых игр на основе D&D-механики. Также ожидается выход русского издания знаменитой ролевой игры — см. раздел "Настольные игры" нашего журнала.

освоения даже для англоязычных игроков, а также социально-философская направленность.

## Icewind Dale и Heart of Winter




В 2000 году стало известно о новом проекте *Black Isle* — **Icewind Dale.** На сей раз скриншоты не вызывали никаких сомнений в похожести на **Baldur's Gate** — идентичный интерфейс, точно такие же модельки персонажей и монстров, и вполне обычные деревушки и пещеры на заднем плане, что обрадовало всех, кому не понравились мрачная готика **Planescape: Torment.**

### По следам темного эльфа

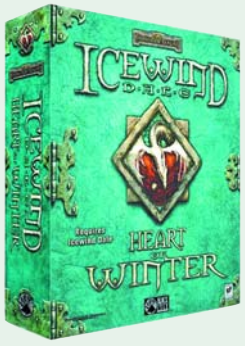
Более того, местом действия был ставший уже родным Фэйрун, а именно — северная его часть, тундра с немногочисленными рыбацкими поселками. Название игры было позаимствовано из одноименной трилогии популярных романов Роберта Сальваторе, равно как обещанные NPC — легендарный Дриззт До'Урден и его друзья.

Однако затем время действия было перенесено за несколько лет до начала романа, и сюжет был самостоятельной историей про спасение жителей долины от злобного демона. Несмотря на полную линейность и малочисленность мирных жителей, сюжет был достаточно интересен, а диалоги вновь были на высоте.

### Большому монстру — большой топор

Более того, из игры исчезли присоединяемые NPC, и вместо этого игроку предлагалось создать собственную партию числом от одного до шести персонажей. Также новшеством была опция получения максимального количества хитов за уровень (в **Baldur's Gate**, по правилам, это было случайное число) и увеличенный объем колчанов.

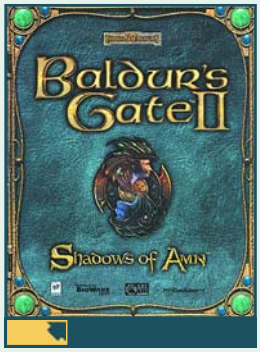
Все эти изменения явились панацей для тех, кому прежде всего нравился боевой аспект игрового процесса. Теперь 80% процесса было отдано боям со всевозможными противниками в огромных количествах (среди противников появились циклопы и великаны) и применением всех тактических приемов, а также сбору все новых артефактов, которые, как и в **Diablo**, выпадали случайным образом. Это, вкупе со всевозможными вариантами состава партии, делало каждое новое прохождение неповторимым и не менее интересным.




### Продолжение следует

В 2002 году, уже после появления **Baldur's Gate 2**, выходит дополнение — **Heart of Winter**, позаимствовавшее его технические улучшения. Помимо стандартного набора из новых заклинаний, предметов и монстров, оно включало в себя новый игровой режим — Heart of Fury. При его активации даже самый слабый гоблин становился серьезным противником, но зато и количество опыта за геноцид достигало астрономических размеров.

## Baldur's Gate 2 и Throne of Bhaal




Вторую часть игры ждали, и каждая новая подробность усиленно муссировалась на форумах. И ожидания были оправданы: миру явился тот самый неповторимый сплав прекрасного сюжета, увлекательных боев и красивой картинки, что послужил залогом успеха первой части.

### Быстрее, выше, сильнее

Новшеств была масса — начиная от поддержки 3D-эффектов и появления таких монстров, как личи, бехолдеры и драконы, до новых классов монаха, варвара и колдуна, и множества подклассов, что создавало массу вариантов при создании персонажа. Одним из них, например, был кенсай, воин с исключительными боевыми умениями, но при этом неспособный носить броню.

Также расширился выбор оружия и появились боевые стили — в частности, возможность сражаться двумя руками одновременно. Еще появилась новая раса полуорков, прирожденных бойцов, возможность для магов иметь питомца-фамилиара, а количество заклинаний перевалило за две сотни.

### Похождения полубога

Все это можно было применять как для нового героя, так и для перенесенного из первой части. Сюжет также продолжал историю отпрыска бога убийств Баала, и повествовал о его противостоянии могущественному злому магу в *Амне*, крупном государстве к югу от *Baldur's Gate*.

Часть NPC перешла и во вторую часть, правда, не всех можно было присоединить к себе. Также можно было закрутить роман с некоторыми из них, и, при определенном стечении обстоятельств, стать матерью или отцом.

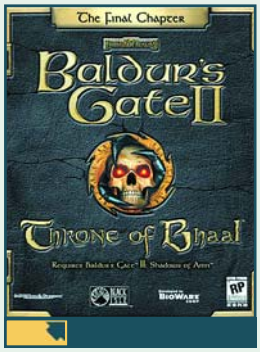
Помимо этого, имелась масса дополнительных квестов, необязательных для выполнения, но тоже как следует проработанных: например, защита города от разбушевавшихся друидов или классический поход в логово древнего дракона. При их выполнении можно было заполучить свое собственное имение и потом разбираться с его проблемами. Воину доставался замок с прилегающими землями, барду — театр, а вору — гильдия.

### Клуб путешественников

Из других достопримечательностей можно отметить огромный, живой город *Аткалту* (столицу Амна), тюрьму для сумасшедших магов, эльфийский город на деревьях и мрачные подземные чертоги их темных родственников — драу. Правда, от былой свободы перемещения по миру не осталось и следа — все было скована жесткими рамками сюжета.

Наконец, были добавлены некоторые мелочи, вроде не столь важные, но встреченные сугубо положительно, будь то мешочки для драгоценностей или отключаемые панели интерфейса.

### Доходное место

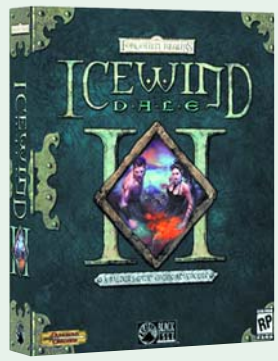



В последовавшем дополнении **Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal** эпическая сага наконец пришла к своему логическому завершению — в финальной битве сошлись все потомки Баала, чтобы занять его место среди богов. Герои 40 уровня уничтожали целые армии, походя убивали принца демонов и с легкостью обрушивали кометы на головы противников, Правда, за оружие +6 и богоподобные способности пришлось заплатить скомканным сюжетом и исключительно боевой направленностью игры.

## Эпилог

**Icewind Dale 2** вышел только в 2003 г. и на фоне нового поколения CRPG оказался устаревшим как технически, так и идейно, вымученной попыткой **Interplay** выйти из финансового кризиса. В нем использовалась новая ролевая система, но, кроме нее, никаких откровений в игре и не имелось.

Но мы не собираемся заканчивать на столь грустной ноте, а потому оценим огромный вклад серии в развитие жанра. Она возродила интерес игроков к ролевым играм (как компьютерным, так и настольным) и доказала, что даже самую сложную систему можно сделать понятной и легкой в освоении, и совместить с красивой графикой и удобным управлением.




Также она породила массу любительских модификаций, вносящих самодельные предметы, монстров, персонажей и даже новые сюжетные линии. И конечно же, еще после выхода **Baldur's Gate** зародилось огромное сообщество фанатов, насчитывающее тысячи человек и объединяющее игроков из самых разных стран. ◆

Геннадий Григорьев (lord@rolemancer.com)

# НАСТОЛЬНЫЕ ВОЕННО-ТАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

## Игра в солдатики или образ жизни?

**В военно-тактические игры, которые также известны как варгеймы (англ. wargame), играли почти все: мы двигаем армии солдатиков в детстве, собираем модели танков и самолетов в юности. А некоторые, как и автор данной статьи, продолжают заниматься и жить варгеймами, уже закончив институт. Поклонники военно-тактических игр попадают в другое измерение, другой мир.**

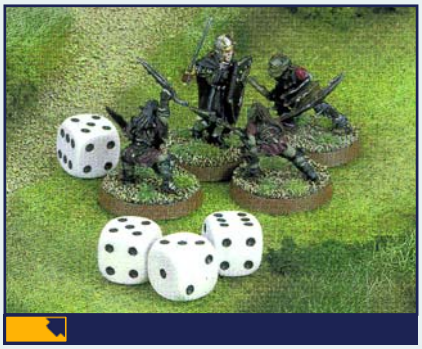
**Задача, которую ставит перед собой автор статьи, — познакомить читателей с этим миром. Миром, который теснейшим образом связан и с фантастикой, и с фэнтези.**

### Штабные игры

Прообраз современных настольных варгеймов — штабные тактические учения. Впервые они стали проводиться в 1860-70 годах. В это время численность средней европейской армии превысила отметку в 200000 человек, и осуществлять реальные учения с вовлечением в них настоящей армии с финансовой точки зрения было равносильно настоящей войне сроком 2-3 недели. Ни одна страна не была готова к подобным расходам.

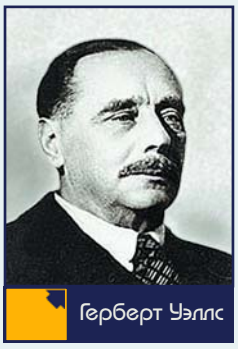
В то же время было необходимо прорабатывать различные варианты вторжения, контрнаступления и взаимодействия фронтов, потому что без подобных исследований нельзя изучать методы ведения глобальной войны.

Выход был очевиден. Штаб армии, который в ответе за военное планирование, разбивали на две группы. Эти группы изолировались друг от друга на неделю-другую и принимали участие в командных военно-тактических играх. Одна группа думала за противника, вторая — за "свою страну". Функции третейского судьи взяли на себя посредники — самые опытные боевые офицеры. Посредники разъясняли вводную ситуацию, следили за принимаемыми решениями, отвечали на вопросы участников игры. Они описывали развитие воображаемой ситуации, исходя из таблиц передвижения армий, корпусов и дивизий, таблиц снабжения и вооружения. Посредники учитывали даже вероятную погоду, разлив рек или засуху, отслеживали по реальной карте воображаемые передвижения полков и дивизий, прикидывали возможные нестыковки. За ними всегда оставалось последнее решение — кто победил в каждом конкретном случае.



Вам это ничего не напоминает? Берусь утверждать, что офицер-посредник — косвенный предшественник мастера-ведущего в высокоуровневой ролевой кампании. А весь справочный материал, которым пользовались посредники — не что иное, как свод правил. С таблицами, но пока без красивых картинок.

### Уэллс — не только автор "Войны миров"



Герберт Уэллс

К началу XX века индустрия по выпуску солдатиков (или, правильнее — военных миниатюр) выросла настолько, что купить коробку оловянных воинов можно было в любом крупном магазине Лондона, Берлина, Парижа, Санкт-Петербурга или Нью-Йорка. В моде были так называемые "немецкие", нюрнбергские фигурки, изображавшие солдат Тридцатилетней, Семилетней и наполеоновских войн. Но правил для игры в солдатиков не существовало, по крайней мере в том виде, в каком они существуют сейчас.

Родиной же военно-тактических настольных игр традиционно принято считать Англию. Несмотря на то, что многие великие люди играли в "солдатиков" — Наполеон, Александр Суворов, Уинстон Черчилль, Ганс Христиан Андерсен — именно англичанин подвел теоретическую базу и в начале 1900-х гг. опубликовал две книги, посвященные настольным баталиям: "Война на полу" и "Битвы солдатиков".

Звали этого англичанина Герберт Уэллс — вы его хорошо знаете по эпохальным фантастическим романам "Человек-невидимка" и "Машина времени". Именно Уэллс применил обыкновенный шестигранный кубик для подсчетов попаданий-промахов, брони и психологических тестов оловянных армий. Пройдет 70 лет, и его система станет основой для знаменитой "Вселенной Боевого Молота" — миров **Warhammer** английской фирмы ***Games Workshop***.

### Америка как родина настольных войн

Две мировые войны похоронили игры в солдатиков — слишком много было реальных сражений и смертей. Но игровая индустрия возобновила работу в 50-х годах — сначала это были самые простые модели солдатиков Второй мировой войны, выполненные из дешевого пластика. Предназначались они для детей, а толковых и емких правил по-прежнему не было.

В своем нынешнем, современном виде варгеймы получили широкое распространение в США в середине 60-х гг. В 70-е увлечение варгеймами, продававшимися в "боксах" (больших коробках), приобрело столь массовый характер, что с тех пор "wargames" у янки — своего рода визитная карточка "традиционного" стиля жизни. Наряду с Голливудом, бейсболом и бродвейскими мюзиклами.

Молодые люди, увлеченные моделизмом и военной историей, объединялись в клубы по интересам. Это движение, сначала стихийное, а потом — организованное, поддерживаемое государством, дало толчок к появлению фирм, занятых производством исключительно настольных игр. Американская индустрия поставила производство "настолок" — в первую очередь это были именно варгеймы — на поток, и сейчас в этом виде бизнеса задействованы десятки компаний и тысячи людей.

В девяностые годы бум варгеймов начался и в Европе.

### Как играют в варгейм?

Говоря далее о варгеймах, я буду иметь в виду именно коммерческие военно-стратегические настольные игры от ***Avalon Hill***, ***GMT Games***, ***SPI*** и некоторых других компаний. Их основное отличие от профессиональных штабных игр — отсутствие посредника. Вместо него выступают правила: от 4 до 300 страниц документации, которую обычно следует внимательнейшим образом изучить, прежде чем приступать к игре.

В качестве армий оппоненты используют выставляемые на стол фишки. Выглядеть фишки в разных играх могут по-разному: от примитивных картонных кружков до детализированных оловянных миниатюр, изображающих воина с

высокой степенью реалистичности. Одна фишка может обозначать войсковое соединение (от взвода до группы армий) или одиночного бойца.

Противники ходят по очереди, придерживаясь указаний правил. Руководства описывают особые способности представителей различных родов войск на игровом столе, их характеристики, правила перемещения, стрельбы, рукопашной схватки, нанесения урона. Вероятность того или иного действия рассчитывается при помощи бросков игральных костей.

Warhammer Fantasy: черные орки в атаке.

