МИР ФАНТАСТИКИ
ИЮНЬ 2004

О ДРУГОЙ ИСТОРИИ И ПОДЗЕМНЫХ ЖИТЕЛЯХ

Здравствуйте, дорогой читатель!

Первый летний месяц. Цветы, комары и загорелые лица. У кого-то каникулы, у кого-то — отпуск. А редакция "Мира фантастики" продолжает радовать вас новыми номерами журнала, новыми темами, статьями и рассказами. И так будет все лето: мы получаем удовольствие от своей работы и не спешим сбежать из асфальтовой Москвы на черноморское побережье.

Альтернативная история — вот главная тема июньского номера "МФ". Долой школьные учебники истории, нудное перечисление дат и царствующих особ! Перевернем хронологию с ног на голову! Имеем право — ведь фантастика не всегда претендует на научность. Популярный фантастический жанр проявляет себя не только в литературе, но и в кино, и в играх. Обо всем этом и рассказывает Борис Невский в своей статье о носике Клеопатры. Он же написал и другую работу, взглянув на "альтернативную историю" как на научную дисциплину. Оказывается, "изменение прошлого" — это не только забава писателей и сценаристов, но и вполне научный метод, которым успешно пользуются современные ученые. Порой грань между фантастикой и реальностью стирается...

Вас ждут и другие материалы на "тему номера". Из них важнейший — рассказ Леонида Алехина "Обмануть вечность". Перед вами предстанет один день из жизни знатного гражданина Рима. Не того Древнего Рима, который мы помним по урокам истории, а иного города, где царит магия, а предания оказываются действительностью.

Получить статус "Темы номера" вполне мог бы и другой материал. Основательное исследование о **гномах** и их ближайших родственниках провела Дарья Букреева (кстати, это ее первая статья, написанная для "Мира фантастики"). Автор изучил большое количество фольклорных источников, прочел гору книг фэнтези, попробовал на зубок компьютерные и настольные игры. В итоге мы имеем самую подробную и глубокую работу о фэнтезийных гномах из всех, что появлялись на русском и даже (утверждаю, опираясь на собственный опыт) английском языке! Если по прочтении статьи о "детях подземелий" у вас еще останутся вопросы о происхождении, быте и культуре гномов — смело присылайте их в редакцию. У нас появится повод вновь вернуться к одной из любимейших рас фэнтези.

Обратите внимание на графический ряд статьи о гномах. Иллюстрации подбирались очень тщательно, а для известных авторских рисунков мы везде указали имя художника. Именно так мы постараемся оформлять материалы раздела "Бестиарий" и в дальнейшем. Надеемся, что вы оцените проделанную работу. Кстати, мы собираемся сделать статью "Бестиария" в следующий раз "Темой номера", о чем вы можете узнать из анонса на последней странице.

В "Конкурсной площадке" впервые вашему вниманию предлагается "видеовикторина". Суть ее проста — по кадру угадать фильм, откуда он взят, — но мы надеемся, что угадывание некоторых фильмов доставит вам удовольствие. Специально подбирались такие кадры из известных фильмов, чтобы источник был неочевиден (например, мы избегали показывать главных героев). Угадывайте и выигрывайте призы.

Подписка на "Мир фантастики" продолжается. Если вы не еще не успели стать подписчиком, но уже устали от вынужденных поисков "МФ" на прилавках своего города — читайте страницу 27.

А на странице 95 мы снова встретимся в "Почтовой станции".

Николай Пегасов

Главный редактор

Рассказы и рисунки в "Мире фантастики"

"Мир фантастики" рассматривает все приходящие рассказы и рисунки, но мы не можем публиковать все произведения на журнальных страницах. Зато на компакт-диске выкладываются рассказы и рисунки читателей. Если, посылая нам рассказ или рисунок, вы сделаете в сообщении пометку "Можно публиковать на компакте", мы опубликуем произведение на CD, и с ним смогут ознакомиться тысячи читателей. Посылая произведение в "МФ", пожалуйста, следуйте требованиям:

- Отсылайте произведения по электронной почте **story@igromania.ru**.
- Текст сохраняйте в формате .RTF, а рисунок — в .JPG.
- Обязательно указывайте автора, название произведения и свои контакты (минимум — email) в начале текста произведения.
- Рассказ или рисунки, если они особенно понравятся редакции, могут быть опубликованы на страницах журнала (с выплатой гонорара).

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Николай Пегасов
Редакторы разделов
Петр Тюленев, Вадим Филиппов, Александр Трифонов, Михаил Попов
Арт-директор
Роман Грыныха
Технолог-верстальщик
Денис Ганночка
Дизайн и верстка
Денис Недыпич
Марина Грыныха
Дизайн обложки
Сергей Ковалев
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев, Ирина Сидорова
Бильд-редактор
Светлана Попова
Литературный редактор и корректор
Татьяна Луговская
Технический координатор
Изабелла Шахова

ИЗДАТЕЛЬ
ООО "ТехноМир"
Генеральный директор
Азам Данияров
Руководитель издательства
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
ИгроМедиа **Тел./факс** (095) 730-4014
Директор по рекламе и маркетингу
Владимир Козиев (vladimir@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе и PR
Анна Глотова (anna@igromania.ru)
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
Тел./факс (095) 912-4408, 911-2977
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru),
Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru),
Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Серьян Смакаев

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

Последние номера журналов **"Мир фантастики"**, **"Игромания"** и **"Лучшие компьютерные игры"** можно приобрести в онлайне: **www.igromania.ru/newshop**

Rolemancer **В создании "Мира фантастики" принимает участие авторский коллектив интернет-портала "Ролемансер" — крупнейшего отечественного сетевого ресурса, посвященного 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 будет рада сотрудничеству с талантливыми авторами статей. Обращайтесь: MF@IGROMANIA.RU.

Иллюстрация на обложке: художник Роман Гунявый.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-15878 от 15 июля 2003 года) и является приложением к журналу **"Игромания"**, зарегистрированному Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 г.

"Игромания" — крупнейший 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 редакции может не совпадать с мнением авторов.

Цена свободная. Тираж 26.000. Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: "CD Art".
Упакован: ООО "Пак-Пресс", тел.: (095) 967-1285 (склад), 8-916-241-5548

© "Мир фантастики", 2003-2004 год.

ИЮНЬ 2004

МИР ФАНТАСТИКИ

Тема номера

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ

Носик Клеопатры
Альтернативно-историческая фантастика 7

А что, если бы?
Наука и альтернативная история 12

Контакт

Дмитрий СКИРЮК Живущий в мире фэнтези 16

Книжный ряд

Книги номера 20
Новинки из-за рубежа 28
"Тайна": новый альтернативно-исторический цикл 29

Видеодром

Киноновости 30
На съемочной площадке 32
Скоро на экранах 33
После финальных титров Кинорецензии 34
Новинки видео НОВАЯ РУБРИКА! 38
ПРЫЖОК В ПРОШЛОЕ Фильмы о путешествиях во времени 40

Врата миров

АМБЕР Мир Роджера Желязны 44
THE ELDER SCROLLS Виртуальная вселенная фэнтези 47

Бестиарий

ГНОМЫ
Дети подземелий 50

Игровой клуб

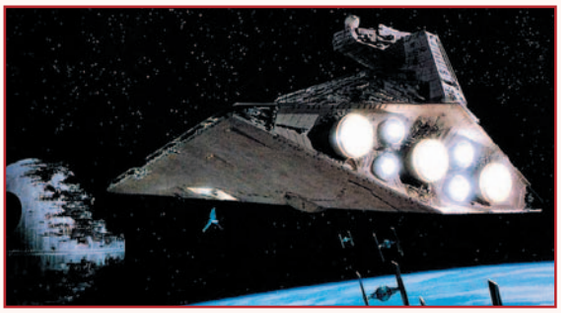
Новости компьютерных игр 58
Лучшие компьютерные игры 60
Лучшие настольные игры 62
ПОДГОТОВКА К ЖИВОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЕ 64

Машина времени

Будущее – сегодня 68
КАРТОГРАФИЯ МИРАЖЕЙ
"Альтернативные" науки 70

В центре вселенных

Новое о "Третьем эпизоде" 74
Физика и технологии "Звездных войн" 76



Сети интернета

Лучшие сайты о фэнтези и фантастике 79

Читальный зал

Леонид Алехин "Обмануть вечность" 80
Дмитрий Скирюк "Седьмая душа" 90

Комната смеха

Студенты и альтернативная история 92
Зона комикса 93

Конкурсная площадка

ВИДЕОКОНКУРС 94

Почтовая станция

Беседа с читателями 95

Реклама в номере

"Альфа-книга" ..... **вторая обложка, 5, 73**
"Гелеос" ..... **третья обложка**
"Саргона" ..... **четвертая обложка**
"Эксмо" **19**
"Цитадель Олмера" **23**
Nescafe-IMAX **31**
"Азбука" **57**
"Технолог" **67**

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 9 (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.

Наши постоянные читатели наверняка заметили, что, начиная с прошлого выпуска МФ, на компакте появилась весьма интересное новое дополнение — слайд-шоу. На всякий случай напоминаю, как оное работает: нажимаете на кнопочку "Опции" в правом верхнем углу, выбираете разделы, картинки из которых хотите просматривать, и запускаете. Теперь можно с уверенностью сказать, что к многочисленным достоинствам нашего бесценного компакта прибавилась полноценная развлекательная функция: ничто так не расслабляет после тяжелого дня, как просмотр фантастических картинок под фантастическую музыку.

Что же касается содержания компакт-диска, то оно в этом номере претерпело некоторую структурную перестройку, благодаря которой организация материалов стала логичнее и удобнее. В самом верху главного меню появился раздел "Тема компакта". Заглянув сюда, вы обнаружите небольшой рассказ о том фантастическом явлении, которое попало в прицел очередного компакт-диска, а также собранные в одном месте ссылки на относящиеся к нему материалы.

ТЕМА КОМПАКТА

Темой компакта обычно становится то или иное фантастическое явление, упомянутое на страницах печатного МФ, которое в силу некоторых причин хотелось бы выделить среди прочих подборок на диске. Тема компакта отражается не только на наполнении диска, но и на его музыкальном и графическом оформлении. Вместе с тем она ни в коем случае не исчерпывает содержание CD.

Темой июньского компакт-диска стала вселенная The Elder Scrolls, отмечающая в том году свое десятилетие. Подробный обзор вселенной вы найдете в рубрике "Врата миров" этого номера МФ, а на диске — многочисленные мультимедийные дополнения. Прежде всего, бесплатная версия ролевой игры, положившей начало циклу — знаменитая Arena. Не забудьте предварительно установить прилагаемый эмулятор DOS — без него эта заслуженная игра не сможет корректно работать на современных компьютерах. Третья часть The Elder Scrolls представлена материалами к Morrowind, Bloodmoon и Tribunal. Вас ждет обширная подборка компьютерных обоев по этим играм, а также видеоролики к ним. Особого внимания заслуживают географические карты — как отдельных участков мира, так и интерактивная карта всего острова из Morrowind. Наконец, поклонники серии компьютерных игр смогут пережить еще одно приключение, прочитав комикс Redguard. Разумеется, под музыку из Morrowind, которая вошла в звуковую дорожку этого компакта.

По многочисленным просьбам не менее многочисленных читателей "Мира фантастики" мы переносим рубрику "Книжные новинки" (анонсы всех выходящих книг всех российских издательств) со страниц журнала на просторы компакта. Благодаря этому мы не только освобождаем драгоценное печатное пространство, но и получаем возможность размещать более полную информацию о выходящих в нашей стране фантастических книгах. Начиная с этого номера МФ, ищите "Книжные новинки" в компакт-дисковом разделе "Рубрики журнала".