Самое слабое место всех варгеймов — это объем правил. Чтобы претендовать на "реалистичность", свод правил должен оперировать сотнями параметров, учитывать тысячи мелочей, и все это приходится впихивать в одну книгу (иногда это не удается, и полные правила занимают несколько томов). Человек практичный не будет двадцать раз кидать кубы и проводить дифференциальные вычисления, чтобы выяснить, попал "фаустпатрон" в его "КВ" или рикошетировал от башни. Ему играть хочется! Однако существуют и сверхсложные системы, которым место на компьютере, и предназначены они для одержимых, "хардкорных" варгеймеров.

У всех варгеймов есть общая черта — они *походовые*. Но это очевидно — "реальное время" сымитировать можно лишь на компьютере. Для удобства ходы в настольных варгеймах разбиты на фазы: движение, стрельба, рукопашная и т.п.

## История или фэнтези?

Все современные варгеймы делятся на две группы: исторические и неисторические, а последние — на фэнтези, научно-фантастические и... юмористические.

Настольные баталии изначально задумывались как симуляция исторических процессов. Любой желающий мог вообразить себя Наполеоном или Жуковым, и у кухонного стола пережить неповторимый миг славы, когда враг бежит и трубят победу!

Само собой разумеется, что человек, играющий в варгеймы, интересуется военной историей и знает подробности любимого сражения. Верно и обратное утверждение: интерес к военной истории может появиться после игры с другом. Обычно в правилах игры приводится краткая историческая справка, но всегда хочется узнать о разыгрываемой битве больше.

Потом человек может задуматься: а что, если? Сначала вопросы носят вполне исторический характер: а что, если Груши успел бы на поле Ватерлоо раньше Блюхера? Французские рыцари не стали бы пороть горячку и атаковали англичан при Креси не вечером того же дня, а на следующее утро? Мудрые разработчики настольных варгеймов обычно включают в набор правил несколько сценариев на тему "А если?".

Для многих поклонников варгеймов подобных ответов было недостаточно — возник вопрос: "А если бы все происходило в другой вселенной?". В конце 60-х в мир исторических варгеймов ворвался Толкин, а затем — научная фантастика, и появились неисторические игры, хотя сами правила от исторических в действительности отличались мало. Зато игровые миры отличались разительно!

На волне популярности орков, эльфов и гномов у производителей солдатиков серьезно расширился ассортимент. Как следствие, развивались и компании, выпускающие миниатюры и военные игры. Это уже не маленькие фирмы из двух-трех человек (при тиражах 100-1000 экз.), а корпорации типа ***WizKids*** или ***Hasbro*** (с тиражами 100 тыс.-1 млн. экземпляров), которые вовсю продают права на миры и игровые механики компьютерным издателям и голливудским киностудиям! Ведутся сложные маркетинговые исследования, игры тестируются в закрытых клубах, прежде чем появиться на прилавках.

Фэнтези и фантастика традиционно предназначены для молодых людей от 14 до 30 лет (и старше), именно на нас работает лидер и гигант современной индустрии ***Games Workshop***. Ну а старшее поколение продолжает в стотысячный раз мрачно штурмовать Шевардинский редут, отдавая дань традиции.

## Одна коробка или несколько?

Второй признак, по которому классифицируют варгеймы — это комплектация. Игры делятся на "боксовые" и "коллекционные".

**Боксовые** предлагают игроку все, что понадобится для игры, в одной коробке ("боксе"): правила, карта, фишки, игральные кости и таблицы. Такой продукт обычно посвящен отдельной битве или военной кампании. Наиболее удачные разработки позже сопровождаются выпуском новых сценариев сражений и карт, в этом случае их зачастую бесплатно распространяют среди людей, купивших бокс. Стоимость бокса (от ведущих компаний типа ***GMT Games*** или ***Avalon Hill***) — от 35 до 65 долларов. Боксы удобны тем, что вы сразу получаете "на руки" готовую игру.

**Коллекционные** варгеймы продаются "по частям". Отдельно — книга правил, отдельно — коробка с отрядом (или даже пакетик с одиноким солдатом). По такому принципу пошла уже упоминавшаяся ***Games Workshop***. Удобство заключается в том, что игроку предлагается приобрести только необходимые ему самому компоненты игры. Если вы не собираетесь влезать в шкуру эльфийского полководца, зачем вам платить за эльфийскую армию? Достаточно приобрести войска гномов. А вот ваш друг может разориться на гвардию Императора, а другой приятель — на орочьи отряды...

## Комвзвода или командарм?

Третий и самый главный признак, по которому делятся варгеймы — сложность, глубина охвата событий и уровень командования.

Условно варгеймы можно разбить на три

## Первая военная игра

**Варгеймы часто сравнивают с шахматами, но это сравнение надуманно.** Прообраз варгеймов — древняя индийская тактическая игра ***чатуранга***, в которую сражались индийские раджи. Каждая фишка обозначала определенный отряд — и была на него похожа. Кавалерию изображала фигурка всадника, боевых слонов — фигурка слоника; колесницу, пехоту — аналогичные фигурки. Самой слабой фигуркой была одинокая фигурка раджи, а самой сильной — фигурка его гвардии, конных ветеранов, закованных в броню и лихо носящихся по полю боя.

Игра появилась около V в. н.э. и отображала встречное сражение за провинцию. В нее играли четыре человека с четырьмя армиями, каждый начинал со своей стороны доски. Собственно, потому ее так и назвали — "чатур " по-индийски — четыре, "анга" — часть.

Иранцы, которые играли в поздний вариант чатуранги (на двоих, на поле в 64 клетки) обозвали ее "шахтуранг" — а потом и просто "шахматы" ("убей шаха" — просто и понятно, отражало тактику и цель игры: кто первый уничтожит вражеского полководца — тот и выиграл.) Иранцы, как великие математики, взяли и выкинули из игры кубик, который каждый игрок кидал перед своим ходом, чтобы определить количество фишек, которые он сможет передвинуть. По мнению иранцев, фактор случайности только мешал игре и портил ее. Так появились шахматы — и погиб первый варгейм. Ведь на поле боя фактор случайности решает очень многое (и делает игру непредсказуемой и интересной) — мудрые индусы это знали.

уровня командования: на уровне отряда и подразделения, на уровне батальона, полка или дивизии и на высшем уровне, когда игрок управляет армией или группой фронтов. Высший уровень — не означает "самый сложный" или "самый интересный", наоборот, для удобства игры такой уровень максимально упрощен. А вот уровень отряда или взвода по общему объему различных учитывающихся факторов может быть очень сложным. Именно он оптимально подходит для игры миниатюрами, когда каждый боец обозначается на столе отдельной фигуркой.

## Варгеймы как повседневное хобби

Огромный пласт варгеймерского хобби составляет работа по созданию собственной армии из "солдатиков", которые называют миниатюрами.

В коллекционных варгеймах используются пластиковые или металлические миниатюры. Фигурки могут быть разных масштабов: 1/72, 1/300, но наибольшее распространение получили миниатюры высотой 25-32 мм. Они монтируются по 3-4 солдатика на одной подставке и изображают, в зависимости от правил, роту, батальон или полк.

Играют миниатюрами или на специальных столах с пластиковыми шестиугольниками (если правила вводят условное деление территории на "гексы"), или на макетах местности, используя различные варианты правил и линейки для перемещения фигурок и определения дальности орудийного и стрелкового огня.

Опорой военно-тактических игр считаются англо-американские фабрики по литью миниатюр, вроде ***Foundry Miniatures*** или ***Old Glory Miniatures***. Они занимаются выпуском солдатиков из "белого металла": именно металлические, а не пластиковые солдатики ценятся выше за богатство деталировки. Само собой, собирать армию солдатиков — дело долгое и дорогое (особо редкая фигурка может стоить 50-100 долларов), но впечатляющее. Английский военный историк, председатель Британского военно-исторического общества Дэвид Чандлер, специалист по наполеонике, собрал одну из самых больших коллекций военной миниатюры. Французская армия, собранная им, состоит из 9 корпусов (Великая армия 1805 г.) и занимает в длину более 30 метров — это при росте солдата в 25 мм! Настоящие коллекционеры собирают свои армии всю жизнь.

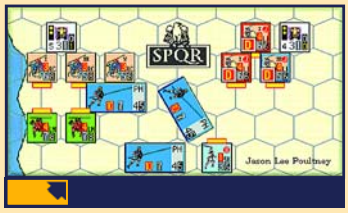
Увлекающийся варгеймер — это историк, моделист и художник в одном лице. Для того, чтобы боец вашей армии производил впечатление на зрителей, миниатюру придется сперва собрать, загрунтовать и тщательно покрасить. Существует множество конкурсов по покраске моделей (например, *Golden Demon*). Несмотря на появление на рынке военных игр с фабрично покрашенными роботами и солдатиками, попрежнему высоко ценится ручная роспись, всевозможные конверсии (переделка внешнего вида миниатюры) и оригинальные, штучные работы. Для большинства варгеймеров коллекционирование и роспись армий сродни искусству. Средних размеров армия в магазине стоит около 300 долларов, и вдвое-втрое больше, если она качественно и красиво расписана.

## Пособие по выбору варгейма

Насущный вопрос для игрока — какой варгейм выбрать; ибо играть в то, что уже не производится — и дорого (придется скупать подержанные книги и миниатюры через интернет), и скучно — вряд ли кто составит вам компанию. В мини-обзорах основных варгеймов я учитывал такие критерии, как интересность, доступность, глубину правил и игрового мира, ассортимент и богатство выбора внутри игровой линейки. Перечисляются варгеймы, доступные в нашей стране: на Западе ассортимент гораздо богаче.

## Что в коробке?

В комплект практически любого "боксового" варгейма обязательно входит карта, как правило, изображающая реальный участок местности площадью от десятка (Ватерлоо) до сотни (Нормандия) квадратных километров, с наложенной сверху сеткой из шестиугольников-гексагонов, или "гексов". При создании карт авторы игры используют данные аэрофотосъемки, исторические архивы, поэтому по карте можно изучать военную историю.



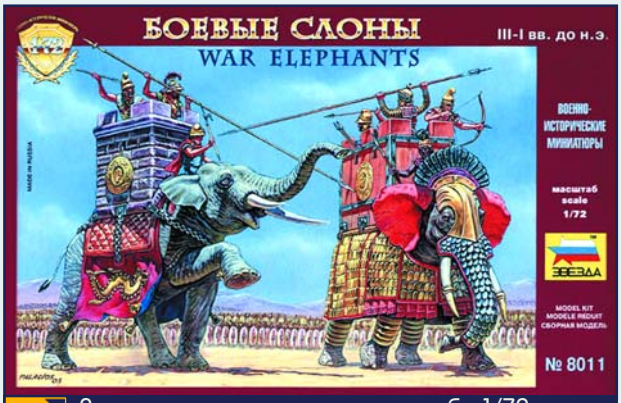
Кроме того, в набор обязательно входят картонные или пластиковые фишки, представляющие реальные боевые части, участвовавшие в сражении или кампании. На фишках указывается национальная принадлежность к той или иной армии, суммарная сила отряда (выражена одной цифрой с учетом численности отряда, его рода войск, типа вооружения, качества командного состава), движение (тоже одной суммарной цифрой, учитывающей способ передвижения части), умение организовывать марш или развертывание. Также обычно указывается мораль подразделения. Главным связующим звеном этой системы выступают правила, именно от них зависит сложность и реалистичность игры, а также подробность информации на фишках.

В коробку также кладут кубики и таблицы модификаторов. Разные системы используют и разные игральные кости — от d100 (стогранник) и d30 (тридцатигранник) до d10 (десятигранник) и d6 (обычный кубик) — последние два встречаются наиболее часто. Таблицы делятся на три наиболее распространенные группы — перемещение отряда по различным типам местности, таблица огня и таблица ближнего боя. Обычно игрок кидает кубик и ищет в таблице ближнего боя пересечение двух столбцов — соотношения сил атакующего и обороняющегося отрядов (6:1, 5:1, 3:2, 1:1, 1:4 и т.д.) и того, что выпало на верхней грани. В таблице написан заранее продуманный разработчиками игры результат: атакующий уничтожен, обороняющийся дезорганизован и бежит, и т.д. Различные варианты и издания одной и той же игры могут содержать разные таблицы столкновения.

## Фэнтези

Самый массовый варгейм среди представителей фэнтези-жанра — **Warhammer Fantasy Battles** (производство ***Games Workshop***). На настоящий момент издана уже 6 редакция правил, а также доступен русский перевод. Детализированный мир "Боевого молота" появился в 1984 г. в виде настольной ролевой игры. С точки зрения суровой военной истории, **WFB** — скорее приключение, чем война. Рассчитанный на молодых поклонников, **WFB** поражает богатством красок, эпох, рас и... тактической упрощенностью ведения войны на столе.

С одной стороны, 288 стр. правил очень подробно и толково введут вас в курс игры, но приготовьтесь к тому, что герой верхом на драконе — гораздо опаснее тысячи солдат, как и положе-



Вполне историчные слоны в масштабе 1/72 от "Звезды".

но в фэнтези. Правила сбалансированы, кроме того, **WFB** — это самый богатый выбор миниатюр и армий. 15 различных сторон и соответственно 15 "книг армий" (включая вампиров, гномов, лесных и темных эльфов), по 3-4 спецперсонажа на каждую армию, широчайший выбор ведения боевых действий — от забрасывания противника камнями и дротиками до расстреливания его из пушек и магии. Правила по магии, кстати, самые продуманные из всех фэнтези-варгеймов. **WFB** жил, живет и будет жить — можете смело вливаться в его ряды! Оппонентов вы найдете легко, благо обеспечивается массовая поддержка турниров.

Для новичков и для тех, кто не может позволить себе армию в две-три сотни миниатюр, как в **WFB**, я могу порекомендовать еще одну игру от ***Games Workshop***: **Lord of the Rings** (да-да, основывается она именно на тех книгах и фильмах, о которых вы подумали). Легкие правила во многом напоминают боевую часть ролевой игры, а красивейшие миниатюры точно изображают героев кинокартины. Для игры достаточно двух десятков миниатюр, так как это "скирмиш"-игра (от англ. "skirmish" — стычка). Этот момент косвенно является минусом: при наличии на столе более 200 фигурок игра "тормозит". Сторон в конфликте всего две — Светлые и Темные Силы, и все боевые единицы вам известны по книгам Толкина: от балрога до эльфов и от роханцев до гоблинов. ***Games Workshop*** будет поддерживать систему еще лет пять — вполне достаточно, чтобы всласть наиграться. Правила на русском языке уже продаются.

Молодая игра **MageKnight** также эксплуатирует модный нынче жанр скирмиш-фэнтези. **MageKnight** рассчитан на любителей **Magic The Gathering** и прочих карточных игр, ибо продается в "бустерах", куда уже покрашенные миниатюрки вкладываются случайным образом. Правила занимают пару десятков страниц и доступны на русском языке. Главная особенность игры — в ней не применяются "листы армий", в ходе боя вам не придется ничего записывать. Все характеристики изменяются на встроенных счетчиках в подставках фигурок. Мир **MageKnight** напоминает фэнтези-вселенную **Arcanum**: гномы вооружены пороховыми ружьями, люди производят техноголемов... Идеальный варгейм для тех, кто не любит много записывать, а также красить фигурки.

"Роботех": первый отечественный варгейм жанра sci-fi.

Российская фирма ***Звезда*** в прошлом году выпустила **Кольцо Власти** — это попытка скрестить "Властелина Колец" с "Вархаммером". Но поскольку большинство наборов системы все еще числятся заявленными к выпуску, а полноценные правила с цветными обложкой и иллюстрациями, а также историей мира, все еще в верстке — будем считать, что у "Кольца" все впереди. Пока же главный плюс игры — это ее цена и доступность (приобрести "Кольцо" можно практически в любом магазине игрушек).

## Фантастика

**BattleTech** от ***FASA*** — с одной стороны, классика жанра, легенда, разошедшаяся миллионными тиражами и известная по многочисленным компьютерным инкарнациям. С другой стороны, классический **BT** уже не выпускается, а эстафету переняла ***WizKids*** со своей новой игрой о шагающих роботах **Mechwarrior: Dark Age.** Дизайн боевых машин был изменен, а сами миниатюрки, подобно игре **MageKnight**, случайным образом пакуются в бустеры и раскрашиваются на конвейере. Многих, правда, оттолкнула от игры упрощенная механика боя. Зато есть правила на русском!

Российские же игры пока представлены только **Роботехом**, техногенной игрой от компании ***Технолог***. Игрок, собирающий армию, может включать в нее транспортные средства различных типов: роботы, танки, флаеры. Игра находится только в начале своего развития, а потому в продаже пока есть всего несколько наборов. Как обычно, большим плюсом является невысокая цена и доступность.

И, наконец, **Warhammer 40k**. Несмотря на то, что это не совсем фантастика, а скорее космическая опера с барочными элементами, текущая на фоне далекого мрачного будущего, я рискну назвать **W40k** самым красивым фантастическим варгеймом. И дело не в том, что меч тут подчас страшнее лазерной пушки, и с легкостью полосует танковую броню. **Warhammer 40k** использует декорации первой-второй мировых войн (здесь даже танки ромбической формы!), обладает богатством выбора миниатюр, оружия и тактик. О да, это самый тактически богатый массовый варгейм!

Мир **Warhammer 40k** на данный момент является развивающимся, он постоянно поддерживается разработчиками, а прошедшая этим летом всемирная кампания "Глаз Ужаса" оказала глубокое и непосредственное влияние на дальнейшие события во Вселенной игры.

## Исторические варгеймы

Исторических варгеймов так много, что их обзор, пожалуй, может занять отдельную статью. Учитывая, что основанные на реальной истории игры лежат несколько за пределами интересов нашего издания, отметим здесь только самых-самых: **DBA/DBM, Pike&Musket, Advanced Squad Leader, Platoon Leader, Combat! Warhammer Ancient Battles** и красивую игру Рика Пристли **"1644"**, посвященную Гражданской войне в Англии. В России же единственный лидер — **Эпоха Битв** от ***Звезды***, покрывающая человеческую историю от Александра Великого до Наполеона.

## Ради чего играют в варгеймы?

Самое важное в варгейме — это прикосновение к военной истории, реально-исторической или сказочной (сказочная военная история для варгеймов по детализации порой превосходит то, что пишут ученые о реальных событиях). Варгейм — это и поединок умов, и общение.

MechWarrior: реинкарнация классического варгейма о боевых роботах.

Для игры вам понадобятся оппоненты. Своеобразный клуб по интересам формируется вокруг определенной игровой системы. Как правило, увидев миниатюру, например, средневекового рыцаря, темного эльфа или космодесантника, человек влюбляется в нее и в игру, к которой она принадлежит, и начинает сбор информации — подбор правил, чтение художественной литературы и "книг армий". Потом до $100 тратится на стартовую армию, краски и кисти, и через месяц-другой войска начинают свой боевой путь. Со временем армия будет расти и перестанет вмещаться на одну полку.

Мастерство полководца шлифуется на турнирах, которые проходят в клубах или дома у приятеля. Помимо однодневных турниров, устраиваются длительные кампании, участие в которых сопоставимо с переживаниями за собственные войска на настоящей войне. Каждое сражение превращается неповторимую эпическую баталию.

Если вы решили стать варгеймером, готовьтесь к тому, что домашние могут не понять вашего "увлечения солдатиками", а постоянные поездки с чемоданами, полными миниатюр, научат вас не печалиться от вида расколотой фигурки... Но все напасти с лихвой компенсируются радостями от побед, набора опыта и интересных встреч с единомышленниками. Такова жизнь варгеймерская! ◆

Петр Тюленев (dofin@rolemancer.com)

*В будущем ни один новорожденный не будет признан человеком, прежде чем не пройдет проверку на генетическую состоятельность... Тот, чьи результаты будут неудовлетворительными, потеряет право на жизнь.*
***Фрэнсис Крик, лауреат Нобелевской премии***

# БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЧЕЛОВЕК?

## На что способны биотехнологии

**Научная и, тем более, ненаучная фантастика пугает нас ужасами биотехнологий ближайшего будущего. Спилберг клонировал динозавров из засохшей крови, а Лукас — космический десант из клеток охотника за головами. Средства массовой информации разглагольствуют о том, что удачное клонирование человека (не в кино или книге, а в реальности) уже осуществлено.**

**Так это или нет, и что страшного сулит нам развитие биологии в ближайшем будущем, мы и решили разобраться, с привлечением всех достоверных источников, за исключением фантастических произведений...**

Все началось с гороха. Известная история: монах-августинец Грегор Иоганн Мендель, разводя в своем садике горох, к 1865 году фактически основал генетику. Именно он первым выяснил, что каждый признак любого живого существа определяется тем или иным "зачатком" (так он называл гены). Но только через сотню лет человечество поняло, что этот самый ген собой представляет. Итак, ген — это часть ДНК (дезоксирибонуклеиновой кислоты, не путать с ЛСД), отвечающая за производство в клетке того или иного белка. А из белков получается все остальное.

### Мы наш, мы новый мир построим

Открытие гена дало человеку ответы на насущные вопросы, мучившие его тысячелетиями: "Почему люди не летают", "Почему елки не сбрасывают иголки" и "Отчего булки на деревьях не растут". Решение было простым как апельсин: все это из-за того, что у людей, елок и деревьев есть одни гены, зато нет других. А следовательно, можно бесполезные гены из живого организма убрать, а нужные — добавить, и мы получим существо с заранее заданным набором свойств. Пшеницу там с высокой урожайностью или собаку о двух головах.

Все это в теории. А на практике этого результата можно достичь двумя способами. Во-первых, старой доброй селекцией. Юные мичуринцы тут ни при чем: именно так человек вывел, например, все разнообразие пород собак из одного-единственного биологического вида под названием "волк" (см. об этом другую статью рубрики "Машина времени"). Во-вторых, с помощью генной инженерии — забравшись внутрь клетки и насильственно вставив в ДНК (которая, как известно, является носительницей наследственной информации) требуемый ген.

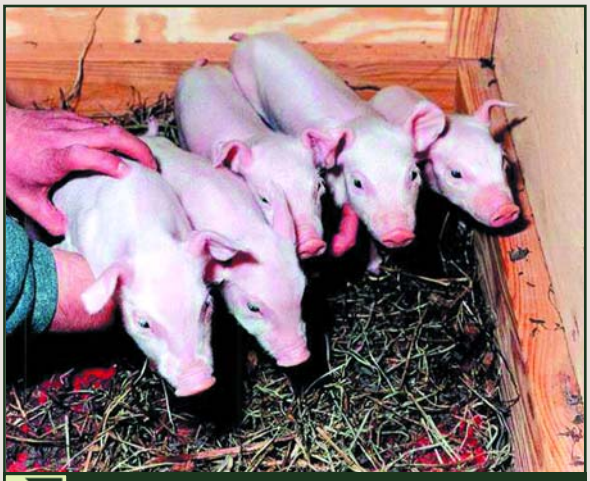
Даже если абстрагироваться от технической стороны дела (как "разрезать" молекулу и "вшить" в нее новый кусок — это делается, конечно, не скальпелем, а с помощью специальных ферментов), процесс куда более сложен, чем может показаться на первый взгляд. С одной стороны, необходимо найти ген, отвечающий за новое свойство, которое мы хотим придать организму. Расшифровкой того, какой кусок ДНК за какой признак отвечает, занимаются программы по геномам (в последнее время это слово часто встречается в словосочетании "геном человека", однако геномы имеются у всех живых существ). С другой стороны, после "пересадки" могут возникнуть непредвиденные последствия, связанные с взаимодействием между старыми генами и новым. Поэтому генная инженерия в настоящее время принадлежит скорее к науке, чем к промышленности, и пользуется некоторым недоверием со стороны масс (вспомните, например, реакцию общественности на генетически модифицированные продукты питания).

Где генная инженерия заняла прочное и заслуженное место, так это в фармацевтике. Она позволяет синтезировать многие уникальные белки, которые в естественном состоянии встречаются только в клетках человека. Например, белок интерферон, который ранее получали из до-

Будущие агенты Смиты.

Так происходит процесс копирования живых существ.

Генетически модифицированная свинья.



Пятеро поросячьих близнецов — каприз человека, а не природы.

норской крови, теперь производится в лабораториях бактериями. При этом из бактерий в 10 мл питательной среды получается столько же интерферона, сколько из 10 л крови. Аналогичным образом теперь производится инсулин, ранее добывавшийся из тканей животных.

На сегодняшний день известно несколько сотен препаратов, обязанных своим рождением генной инженерии, и, возможно, наступит день, когда такие лекарства вытеснят все остальные. Более того, теоретически возможно создание “персональных” препаратов на основе генов конкретного человека. Такие лекарства гарантированно не вызовут у пациента, для которого они были созданы, отторжения организмом.

Другой продукт генной инженерии — трансгенные растения — известны с 80-х годов. Понятное дело, что о развесистых клюквах или розах размером с тарелку речь пока не идет, хотя теоретически манипуляции с генами способны создать какое угодно живое существо. В развитии трансгенных растений можно выделить два направления: увеличение продуктивности и улучшение сопротивляемости внешним факторам. Поясняю на примере: новый сорт пшеницы с заоблачной урожайностью, который может произрастать в Архангельской губернии и совершенно не подвержен влиянию сорняков и вредителей.

Заняться же тем, чтобы на одном и том же дереве росли яблоки, ананасы, помидоры и салат-латук, конечно, можно, но никто не станет. Ибо для этого требуется такое серьезное вмешательство в генетическую структуру растения, что, во-первых, предугадать конечный результат будет проблематично, а во-вторых, данная сельскохозяйственная культура попросту не окупится экономически.

С животными все еще сложнее, и говорить о серьезных достижениях в области выведения новых видов пока не приходится. То, что показывают широкой общественности, больше всего похоже на курьез: ввели свинье ген медузы — и родился поросенок с желтенькими копытцами и пятачком. А пятиногие телята и двухголовые змеи (которые на ура получаются у матушки-природы), если учеными и выведены, то держатся в лабораториях под замком. В любом случае, у генетически измененных животных неизбежны проблемы с половым размножением, поэтому даже если генные инженеры и выведут что-нибудь полезное, то внедрить это по всему миру может только клонирование (о трудностях которого мы еще поговорим).

В целом, перспективы у генной инженерии более чем радужные, однако достижение практических результатов затрудняется реакцией населения и отсутствием полного перечня генов и их взаимодействия. Сейчас ведется работа по преодолению обеих затруднений, однако, на мой взгляд, в ближайшие два-три десятка лет мы не сможем конструировать живые организмы так же легко, как машины.

## Медицина без медикаментов

Вернемся к тем специальным бактериям, которые создают необходимые для человека белки, и зададимся вопросом: нельзя ли сделать так, чтобы человек сам эти белки внутри себя производил? Теоретически — да, и на этом тезисе основана целая область биотехнологии — генотерапия. Ее суть сводится к следующему: если в силу каких-то причин (чаще всего наследственных) человек лишен какого-нибудь необходимого гена, то можно этот ген ввести, и все пойдет как по маслу.

Генотерапия открывает широчайшие возможности для лечения генетических болезней, устраняя причину, а не следствия, а ведь, согласно статистике, каждый сотый рождающийся ребенок обладает теми или иными отклонениями от генетической нормы. Первый и пока единственный подобный эксперимент был проведен пару лет назад в Некеровском госпитале Парижа: двадцати младенцам с врожденным иммунным дефицитом ввели недостающий ген. Все шло хорошо, пока один из них не заболел белокровием, что в очередной раз доказывает недостаточную изученность генетической картины мира.

Одновременно с этим встает проблема этического плана: какие человеческие гены считать обязательными, а какие — вредоносными? Отдельные страны пытаются решить этот вопрос на законодательном уровне, однако, в то время как Франция разрешает “исправлять” только один ген, в США нежелательными могут быть сочтены десятки. Особенно пикантный поворот проблема приобретает, если учесть, что генетический набор отдельных рас и даже

Сиси — первый в мире клонированный котенок, его приемная мать...