ВИДЕОДРОМ

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

РАССВЕТ МЕРТВЕЦОВ

Новая версия ставшего классическим ужастика была по достоинству оценена кинокритиками "Мира фантастики" и заняла заслуженный кусочек дискового пространства. Если вы еще не смотрели Dawn of the Dead и не находитесь на пути в кинотеатр, обязательно взгляните на ролик к ленте. Он наверняка послужит веским подкреплением к журнальной рецензии. Если же вы уже получили свою порцию оживающих мертвецов, не лишним будет установить на свой компьютер обои для рабочего стола и экранные заставки, которые также размещены на просторах компакта.

УБИТЬ БИЛЛА, ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Если верить расписанию премьер, уже в июне ("всего" с двухмесячным опозданием) мы увидим вторую и последнюю часть четвертого фильма Квентина Тарантино. Нам наконец-то покажут таинственного сэнсея, научившего Уму Турман фантастически владеть катаною, самого Билла и даже дочку главной героини. При всем при этом фильм обещает быть полным неожиданностей и вместе с тем — достойным завершением первой части. Если вы еще не посмотрели его на Западе, на "тряпочной" видеокассете или пиратском диске — взгляните на видеоролики. Также не проходите мимо подборки обоев для рабочего стола Windows — этого вы не найдете ни на DVD, ни, тем более, на кассете.

А ТАКЖЕ

Видеоролики к фильмам "Ночной дозор" (почему-то на английском языке), "Питер Пэн", "Тайное окно", "Послезавтра" (на этот раз — в полном русском переводе), альтернативно-историческому "В ловушке времени".

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.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Ни много, ни мало возрождением хита пятилетней давности — разумеется, на уровне XXI века — называют очередную серию знаменитого action'а некоторые обзоры. Так это или нет — решать вам самим, а мы поможем вынести вердикт. Видеоролик наглядно продемонстрирует вам, как выглядит игровой процесс, ненавязчиво рассказав о нововведениях. Многочисленные экранные снимки, в большинстве своем — разнообразные локации для кровавых игр, помогут ощутить антураж новинки. Ну, и какой поклонник Unreal'а не повесит на свой рабочий стол "фирменные" обои — оных также на диске имеется в количестве.

А ТАКЖЕ

На твердом третьем месте компьютерно-игрового раздела (после The Elder Scrolls и Unreal'а) — еще один action, почти безупречный

в техническом отношении FarCry. Пара роликов, эскизы и многочисленные скриншоты, набор обоев и раскраски для музыкального проигрывателя WinAmp. Бета-версия сверхминималистичной игры .kkrieger. Видеоролики к играм Chaos League и Syberia 2. Игровая и концептуальная графика из Battle for Troy, .kkrieger, Myst 4: Revelation, Vision, Chaos League, "Магия войны: Знамена тьмы", "Власть закона". Живописные обои к играм Syberia 2 и "Власть закона".

РУБРИКИ ЖУРНАЛА

Данный раздел компакт-диска предназначен для размещения файлов и иных материалов, напрямую связанных со статьями, опубликованными в журнале.

АМБЕР

В качестве мощной информационной поддержки к опубликованной в журнале статье о "Хрониках Амбера" Роджера Желязны "Мир фантастики" совместно с лучшим русскоязычным сайтом об Амбере http://www.amber.h11.ru представляют часть обширной Энциклопедии Амбера. Здесь вы найдете сведения об основных персонажах цикла, ключевых локациях и могущественных артефактах. Также на диск помещены графическая галерея и географические карты Амбера и окрестностей. А любителям ролевых игр стоит заглянуть в раздел настольных игр — там их ждет книга GURPS Amber.

ГНОМЫ

Гномы бывают самые разные — в этом вы сможете убедиться по прочтении июньского "Бестиария". А познакомиться с ними ближе поможет наш компакт-диск. Здесь вы найдете несколько галерей с изображениями гномов — от сказочных до фантастических, от европейских "садовых гномиков" до миниатюр из военно-тактических игр, от кадров из фильмов до компьютерных моделей. Кроме этого, вы сможете "поселить" полюбившихся коротышек на рабочий стол своего компьютера, воспользовавшись немаленькой коллекцией обоев для Windows. Продолжение темы — в разделе "Настольные игры".

А ТАКЖЕ

Рисунки наших читателей Alex'a и Tgellan'a, собранные в две небольшие галереи. Основные статьи январского номера "Мира фантастики" за этот год, главной темой которого стал "Властелин колец".

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 не менее популярной коллекционной карточной игры Magic: The Gathering, бесплатно распространяемые игры и прочие интересности.

MAGIC: THE GATHERING

Magic: The Gathering (MTG) — самая распространенная в мире коллекционная карточная игра. В силу огромной популярности **MTG** на территории России наш журнал планирует постоянную публикацию материалов на CD. Для интересующихся мы припасли полтора десятка ознакомительных статей, ранее опубликованных в журнале "Игромания" (читайте в разделе "Библиотека"), плюс вас ждут последние версии **Comprehensive Rules** и **Oracle Reference** — самые полные правила и игровой текст всех вышедших карт с исправлениями и разъяснениями. Помимо этих полезных файлов, вы обнаружите на компакте очередную порцию тематических обоев для рабочего стола вашего компьютера.

DUNGEONS & DRAGONS

Продолжаем знакомить наших читателей с новинками, выходящими в линейке самой популярной в мире ролевой игры "Подземелья и драконы". На июньском компакт-диске собраны материалы по книге The Expanded Psionics Handbook, вышедшей этой весной. Пять выдержек из книги содержат информацию о расах, владеющих экстрасенсорными способностями, псионических навыках, умениях и практиках, классах персонажей и неравнодушных к псионике чудовищах. Обширная галерея содержит более полусотни иллюстраций к книге. Любители экстрасенсорики смогут оборудовать свой компьютер тематическими обоями для рабочего стола и экранной заставкой, а для игроков пригодится набор листов персонажей, модифицированных для описанных в книге псионических классов. Кроме этого, мы, как всегда, выкладываем последнюю версию ответов на часто задаваемые вопросы по D&D и традиционное бесплатное приключение — на сей раз оно имеет прямое отношение к такой расе, как гномы.

STAR TREK CCG

Если вас заинтересовала коллекционная карточная игра Star Trek, обзор которой можно прочитать в этом номере МФ, познакомиться с ней поближе вы сможете здесь. Полные правила игры, свежая версия объяснений и дополнений, а также целых четыре демо-колоды: можно распечатать и играть.

БЕРСЕРК

Раздел компакт-диска, посвященный первой отечественной фэнтезийной ККИ "**Берсерк**", включает в себя следующие материалы: правила игры и небольшой flash-ролик с демонстрацией игрового процесса.

КОМНАТА СМЕХА

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

Целых три космических симулятора на любой вкус — Galaforce Worlds, Star Wraith 3: Shadows of Orion и Rift Space. Если первый представляет собой классическую стрелялку "уничтожить всех", то последний — довольно продуманная игра с элементами торговли и дипломатии. Ну, а для любителей более интеллектуальных развлечений — головоломка Mariko — The way of the Stones с симпатичными графикой и музыкой и весьма запутанными правилами.

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, DivX и Windows Media Player, архиватор WinRar (с его помощью сжаты все остальные файлы на диске), просмотрщик pdf-файлов Acrobat Reader, флэш-браузер Best Flash Player и лучший в мире музыкальный проигрыватель WinAMP 5.0. Кроме этого, в разделе вас ждут менеджеры закачки Download Master и HiDownload, многофункциональный будильник Alarm NP 1.2, удобная и полноценная утилита для записи дисков CD Burner XP Pro 2.2, программа для упорядочивания медиа-информации Media Commander 1.4, утилита для вашего жесткого диска Treesize 1.7, интернет-программа Watznew 1.9, отслеживающая обновления на избранных вами сайтах, и набор раскрасок для проигрывателей WinAmp и Windows Media Player.

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.

ПРОИЗВЕДЕНИЯ НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ

Сегодня мы представляем вашему вниманию следующие произведения, принадлежащие перу наших читателей: "Фауст по доверенности" A.G., "Замок на холме" Аницкой Марины, "Ладонь прозрачная" и "Пусть лучше здесь живут чудовища разные" Джей Ирин, "Он знал боль" Шмелева Павла, "Детсадовские игры" Дмитрия Малахова, "Прачка" Milan'ы, "Обычный рыцарь" Ильи Шапошникова и "Мечрица" Антона Тарана. Также внимания заслуживает кроссворд по "Звездным войнам", составленный нашим читателем Gilad'ом.

А ТАКЖЕ

Помимо выходных данных и информации о составителях компакта, вас ждут стандартный блок статей о **Magic: The Gathering**, и немаленький раздел о живых ролевых играх, включающий в себя календарь полигонных игр сезона и подборку статей для начинающих игроков.

*Упорядочиванием фантастических грузов в компактово-дисковых закромах "Мира фантастики" попрежнему заведует **Петр Тюленев**. Произведения читателей "МФ" тщательно подбирал **Вадим Филиппов**.*

Борис Невский

Будь носик Клеопатры чуть длиннее, история мира выглядела бы иначе.
Блез Паскаль

НОСИК КЛЕОПАТРЫ

АЛЬТЕРНАТИВНО-ИСТОРИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА

История человечества лежит позади нас, и мы все никак не можем отрешиться от уже пройденного пути, постоянно озираясь и прикидывая — а верной ли дорогой идем, товарищи? Одной из попыток разобраться в координатах прошлого является ответвление фантастического жанра, именуемое “альтернативной историей”.

Об альтернативной истории как отрасли исторической науки рассказывается в статье “А что, если бы?”, а здесь мы поговорим о художественном вымысле, авторы которого особо не стеснены рамками исторической достоверности.

Предметом альтернативно-исторической фантастики (АИФ) являются показ “развилки”, ключевого момента, из-за которого история пошла другим путем, или рассказ о последствиях изменения исторического процесса. Естественно, во многих произведениях историческая альтернатива — лишь повод для иллюстрации авторских мыслей, такой же художественный прием, как, скажем, полеты в космос и путешествие во времени.

Как любое ответвление фантастики, АИФ имеет свою типологию. Данная статья является попыткой не просто на примерах рассказать о жанре, но и составить его условную классификацию.

Можно вычленить 2 основных типа АИФ:

1. **Чистая альтернатива**, когда изменение истории происходит в соответствии с известными законами физического мира и формальной логики (например, из-за действий конкретной реальной личности, в результате пошедшего иным путем исторического события).

2. **Фантастическая альтернатива**, когда изменения истории происходит в результате абсолютно нереального, даже сверхъестественного вмешательства (вторжение пришельцев из космоса, путешественников во времени, изобретение магии).

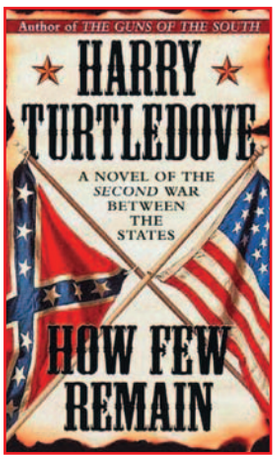
Так могло бы быть — но не было

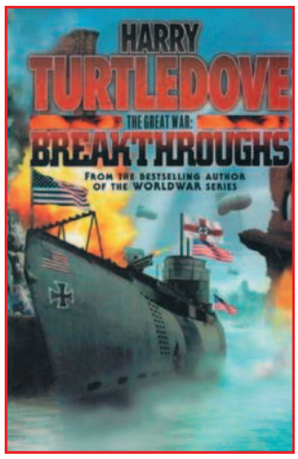
По видам **чистую АИФ** можно поделить на **реалистическую** и **произвольную**.

Ярким примером могут послужить книги двух американских писателей — Гарри Тертлдава и Гарри Гаррисона — посвященные событиям Гражданской войны в США.