...и приемный отец.

Генные инженеры занимаются выведением новых видов существ...

...а зачем в сельском хозяйстве трехметровые кролики — не их забота.

национальностей до определенной степени отличается (это понятно уже по различиям во внешности). Что мешает объявить эти отличия отклонениями в развитии? До какого предела должно простираться "улучшение" человека? И не попадут ли эти новые технологии на вооружение к очередным нацистам? Тогда оружие, действующее, например, только на негров, может стать реальностью.

## Помоги себе сам

Впрочем, вернемся к медицине. Помимо генотерапии, на переднем крае биотехнологий присутствует терапия клеточная. В отличие от первой, она нацелена не на изменение, а на восстановление — от повторного "запуска" внутренних органов вплоть до регенерации частей тела. Заговорить о претворении подобных чудес в действительность позволило открытие так называемых *стволовых* клеток.

Клетки делятся и порождают себе подобные — это известно всем из школьного курса биологии. Правда, при этом из клеток печени никогда не получатся клетки крови или мозга. А вот из стволовых клеток может получиться что угодно — проблема лишь в том, что в организме взрослого человека их содержится минимальное количество. А вот в эмбрионе на определенной стадии развития их море — в это время "специализация" клеток еще не произошла. А пускать за здорово живешь потенциальных граждан на запчасти не всякое правительство разрешит: вот и приходится прибегать к клеточной терапии только в самых крайних случаях.

Небольшую отдушину для нее может дать терапевтическое клонирование: клон пациента (эмбрион) выращивается до стадии стволовых клеток, после чего последние в буквальном смысле обновляют организм больного. Заодно решается проблема отторжения и возникают все проблемы, связанные с клонированием, о которых мы поговорим ниже.

Впрочем, совсем недавно канадские ученые заявили об очередном открытии: согласно их исследованиям, после введения в организм стволовых клеток поврежденный орган начал восстанавливать себя самостоятельно, без их помощи. Исследователи полагают, что регенерация происходит под влиянием молекул, вырабатываемых стволовыми клетками. Если открытие подтвердится, и нужные молекулы удастся синтезировать, это будет означать второе рождение клеточной терапии.

## Ребенок на заказ

Если прибегнуть к цитате из классика, биотехнологии занимаются по большей части тем, чтобы "губы Никанора Ивановича да приставить к носу Ивана Кузьмича". Открытия последних лет, связанные с генной инженерией, искусственным оплодотворением и внутриутробной диагностикой, позволяют буквально проделывать это с будущими разумными существами. Уже сейчас британская фирма предлагает провести полный генетический анализ зародыша за один день и тысячу долларов. При накоплении достаточного количества знаний о человеческом геноме станет возможно определить не только пол и отклонения от нормы младенца, но и его внешность, генетические предрасположенности и т. п. — вплоть до мелочей. А при наличии достаточного количества зародышей (что достигается с помощью многократного зачатия "в пробирке") родители смогут в прямом смысле выбрать себе идеального ребенка.

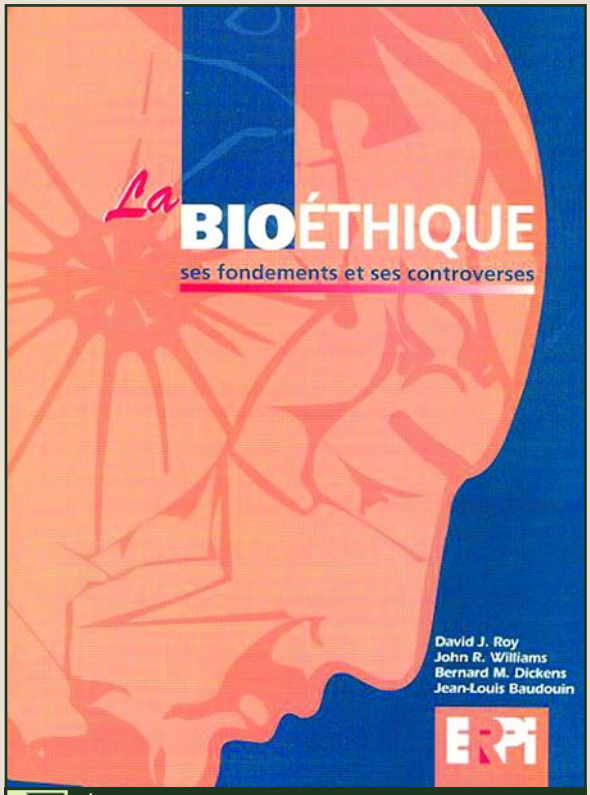
Технически создать подобное разнообразие возможно уже сейчас; очередь за тем, чтобы удешевить процесс и приучить общественное мнение. Впрочем, на фоне массовой истерии по поводу клонирования отбор зародышей остается малозамеченным — а ведь именно он способен в обозримом будущем перевернуть наши представления о человечестве. Через каких-нибудь тридцать лет, предсказывает французский ученый Жак Тестар, в развитых странах станет неприличным заводить ребенка традиционным способом, не получив надежных генетических гарантий. Таким детям могут запросто отказать в медицинской страховке, а возможно, и в праве называться людьми.

Да и ставшее уже привычным оплодотворение "в пробирке", оказывается, готово преподнести нам немало сюрпризов. Недавно вспыхнул интересный скандал: пожилая женщина родила ребенка, зачатого искусственным способом ее собственным братом (с использованием донорской яйцеклетки). Кровосмесительство? И да, и нет. Зато какой интересный выход для, например, королевских династий, помешанных на чистоте крови.

Можно пойти дальше. Австралийские ученые утверждают, что сумели провести оплодотворение без использования сперматозоидов, неполовыми клетками. Если, опять же, подобное удастся поставить на конвейер, необходимость в мужчинах для продолжения рода человеческого отпадет. Жутковатые жрицы партеногенеза из книги Стругацких вполне могут стать реальностью. Впрочем, это открытие настолько близко к клонированию, что лучше перестанем томить читателя и перейдем прямо к нему.

## Тонкая игла как копировальный аппарат

Каждый из нас за свою жизнь наверняка неоднократно встречался с клонами, в том числе человеческими. И не только при просмотре вто-




Франция считается родиной биоэтики, которая определяет, что можно делать ученым, а что нельзя.

рого эпизода “Звездных войн”. С научной точки зрения клонами называются два или более живых организма с одинаковым набором генов. Такими клонами являются, например, однояйцевые близнецы: знаменитый Электроник из советского фильма является одним из самых известных примеров клонирования, произведенного самой природой.

Клонированием занимается и любой садовод: размножение клубники-земляники усиками, черенками и прочими щупальцами ведет к созданию генетически одинаковых растений. Так что клонирование в широком смысле этого слова — куда более привычная вещь, чем можно было предполагать.

Вопрос же, которым мы займемся, — “принудительное” клонирование представителей видов, в нормальных условиях размножающихся только половым путем. Спрашивается, чем половой путь ученых не устраивает? Проблема в том, что в результате традиционного зачатия потомство наследует черты обоих родителей. Клонирование же позволяет сохранить генотип в его первозданной чистоте.

Это первая и самая главная причина клонирования — закрепление результатов селекции и генной инженерии. Если, грубо говоря, нам удалось вывести пятирогую корову (уж не знаю, зачем), то при скрещивании ее с обычным двурогим быком мы не можем гарантировать пятирогого потомства (хорошо, если оно вообще появится). А вот благодаря клонированию из одного-единственного представителя теоретически можно воссоздать целый вид.

Отсюда же вытекает дополнительное назначение клонирования: восстановление исчезающих, а, возможно, и вымерших видов живых существ. Еще об одной цели мы уже упоминали: клонирование терапевтическое, с целью создания достаточного количества стволовых клеток. И, наконец, функция чисто “эстетическая”: рождение ребенка у холостяков, гомосексуальных пар и безнадежно бесплодных отцов. Все это — цели, которые могут быть поставлены перед клонированием в ближайшие тридцать-пятьдесят лет. Запускать клонов в массовое производство (например, для создания республиканской армии в белых доспехах) слишком дорого; клонировать выдающихся личностей прошлого (например, Гитлера — о чем была шумиха в прессе) в надежде на их возрождение — слишком ненадежно: внешне похож будет, но вот “Майн Кампф” вряд ли напишет.

А теперь перейдем к практике. Сам процесс “принудительного” клонирования происходит в буквальном смысле на “раз-два-три”. Во-первых, с помощью сверхтонкой суперигли из донорской яйцеклетки отсасывается ядро. Во-вторых, вместо него вводится ядро из клетки клонируемого существа. В-третьих, под воздействием электрического разряда новое ядро занимает в яйцеклетке свое законное место.

После этого биолог может тщательно вымыть руки и переходить к этапу ожидания. Если все пойдет нормально, то после определенного количества делений яйцеклетки будущий эмбрион следует поместить внутрь животного-носителя — и уповать на успех. Потому что в срок рождается, например, не более пятой части клонированных телят. Тем, кому не повезло, не повезло по-крупному: полагаю, даже великий собиратель кунсткамеры Петр Великий отшатнулся бы от уродцев. Комки слизи, гротескные тела с еле угадывающимися членами, безликие морды... Впору фильм ужасов снимать. Все это красноречиво свидетельствует о современном состоянии клонирования: знаменитая овечка Долли получилась у экспериментаторов только с 278 раза. Первые опыты по клонированию позвоночных, поставленные на многострадальных лягушках еще в 50-х годах, увенчивались успехом только в 1-2 случаях из ста. Кошку удалось клонировать только в январе 2003 года, а клонирование собаки все еще под вопросом.

И вот в декабре истекшего года компания “Клонэйд”, принадлежащая религиозной секте, заявляет о рождении первого человеческого клона. С тех пор, если верить сектантам, таких родилось уже пять. Впрочем, клонэйдовцы не спешат предъявлять детей ученому миру, объясняя это, как ни странно, этическими проблемами. Так что по поводу клонирования человека — это еще бабушка надвое сказала, и утверждать здесь что-либо я не берусь. Думается мне, что для получения целых пяти клонов потребовалось бы такое количество донорских яйцеклеток, что деятельность компании явно заслуживает пристального внимания правоохранительных органов. А теперь “Клонэйд” и за буквальное воскрешение из мертвых взялась...

Заканчивая разговор о клонах, упомянем пару их отличительных особенностей. Во-первых — и опыт овечки Долли это подтверждает — клонированные особи подвержены преждевременному старению. Образно говоря, их внутренние часы переведены на полжизни вперед — ведь для клонирования используются клетки уже взрослого животного. Так что достичь бессмертия с помощью репродуктивного клонирования нам не светит. Другая особенность — аномально большие размеры и вес клонированных новорожденных. На тех снимках якобы клонов, которые демонстрирует “Клонэйд”, этого признака не видно. Впрочем, эти снимки сделаны настолько странно, что лишний раз дают повод для подозрения компании в фальсификации.

Одна из многочисленных демонстраций против генетически модифицированных продуктов.

Впрочем, "супер-кукуруза" растет себе, несмотря ни на какие демонстрации.

А в будущем "новые растения" смогут накормить весь мир. Или пожрать — в зависимости от результата опытов.

## Будет ли свет в конце туннеля?

Посему предлагаю читателям считать, что клонированный человек еще не родился. Что действительно было сделано — так это расшифрован геном человека. Много ли это даст? Геном вируса СПИДа расшифровали десять лет назад, а лекарства от него так и не придумали. Тем более, выяснилось, что, вопреки устоявшимся подозрениям, один и тот же ген может отвечать за производство разных белков, и, напротив, один и тот же признак может кодироваться разными генами. Состояние современных биотехнологий можно определить так: мы знаем, за что отвечает каждая деталь в механизме, но не представляем, как эти детали друг с другом взаимодействуют. Чем больше мы узнаем, тем больше становится неизвестного. Докуда дойдет человек в своем познании мира, и останется ли он при этом человеком — покажет только время. ◆

Татьяна Луговская (tanda@igromania.ru)

# БЛИЗКИЕ КОНТАКТЫ ЧЕТВЕРТОГО ВИДА

## Одомашнивание животных

**Цивилизация, реальная или вымышленная писателем-фантастом, строится не только на общественных отношениях, открытиях и религии, но и на контактах ведущего разумного биологического вида с другими видами. Задолго до начала поиска братьев наших больших в космических глубинах homo sapiens обратил взор на братьев поменьше. "Дружба" человека с животными самым непосредственным образом повлияла на становление нынешней цивилизации. На примере истории мы проследим, что дали человечеству контакты с другими видами существ.**

Поиск оптимальных (по цене и затраченным усилиям) вариантов культурного развития привели наш вид к тому разнообразию источников одежды, пищи, сырья, удобрений, средств передвижения, бытовой помощи и просто — удовольствия, которое обеспечивают бесчисленные и тесные взаимосвязи с одомашненными животными.

### Первый партнер человечества

Одним из первых, а возможно, и самым первым животным, которое люди подвергли приятной, но непростой процедуре одомашнивания (а по-научному — *доместикации*), стала **собака**. Произошло это 9-17 тысяч лет назад.

Изучение ископаемых останков древних собак началось в 1862 г., когда в Швейцарии были найдены черепа периода неолита. Эта собака была названа "торфяной", и позже ее останки находили в Европе повсеместно, в том числе на Ладожском озере, а также в Египте. Торфяная собака внешне не менялась в течение всего каменного века, останки ее найдены даже в отложениях римской эпохи. Прямым потомком торфяной считается шпицеобразная собака самоедов. Собаку с Ладожского озера, более крупную, чем типичная торфяная, относят к предкам догообразных, а иногда — лаек.

С предками самой собаки ясности меньше. В качестве таковых называются: 1) волки — как наш серый тамбовский товарищ, так и индийский (самая распространенная гипотеза); 2) волки и шакалы; 3) ныне вымершая дикая "прасобака" — так считал еще Карл Линней, создатель первой классификации живых существ.

По способу применения выделяют пять основных типов собак: мастиффы, волкообразные собаки, борзые, охотничьи пойнтероподобные и пастушьи собаки.

С глубокой древности собак рисовали, высекали в камне, чеканили на монетах — это дает нам возможность проследить процесс развития "отношений" собаки и человека. В древнеегипетских гробницах были найдены изображения фараоновой собаки, обожествлявшейся египтянами: так, по свидетельству Геродота, в связи со смертью собаки в египетских домах объявлялся траур. На барельефах Вавилона и Ассирии мы видим мастиффов, использовавшихся для охоты и в качестве боевых псов. В Греции и Риме известно множество монет с изображением собак, древнейшие из которых датируются VII-VI вв. до н. э.

Особым спросом пользовались боевые псы. В армии Александра Македонского они занимали почетное место. Ассиро-вавилонские собаки, известные под названием эпиров или молосских догов, были завезены в Древнюю Грецию и Рим, где также использовались в качестве боевых. Весьма ценились собаки охотничьих пород, борзые и гончие (в честь них названо созвездие Гончих псов, оставшихся на небе вместе со своим хозяином, Актеоном).

В Риме боевые собаки стали выступать как гладиаторы, в одиночку соперничая с быками, львами, слонами, медведями. Там же получили распространение и миниатюрные декоративные мелиты, которых потом стали называть мальтийскими болонками. Увлечение матрон собачками было так велико, что императоры неоднократно осуждали его, так как, по их мнению, это препятствовало благородным дамам обзаводиться детьми.

В I веке до н. э. появляется первый известный нам трактат о собаках. В энциклопедическом сочинении Марка Теренция Варрона "О сельском хозяйстве" он описывает различные типы собак, выбор щенка, собачий корм, размножение и способы дрессировки собак. Впрочем, еще раньше в Китае и Японии сохранились письменные упоминания о воспитании и разведении собак — им около четырех тысяч лет.

Собаке, спасшей древнегреческий город Коринф, был поставлен памятник. А в засыпанных пеплом Помпеях был найден большой пес, прикрывавший собою тельце ребенка. Надпись на серебряном ошейнике гласила, что собака уже дважды спасла жизнь своего хозяина...

### Питомцы пастырей

Следующей по времени одомашнивания, видимо, была **коза**. Произошло это 9-12 тысяч лет назад на территории современного Ирана, Ирака, Палестины. Ее дикими предками были безоаровый и винторогий козлы. Козу уважали как кормилицу (по преданию, коза Амалфея вскормила младенца Зевса), а козья шкура относится к божественному одеянию Афины Паллады. Изображения коз есть и на фресках Древнего Египта.

Не все последствия дружбы с козами были предсказуемы. Приручение коз дало человеку высококачественные молоко, шерсть, кожу, но также и навредило среде его обитания. Там, где долго пасутся стада коз, исчезает всякая растительность, и на цветущий край наступает пустыня. Козы не только начисто уничтожают побеги — они добираются даже до неглубоко лежащих семян, которые могли бы прорасти в ближайший дождливый сезон. Оголенная козами почва подвергается эрозии. Такая участь постигла и плоскогория Кастилии, и Малую Азию, и некогда знаменитые марокканские и ливанские кедровые рощи.

Примерно в это же время — 10-11 тысяч лет назад — на территории современного Ирана была одомашнена **овца**. Оттуда домашние овцы — потомки диких баранов аргали и муфлонов — попали сначала в Персию, потом в Месопотамию. Уже в XX в. до нашей эры в Месопотамии

## Золотое руно

Пожалуй, самая известная история древности, к которой, хоть и явно против своего желания, была причастна овца — плавание аргонавтов за золотым руном. Хранилось это сокровище царя Ээта в Колхиде (Кавказ), в священной роще Ареса. Ученые не пришли к однозначному выводу, что именно представляло собой золотое руно. Существуют как минимум две правдоподобные версии:

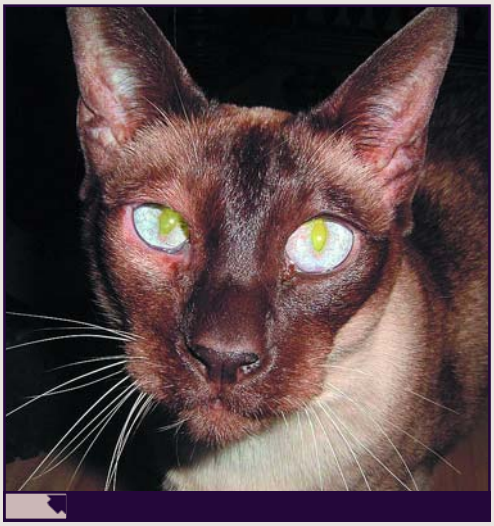
1) что аргонавты на самом деле плавали за тонкорунными овцами, которых в те времена не было в Греции, зато были в Грузии;

2) что руно и впрямь было золотым. В золотоносных реках так добывали драгоценный металл: клали на дно овечью шкуру, и шерсть задерживала более тяжелые частички золота. Если же это происходило достаточно долго, шкура и вправду обретала изрядную денежную ценность.

были разнообразные породы овец, одна из которых — тонкорунная овца с рогами, закрученными спиралью — широко распространилась: овцы-мериносы потом стали гордостью Испании.

## Те, что гуляют сами по себе

7-12 тысяч лет назад рядом с человеком появилась **кошка**. Кошки, поселившиеся рядом с жильем человека по своей воле, — исключение среди домашних животных. Принято считать единым предком домашней мурки североафриканскую и переднеазиатскую степную буланую кошку, одомашненную в Нубии около четырех тысяч лет назад. Отсюда домашняя кошка попала в Египет, в дальнейшем в Азии скрестившись с лесной бенгальской. В Европе пушистые пришельцы повстречались с местной, дикой лесной европейской кошкой. Итог скрещиваний — современное разнообразие пород и расцветок.



Ископаемые останки кошек найдены в слоях неолита и бронзы Передней Азии и на Кавказе, в Иордании и городах Древней Индии. На росписях в гробницах Саккараха (2750-2650 гг. до н. э.) кошка изображена с ошейником, а на фреске из Бени-Хасана — в доме, рядом с хозяйкой.

В Египте кошки были на особом положении среди прочих обожествляемых животных. Их трупы бальзамировались и захоранивались в пышных гробницах на специальных кладбищах. Они считались воплощением Баст, богини луны и плодовитости, в чьем храме в Бубастисе на праздники собиралось порой до 700 тысяч верующих. Археологами обнаружено около 300 тысяч кошачьих мумий, относящихся к IV тысячелетию до н. э. В XIX веке один предприимчивый купец загрузил ими в Египте целый корабль и привез в Манчестер, думая продать на удобрение. Затея провалилась, и большинство мумий попало в научные коллекции.

Закон также охранял священное животное: за убийство кошки грозило суровое наказание вплоть до смертной казни (о несчастном греке, по незнанию убившем кошку, рассказывает Геродот).

Вывоз кошек за границу долгое время был запрещен. Лишь во втором тысячелетии до нашей эры домашние кошки появились в Вавилоне, потом — в Индии, Китае и Японии. Из Египта кошка на кораблях финикийских купцов попала во многие уголки Средиземноморья, но вплоть до начала н. э. она была редким и дорогим зверем.

Спрос на кошек стал резко падать лишь с распространением христианства, воспринявшего их резко отрицательно. Если в эпоху раннего христианства кошки еще могли жить при монастырях (в ряде женских монастырей они были вообще единственными животными, которых разрешалось держать), то позже кошки (особенно черные) стали восприниматься как пособники ведьм, колдунов и лично дьявола. Невинные зверьки стали жертвами инквизиции, их вешали и сжигали как еретиков. Во все христианские праздники несчастных животных сжигали живьем и закапывали в землю, жарили на железных прутах и в клетках с обрядовыми церемониями на глазах толп верующих. Во Фландрии, в городе Иперн, среда на второй неделе поста называлась "кошачьей" — в этот день кошек бросали с высокой башни. Обычай был введен графом Болдуином Фландрским в X веке и просуществовал до 1868 г.

Европейские кошки неизбежно были бы истреблены, но их спасло нашествие крыс, принесших с собой "черную смерть" — чуму, и кошки нашли себе достойное применение, а потом и уважение хозяев.

## Поставщики яиц и перьев

"Ровесниками" кошек — по времени приручения — являются **гуси**. Гуси были одомашнены первыми среди птиц: дикий серый вид — в Европе, нильский — в Северной Африке, сибирско-китайский — в Китае. Найдены рисунки нильского гуся, разводимого в Египте в 11 тысячелетии до н. э.

В историческое время гусей содержали практически во всех странах Европы, Азии и Северной Африки. В Древней Греции гуси были посвящены Афродите; в Риме же к ним стали весьма уважительно относиться после того, как, по преданию, в начале IV в. до н. э. чуткие птицы, подняв тревогу, помогли отбить нападение галлов.

Семь тысяч лет назад в Месопотамии и Китае были одомашнены **утки,** потомки обычной кряквы.

**Куры** как домашняя птица впервые появились в Южной Азии. Диким их предком был банкивский петух. Кур разводили как для яиц и мяса, так и для поединков. Фемистокл, собираясь на войну с персами, включил в программу подготовки петушиные бои, чтобы солдаты, глядя на птиц, учились у них стойкости и отваге. От смелых задиристых птиц получили свое название народ галлов.

## А много ли буйвол дает молока?

**Буйволы** — самые ценные домашние животные в странах Юго-Восточной Азии — были приручены 9 тысяч лет назад. Удивительно неприхотливые в еде, неутомимые в работе и невосприимчивые ко многим болезням, губительным для другого домашнего скота, с завоеваниями ислама они были завезены арабами в Переднюю Азию и Северную Африку, из Египта — в Восточную. Арабы привезли буйволов на Сицилию и в Северную Италию, а турки — на Балканы.

8,5 тысяч лет назад была одомашнена **корова**. Произошло это, по разным версиям, на территории современной Турции, в Испании, Южной Азии... Ее дикий предок тур был истреблен еще в средневековье, а корова, распространившаяся по свету еще в античности, повсеместно и была возведена в ранг священного животного. Этот статус сих пор сохраняется во многих индийских религиозных школах и в Африке. Священные крылатые быки, высеченные из камня, украшали храмы Ассирии и Персии. В Египте бык Апис был земным воплощением бога-покровителя Мемфиса, Птаха. На Крите, родине быкоглавого минотавра, быки участвовали в знаменитых бычьих играх — цирковых представлениях с религиозной подоплекой. И не зря один из эпитетов богини Геры — "волоокая"...

Буйволы и быки широко использовались не

только как источники молока, мяса, шкур, но и как тягловые животные. Они тащили за собой тяжелые телеги и рала, помогая человеку заниматься земледелием.

Их аналогом в Южной Америке стали **лама** и **альпака**, приручённые пять-семь тысяч лет назад на территории Перу. До прихода испанцев ламы были единственным транспортным животным у индейцев. По горным дорогам лама может нести груз в 50-60 килограммов, что совсем немало, если учесть, что сама она весит около ста. Альпаку же разводят ради прекрасной шерсти.

## Любители желудей

9000 лет назад в Китае и Юго-Восточной Азии были одомашнены **свиньи**, разводившиеся ради мяса и шкур. Несколько позже их изображения появляются на фресках Древнего Египта. Свиньи тех времен похожи не на привычных нам хрюшек, а на нынешних кабанов: жилистые, подвижные, по современным меркам очень худые.

В Европе свиней пасли на своеобразных угодьях — в дубовых рощах. Эти парнокопытные любят лакомиться желудями, хотя способны переваривать едва ли не любую органическую пищу.

Вечно голодные свиньи были источником беды в средневековых городах. Обычное их преступление — детоубийство. К ним и относились как к преступникам — арестовывали, держали в городской тюрьме наравне с людьми, судили, приговаривали к повешенью... А детишек-поросят конфисковывали в пользу суда.

## Стук копыт

Первые очаги одомашнивания **лошади** возникли за 4 тысячи лет до н. э. Предположительно было одомашнено два типа дикой лошади: мелкие, широколобые степные лошадки, отдаленно похожие на тарпанов (вымерших в средние века диких европейских лошадей), и более крупные лесные лошади, с узким лбом, длинной лицевой частью головы и тонкими конечностями. Домашние лошади долго сохраняли признаки диких предков. Первыми стали совершенствовать лошадей народы Древнего Востока. В VII-VI вв. до н. э. лучшими в мире считались несейские лошади Персидского царства. Коневодством славились области, примыкавшие к Каспийскому морю. В конце первого тысячелетия до н. э. славу несейских лошадей наследовали лошади Парфянского царства, образовавшегося на месте северных провинций Персии и Бактрии. Парфянские кони золотисто-рыжей масти были статными и для тех времен высокими (полтора метра), они становились желанной военной добычей любого государства.

## Кошкозаменители

Поскольку кошки в античности были редки, то службу ловца мышей несли приручённые **хорьки** и **ласки**, а в Древнем Египте — еще и известный истребитель змей, родственник мангустов **ихневмон** ("фараонова мышь" — см. картинку). С древности известна альбинистическая форма черного хорька — **фуро** (он, а вовсе не горностай, изображен на картине Леонардо да Винчи "Дама с горностаем"). Он выведен 2500-2000 лет назад в Южной Европе и долгое время заменял кошку, а также использовался при охоте на кроликов. В конце IV в. н. э. римский писатель Палладиус советовал в борьбе с мышами и кротами ("вредителями артишоков") заменить домашнего хорька кошкой, однако обаятельные представители куньих до сих пор остаются домашними любимцами, хотя распространены куда менее, чем кошки.

Совсем другим было в те времена коневодство лесной полосы Восточной Европы — здесь лошадей использовали в основном на мясо, их рост составлял всего 120-130 см.

В XVII в до н. э. появились колесницы. Благодаря им гиксосы, пришлые племена, надолго покорили Египет. Значительно позже появилась конница — вооруженные всадники в крупных боевых соединениях (отдельные наездники были значительно раньше), это произошло в начале I тысячи лет до н. э. у ассирийцев. Интересно, что вначале у конного воина, как и в колесницах, был возница-правчий: в бою он управлял двумя конями (своим и своего воина), а у бойца при этом освобождались обе руки для стрельбы и метания дротиков.