Масштабная сага Тертлдава “Великая Война” включает уже 7 романов (всего их будет 10). Историческая развилка приходится на 1862 год. Командующий южан генерал Роберт Ли разработал остроумный план наступления, но в реальной истории какой-то растяпа-офицер потерял его секретный приказ, оказавшийся в руках командующего федералов генерала Мак-Клеллана. В кровопролитной битве на реке Антьетам стороны не выявили победителя: поле осталось за южанами, тактическое преимущество — за северянами. По Тертлдаву, потерю документа предотвратил солдат-конфедерат — в итоге Ли разгромил врага, и южанам открылась дорога на Вашингтон. Линкольну пришлось заключить мир, и Конфедерация Южных Штатов стала независимым государством...

В ситуации, сотворенной Тертлдавом, все решает случайность: приказ был потерян, а затем найден солдатом не северной, а южной армии. А почему бы, собственно, и нет? По оценке историков, Ли вполне мог выиграть эту кампанию — Мак-Клеллан значительно уступал ему в даровитости. После крупной неудачи президент Линкольн вполне мог пойти на мировую. Ведь южане не жаждали захвата власти — они всего лишь хотели отделиться... В последующих книгах Тертлдав





Север против Юга: битва продолжается!

“Альтернативное” кино

Два лучших фильма об альтернативной истории Второй мировой войны.

Альтернативно-исторический кинематограф весьма скуден. Пожалуй, самым нашумевшим фильмом стала английская картина “Это случилось здесь” (It Happened Here, 1963). Два молодых британца, Кевин Браунлоу и Эндрю Мэлл, с жалким бюджетом, любительской камерой, привлекая энтузиастов-добровольцев, сняли черно-белую гипотезу на тему захвата нацистами Великобритании. Внимательно изучив подлинную военную хронику, авторы использовали многие ее драматические моменты, спроецировав их на английскую действительность. И вот эсэсовцы фотографируются на ступенях Парламента, а голос диктора за кадром восторженно вещает о нерушимой германо-британской дружбе, и о том, что доблестные витязи фюрера пришли освободить своих английских братьев от еврейского ига...

На тему победы Германии во Второй Мировой войне сделано еще несколько картин. Так, “Филадельфийский эксперимент-2” (1993, реж. С. Корнуэлл) рассказывает о яром наци, с помощью машины времени создавшем параллельное будущее победившего фашизма. Герой-американец перемещается в нацистское государство и участвует во множестве приключений.

В экранизации одноименного бестселлера Р. Харриса “Фатерланд” (Fatherland, 1994, режиссер К. Менол) демонстрируется победившая нацистская Германия 1960-х годов, которую возглавляет постаревший и уставший Гитлер. Сотруднику СС (его роль исполняет Р. Хауэр) открывается правда о преступлениях нацистов против мирных граждан, и он начинает борьбу с режимом...

Можно еще вспомнить любопытную социальную драму “Бремя белого человека” Д. Накано, где показана Америка, в которой негры и белые поменялись местами. Белые работают прислугой, а черный богатей распинается о том, что “бледнокожие генетически являются низшей расой”.

"Альтернативные" игры

Iron Storm: окопы бесконечной Мировой войны.

Произведения жанра альтернативной истории не так часто встречаются среди компьютерных игр, но порой разработчикам удается создать маленькие шедевры, интересные, прежде всего, миром и сюжетом.

Практически все "исторические развилки", на которых основываются "альтернативные" сценарии игр, относятся к крупным военным конфликтам. И наиболее популярной темой здесь является, конечно же, Вторая Мировая война. В которой союзники так и не встретились на Эльбе, а победоносные страны Оси поделили мир на арийскую и японскую сферы влияния.

В экшене **Mortyr** (1999, продолжение ожидается в 2004) победа Третьего рейха в войне объясняется применением машины времени, с помощью которой удалось внести изменения в хронологию 1944 года. После этого на Западном фронте произошел коренной перелом, и англо-американские войска были сброшены в Атлантический океан. А пошаговая тактическая игра **Операция "Silent Storm"** (обзор в "МФ" за октябрь 2003) погружает игрока в самую гущу событий Второй Мировой. Немцы побеждают благодаря таинственным технологиям: "панцеркляйнам", миниатюрным бронированным роботам.

"Секретные технологии Третьего рейха" — популярная тема у разработчиков игр. Наиболее ярко она отражена в **Secret Weapons over Normandy** (2004) от студии Джорджа Лукаса: в этой авиационной аркаде игроку предстоит уничтожать винтовые и реактивные причуды, созданные (как уверяют разработчики) богатой фантазией нацистских инженеров.

"Ил-2 Штурмовик: Асы в небе": если бы "летающее крыло" запустили в серию, Егоров и Кантария, возможно, не водрузили бы знамя над Рейхстагом.

Удивительные летательные аппараты гитлеровской Германии появляются даже в серьезных авиасимуляторах. Например, в новейшем дополнении "Асы в небе" к знаменитой игре "**Ил-2: Штурмовик"** игрок может сесть за штурвал турбореактивного "летающего крыла" Go-229 и пачками сбивать американские бомбардировщики. Будь у Германии тысяча таких машин, вероятно, в 1945 году асы Геринга завоевали бы полное превосходство в воздухе. Но весной 1945 немцы успели построить лишь один опытный образец, даже не несущий вооружения, поэтому показать авиаторам союзников "кузькину мать" могут только обладатели данной игры.

На интересном допущении основывается сюжет 3D-стрелялки **Iron Storm** (2002).

Red Alert: Италия уже в составе Союза. Интересно, США мы включим в СССР как одну или как пятьдесят советских социалистических республик?

Действие игры разворачивается в 1964 году, в котором все еще идет затянувшаяся... Первая Мировая война! Впрочем, в данном случае не Первая, а единственная Мировая. Экономика Земли всецело зависит от бюджетов международных картелей по производству оружия, а поэтому эта война будет вечной. Здесь каждый солдат сражается за собственное экономическое благополучие: ведь ему достались в наследство акции военной верфи или танкостроительного завода! Сидение в траншеях оказывается выгодным для всех представителей человечества.

Другое распространенное в играх "искажение" истории связано с холодной войной. Точнее, с высадкой советского десанта на американском побережье. Войне СССР со всем несоциалистическим миром посвящена знаменитая стратегия в реальном времени **C&C: Red Alert** (1996, последнее дополнение — 2001), а также свежий 3D-экшен **Freedom Fighters**.

Freedom Fighters: советские бойцы заполонили нью-йоркские авеню.

Редкой ласточкой средневековой "альтернативы" является ролевая игра **Lionheart: Legacy of the Crusader** (обзор в "МФ" за октябрь 2003). В эпохе крестовых походов сценаристы разрешили существовать магии, колдунам, параллельному измерению (откуда лезет всяческая нечисть) и нескольким разумным расам. Изменения привычной истории Темных веков начались, когда король английский Ричард, чье прозвание вынесено в заглавие игры, объединил свои усилия с предводителем арабов Саладином, и вместе они попытались предотвратить вторжение магической субстанции в мир земной (естественно, безуспешно). По ходу игры главному герою встретится множество исторических личностей (правда, не в свое время и не в своем месте), вроде да Винчи, Шекспира, Торквемады и Сервантеса. С ними можно не только пообщаться, но и помочь решить жизненные проблемы...

К сожалению, глубоких и оригинальных альтернативно-исторических игровых разработок существует чрезвычайно мало. И ни одного чисто "альтернативного" хита (который сосредоточился бы именно на проработке альтернативного мира) игровая индустрия пока не выпустила.

Николай Пегасов

Lionheart: чародеи средневековой Европы.

Альтернативы бывают разные.

разворачивает масштабную панораму событий, происходящих в Америке и Европе на протяжении более полувека. Исторически ход описанных автором событий вполне мог осуществиться (дальнейшее моделирование, конечно, более чем условно — но невероятным его также не назовешь).

Трилогия Гаррисона "Звезды и полосы", на первый взгляд, также построена на принципах реализма. Однако цикл — яркая иллюстрация произвольной реалистической АИФ, где развилка не имеет фактологического и психологического обоснования. Роль "бога из машины" играет здесь сам писатель, навязывающий читателю альтернативную реальность, отчасти пренебрегая причинно-следственными связями.

Завязкой цикла Гаррисона является исторический инцидент, едва не приведший к вмешательству Великобритании в Гражданскую войну на стороне южан. Однако дипломатическими методами конфликт удалось погасить. Большую миротворческую роль сыграл супруг королевы Виктории, принц Альберт, умерший через несколько месяцев. Гаррисон всего лишь немного сдвигает смерть Альберта — принц не успевает благотворно повлиять на свою супругу, и Англия отправляет к берегам Америки экспедиционный корпус.

Если бы автор продолжил свой логический ряд, ему пришлось бы описывать иной ход войны, ведь даже не имея никакой серьезной помощи из Европы, уступая северянам в технической оснащенности, конфедераты сумели продержаться несколько лет. А получи они признание и помощь самой сильной державы мира, возможно, им и удалось бы отстоять свою независимость. Но у Гаррисона иные планы — и вот британцы, якобы перепутав, "случайно" обрушиваются на... южный город, уничтожая его дотла! Далее американцы объединяются против общего врага, "янки" и "дикси" под гордо реющим звездно-полосатым флагом громят англичан по всему миру и несут угнетенным народам блага истинной демократии.

Гаррисон писал свои романы, чтобы показать современное возвышение Америки, сдвинутое во времени на сто лет назад. И неважно, что по ряду объективных причин это было практически невозможно.

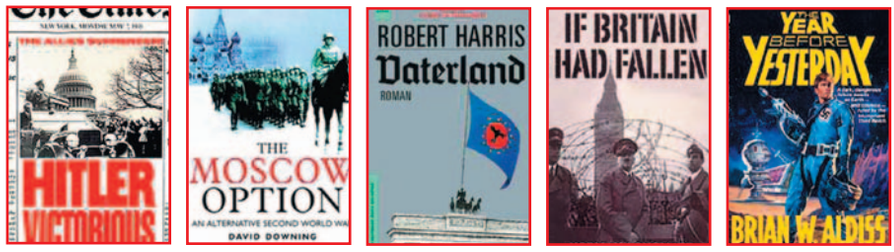
Среди произведений "чистой АИФ" общее количество произвольного псевдореализма явно превалирует. Что ж, для воплощения своей идеи автору фантастики частенько приходится отступаться от здравого смысла. Что поделаешь — законы жанра... Да и гораздо проще не забивать голову выверенными логическими построениями, а употребить свое мастерство на яркие описания и правдоподобные характеры.

Еще один прием произвольной АИФ строится на действиях вымышленного автором персонажа, которые и приводят к возникновению исторической развилки.

Тот же Гаррисон в соавторстве с Джоном Холмом написал трилогию "Молот и крест", действие которой происходит во второй половине IX века. Развилка связана с реальным вторжением викингов во главе с братьями Рагнарсонами в Англию, когда выдвигается вымышленный авторами молодой англо-норвежец Шеф Сигвардссон. Благодаря нестандартному мышлению и "вещим" снам, он становится вождем группы викингов, затем королем Англии и властителем изрядной части Европы. Авторы не только наделяют своего героя даром предвидения, они навязывают ему роль великого изобретателя и рационализатора. Среди открытий Шефа — и предметы (катапульта, баллиста, алебарда, арбалет), и тактические военные приемы, и общественные идеи вроде веротерпимости и отмены рабства.

Нельзя сказать, что деяния Шефа выглядят абсолютно фантастичными. Авторы приписали своему герою многие реальные достижения уэссекского короля Альфреда и англо-датского властителя Кнута Великого. Однако, несмотря на вполне возможные и даже осуществленные события, появление в эпоху раннего средневековья человека, наделенного рационалистическим мышлением нашего времени, выглядит абсолютным произволом авторов.