5-6 тысяч лет назад был одомашнен африканский дикий **осел**. Домашние ослы долгое время были основным транспортным животным, особенно в тех странах, где лошадей не знали или по каким-либо причинам применение ослов было предпочтительней. У осла копыта гораздо крепче, чем у коня, и подковы им не нужны даже на каменистой и неровной горной почве. Ослы широко применялись как верховые и вьючные животные многие тысячелетия, они использовались при постройке египетских пирамид и даже в сражениях. Так, персидский царь Дарий однажды с помощью ослов разогнал войско скифов, которые никогда не видели этих животных и испугались.

В Европе и Азии были выведены сильные, рослые породы домашних ослов, такие как хомадские — в Иране, каталонские — в Испании, бухарские — в Средней Азии. В Греции осел посвящался богу виноделия Дионисию и входил вместе с силенами и сатирами в его хмельную свиту.

## Охотничьи и почтовые услуги

Возникнув около пяти тысяч лет назад в Индии, **соколиная** охота быстро покорила мир, а расцвета "спорт царей" достиг в раннее средневековье. В Европе соколиная охота носила массовый характер: она была увлечением как феодалов, так и простолюдинов. Существовал специальный табель о рангах, предписывающий, кому и с какой птицей охотиться. В Англии воровство или убийство чужого сокола каралось смертной казнью.

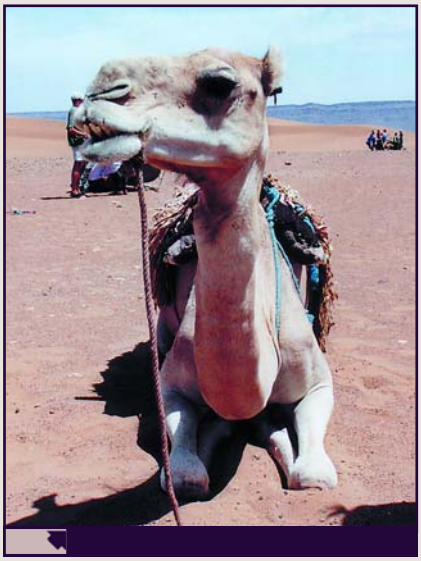
Громадны и величественны были охоты Чингисхана с участием сотен птиц и тысяч собак. Многие сотни птиц держали при Иване Грозном — даже дорожную подать с купцов брали голубями для соколов.

Собственно **голубей** человек одомашнил 6,5 тысяч лет назад (в Месопотамии). Голуби часто изображались на ассирийских барельефах. Во многих странах голуби были священными животными, посвященными богиням любви — Астарте, Афродите. В Древнем Риме в специальных помещениях-*колумбариях* голубей разводили на мясо. Плиний Старший писал, что его современники "помешаны на жарком из голубей". Но главное предназначение голубя иное. Это единственная птица, которая верой и правдой служит воздушной почтой, благодаря своему умению находить путь к родным местам.

## В экстремальных условиях

5000-6000 лет назад одомашнили **верблюдов**: в Аравии — одногорбого (дромадер), в Средней и Центральной Азии — двугорбого (бактриан). В Египте найдена статуэтка навьюченного дромадера, возраст которой более 5000 лет. Видимо, того же возраста рисунки, изображающие одногорбых верблюдов на скалах Асуана и Синая. В литературе оба верблюда упоминались начиная с 700-600 годов до н. э. Много писал о верблюдах Геродот в связи с большим значением этих животных для войн. "Корабли пустыни" славились способностью долго обходиться без воды и пищи.

Не остался без домашних животных и север. Две-три тысячи лет назад на Чукотке зародилось **оленеводство**. В довольно бедном мире



тундры олень стал настоящим спасением северных народов. Туша животного использовалась полностью, а не только мясо и шкура. В пищу шло все, вплоть до молодых рогов, сухожилий, костного мозга и личинок подкожного овода!

Таким же спасением в горах, степях и полупустынях Тибета стал **як**, приручённый в первом тысячелетии до н. э. Из жирного — в два раза жирнее коровьего — молока, помимо обычных масла и сыра, делают специальный творог, который долго не портится и почти ничего не весит (что весьма удобно для путешествующих). Шерсть и шкура яков спасает от холода, а высушенный навоз зачастую оказывался единственным доступным топливом в горах.

## Крылатые шестилапые

Чуть позже — по разным оценкам, от 2300 до 5000 лет назад — люди начали одомашнивать **пчел**. Самое древнее изображение пчелы нашли в Аранской пещере (Испания) — рисунку периода палеолита более 15 тысяч лет. Планомерное разведение пчел начали древние египтяне, причем в Египте пчеловодство было кочевым: ульи на плотах, по мере цветения медоносных растений в северных провинциях Египта, медленно двигались вниз по Нилу.

Со второго тысячелетия до нашей эры в Ассирии появился обычай покрывать тела умерших воском и погружать в мед. Продержался обычай долго — до Александра Македонского, тело которого тоже перевозили в гробу, доверху залитом медом, к месту его захоронения в Египет.

Если судить по частоте упоминаний в литературе, пчелы были одним из самых популярных животных в античности: о них писали царь Соломон и Демокрит, Аристотель и Вергилий, Аристофан и Ксенофонт. В 950 г. по приказу императора Константина VII была составлена энциклопедия по пчеловодству — "Геопоника". Мед был практически единственным сырьем для приготовления сладких блюд до середины средних веков, а воск служил для изготовления свечей.

На противоположном конце Евразии нашли применение другому насекомому — бабочке-**шелкопряду**. Впервые упоминание о шелке встречается в древней китайской рукописи ок. 2600 г. до н. э. Более двадцати веков китайцы сохраняли монополию на производство шелка. По преданию, первая удачная попытка контрабанды гусеничных коконов была произведена в IV в. н. э. одной китайской принцессой, которая вышла замуж за короля Малой Бухары и принесла ему в дар "яйца шелковичного червя", спрятанные в прическе. Развести шелкопряда вне Китая не получилось.

Удачнее оказался второй контрабандный провоз в 552 году, когда два монаха пронесли коконы в посохах и вручили их императору Юстиниану. С этого времени шелководство начало развиваться и вне Китая. Правда, потом на некоторое время оно заглохло, но возродилось после арабских завоеваний.

## Поедатели капусты

**Кролика** начали одомашнивать еще в Древнем Риме — там зверьки содержались в особых загонах-*лепориях*. Как всем известно, кролик — "это не только ценный мех". Римляне стали откармливать их на мясо (гурманы особенно любили кроличьи эмбрионы и новорожденных крольчат). Ценились кролики и в средневековой Европе — так, в Англии начала XIV в. кролик стоил не меньше поросенка.

И уже в античные времена кролик стал доставлять много хлопот. На Балеарском архипелаге от пары выпущенных на волю кроликов произошло столь многочисленное потомство, что местные жители стали просить императора Августа помочь им справиться с напастью и прислать солдат для борьбы с прожорливыми зверюшками. Судя по Австралии, "съеденной" кроликами уже в Новое время, эта история никого ничему не научила.

## Каждой твари по паре

За несколько тысяч лет до н. э в Новом Свете началось одомашнивание **морских свинок**. Вполне вероятно, что эти зверьки в поисках защиты и тепла сами приходили в жилище человека. У инков свинки были жертвенными животными, которых приносили в дар богу Солнца, а также ели по праздникам. Особой популярностью пользовались свинки с пестрым коричневым или белым окрасом. В Европу их завезли в XVI в. "Морскими" называются они сейчас скорее по ошибке — куда более верно звать их "заморскими".

**Страуса**, ради перьев и яиц, одомашнили пять тысяч лет назад древние египтяне. Птиц содержали стадами и охраняли. Приручались молодые животные, которых после достижения зрелого возраста периодически ощипывали. Одомашниванием страусов занимались также в восточном Судане — там их содержали со стадами крупного рогатого скота и верблюдов.

В Древнем Египте начали разводить и **цесарок**. Довольно долго цесарки в Греции и Риме были лишь жертвенными птицами. Так продолжалось до императора Калигулы, который постановил: в знак "божественного величия" приносить ему цесарок в жертву — то есть к столу.

В V в. н. э. из дикого сазана был выведен **карп**. В Европе карпы разводились главным образом в монастырских прудах. Первое упоминание о них есть в приказах, разосланных министром Кассиодором губернаторам провинций: министр требовал, чтобы ко столу короля Теодориха (456-526 гг.) регулярно поставлялись карпы.

С древности были и такие домашние питомцы, чьи функции сводились к сугубо декоративным. В X в. до н. э. в Китае из карасей были выведены различные породы **золотых рыбок**, которые быстро распространились в Японии и Индонезии. А в средневековье (XV в.) была одомашнена **канарейка**.

Сегодня мы с трудом можем представить в качестве домашних таких животных, как **дрозды, куропатки, лебеди, аисты, журавли, пеликаны** — в Египте их откармливали на мясо и использовали в качестве несушек. Ради мяса разводили и **гиен** (!), их же использовали в качестве сторожевых животных. В Древнем Риме **сонь** (мелких грызунов) содержали в особых горшках (*долиях*), где и откармливали орехами. Их мясо ценилось как большой деликатес. Издавна повелся обычай на пирах ставить на стол весы, взвешивать на них в присутствии нотариуса соню и заносить в протокол ее вес. Подавать наиболее упитанных сонь было делом престижа и гордости богачей. А в древнеримских прудах на радость гурманам разводились **мурены**.

На Древнем Востоке **леопарды** и **львы** содержались как священные и жертвенные животные (а также — ради престижа правителя). Со

львами даже охотились, хотя в качестве охотников куда более популярны были **гепарды**. Кое-где с ними, а также с приручёнными гораздо позже — 1000-2000 лет назад — **каракалами** (крупные дикие кошки) охотятся и сейчас.

Сотни лет насчитывает использование приручённых **бакланов** — в Китае и Японии их используют как "живые удочки": на шею птице надевается железное кольцо, не позволяющее проглотить рыбу, после чего баклан выпускается на рыбалку.

В последние два века были сделаны попытки одомашнить еще несколько животных: **лосей**, **овцебыков**, **антилоп**; а также декоративных животных — **сирийских хомячков** и многих **аквариумных рыбок**.

❋ ❋ ❋

Человечество развивалось бы иначе, если бы его путь не пересекся с дорогами братьев меньших. Сумели бы люди выжить и создать современную культуру без участия собак, коров, лошадей, овец? Даже отсутствие на Земле такого простого вида насекомых, как пчелы, сильно изменило бы образ жизни в средневековье.

*Доместикация* животных — важнейшее условие в развитии цивилизации, и если вы когда-нибудь начнете создавать собственный фантастический или сказочный мир, свои народы и страны — не забывайте о верных друзьях разумных существ, о домашних животных. ●

Алексей Калинин (vecsill@yandex.ru)

*Возле ворот их стоял Юпитера-Гостеприимца*
*Злом омраченный алтарь. Как завидит пришелец, что пятна*
*Крови на камне его, он думает: тут убивают*
*Богу телят-сосунов да двухлетних овец амафунтских,*
*Путник сам жертвой бывал.*

# ДРЕВНЕЙШАЯ МИФОЛОГИЯ ЕВРОПЫ

## Истоки мифов и верований Древней Греции

**Создавая произведение в жанре фэнтези, автор не может не задуматься о мифологической подоплеке своего труда. В какие высшие силы верят его герои? Будут ли боги отвечать на моления смертных? Какие обряды должны проводить жрецы? Как выглядит капище, традиционное для нового сказочного мира?**

**Отыскивая ответ на подобные вопросы, нельзя пренебрегать опытом человечества, которое давно прошло стадию зарождения мифологии. Насколько связаны мифы с нашей древней историей, имели ли эпические образы реальное воплощение?**

Все мы с детства читали про греческих героев и богов. Чудесные, красивые истории, полные удивительного очарования и как будто открывающие дорогу в мир необычный, не такой, который окружает нас. И с детства нам объясняли, что древнегреческие мифы — это то, во что верили умные, но слишком наивные древние греки. Увы, это далеко не так. Ведь древнегреческие мифы на самом деле — лишь литературные произведения, а представления греков о мире сильно отличались от того, что писали их поэты.

### Что такое мифология?

Привычное обоснование происхождения мифологии, встречающееся сплошь и рядом, гласит, что любой миф есть объяснение явлений природы доступными невежественному древнему человеку средствами. Причем — вне зависимости от художественных достоинств мифа. Подобное понимание мифа обладает одним недостатком, оно сводит объяснение непонятного к понятному. Но чем, принципиально, понятнее становится существование солнца, если предположить, что это не движение раскаленного камня, а поездка некоего человека по небу в колеснице? Во-первых, это противоречит каждодневному опыту людей — известно, что колесницы не летают. Во-вторых, это противоречит и органам зрения — ведь Гелиоса не видно, а сияющий диск на небе появляется каждый день.

Еще одно объяснение существования мифологии прямо пересекается с первым. Оно гласит, что человек боялся явлений природы, так как не властвовал над ними, поэтому обожествлял их и приносил им жертвы. Но и это объяснение тоже странно. Лес ночью кажется страшным городскому человеку, незнакомому с лесом и не умеющему понимать звуки ночной чащи и ее жизнь. Море кажется страшным и непонятным тому, кто никогда не плавал на корабле, не знает, как уберечься от бури, и не ведает берегов, вдоль которых плывет. Но моряку, который вверяет свою жизнь утлой посудине десятки и сотни раз, все опасности прекрасно знакомы. Их можно опасаться, но их совершенно незачем обожествлять.

И сейчас человек не может сказать, что он совершенно все знает о мире. Да и вряд ли в обозримом будущем он сможет это сказать. Современный человек, может быть, больше знает о мире, чем античный грек, но они оба знают мало по сравнению с тем, чего они не знают.

### Миф и наука

Та же ситуация с властью над природой. Ученые XVIII и XIX веков могли считать, что человек покорил природу и является ее господином, но сейчас восторг от огромного количества изобретений начал проходить, и опять виден безбрежный океан невозможного.

Мифы не объясняют механизма происходящих в природе явлений. Они, одушевляя природу, лишь указывают на причину того или иного явления природной или социальной жизни. Поэтому их нельзя сравнивать с современными представлениями о природе или социальной жизни. Современные представления также обычно имеют в своей основе причинные объяснения явлений, помимо опытно-экспериментальных объяснений. И эти причинные объяснения не менее мифологичны, чем древнегреческие. Скажем, теория Дарвина, не проверяемая эмпирически и в значительной степени противоречащая опыту, вполне соответствует в своей недоказуемости представлениям древних о происхождении человека от животного, птицы, рыбы или растения. Теория всеобщего прогресса также мало отличается от греческих представлений об ушедшем золотом веке и всеобщем упадке.

Когда-то здесь, в Эфесе, стоял храм Артемиды, одно из Семи чудес света.

Афродита рождается из морской пены. Богиню любви спартанцы изображали в виде воительницы.

Храм Аполлона в Дельфах, место пребывания самого известного в истории оракула.

## Миф и общественная структура

Наконец, еще одна версия происхождения мифов гласит, что человек строил свои представления о природе в соответствии с общественной структурой. Конечно, представления об устройстве мира и организация общества влияют друг на друга. Так, например, в современной мифологии теория атомистического строения мира пересекается с демократическим устройством общества. Но говорить о прямой зависимости того от другого было бы наивно. Что было раньше, курица или яйцо? Корректнее сказать, что первичный миф любой цивилизации имеет отражение и в общественной структуре, и в научных представлениях.

И конечно, если мы присмотримся к гомеровскому пантеону богов, мы обнаружим, что он в значительной степени отличается от социальной структуры тогдашней общины.

Мы видим, что к ремесленникам, в общине занимающим низкое и не самое уважаемое место, относится чуть ли не большинство богов. Мы заметим, что во времена классического полиса и демократии никто и никогда не рассказывал мифов о выборах Зевса магистрантом и о том, как он отчитывался после годичного пребывания в этой должности. Пантеон представляет собой вовсе не общину, а догомеровский *род*, организацию более ранних времен, внутри которого специализация отдельных членов вполне естественна и первоначально гораздо менее важна, чем связь с матерью-землей Реей.

Часть гигантского комплекса в Олимпии, олицетворявшего призрачное единство греческого пантеона.

Парфенон - главный храм Афины в городе, названном в ее честь.

## Родовое происхождение мифологии

Итак, именно это родовое начало, имело столь большое значение для древних греков. Мифология складывалась в те времена, когда человек, объединенный прежде всего кровнородственными связями, не мыслил себя вне рода и не мыслил между разумными существами других отношений, кроме *родовых*. Этими представлениями объясняются огромное генеалогическое древо, объединяющее греческий пантеон. Родственными отношениями между всеми богами и богинями пронизан мифологический мир древнего грека.

Из этих родовых связей возникло и характерное в такой большой степени только для Греции отсутствие жестких границ между человеческим и божественным мирами. Действительно, мало в каком другом пантеоне мы встретим такое огромное количество обожествленных людей — героев, ставших богами после смерти. Это также связано с тем, что греческий пантеон своими корнями уходит в культ предков. Следы этого видим даже в классические времена: так, например, на Крите показывали могилу (!) Зевса. Для древних было очевидно, что мертвых предков необходимо кормить жертвами — вот повод для появления жертвоприношений. Не менее очевидным для них было прямое влияние предков на дела людей — поэтому им необходимо молиться и просить помощи в обмен на заботу об их питании. Через некоторое время предок все более забывался, ему начинали приписывать разнообразные атрибуты, он соединялся с древним тотемом в качестве хозяина этого тотема — животного-спутника бога. Так, у Афины в спутниках была сова, а у Зевса — орел.

Родовой культ с объединением родов в полис сменился общегородским культом, в котором складывался пантеон города. При этом те или иные семьи неизбежно специализировались в какой-либо области ремесла — так семейные или родовые боги, отождествляющиеся с семьей или родом, получали специальность: становились покровителями торговли, кузнечного дела, мореплавания. Представления о богах становятся сложными, обрастают подробностями, и в народных рассказах все более и более запутываются.

Тогда и появляются великие поэты Гомер и Гесиод, чувствующие необходимость описания единого, большого мира, который гораздо больше маленького мирка отдельного полиса. И они придумывают эту более или менее логичную систему всего мира. Что, кстати, древние греки вполне осознавали, отделяя "поэтические сказки о богах" от своей религии и культа. Мифы, которые мы знаем, никогда не были чем-то святым для греков, это была поэтическая картина мира, и именно в силу этого многие греческие авторы называют Гомера первым философом, и всегда он почитается мудрецом, но его поэмы никогда не являлись каноническими в религиозном смысле этого слова текстом.

## Цари как родственники богов

Царская власть возникла из родоплеменной организации общества. Любой из них первоначально и прежде всего был главой рода. С этим обстоятельством связаны все особенности "царской" власти того времени. Цари — божественного происхождения, это дети или внуки богов. Жертву богам, то есть родовым предкам, может приносить только глава рода, кровно с ними связанный. Сами древние греки считали, что учение о богах создали поэты Гомер и Гесиод, и первоначально оно сильно отличалось от их культовой теории и практики.

Так как культовая практика греков строилась на почитании предков, то в каждом городе, в каждом поселке род почитал своего бога, тесно связанного с родовой землей, то есть с совершенно конкретным земельным участком. Всем подобным богам в большей или меньшей степени приписывали власть над разными стихиями, ремеслами и областями человеческой жизни. При этом один и тот же родовой бог имел несколько "модификаций", которым поклоняются в особых случаях.

Это прослеживается на примере Афины Паллады. В Афинах ей поклоняются и как покровительнице деторождения, и как богине победы, и как покровительнице ремесла, и как божеству земледелия (священное дерево Афины — олива, дарованная афинянам). При этом могущественный родовой бог имеет власть только над своей территорией и своим племенем, и, пребывая в путешествии, приходилось почитать местных богов.

В более поздние времена в городах начали поклоняться различным божествам, но это было связано с объединением нескольких небольших поселений в один полис. При этом боги остальных деревень входили в пантеон в качестве подчиненных богов. Так, например, в Афинах верховной богиней была Афина, в Дельфах — Аполлон, у ионийцев — Посейдон, в Аргосе и на Самосе — Гера, Гелиос — на о. Родос, Эрот — в г. Феспиях, Хариты — в Орхомене Беотийском. В "своих" городах эти боги обладали всеми качествами верховного божества, а не почитались покровителями отдельных стихий и ремесел.

## Появление пантеона

Когда в городах начали образовываться культы нескольких наиболее почитаемых богов, стали складываться пантеоны. Они были различными в различных городах, а в некоторых полисах пантеон не сложился вовсе (например, в Дельфах). Афинский пантеон состоял из Зевса, Геры, Посейдона, Деметры, Аполлона, Артеми-

**У каждого города был свой бог-покровитель. Монеты разных городов с изображениями божеств.**

Слева направо: Афродита, Афина, Арес, Артемида, Аполлон, Асклепий, Гермес, Гелиос, Посейдон.

ды, Гефеста, Афины, Арея, Афродиты, Гермеса и Гестии. Олимпийский же пантеон вместо Деметры, Арея, Афродиты, Гефеста и Гестии включал Крона, Рею, Диониса, Алфея и несколько Харит — в сумме божеств было больше двенадцати.

В разных городах одни качества богов и богинь предпочитались другим. Так, например, статуя Афродиты (известной, по большей части, как богиня любви) в Спарте стояла с копьем. На фронтоне сокровищницы в Мегарах Зевс изображен бородатым, в шлеме и с копьем, а в Элиде мы видим точно такое же изображение Гермеса.

Отношения с богами у греков героического периода были простыми и патриархальными. Боги отнюдь не всемогущи и не вездесущи. Над ними, как и над людьми, властвует рок, они знают только то, что могут узнать, и т. д. Безусловно, они могущественны, но между ними и людьми нет принципиальной разницы — за исключением бессмертия. И это обстоятельство только подчеркивается многочисленными мифами, повествующими о соревновании смертных с богами, о попытках борьбы с ними. "Доступность" богов для людей подчеркивается историями об обмане богов смертными (например, Танталом).

Одно из древнейших скульптурных изображений Аполлона.

Боги не подразделяются на хороших и плохих. Морально-этические нормы в нашем понимании вообще мало интересовали греков в это время. Боги следят за сохранением порядка, наказывают нечестивцев и т.д. Но это отнюдь не означает, что они пекутся об абстрактных понятиях о справедливости. Гомеровские боги — покровители рода, они стремятся прежде всего доставить успех "своему" роду и его герою. Если же герой идет против общепризнанных обычаев, он подлежит наказанию покровительствовавшего бога.

## Обряды

Обрядовая сторона культа была примитивна, хотя уже существовали все составные части богослужения: молитвы, жертвы, танцы, песни, грубые статуи и храмы. Храмов было мало, основные жертвы приносились на домашних алтарях.

Самый простой и распространенный тип временного алтаря — это алтарь, сооруженный из дров, на которых впоследствии жертва сжигалась. После того, как складывали алтарь, произносились молитвы. Они были просты и носили "деловой" характер договорных отношений. Люди богу — жертву, он им — требуемую удачу. Кстати, обеты о принесении жертв носят точно такой же характер.

Встречаются и более сложные алтари, прежде всего каменные, а иногда и сделанные из экзотических материалов. Так, в Ликии был алтарь Зевса Ликийского, представлявший собой кучу земли. Алтарь на Делосе, по преданию, устроенный самим Аполлоном, был сделан из рогов диких коз, убитых Артемидой.

При жертвоприношении жертве перерезалось горло, приносящий жертву отделял кости, покрывал их жиром — эта часть, "часть богов", сжигалась на алтаре. Мясо жарилось и поедалось тут же. Совместная трапеза из жертвенного мяса имела огромное значение, она подчеркивала единство рода. Теоретически только члены одного рода могли совместно есть принесенную от рода жертву. Если армия соединенных племен отправлялась в поход (как, например, греки под Трою), роль главы племени (в т.ч. религиозного главы) брал на себя полководец.

В жертву приносились не только люди и животные, но и вещи. Драгоценные кубки, ткани, вино, оружие, и, конечно, благовония. Жертва Посейдону, например, часто представляла собой драгоценность, которую просто кидали в море. Богов и погибших героев также чествовали плясками, гимнами и играми.

Кроме обычных жертвоприношений, существовали специальные, посвященные конкретному случаю. Например, похоронам героя обязательно сопутствовал ритуальный плач, совершалась жертва и, по окончании горения погребального костра, насыпался холм. Существовали обряды, очищающие от убийства, например, осквернённый убийством дом и двор окуривали серой.

Бог морей и коневодства Посейдон на троне.

Зевс-громовержец, в классический период - глава греческого пантеона.

Гефест, бог кузнецов, за работой.

Уже в гомеровское время начинают появляться жрецы-профессионалы и большие храмы в честь богов. Храмы представляли собой крупные сооружения, мало отличающееся от больших домов местных царьков. Если в монотеистических религиях храм стал местом, где молятся богу, то у греков это был *дом* божества, и, как правило, в храме находился древний фетиш, в значительной степени воспринимавшийся непосредственно как бог. Так, богиня Латона на Делосе почиталась в виде полена, Геракл в Гиетте — в виде камня, братья Диоскуры в Спарте — в виде двух бревен с поперечными брусьями. Культ Гестии, богини домашнего очага, существовал с незапамятных времен; в обязанности хозяйки входила священная обязанность следить за поддержанием огня, символизировавшего богиню.

## Ритуалы повседневности

Огромное количество бытовых действий греков в обыденной жизни было подчинено ритуалу и правилам поведения, происхождение которых приписывалось богам. Провожая гостя в дорогу, хозяин отхлебывал из чаши вина и провозглашал здравицу ему или его родителям. Поскольку любое путешествие было опасным предприятием, оно неизбежно связывалось с молитвами богам и с жертвами. Любопытно, корабль — средство для дальних походов — считался частью родной земли. Поэтому на корме корабля можно было приносить жертвы не местному богу, а "родному" городскому божеству.

Большое значение греки придавали предсказаниям. Их делали люди, одаренные богами искусством толковать знамения. Очень часто в качестве предсказателей почитали слепцов. По представлениям греков, боги часто посылали людям предзнаменования. Орлы, птицы Зевса, считались вещими птицами, и их поведение и появление всегда истолковывали как знак. То же относилось к соколам — послам Аполлона.

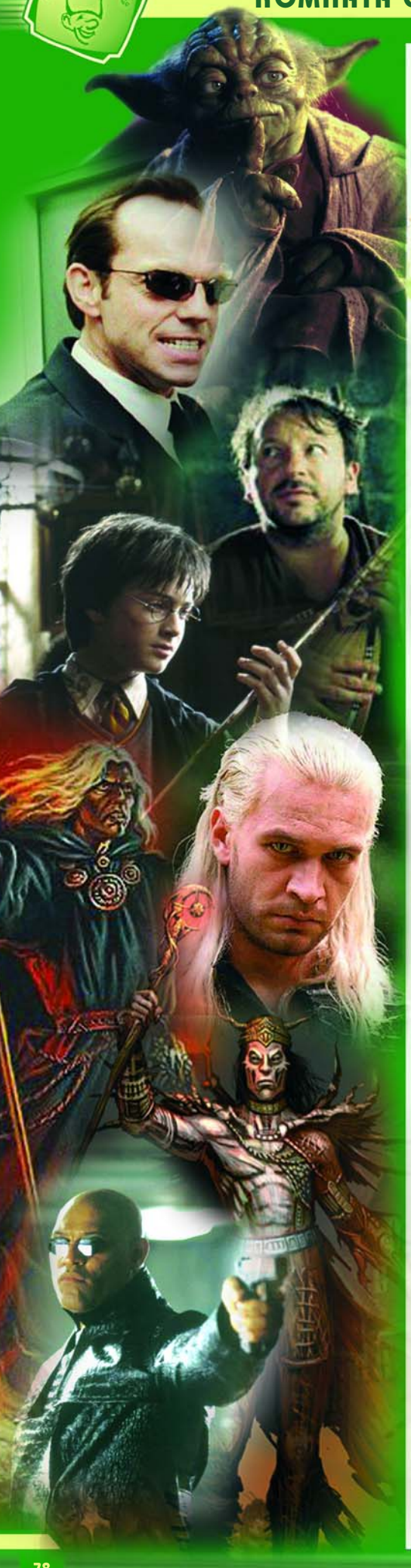
Еще один тип знамения — слова человека. Человек, не знающий о замыслах другого, мог сказать что-то, что соответствовало чужим замыслам, и тогда его слова воспринимались как предзнаменование.