Иногда по воле автора на Землю обрушивается некий чудовищный катаклизм, после чего меняется ход привычной истории. Например, в романе Кима Стэнли Робинсона "The Years of Salt and Rice" ("Годы соли и риса"), эпидемия чумы, еще более чудовищная, чем в действительности, уничтожает большую часть населения средневековой Европы, а второе нашествие монголов довершает дело.



Нацисты начинают и... выигрывают!

"Альтернативная" фантастика в России

АИФ пользуется большой популярностью в мире, в России также есть поклонники данного направления фантастики. Однако издатели пока реагируют вяло. Нет, АИФ у нас выходит. Время от времени появляются книги зарубежных авторов — например, сейчас к выходу готовятся тетралогия Г. Киза "Эпоха безрассудства" (в "Азбуке") и цикл Э. Флинта "Велизарий" (в АСТ). Есть довольно много книг и российских авторов — например, в популярной серии "Мужской клуб". Однако специализированной АИФ-серии пока нет. В свое время "Азбука" открыла серию "Новая Земля", позиционируя ее как серию по альтернативной истории, с упором на фэнтези. Однако вышло всего 5 книг, из которых к АИ можно отнести лишь 3 романа Карда из "Хроник Элвина". После чего серия закрылась, и это печальное событие так напугало издателей, что желающих повторить попытку нет до сих пор. Что ж, будем тихо надеяться, что когда-нибудь и на улицу российских поклонников АИ придет праздник.

1. "Звезды и полосы": янки навестили Лондон.
2. "Молот и крест": отважный Шеф на пути к славе.

Среди чистой реалистической АИФ имеются разные по степени достоверности произведения. Не факт, что в действительности все было бы именно так, как в них показано, однако шанс на подобное развитие событий все же имелся. Например, "Первый год Республики" Льва Вершинина — декабристы побеждают, и в России начинается гражданская война вкупе с террором. Примерно об этом же "Пугачев-победитель" Михаила Первухина — лже-Петр III берет верх, и вновь террор, хаос, разруха. В популярном авантюрном цикле Джоан Эйкен "Хроники волков" в зеркальном отображении показан период якобитских войн — сторонники Ганноверов ведут борьбу против находящихся у власти Стюартов. В романе "Ruled Britannia" Тертлдава изображены последствия успешного завоевания Англии Непобедимой Армадой.

А к чистой произвольной АИФ можно отнести "Остров Крым" Василия Аксенова, "Гравилет "Цесаревич" Вячеслава Рыбакова, "Человек в Высоком Замке" Филиппа Дика, "Фатерланд" Роберта Харриса, "Красные звезды" Федора Березина. У Аксенова развилку создает вымышленный персонаж. У Рыбакова в России не происходит революции — безо всякого объяснения причин. Авторы, показывающие плоды победы нацистов во Второй мировой войне, также не дают подробных разъяснений — им просто так захотелось. А Березин использует как данность заведомо ложную псевдоисторию В. Суворова (о Суворове — см. следующую статью).

Так быть не могло — но все равно интересно

"Фантастическая" АИФ основана на абсолютно нереальной посылке. Если сюжеты "чистой" АИФ, при самых невероятных эскападах авторской фантазии, сохраняют хотя бы ничтожный шанс "быть реальностью", то в фантастическом варианте такой шанс отсутствует напрочь.

Можно выделить 6 основных видов "фантастической" АИФ.

ВОЙНА МИРОВ

Причина изменения истории — **вторжение инопланетян**.

Пример — цикл Г.Тертлдава "Мировая война". 1942 год, Вторая Мировая в разгаре, когда на Землю обрушивается армада ящероподобных инопланетян, жаждущих покорить планету. Их техника превосходит человеческую, но не намного — ящеры развиваются с большим скрипом, и хотя их цивилизация возникла гораздо раньше земной, разница в технологиях не так велика. Пришельцы располагают ядерным оружием, реактивными самолетами, супертанками, используя при этом примитивную тактику прямого навала. Чтобы победить, людям надо забыть вражду и объединиться...

Иногда инопланетяне играют роль прогрессоров. Француз Пьер Барбе в романе "L'empire du Baphomet" ("Империя Бафомета") рассказывает о пришельце, взявшем под покровительство орден тамплиеров; а те объединяют средневековую Европу, установив там вполне прогрессивный режим. Правда, сами храмовники считают своего благодетеля Сатаной.

"Приключения Конрада Старгарда": легко быть богом?

СКВОЗЬ ЗЕРКАЛО

Причина изменения истории — **вторжение пришельцев из другого измерения.**

Пример — цикл Василия Звягинцева "Одиссей покидает Итаку". Если отбросить линию с войной галактических пришельцев, можно вычленить историю группы землян, оказавших важные услуги одной из рас галактов и получивших в свое распоряжение целый параллельный мир. В 1920 году они активно вмешиваются в историю с целью изменить ход гражданской войны в России в пользу белых. Кроме основной интриги, в цикле есть и боковые АИ-ответвления, где автор пытается "переиграть" события 1941 г. или русско-японской войны.

ВРЕМЯ ПРОТИВ ВРЕМЕНИ

Причина изменения истории — **действие путешественников во времени**. Здесь можно отметить несколько приемов.

В ВОДОВОРОТЕ ВРЕМЕНИ

Герой совершенно **случайно** переносится в прошлое в результате непонятного **природного явления**.

Классический вариант — роман Лайона Спрэг де Кампа "Да не опустится Тьма!", где автор пытается доказать постулат о том, что умный и энергичный человек, оказавшись в нужном месте и в нужное время, вполне способен с помощью определенных усилий изменить ход истории.

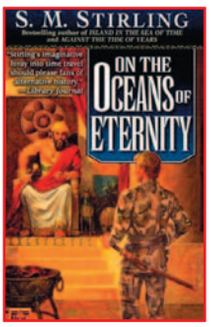
Из-за удара молнии американский археолог Мартин Пэдуэй из современной ему Италии проваливается в Рим 535 года н.э., во времена готского королевства, образовавшегося на развалинах Западной Римской империи. Поначалу Мартин озабочен лишь вопросами собственного выживания — он гонит самопальное виски, обучает местных банкиров двойной бухгалтерии и арабскому счету, и т. д. Затем его охватывает зуд "изобретательства", и он вываливает на голову готов и римлян целый ворох нововведений: от лошадиного хомута до книгопечатания. Однако, чтобы спасти свой выгодный бизнес, а заодно и остатки цивилизации, Мартин вынужден вмешаться в политику. На Италию надвигается армия византийского императора Юстиниана — в реальной истории многолетняя схватка готов и византийцев фактически довела Италию до "ручки". Пэдуэй помогает готам быстро победить, выбирает послушного ему правителя, отменяет рабство. Похоже, тьмы средневековья удалось избежать...

А в романе Эрика Флинта "1632" в Германию времен 30-летней войны проваливается целый американский городок! Естественно, что современные технологии и идеи переворачивают Европу XVII века с ног на голову...

МАШИНИСТЫ ВРЕМЕНИ

Изменение истории происходит из-за **целенаправленного** вмешательства героя, перенесшегося в прошлое на **машине времени**.

В цикле американского писателя Лео Франковски "Приключения Конрада Старгарда" рассказано о невероятных подвигах героя, оказавшегося в Польше XIII века. Используя технологии будущего, Конрад становится всемогущим властителем гигантской империи... В отличие от Де Кампа, Франковски не ставит перед собой никаких задач, кроме написания обычной развлекаловки о боевых и галантных приключениях своего героя.



"1632": со Временем шутить нельзя!

А вот персонажи романа Тертлдава "Оружие для Юга" — ребята идейные. С помощью машины времени группа фанатиков-расистов из 2014 года перебрасывают генералу Ли 100 тысяч (!) автоматов Калашникова! Вооруженные плодами передовой советской технической мысли, доблестные конфедераты в пух и прах разносят предков американских империалистов. Юг навсегда!

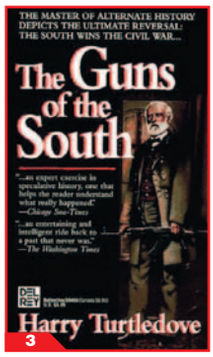
В отличие от лукавого Тертлдава, которому, похоже, жутко интересно прикалываться над собственной историей, Гаррисон патриотичен до уныния. В романе "Время для мятежника" фанатичный южанин, похитив машину времени, переносится в 1862 год, чтобы... предотвратить пропажу секретного приказа Ли (да-да, опять попытка переиграть результат битвы на Антьетаме). Однако доблестный федеральный агент-негр настигает злодея, не дав осуществить гнусный замысел. Похожая ситуация описана в рассказе Вальдемара Болдхида "Операция Ватерлоо". Здесь уже фанат-бонапартист пытается помочь своему кумиру выиграть кампанию 1815 года. Однако, с помощью польского профессора-историка, спецслужбы будущего срывают зловещие планы. Но, похоже, век героев-одиночек минул — в бой вступает Полиция Времени!

НА СТРАЖЕ ВРЕМЕН

Большой популярностью пользуются книги, рассказывающие о действиях **спецслужб**, которые **предотвращают попытки изменить историю**. Правда, АИ как таковой здесь не так много.

Одним из первых эту идею использовал

"Мировая война": немыслимый альянс. Но против ящеров все средства хороши!



3

4

3. "Оружие для Юга": винчестер — ерунда, даешь АК-47!
4. "Машина различий": изобрели компьютер, а дальше само пошло.

Бим Пайпер в цикле "Paratime". Однако наибольшую популярность заимел сериал Пола Андерсона "Патруль Времени".

Цикл Андерсона — отличный пример данного ответвления. Патруль создан обитателями далекого будущего, которые рекрутируют по всей линейке истории нестандартно мыслящих индивидуумов, способных "служить и защищать". И далее показана борьба Патруля с разнообразными преступниками, пытающимися из идейных, корыстных или безумных побуждений изменить историю. Эту же тему освещают циклы Джона Барнса "Timeline Wars", Дэвида Дрэйка и Джанет Моррис "ARC Riders", роман Роберта Сильверберга "Вверх по линии".

УМНЫ НЕ ПО ГОДАМ

Причина изменения истории — **невозможное в реальности научное открытие/изобретение.**

Так, например, в повести Василия Щепетнева "Марс, 1939 год" развилка приходится на конец XIX века, когда Попов вместо радио изобрел телепортацию. А в романе "Машина различий" Уильяма Гибсона и Брюса Стерлинга Чарльзу Бэббиджу удалось все-таки воплотить свои идеи и построить первый компьютер аж в 1824 году! Естественно, преждевременное наступление информационного века не могло не изменить мир...

В тетралогии "Эпоха безрассудства" Грегори Киза великий ученый Исаак Ньютон овладевает секретом философского камня, что приводит к цепочке войн и катаклизмов (правда, этот цикл — по сути фэнтези).

Полицейские Времени всегда на посту.

КУДА ХОЧУ — ТУДА И ВОРОЧУ

История изменилась исключительно по **желанию автора-демиурга.** В данном случае автор меняет историю, не давая себе труд даже чуть обосновать причину. Обычно это делается, когда писатель просто желает донести до читателей некую идею, выбрав в качестве места действия АИ-мир.

У Марианны Алферовой в цикле "Мечта Империи" в сохранившемся до XIII века Риме патриции разъезжают на автомобилях, заговорщики убивают цезарей из снайперских винтовок, а во время войны используется атомное оружие. Изобретательный, любопытный, но все же бред, где привязки к АИ — лишь условность.

Остроумный рассказ классика американской литературы Стюарта Винсента Бене "Колокол поздний..." служит иллюстрацией известного афоризма Дж. К. Коттона о том, что гениальная личность должна соответствовать эпохе. Бене делает допущение: а что, если Наполеон родился бы на 30 лет раньше? В сословно-феодальной Франции, в относительно мирные годы, он не смог сделать военной карьеры, дослужившись лишь до артиллерийского майора. И читатель видит потенциально великого человека, умирающего в бедности среди своры алчных родственников, за несколько месяцев до падения Бастилии...

ИЛЛЮЗОРНЫЕ МИРЫ

Волшебство и история — вещи несовместные, однако произведений **АИ-фэнтези** существует немало. Правда, в одних произведениях магия впрямую воздействует на исторические события, в других АИ является антуражем, а развилка — вполне реалистическая.

В цикле Орсона Скотта Карда об Элвине-Творце Оливер Кромвель, вместо того, чтобы "сыграть в ящик" в 1658 году, взял и прожил еще около 40 лет. В результате не произошло реставрации Стюартов. А вот в дилогии Андре Нортон и Розмари Эдхилл "Во имя Короля" Стюартам, наоборот, власть в Англии удалось сохранить. А при чем здесь магия, спросите вы? Да ни при чем... Волшебство в книгах присутствует, и играет значительную роль, но АИ-хитросплетения — всего лишь фон для морализаторских (у Карда) и романических (у дамского дуэта) приключений.

А вот у Кена Худа в трилогии "Годы Лонгдирка" монголам удалось подчинить себе всю Западную Европу благодаря не только военному, но и магическому превосходству. В цикле же Томаса Харлана "The Oath of Empire" именно магия стала причиной спасения Рима. В результате Западная и Восточная империи вновь объединились и ведут ожесточенную борьбу с персами.

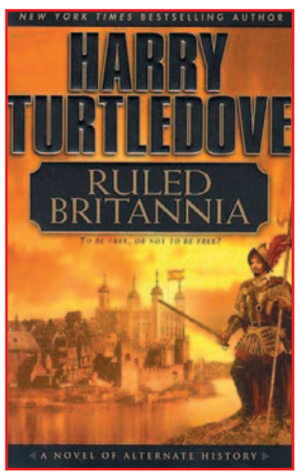
Другая опера

Заметим, что альтернативно-исторической фантастикой являются только те произведения, где внешнее воздействие меняет **состоявшуюся** историю **нашего** мира. Например, "Янки при дворе короля Артура" Марка Твена — это не АИФ, ибо твеновский герой очутился не в реальном раннем средневековье, а в романтико-сатирическом балагане. Довольно часто АИФ путают с псевдоисторической фантастикой или криптоисторией, а альтернативный мир, возникший в результате исторической развилки — с миром параллельным, воплощением теории о бесконечности миров. Поэтому ряд книг, таких как романы Тертлдава о Видесской империи, Гаррисона об Эдеме, "Аш" Мэри Джентл — не альтернативно-историческая фантастика, а "параистория".

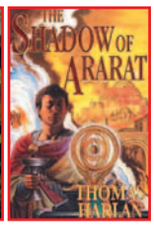
АИФ в интернете

Сайт "Альтернатива" (alternatiwa.by.ru) — крупнейший русскоязычный ресурс по АИ. Кроме АИ-моделей, рассказов о писателях и их творчестве, очень интересном форуме, есть и коллекция ссылок на ряд других, прежде всего, зарубежных, сетевых проектов.

Сайт "Uchronia" (www.uchronia.net) — самый масштабный англоязычный ресурс по АИФ-литературе.



Все в руках автора!



А теперь немного поколдуем...

Что ж, вот и завершено наше краткое путешествие в мир альтернативно-исторической фантастики, которая в лице своих лучших образцов показывает нам разные русла исторического потока. А главное — будоражит фантазию, предоставляя одним повод окунуться в невероятные приключения, а другим — задуматься над хрупкостью окружающего нас мира.

Борис Невский

А ЧТО, ЕСЛИ БЫ?

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ КАК НАУКА

"История не имеет сослагательного наклонения". Эта максима давно превратилась в общеупотребительную банальность, которой с глубокомысленным видом, по поводу и без оного, щеголяют как историки, так и люди, не имеющие к данной области науки никакого отношения. Однако некоторые особенности человеческой жизни время от времени подталкивают нестандартно мыслящих индивидуумов к крамольному предположению — "А что, если бы?". Так рождается "альтернативная история" (АИ).

Какого рода безобразия могли бы творить беззастенчивые негодяи? Позвольте мне привести несколько примеров.

Таких, как вылазка в прошлое и уничтожение Иисуса, Магомета, Будды, всех наших величайших духовных наставников в то время, когда они были детьми.

Таких, как предупреждение величайших негодяев о тех опасностях, которые им грозят в будущем, чтобы позволить им обмануть судьбу и предоставить возможность дальше наносить вред человечеству.

Таких, как кража сокровищ искусства из прошлого, что лишит миллионы людей на протяжении многих столетий возможности наслаждаться ими.

Таких, как возможность давать заведомо ложные советы великим правителям прошлого, тем самым завлекая их в ужасные ловушки.

Я привел все эти примеры, друзья мои, потому что такого рода преступления на самом деле случались.

Роберт Сильверберг
"Вверх по линии"

Дороги, которые мы выбираем

В принципе, альтернативность является неотъемлемой частью жизни любого из нас. Каждое утро, выходя из дома, мы не можем со стопроцентной убежденностью утверждать, что грядущий день не принесет с собой ничего неожиданного. Почти ежеминутно мы оказываемся перед микроскопическим выбором. Наша жизнь — своеобразный перекресток, и любой шаг теоретически способен привести к событиям, коренным образом меняющим нашу судьбу.

Вы идете налево — и находите кошелек с большой суммой денег, что гарантирует "сбычу мечт" и подтолкнет вас на поступки, невозможные при устоявшемся распорядке. Вы идете направо — и встречаете человека, которого искали всю жизнь и с каковым хотите быть вместе всегда и "умереть в один день": любовь, дети, внуки, сопутствующие семейной жизни радости и проблемы. Остановись вы завязать шнурки 5 минут назад — и "прекрасное виденье" проплыло бы мимо вашего носа. Человек идет прямо — и сталкивается с внезапно вылетевшим из-за угла самосвалом, что наверняка повлечет серьезные последствия и для него, и для растяпы-водителя. Все тот же развязавшийся шнурок мог бы спасти прохожего от преждевременной могилы, а "водилу" — от тюремной баланды...

И так — до бесконечности, судьба человеческая напоминает колоду карт, веером раскинутую дрогнувшей рукой неопытного банкомета: если повезет, выпадет джокер, если нет — останетесь с паршивой "шестеркой"... И после всего этого находятся люди, считающие, что история не знает сослагательного наклонения. И почти все им верят. Парадокс!

Вариативность человеческого бытия и подтолкнула пытливые и незакостеневшие умы некоторых людей, непосредственно занимающихся исторической наукой, к мыслям и идеям "альтернативности" как отдельных событий, так и всего исторического процесса в целом.

Пионеры альтернативной истории

Первым известным нам АИ-предположением отметился еще древнеримский историк Тит Ливий в своем эпическом трактате "История Рима от основания Города". В книге IX, написанной около 35 г. до н.э., несколько страниц были посвящены гипотетическому походу Александра Македонского на Рим в 323 г. до н.э., который, по Ливию, закончился бы полным разгромом великого завоевателя. Несмотря на явную пристрастность, некоторые предположения историка звучат довольно здраво. Однако это был всего лишь эпизод, витиеватый пассаж внутри вполне традиционного исторического труда.

В 19 веке появился термин "альтернативный мир", который впервые употребил английский критик и писатель Исаак Дизраэли в работе "The Curiosities of Literature", чуть позже он развил идею в сборнике рассказов "Of a History of Events Which Have Not Happened" ("Об истории событий, никогда не происходивших", 1849). Однако первым автором полноценного научного АИ-труда стал знаменитый британский историк Джордж Тревельян. Правда, произошло это еще в относительно молодые годы ученого, когда он победил в одном конкурсе с работой "Если бы Наполеон выиграл битву под Ватерлоо" (1907), и на тот момент эта статья не привлекла особого внимания.

Иное дело — другой англичанин, сэр Арнольд Тойнби, который, будучи уже мировой величиной исторической науки, разродился статьями "Если бы Александр не умер тогда..." и "Если бы Филипп и Артаксеркс уцелели..." (в первой он рассматривал гипотетические последствия удлинения жизни героя ан-

По легенде, Александр Великий похоронен именно в этом саркофаге. Проживи он немного дольше — и русло развития земной цивилизации могло измениться.

Основные типы моделирования "альтернативных сценариев"

Альтернативное моделирование — анализируются варианты истории, имевшие реальные шансы осуществиться. При АМ на "развилку" действуют некие силы (влиятельные личности, организации, социальные группы), выступающие за альтернативный ход событий либо признающие его возможность, и отсутствуют объективные факторы, делающие альтернативный ход событий невозможным. Например, некоторые сценарии триумфа Наполеона или более долгой/короткой жизни Александра Македонского.

Контрфактическое моделирование — анализ сценариев, которые не могли осуществиться в принципе. При КМ отсутствуют всякие данные, что кто-либо из современников "развилки" предлагал практическую реализацию варианта событий, отличного от состоявшегося (попытка такой реализации по объективным причинам была невозможной). Пример подобного исследования — "Америка 19 века без железных дорог" по Фогелю. Хотя не было никаких объективных причин, которые помешали бы американцам вместо железных дорог строить пароходы и дилижансы, нет никаких данных, что подобная идея приходила кому-либо в голову.

тичности, а во второй — его более ранней гибели). Этими нашумевшими работами Тойнби фактически и положил начало такому направлению в истории, как *ретропрогнозирование*. Впрочем, доказательства Тойнби строились на использовании воображения, и потому были гораздо ближе к беллетристике, нежели к подлинной науке. Коллеги-историки восприняли экзерсисы Тойнби как "шалость гения", некую разновидность научного досуга, салонной болтовни на тему "что было бы, если".

Еще один англичанин, Д. С. Скуайр, собрал разные публикации на эту тему и в 1931 г. выпустил первый такого рода сборник научно-популярных эссе "If It Had Happened Otherwise" ("Если бы это все же случилось"), среди авторов которого отметились Г. К. Честертон и У. Черчилль. Труды Тревельяна, Тойнби и сборник Скуайра и явились основанием для "научно-исторической альтернативы", в течение длительного времени считавшейся пасынком исторической науки.

На тернистом пути к признанию

Серьезная, академическая историческая наука долго относилась к АИ, как к паранаучному уродцу. Мол, АИ не наука, а так, одно баловство, удел валяющих дурака ученых (которые скоро одумаются и займутся настоящими исследованиями) либо неудачников и бездарей: писателей, журналистов, прочей шушеры, пытающихся замазать катастрофическое невежество бредовыми теориями и напыщенными рассуждениями. Кстати, чаще всего так оно и было — причем, в определенной степени, остается до сих пор. Очень многие "альтернативно-исторические" теории, увы, противоречат не только имеющимся реальным фактам и исторической закономерности, но даже элементарному здравому смыслу...

Среди главных недостатков вариативных версий исторических событий можно выделить первоначальную "заданность альтернативы". Обычное научно-историческое исследование идет от частного к общему, то есть ученый, перелопатив груду материалов и источников, либо подтверждает (опровергает) уже имеющиеся предположения, либо приходит к новым выводам и на основе добытой информации выстраивает теорию. Авторы же научно-исторических альтернатив повторяют этот путь с точностью до наоборот. Сначала у них возникает некая теория, под которую начинают подгоняться доказательства. В принципе, в таком подходе нет ничего крамольного (его часто используют и традиционные историки). Ведь корнем любой АИ-версии является постулат "а что, если бы?" Однако слишком часто авторы АИ откровенно плутуют и передергивают, подстраивая в подтверждение своих гипотез одни исторические факты и намеренно игнорируя или даже извращая другие.