✸ ✸ ✸

Уже в героические времена обрядовая сторона греческой религии была сложной и развитой. Поскольку любые религии стремятся к сохранению архаичных форм, можно сказать, что эта сторона жизни греков почти не менялась и в исторические времена.

Что же касается их религиозных представлений, то необходимо иметь в виду, что общегреческий пантеон так и не сложился в Греции с культовой точки зрения. Конечно, в мифологии, в народном сознании были и главные боги, и подчиненные им второстепенные. Были и общегреческие празднества, и оракулы, но оформленного общего для Греции культа не было ни в героические времена, ни в классические, как не было создано греками и единого греческого государства.

На примере Греции мы можем видеть и общемировые тенденции зарождения мифологии и религии. В большинстве известных нам культур этот путь был примерно один — от культа родового предка, с которым связан глава рода, до создания пантеонов богов в связи со слиянием городов в общины, а общин — в государство. Впрочем, надо иметь в виду, что местного характера почитание тех или иных богов в древности не теряло никогда. Поэтому, несмотря на все старания многочисленных царей-реформаторов, внутренняя структура любого древнего государства была рыхлой. Человек принадлежал прежде всего к своему городу, а потом уже к более крупному образованию — державе. И в итоге только появление "умозрительных" теорий — зороастризма, буддизма и т.д. — позволяло окончательно оторвать человека от рода и от земли, и привязать к чему-то общему и объединяющему. Но это, как говорится, уже совсем другая история. ●



# ОСЕННИЕ ВИЗИТЫ

**Последний день перед сдачей журнала в печать... Каждого, от корреспондента до главного редактора, коснулось это волшебное чувство. Сегодня все собрались на работу, как на праздник... И уже с самого раннего утра нас ожидал сюрприз.**

**У входа в редакцию собралась разношерстная толпа. Нам приветливо помахал рукой двухметровый черноволосый варвар в набедренной повязке. Раздраженно вздохнул бледный молодой человек в черной робе, с контактными линзами в форме песочных часов. Улыбнулся какой-то очкастый мальчик, смерил взглядом беловолосый модник в черной кожаной куртке, с весьма паскудным выражением лица; ударил по струнам лютни развязный менестрель неопределенного возраста, с лихим беретом набекрень. Надменно глянул парень в робе некроманта с глазами спасителя вселенной. Спокойно кивнул очень массивный негр в стильных черных очках и плаще из крокодильей кожи, сложивший руки за спиной. И величественно двинул подбородком ушасто-волосатый карлик со сморщенной зеленоватой кожей, в робе, с болтающимся на поясе выключенным световым мечом и добрыми мудрыми глазами.**

**И для нас, дорогие читатели, было поистине удивительно встретить на пороге редакции всех этих известных и удивительных... не только людей!**

**По счастью, никто из неожиданных посетителей не отказался от чая с печеньем, и когда мы уселись в этой теплой и дружеской компании, быстро выяснилась причина, приведшая их сюда.**

***Лютик, менестрель*** *(куртуазно расшаркиваясь): Понимаете, милсдарь редактор, королевства нордлингов взбудоражены слухами о вашем журнале! Никто толком ничего не знает, но сия оказия интересует даже суверенное государство низушек. Филиппа, будь она неладна, выслала нас с Геральтом (вот с этим ухмыляющимся типом) разузнать, что к чему.*

***Мальчик в очках, со шрамом, ученик школы магии и волшебства*** *(робко прячась за спинами у работников редакции): Ну, профессор Дамблдор послал меня, сказав, что здесь я, вероятно, обрету точную трактовку Потерянного Пророчества, а также меня научат каким-нибудь полезным заклинаниям Защиты от Темных Сил...*

***Конан, варвар*** *(яростно): Эээ, Тот-Амон, проклятый стигийский колдун, разрази его Нергал, гореть ему в Семи Преисподних! Я уже почти дотянулся до его башки своим верным мечом, но он махнул змеиным посохом, и я оказался здесь... Что?.. Да, наверное, можно сказать, он меня послал... Но вы же, эээ, найдете способ вернуть меня, во имя грудей Иштар?..*

У остальных оказалась похожие истории: кого послал Фисбен, кого оператор Тэнк, а кого-то привело предчувствие неотвратимых изменений, которые должны последовать вслед за выходом первого номера в печать. Несмотря на различия между нашими гостями, все они были убеждены, что появление “Мира фантастики” должно существенно повлиять на жизнь их миров.

***Лютик, великий менестрель*** *(возбужденно): Точно, конечно, ничего не известно, но в Новограде поговаривают о конце света, а краснолюды считают, что пришло им время побороться за независимость, готовят серию публичных демонстраций, чтобы читатели Журнала побольше про них узнали... может, даже покажут народу своих представительниц слабого пола. Неизвестно, что думает по этому поводу Эмгыр. Но с вашим тиражом — может, испугается такой широкой огласки, и не будет к нам вторгаться?*

***Морфеус, негр-гуру*** *(задумчиво): Да, седьмой этап строительства Сиона с такой рекламно-информационной поддержкой пройдет очень живо, надо признать.*

***Йода, учитель джедаев*** *(доедая вторую пачку печенья и принимаясь за третью): В общем, медихлореанов уровень в журнале вашем высок очень, да-а.*

*Большой перевес в светлой стороне Силы грядет!*

***Некромант Неясыть и маг Рейстлин*** *(хором): Ну, это мы еще посмотрим!*

***Конан-варвар и Геральт-ведьмак*** *(неласково ухмыляясь им в ответ): Посмотрим-посмотрим.*

— Так каковы ваши пожелания? — спросили мы, отныне чувствуя небывалую ответственность за Баланс Сил во Вселенной.

***Конан:*** *Побольше голых баб, антуражных. Рубрику про оружие, и в каждый номер по рассказу о моих приключениях!*

***Рейстлин*** *(удивленно скривившись): Милосердная Такхизис, еще один тупой брат, двоюродный, что ли?.. В вашем журнале должна быть страничка разработки заклинаний в помощь магам всех орденов! Нелишне рецепты зелий от кашля публиковать, я даже конкурс рецептов берусь проспонсировать, главный приз — очень харизматичная жрица Паладайна.*

***Мальчик из Хогвартса*** *(шепотом главному редактору): Дяденька, вы уверены, что это не Волан де Моорт?..*

***Геральт:*** *Насчет баб не знаю, это к Лютику. Но только осторожнее, потому как действительно антуражные бабы, если что выйдет не так, вашу редакцию разнесут в клочья, и никакой ОМОН не спасет... Вот неплохо было бы в каждый номер по страничке о монстрах и ведьмаковских приемах, чтобы с коллегами обмениваться опытом по истреблению разных тварей. Да, и нашу карту мира опубликуйте наконец — а то мы уже устали от сетевых подделок!*

***Неясыть*** *(зловеще): Так как скоро придет конец всему Упорядоченному, а я по-прежнему не помню, кто я на самом деле такой, лучше вам журнал вообще пока не издавать. Все равно скоро воцарится Хаос и Тьма!*

***Мальчик в очках*** *(испуганно): Ой! Наверное, это Волан де Моорт!*

***Легендарный Морфеус*** *(значительно): Конец! У всего бывает начало и конец! Что будет, то будет, а иначе и быть не может, потому что свободы выбора нет, но это должно случиться, потому что по-другому быть не могло, а мы все еще живы!*

***Мальчик со шрамом*** *(пока остальные пытаются понять сказанное Легендарным Морфеусом): Вот это точно Волан де Моорт!*

***Неясыть*** *(требовательно): Половина журнала должны быть на черных страницах с белыми буквами, потому что между Тьмой и Светом нужно держать равновесие.*

***Йода*** *(доев все печенье и оглядывая комнату в поисках нового): Юный падаван прав! Главное — равновесие!*

***Лютик:*** *Но не забудьте про нас, людей искусства! Рассказы от лучших авторов, стихи и баллады, сборники фэнтезийной музыки на компакт-дисках, а также конкурс на лучшего барда — хм, Геральт, как думаешь, мне лучше судить этот конкурс или выигрывать?..*

***Йода:*** *О главном позабыли вы все! Статья нужна, "Как спасать мир"! Всем героям и избранным научение в!.. Кто опыт с читателями разделит свой?*

***Лютик:*** *Да мы с Геральтом вообще-то в спасители не набиваемся. Нам бы одну девчонку несовершеннолетнюю спасти.*

***Геральт:*** *Да уж. Есть такое здоровское слово: "нейтралитет". Хотя, если понадоблюсь — зовите (проверяет остроту мечей).*

***Конан:*** *Во имя могучей десницы Ханумана, я мир спасал столько раз, что лучше в кафе посижу, хотя бы не так однообразно, Геральт, браток, пошли?*

***Лютик:*** *Оо, кафе? Салатики, танцы, девочки?*

***Конан****: Не, русская водка! Мне Ордо с Карелой рассказывали.*

***Лютик*** *(счастливый): Мы с вами!*

***Морфеус*** *(глядя на часы): Ну, до спасения мира двадцать четыре часа осталось, вы, наверное, в курсе.*

***Рейстлин:*** *Кхе-кхе. Чего его спасать вообще. Я в башне пересижу. В крайнем случае, схожу к Такхизис.*

Пауза, все молчат.

***Мальчик*** *(обретая решимость, делает шаг вперед): Ну... раз так... готов рассказать, как в седьмом томе...*

***Неясыть*** *(презрительно): Спаситель Вселенной я, великий Мега-Маг! И все Упорядоченное...*

***Фанаты Гарри Поттера со всего мира:*** *Аааааа! КАК ТЫ ПОСМЕЛ ЕГО ПРЕРВАТЬ! СЕЙЧАС ОН РАССКАЖЕТ НАМ, ЧТО БУДЕТ В СЕДЬМОМ ТОМЕ!*

***Неясыть*** *(делая пасс рукой): Непонятным могуществом некромантических полей темных сил, замолкните! (фанаты смолкают) Мальчик, ты, наверное, дверью ошибся. Я великий черный маг...*

***Гарри Поттер*** *(исподлобья): Вот-вот. Вы просто пророчество не читали. А по мне, так вы просто убийца, и никто более. Я не в курсе всего упорядоченного, нас этому еще не учили, но просто... я просто... ИЗБРАННЫЙ!*

Неясыть багровеет, затем судорожно дергается, и на его месте появляется одетый с иголочки Агент Смит.

***Агент Смит*** *(обводя взглядом компанию): Тут кто-то говорил об Избранном? Мальчик, это ты Избранный?.. Хм, судя по твоему шраму в виде скрюченного зайца, Матрица тебя уже поимела...*

***Морфеус*** *(хватается за пистолет): Тэнк, базуку!*

***Конан*** *(бьет кулаком Смита по лицу): Не лезь к ребенку, колдовское отродье, оборотень!*

***Смит*** *(стоя в разломанных очках): Хм, эта сцена мне что-то напоминает!*

***Морфеус:*** *Тэнк, отбой по поводу базуки. У нас тут свой отбойный молоток.*

***Смит:*** *Нет, без очков мне как-то неуютно. (Морфеус понимающе кивает)*

***Гарри Поттер*** *(махнув палочкой в сторону Смита и его очков): Ээ, простите, сэр, всего секундочку, сейчас исправлю! Авада Кедав... Ой, то есть Окулюс Репарус! (очки исправляются)*

***Йода*** *(строго): Проблемы главной не решили мы так и! Кто мира спасение опишет в статье?*

Все герои начинают предлагать свои версии статьи по спасению мира (Агент Смит иронически наблюдает за всем этим и записывает все версии), так что в редакции воцаряется сущий бедлам.

***Йода*** *(под шумок попробовав пожевать занавеску, вздыхая): Однако война клоническая началась...*

Тем не менее, герои оказались вполне дисциплинированными и быстро успокоились, особенно, когда из двери в подсобку выглянул худой парень в черных очках и окликнул Морфеуса, сказав, что времени осталось мало, и пора бы возвращаться в реальный мир.

*— Итак, — подвел итог **Йода**, — Журнал ваш выходит, и хорошо это. Злые силы недремлющего добра большие надежды возлагают на него, не подведите, падаваны! Вам решать, о ком и что писать. Медихлореаны всех времен и народов благословляют вас на этот путь.*

Что ж, подумав, решили мы: учесть нужно мнение и желание каждого. Если уж отныне мы ответственны перед столькими читателями и жителями стольких миров, и должны бесперебойно обеспечивать связь между ними, лучше, чем любая из сотовых компаний — то работы предстоит много, и нужно постараться ни о ком не забыть, никого не обидеть. Судить о результатах, конечно, вам, читатели. Но одно пообещать мы можем уже сегодня — писать о ваших любимых персонажах. О воинах и магах, рыцарях и чудовищах, менестрелях и историках, избранных и великих героях всех времен и народов.

Сами герои, услышав об этом, очень обрадовались. Но и загрузились по полной программе.

*— Но это такая ответственность! — воскликнули **Гарри Поттер** и **Нео**. — Что, если я не справлюсь?!*

*— Вальдо Маркс из Цидариса удавится, когда я появлюсь на первой полосе! — восторженно улыбнулся **Лютик**, лихо заламывая берет. — А непреклонная Лилле из Померанца, которая всем дает от ворот поворот, теперь уж никак не сможет мне отказать!*

У остальных было примерно такое же настроение.

*— Во имя седой бороды Митры, которую ему повыдергала страстная Лилит!.. — почесал в затылке **Конан**, стоя в дверях (вернее сказать, не помещаясь там). — Ну ладно, уговорили. В один из номеров накатаю вам статейку воспоминаний! Эйех, напишу!*

***Репортаж с места событий***
***вел Антон Карелин***