Однако альтернативная история постепенно набирала ход. К разработке новой "золотой жилы" подключились писатели-фантасты, что также оказало влияние на популяризацию АИ. Расцвет "научно-исторической альтернативы" наступил после Второй мировой войны, когда многие задавались вопросом — реально ли было избежать произошедшего кошмара? Поскольку традиционная наука была на тот момент либо не готова, либо не способна дать подходящие ответы, вариативность при написании вполне серьезных исторических работ получала все более широкое распространение. АИ выбралась из гетто околонаучного курьеза, прежде всего в США и Западной Европе (в странах социализма идея "альтернативности" истории не приветствовалось).

Наиболее разработанными АИ-темами были события, связанные с американскими Войной за независимость и Гражданской войной, а также Второй мировой войной и Наполеоновскими войнами. Как видим, упор в научно-исторических альтернативах делался на события военной истории, что немудрено, ведь элементы АИ давно уже использовались при обучении в военных училищах и академиях.

Массовой популярностью стали постепенно пользоваться издаваемые научные АИ-работы, причем некоторые из них не гнушались писать вполне серьезные и видные историки — например, "Если бы Юг выиграл Гражданскую войну" (1960) М. Кантора и "Если бы Гитлер выиграл Вторую мировую" (1961) У. Ширера.

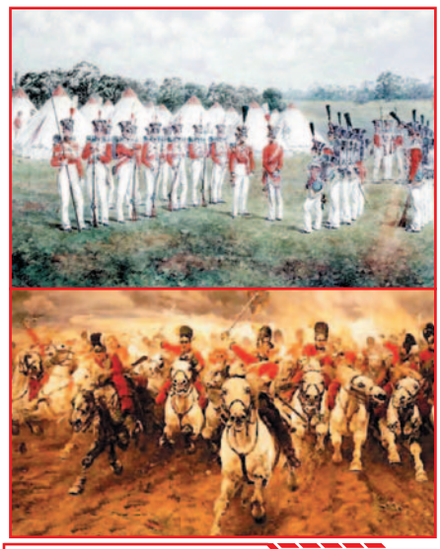
Однако в глазах основной массы специалистов АИ продолжала оставаться "неведомой зверушкой". Помощь пришла откуда не ждали.

Взлет "гадкого утенка"

Прорыв произошел благодаря американскому экономисту Роберту Фогелю, когда в 1964 г. вышла его ставшая скандально известной книга с невзрачным названием "Железные дороги и экономический рост Америки: очерки по эконометрической истории".

Дело в том, что в американской исторической науке традиционно считалось, что массовое строительство железных дорог в 19 веке стало одной из главных причин столь энергичного экономического развития страны. Фогель же путем математических расчетов построил так называемую *контрфактическую модель* — гипотетический вариант развития США, при котором вместо железных дорог основными средствами передвижения по американским просторам остались бы дилижансы и пароходы. Результат беспристрастных расчетов получился парадоксальным — реальный вклад железнодорожного строительства в развитие экономики оказался ничтожно мал (был равен национальному продукту США за несколько месяцев), а спрос на железные дороги был искусственно спровоцирован сталелитейными магнатами. Таким образом, работа Фогеля наповал убивала одну из "священных коров" американской исторической науки! И при этом орудием служило не теоретическое умственное жонглирование, а суровый язык цифр.

В 1974 г. Фогель выпустил книгу "Время на кресте. Экономика американского рабовладения", в которой убедительно доказывалось, что к середине 19 века американское рабство вовсе не изжило себя с хозяйственной точки зрения, как это было принято считать. Если брать только экономический аспект проблемы, при выращивании хлопка в условиях США оно оставалось бы рентабельным вплоть до



Исход сражения при Ватерлоо, где англо-голландская и прусская армии окончательно разгромили Наполеона, -- одна из популярнейших развилок у "альтернативных" историков.

Зачем было строить железные дороги, если речной и гужевой транспорт был не менее эффективным?

Альтернативы Второй мировой войны пользуются стабильным успехом у публики.

По утверждению лауреата Нобелевской премии Р. Фогеля, рабство в США было бы экономически выгодным аж до середины прошлого века.

появления в пятидесятые годы 20 века современных хлопкоуборочных комбайнов!

Тут яростно взвыли американские либералы, ошибочно посчитавшие, что Фогель якобы защищает рабство. Лишь после выхода в 1989 г. его новой книги "Без согласия или контракта: взлет и падение рабства в Америке" всем стало ясно: Фогель доказывал, что отмена рабства была вызвана не экономическими, а идеологическими причинами. Американское общество пошло по пути кровопролитной Гражданской войны, так как свободные люди не могли более жить с сознанием того, что рядом кто-то лишен этой свободы. В 1993 г. за свои исследования ученый был удостоен Нобелевской премии по экономике.

Хотя выводы Фогеля нашли одобрение далеко не у всех специалистов, главным результатом его работ стало коренное изменение взглядов научного сообщества на "альтернативу". Отныне ретропрогнозирование стало восприниматься как составная часть вполне серьезного направления исторической науки, т.н. "клиометрии" (историко-математических исследований). Построение АИ-моделей стало также считаться вполне допустимым, хоть и несколько экзотичным, научным методом и для других направлений исторической науки.

Еще одним краеугольным камнем ретропрогнозирования являются идеи известного бельгийского ученого, нобелевского лауреата в области химической физики Ильи Пригожина. Согласно разработанному им *синергетическому подходу*, развитие общества не является жестко предопределенным. Наблюдается чередование периодов эволюции, когда вектор развития общества изменить невозможно. Изучая физику сильно неравновесных систем, Пригожин открыл новые эффекты, которые отражены в названии его программной книги "Порядок из хаоса".

Предметом ретропрогнозирования является изучение *бифуркационных точек* (более массовый термин — "развилка"), неких ключевых моментов истории, во время которых происходит выбор пути дальнейшего развития общества из веера различных альтернатив. Выбор в таких ситуациях практически всегда происходит в условиях неопределенности и неустойчивости баланса социальных сил. Поэтому на бифуркацию могут повлиять абсолютно, на первый взгляд, ничтожные и субъективные обстоятельства. "Переход через бифуркацию — такой же случайный процесс, как бросание монеты" (Пригожин).

Своеобразным символом такой "монеты" вполне может послужить гнилая доска корабельного трапа, подломившаяся под ногами Джан-Луиджи Фиески, руководителя заговора против генуэзского диктатора Андреа Дориа. Результат — Фиески бултыхнулся в воду, и тяжелый панцирь утянул его на дно. Обезглавленное восстание было подавлено, и Дориа правил Генуей еще 13 лет. Конечно, для мира это невеликое событие, однако знаменательный факт: один-единственный кусок деревяшки мог реально изменить историю, пусть в малом масштабе.

Альтернативная история по-русски

Нельзя сказать, что АИ была "terra incognita" для отечественной исторической науки, однако, по понятным причинам, советская историография, ведомая принципами марксизма и партийности, решительно отвергала "альтернативность" развития общества.

Хотя в советской научно-популярной литературе АИ-исследования изредка встречались. Например, в книге "Апостол Сергей. Повесть о Сергее Муравьеве-Апостоле" (М., 1975) известного советского историка Натана Эйдельмана был опубликован АИ-сценарий "Невозможный 1826 год" (гипотетическое развитие событий при победе восстания Черниговского полка).

В 1980-е годы ситуация улучшилась. В статье "Возможное и действительное и проблемы альтернативности в историческом развитии" ("История СССР", 1986, №4) Ковальченко дал определение альтернативных ситуаций в истории, отметив, что игнорирование таких моментов обедняет наше представление об исторической реальности. В статье "Столыпинская аграрная реформа: Мифы и реальность" он сам построил несколько вариантных моделей развития крестьянских хозяйств России в начале 20 века.

В "смутные" 1990-е годы фокус общественного внимания был сосредоточен на ином, вроде повального увлечения мистицизмом и разными псевдоисторическими теориями (одни "труды" академика Фоменко чего стоят!). К сожалению, в настоящий момент истинно научные АИ-исследования в России носят эпизодический и локальный характер.

В научно-популярной литературе подвижки чуть более заметны, хотя до практики издания так востребованных на Западе многотомных антологий дело пока не дошло. По сути, "первой ласточкой" стала книга В. Поликарпова "Если бы... Исторические версии", где имелось порядка 20 АИ-сценариев, многим из которых не доставало научной аргументированности.

Нельзя не вспомнить "Россию, которой не было" известного фантаста А. Бушкова. Правда, собственно АИ тут немного: всего несколько глав, описывающих развилки в российской истории. Главный недостаток АИ-сценариев Бушкова — отсутствие исторически объективного анализа и явная пристрастность и эмоциональность писателя.

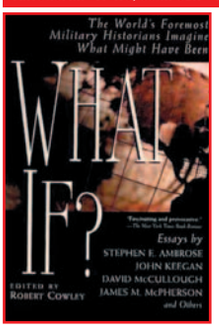
Чуть-чуть АИ есть и в нашумевшем романе-гипотезе А. Валентинова "Спартак", посвященного крупнейшему восстанию рабов.

Ну и, наконец, еще одна жутко популярная "альтернатива", причем носящая поистине уникальный характер, так как автор выдает созданный им АИ-сценарий... за реальную историю! Речь идет о цикле псевдоисторических трудов В. Суворова (Резуна) "Ледокол", "День М" и других, точнее, о вымышленной автором операции "Гроза" (якобы планировавшееся в 1941 году вторжение советских войск в Европу).

Кроме трудов доморощенных авторов, в последние годы на русский язык были переведены несколько книг авторов зарубежных. Это популярный во всем мире сборник научно-исторических альтернатив "А что, если бы?" под редакцией Роберта Коули, написанных видными американскими учеными и повествующих о ключевых моментах истории — от античности до современности. Также в издательстве "АСТ" в серии "Военно-историческая библиотека" выходили коллективный сборник "Наполеоновские войны: Что, если?", сборники военно-исторических АИ-эссе Э. Дуршмида "Победы, которых могло не быть" и К. Масси "Упущенные возможности Гитлера".

Правда, и данные издания зарубежных авторитетов не свободны от многочисленных недостатков. Ведь, несмотря на то, что АИ уже давно признана за рубежом, окончатель-

Антология "А что, если бы?" Р. Коули переведена на многие языки.



но как наука она еще не сформировалась. Отсутствует даже единое общепринятое название: кроме ретропрогнозирования, используются термины “контрфактическая история”, “экспериментальная история”, “виртуальная история”, “ретроальтернативистика”.

Проблемы альтернативной истории

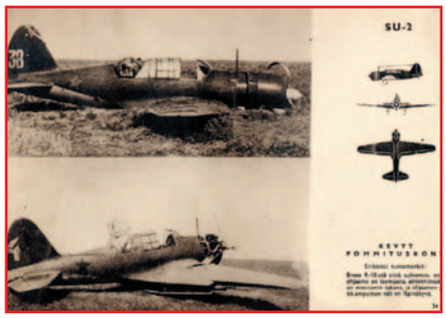
Ахиллесова пята современного ретропрогнозирования — отсутствие четкой методологии научного исследования, при которой создание и анализ АИ-сценария осуществлялся бы по общепринятым правилам, а не в зависимости от творческой фантазии и личных пристрастий автора. Даже Р. Фогель использовал методы, пригодные лишь для конкретного случая и не претендующие на универсальное применение.

Итак, назовем некоторые проблемы научной альтернативной истории.

1. Проблема реальности изначальных допущений АИ-сценариев, то есть необходимость четко отличать реально возможные варианты хода истории от нереальных. Сюда можно отнести и преувеличение роли отдельных факторов возможного изменения истории. Например, многочисленные модели, касающиеся триумфа Наполеона после выигранной им битвы под Ватерлоо (правда, львиная их доля приходится все же на художественные произведения). Наполеон вполне мог (и должен был) победить в этой злосчастной битве, однако, по целому ряду объективных причин, особой пользы это бы ему не принесло — разве только продлило бы агонию Империи, и современные историки изучали бы период не “Ста дней”, а, скажем, двухсот.

Еще один характерный пример — сценарий Х. Беллока, рассматривавший более успешный вариант “Вареннского бегства”, когда Людовик XVI пытался улизнуть из революционной Франции (побег сорвался из-за нелепой случайности). Беллок взахлеб описывает спасение павшего короля и якобы последовавшие за этим события — разгром революции и предотвращение прихода капитализма. Но даже если бы Людовик все же спасся, что бы это изменило? Он не блистал ни умом, ни военными талантами... Чего бы он добился? Его младшие братья граф Прованский и граф Артуа сумели эмигрировать, но остановить революцию были не в состоянии.

2. Проблема внутренней логичности АИ-сценариев. Ретропрогноз должен содержать цепь событий, спаянных между собой непротиворечивыми причинно-следственными связями. Имеется в виду, что реконструкция возможного хода событий определяется не богатством фантазии историка, а вытекает из исходного условного допущения. Увы, объективность оценки гипотетических событий слишком часто зависит не только от воображения, но и от идеологических предпочтений исследователя (впрочем, это одна из традиционных проблем всей исторической науки).



Переоценив возможности советских бомбардировщиков Су-2 и легких танков БТ, В. Суворов сделал вывод о планах СССР по нападению на Германию летом 1941 года.

В данном случае главным методом исследователя может быть **применение аналогий**. Практически все исторические события многократно повторялись на протяжении развития нашей цивилизации. Поэтому автор ретропрогноза, разрабатывая АИ-сценарий, должен сначала провести отбор схожих событий, происходивших в реальной истории. Еще один метод — применение **экстраполяции**, когда исследователь в своей АИ-модели рассматривает дальнейшее развитие тех тенденций, истоки которых видны в состоявшемся потоке исторических событий.

3. Проблема вероятности АИ-сценариев, когда ретропрогноз вероятных последствий гипотетического события предполагает разработку веера возможных сценариев, имевших различную вероятность реализации. Сама суть ретропрогнозирования заключается в предположении, что у реального хода истории есть альтернативные варианты, которые могли воплотиться в жизнь, но не воплотились. Однако множественность путей развития должна предполагаться и внутри альтернативного потока событий, причем число подобных сценариев может быть довольно многочисленным. Научный ретропрогноз должен содержать не только их наиболее полный перечень, но и сравнительную оценку вероятности реализации.

Литература по теме

- И. Бестужев-Лада. “Ретроальтернативистика в философии истории”.
- Ю. Латов. “Ретропрогнозирование: фантастика или наука?”
- С. Хук. “Если бы” в истории”.

Исторический процесс напоминает собой горный обвал: невозможно стопроцентно прогнозировать, какие камни рухнут вниз, а какие — удержатся на своем месте. Авторы научно-исторических альтернатив активно используют в своем творчестве этот “обвальный” принцип, но только до определенного момента. Стоит им “изменить” историю, как почти гарантированно они “забывают” и о декларируемом ранее принципе альтернативности событий, и о лавинообразном течении исторических процессов.

Типичным примером может служить классическая работа А. Тойнби “Если бы Александр не умер тогда...”, до сих пор являющаяся эталоном для многих АИ-авторов. Исходя из предположения чудесного выздоровления Александра Великого, Тойнби выстраивает блестяще выписанную схему возникновения “мировой” македонской империи с последующим серьезным изменением истории. Однако, уже добившись поставленного результата, Тойнби отодвигает в сторону, как ненужный хлам, принцип той самой вариативности, который он так удачно использовал при построении своего мира. Его модель произошедших событий напоминает знаменитый план Аустерлицкого сражения кабинетного мыслителя Вейротера, так зримо выписанного Львом Толстым: “Ди эрсте колонне марширт, ди цвайте колонне марширт...” Вопрос, что будет делать Наполеон, пока войска противника маршируют, как на параде? Стоять в оцепенении перед интеллектуальной мощью германского “гения”?

Ведь нет никакой гарантии, что экспансионистские планы Александра Македонского, буде он действительно оправился от болезни, принесли бы ему успех. Александр мог погибнуть в очередной битве или в результате дворцового заговора (есть предположения, что он умер не от болезни, а был отравлен). Он мог потерпеть фиаско в очередном походе, как это в реальности случилось во время индийской кампании — в дело вступил человеческий фактор, когда войска настояли на возвращении домой. Он мог просто поумнеть, решив довольствоваться уже захваченным... Но Тойнби отметает все варианты — оставив лишь единственный, самый невероятный: Александр громит врагов, уничтожает Рим и основой западной цивилизации становится македонская, а не римская империя.

●●●

Альтернативная история — наука перспективная, ведь изучение путей развития общества способно не только углубить наше познание истории, но и творчески обобщить исторический опыт, что может пригодиться в создании футурологических моделей будущего. На долгом пути своего развития человечество сделало слишком много ошибок. Возможно, ретропрогнозирование поможет избежать хотя бы некоторых других — если, конечно, мы еще не утратили способности и желания воспринимать уроки прошлого.

С писателем беседовал Василий Владимирский

“КОМФОРТНО СЕБЯ ЧУВСТВУЮ В МИРЕ ФЭНТЕЗИ”

РАЗГОВОР С ДМИТРИЕМ СКИРЮКОМ

За последнее время в нашу фантастику пришло немало новых авторов. Дмитрий Скирюк среди них один из самых заметных. Начав печататься в 2000 году, за четыре года он успел выпустить восемь книг и множество рассказов. В своем цикле о травнике Жуге Дмитрий продолжает традицию, заложенную в “Ведьмаке” Анджеем Сапковским, — недаром их персонажей часто сравнивают.

Насколько правомочно такое сравнение, в чем секрет популярности подобных героев, как пробиться в издательство начинающему автору — об этом и о многом другом мы и поговорили с Дмитрием Скирюком, ярким представителем нового поколения отечественного фэнтези.

— О вашей биографии ходят противоречивые слухи. Говорят, что вы и за Полярным кругом зимовали, и на судне матросом ходили... Что из этого соответствует действительности?

— Легенды все преувеличивают, здесь главное, как говорится, “отделить мух от котлет”. Что касается Полярного круга, то там мне действительно побывать довелось — я два года проработал на Чукотке ихтиологом и инспектором рыбоохраны. Наверное, друзья и недруги меня там до сих пор вспоминают. Поехал я туда сам, по собственному желанию, о чем не жалею: в те годы жизнь там казалась мне довольно напряжной (ситуация вообще была щекотливая), но сегодня я вспоминаю о ней не без ностальгии.

Я же по профессии гидробиолог, окончил университет, работал в Перми, но то была гнусная работа — без жилья, на нищенской зарплате, я едва сводил концы с концами. Север — это была моя последняя попытка хоть как-то устроиться в жизни по своей “родной” специальности. К сожалению, там тоже не заладилось, хотя вернулся я на материк по соображениям, скажем так, личного характера, а не профессионального. А вот в море хаживать не довелось, если только не считать рейды в прибрежной зоне, с рыболовами и зверобоями в качестве все того же инспектора рыбоохраны. Но это так... вельботы, малые сейнеры... Хотя паспорт моряка у меня имеется. Сувенир, так сказать.

— Почему при столь насыщенной жизни вас потянуло писать фантастику?

— Да я всегда писал фантастику, независимо от того, насыщенная у меня была жизнь или не насыщенная. Даже самые первые вещи, которые я пытался сочинять еще в школе — какие-то рассказы, комиксы, это уже была фантастика. Там такая жуть творилась, в этих тетрадках, такая галиматья, вспомнить страшно! К счастью, все это давно потерялось. Я тогда жутко этого стеснялся, никому не показывал. Если кто случайно видел, я говорил, что это не мое, что я с какого-то журнала переписывал, в библиотеке.

Я вообще много читал, поэтому мне верили: такое действительно было — фантастика и просто хорошие книги в нашем захолустье были жуткой редкостью, да и издавали в то время в основном партийные документы, речи всяких генсеков и прочих полудурков. Сейчас такое и представить невозможно. Наверное, наше поколение было последним, кому в России довелось испытать такой жуткий информационный голод, — после было уже легче.

Я и сегодня очень трепетно отношусь к книгам, даже с самой зачитанной книжонкой расстаться не могу себя заставить, особенно если с нею связаны какие-то воспоминания. Потом, когда я поступил в универ, тоже было не по себе... но освоился! Жизнь в столице вообще сильно отличается от жизни в глубинке и здорово меняет человека. Стал пописывать в стенгазету, потом — в многотиражку, один и в соавторстве. Где-то в те же годы судьба свела меня с несколькими интересными людьми, одним из которых был наш пермский, если можно так выразиться, “гуру” от фантастики — Лукашин Александр Павлович, личность в некотором роде легендарная. В те годы он был председателем одного из старейших в России клубов любителей фантастики “Рифей”. Он и посоветовал продолжать работать. Я уже тогда много писал — рассказы, повести, стихи какие-то, пародии, но, к сожалению, почти все шло “в стол”. Всерьез о литературной карьере даже не помышлял.

Однако к середине 90-х ситуация на литературном рынке вдруг резко изменилась, мой труд неожиданно оказался востребован, и я сменил род деятельности.

— Молодые авторы часто интересуются, чем можно “зацепить” наших издателей. А как начали публиковаться вы?

— Наверное, это все-таки два вопроса. Сейчас попробую ответить на оба. Что касается первого, то издателей, какими бы хорошими людьми они ни были, можно зацепить только одним — “коммерческим потенциалом” произведения, то есть тем, как книга будет продаваться, ибо в первую очередь они бизнесмены. И тут многое играет роль — и конъюнктура рынка, и мода, и читательские предпочтения, и вкус издателя, и само наличие нужной аудитории, и царящие в обществе настроения... Это вообще сложный вопрос, у хорошего издательства им занимается целый штат сотрудников, которые все просчитывают. Где-то в недрах этого процесса, этой арифметики, погребены и художественные достоинства произведения. Они играют роль, но, к сожалению, не главную.

Это если брать политику издательств, у автора, как правило, на этот счет свои сооб-

ражения. Бытует мнение, что “талант всегда пробьет себе дорогу”, но, к сожалению, в наше время часто бывает так, что даже изданная книга не может дойти до читателя из-за неумения не только подать, но даже элементарно донести до читателя готовый, уже напечатанный текст. Конечно, приветствуется все свежее и оригинальное, но при этом надо помнить, что оригинальность бывает как со знаком “плюс”, так и со знаком “минус”. Это как в одежде — зеленые волосы вполне могут сойти за прикольную фишку, но если кто-то всюду ходит с грязным носком в зубах, это вряд ли покатит. Хотя, без сомнения, это очень оригинально! Так что я не знаю, что здесь можно посоветовать, у меня на этот счет нет готовых рецептов. Наверное, этим стоит заморачиваться в самую последнюю очередь: по большому счету, дело автора — писать, а не “цеплять” издателя. Читателя цепляйте, он важнее.

А что касается того, как начал печататься я, то тут все просто — у меня есть два знакомых писателя, которые по совместительству работают литагентами. Поясню для тех, кто не знает: литагент — это такой дядька, который входит в доверие к издателям и предлагает им что-нибудь опубликовать, получая свои законные проценты от каждой книги, изданной с его “подачи”. Еще в 96-м я послал им свои произведения, которые и лежали в портфеле, пока рукописями не заинтересовался Дмитрий Ивахнов, редактор издательства “Северо-Запад Пресс”. И все, как говорится, “заверте...”, хотя и не так быстро и удачно, как бы мне того хотелось.

— Что бы вы посоветовали молодым авторам, которые только начинают писать фэнтези?

— Я уже где-то говорил или писал, что большинство этих ребят еще очень молоды и без оглядки влюблены в жанр. Никто из них не может дать читателю ничего, кроме того, что вычитал в других книгах. А книгу надо в некотором роде “прожить” — наполнить чувствами, событиями, мыслями, создать героев, фабулу, сюжет. Это должно идти из жизни.

А о чем может написать молодой человек? Только о своих переживаниях (которых у него фактически еще не было) да о своих фантазиях (которые скудны по причине отсутствия того же опыта и знаний). Мысли же его, как правило, изначально направлены внутрь, а не вовне, — отдать он еще ничего не может. Чего ж требовать?

Хотя настоящий писатель-фантаст в некотором смысле всегда остается ребенком, во многих книгах взрослых авторов не хватает “безумства храбрых” — некоей сумасшедшинки, которая делает текст живым. Хорошая литература всегда от души, а не от мозгов. Как бы жестко вы ни задавали рамки, хвост всегда в конце концов начинает вертеть собакой. Если вы создали героя со всеми его предпочтениями, норовом и характером, будьте готовы, что его образ и личность будут в некотором роде довлеть над автором. Слушайте своих героев — они в том мире живут, а вы только его описываете.

Еще многие забывают, что фэнтези — это всего лишь жанр, а книга, в этом жанре написанная, должна быть в первую очередь литературным произведением, а не описанием тупого квеста, драк, попоек и спасения очередного Ненашего Мира от очередного Медного Таза. Избегайте однобокости и штампов, а если уж без этого нельзя, попытайтесь так их обыграть, чтобы под вашими руками они засверкали новыми гранями. Вспомните Пратчетта — как он ловко всем этим играет! Впрочем, чего я тут распинаюсь? Тоже мне, инструктор по выживанию нашелся... Большинство молодых самоуверенных ребят и слушать меня не станут (как не слушал в свое время я), а кто повзрослел и начал сам задумываться, у того свои способы работы с материалом.

— Что вы думаете о российской судьбе такого литературного формата, как рассказ?

— Рассказ выжил, и это замечательно. А то был период, примерно лет десять, когда казалось, что сам жанр короткого фантастического рассказа в России находится на грани вымирания. Если издатели и решались выпускать авторские сборники рассказов, это были, как правило, книги маститых, раскрученных авторов. А молодым оставалось ждать и надеяться. “Романный” дебют стал привычным и единственно возможным. Связь времен разорвалась.

А ведь рассказ был и остается важнейшим и первичным видом литературного творчества (хотя поэты, думаю, тут могут со мной поспорить). Изначально у людей не было возможности создавать длинные произведения. Саги, эпосы, романы — все это выросло из коротких форм изустного творчества: сказок, “быличек”, рассказов охотников, песен... Это как фотография и кинофильм: одно произошло от другого, но что лучше — так ставить вопрос все-таки нельзя. Поэтому в литературе *всегда* должно быть место и большой форме, и средней, и — особенно — малой. Сейчас, к счастью, ситуация выправляется — практически регулярно выходят сборники, снова печатаются журналы, на конвентах и в интернете проводятся семинары, конкурсы... Так что сплюнем, но сегодня будущее фантастического рассказа у меня не вызывает опасений.

— Жугу, главного героя вашего цикла, начатого романом “Осенний лис”, часто сравнивают с Геральтом из “Ведьмака” Анджея Сапковского. Насколько справедливо такое сравнение?

— Да откуда же мне знать — у этой палки два конца, все зависит от точки зрения. Наверное, в чем-то справедливо, а в чем-то — нет. Какие-то общие интонации, сходные приемы композиции романа, наверное, есть. А как не быть, ведь место действия практически одно и то же: у меня — юг средневековой Европы, у Сапковского — выдуманная страна, очень похожая на юг средневековой Европы. И там, и здесь — рассказ о профессионале. А то, что у Сапковского герой — истребитель нечисти, а у меня — травник и знахарь, мало что меняет: читатель видит прежде всего профессионала, личность, со своими проблемами и жизненной позицией в вечно меняющемся мире.

Потом, я, как и пан Анджей, обожаю обыгрывать и переосмысливать известные сказочные сюжеты. На этом сходство, как мне кажется, заканчивается. Я писал свою книгу,

Сапковский — свою. Он успел раньше, но сколько там еще народу бродит! Так что же, теперь нам в этот “лес” после него вообще не заходить?

— Откуда у авторов и у читателей фэнтези вообще появился интерес к героям, напоминающим Геральта? Ведь в России эта волна пошла только в середине девяностых, после выхода “Ведьмака”...

— Скажем так: с одной стороны, налицо был “кризис жанра”, и этот кризис назревал давно. Вычурные фэнтези “a-la Профессор” уже до чертиков надоели, всех достали бесконечные дописки “Конана” и апокрифы “Властелина колец”, жанр соскучился по сильной и прямодушной прозе, наполненной живыми чувствами и персонажами. Вообще в то время мало было трезвых мыслей: миры в романах фэнтези стали совсем уж картонными, а авторы прочно увязли где-то на полпути между божественным откровением и балаганным кривлянием.

Со времен Толкина и Говарда все привыкли относиться к миру фэнтези с определенным пиететом — магия, пророчества, великая миссия, героика и все такое. Сапковский был одним из первых, кто выстроил законы “тамошнего” мира по меркам мира нашего и населил его обыкновенными людьми. Это было неизбежно. И вообще сегодня налицо некая тяга к сближению разных жанров. Недаром в последнее время появляется все больше произведений “реалистического” склада, когда трудно определить, фэнтези это, история или криптоистория. Почитайте, например, такие вещи, как “Баудолино” Умберто Эко, “Ола” Андрея Валентинова, “Сердце Пармы” Алексея Иванова или “Американские боги” Нила Геймана, и вы поймете, о чем я говорю.

— Какая эпоха в нашей истории кажется вам самой “фэнтезийной”?

— В смысле — в русской истории? Да там одна эпоха “фэнтезийнее” другой. Тот же Валентинов это наглядно доказал в романе “Око силы”, когда проехался по революции и всему, что за нею последовало... Наверное, с точки зрения обывателя, неспециалиста, это — языческая Русь со всеми “полянами”, “древлянами”, а также богатырями, лешими и кикиморами. Но мало кто знает, что эта “былинная” история — не более чем имитация, лубок, придуманный в начале позапрошлого века несколькими талантливыми литераторами, а настоящие мифология и верования тех лет сегодня — полная загадка. Наши историки не могут даже сойтись в вопросе, кто был Рюрик и откуда он вообще взялся, а это реальный человек, чего уж говорить о мифах и сказаниях. Сколько было попыток написать “славянскую фэнтези”? Десятки, если не сот-

ни. А сколько удачных? Единицы. Да и те, мягко говоря, далеки от совершенства — на второй главе, как правило, весь запас кикимор и леших заканчивается, и начинается очередной дурацкий квест с не менее дурацким "славянским" колоритом в стиле "Камо грядеши, княже?"

Лично мне сейчас самым интересным представляется разгар татаро-монгольского нашествия, когда два народа уже практически смешались, реки крови схлынули, и было непонятно, что же дальше. Ведь есть мнение, что хан Мамай шел на Русь с мирными намерениями, на поселение. Недаром и спекулянты от науки вроде академика Фоменко, и мистификаторы типа Хольма ван Зайчика так активно в последнее время эксплуатируют эту тему. А если посмотреть на это дело с точки зрения автора фэнтези, так там столкнулись не только народы, но и их магия, верования, а значит — и боги этих двух народов. Хотя после Василия Яна там, мне кажется, ловить нечего, но кто знает...

— При написании фэнтези-произведений писатели часто обращаются не только к своей фантазии, но и к фэнтезийной традиции: классике жанра ("Властелин колец"), средневековым бестиариям, книгам о магии. Какие источники использовали вы?

— Всех источников не упомню — какие-то пособия и популярные издания по истории и мифологии, одежде, утвари тех веков, справочники, словари, Ле Гофф, Стринггольм, Хейзинга, "Старшая Эдда"... Без художественной литературы тоже не обошлось. Однозначно я не трогал только "Властелина" и короля Артура — и без того обе эти темы были заезжены до дыр. А вот "Волшебник Земноморья" Урсулы Ле Гуин, "Сломанный меч" Пола Андерсона, "Драконья погибель" Барбары Хэмбли, "Сага о Фафхрде и Сером Мышелове" Фрица Лейбера — да, это были книги, которые я в то время читал и перечитывал. Если напрячься, можно вспомнить еще "Планету риска" Вэнса, "Вавилон-17" и "Нову" Дилэни, но это совсем уже не фэнтези. "Использовать" я вряд ли их использовал, но какие-то мелочи (вроде "истинных имен" Ле Гуин), типажи, манеры, антураж, безусловно, я оттуда заимствовал.

— Вы пробовали силы не только в жанре фэнтези, но и в иронической НФ (цикл "Парк Пермского периода"). Чем привлекает каждое из этих направлений, в чем их преимущества?

— Тут в самом вопросе кроется ответ. Романы фэнтези, которые я пишу, — вещи довольно серьезные, несмотря на кажущуюся "легковесность" выбранного жанра. Может, кому-нибудь это покажется смешным, но это книги для вдумчивого чтения, в них много такого, что я выстрадал и осмыслил, и хочу сказать другим. Просто фэнтези позволяет разыграть такое действо, поместить героев в такие невероятные условия, когда раскрываются самые потаенные качества человеческой души. Я очень комфортно там себя чувствую, в этом мире, но я же не могу все время быть серьезным, мне, как Карлсону, порою хочется пошалить!

Так родился цикл "Парк Пермского периода" — комическая перверсия сериала X-Files в условиях российской глубинки. Только там, где Малдер и Скалли до ужаса серьезны, мои герои просто по-хорошему отвязны и смешны. Тем паче, у меня были достойные предшественники, такие как Кир Булычев с "Великим Гусляром" и Евгений Филенко с "Сагой о Тимофееве". Здесь совершенно другие правила и потому — другие возможности, вот и все.

— Каковы ваши читательские предпочтения?

— В последнее время я полюбил читать книги в жанре "магического реализма" — с удовольствием прочитываю каждую новую вещь Харуки Мураками, Милорада Павича и давно любимого Умберто Эко. Недавно открыл для себя Нила Геймана и Переса-Реверте, хотя последний, на мой взгляд, немного зануден. К сожалению, в фэнтези я не нашел за последние годы ничего нового, что бы мне понравилось, ни в западном, ни в отечественном. У нас в России есть пяток авторов с хорошим потенциалом, но что из них получится — еще вопрос.

В остальном же я довольно консервативен. Люблю книги, написанные хорошим языком, не терплю всяческой грязи и чернухи и ненавижу столь модный в последнее время мат на книжных страницах. Я считаю, что всегда можно написать: "Он грязно выругался", и это будет всем и каждому понятно, чем писать всякую гадость и оправдывать это авторской "честностью".

— Как вы относитесь к настольным и компьютерным играм? Во что играете?

— К настольным — никак: я люблю го, но там, где я сейчас живу, играть просто не с кем. А к компьютерным играм отношусь положительно, но всерьез не увлекаюсь — во-первых, слишком много тратится времени, во-вторых, все новые игры, какие мне попадались, на поверку оказывались все теми же старыми, только с более навороченной графикой; играть в них мне просто скучно. А вообще я люблю RPG и какие-нибудь нестандартные вещи, чем странее, тем лучше.

Из того, что мне по-настоящему запомнилось, могу назвать Thief — обе части, и System Shock 2 — поразительные игры, каждая из которых заложила целое направление в игровой индустрии, а также наших "Вангеров", которые, к сожаленью, так и остались курьезным артефактом. Из более новых понравились Wizardry 8 и Arcanum: в первой были изумительные по красоте бои, во второй — не менее изумительный сюжет. Плюс, конечно, не могу не вспомнить Might & Magic VII и незабвенных третьих "Героев", которые, если подумать, в сумме сожрали у меня столько рабочего времени, что я мог бы написать заместо этого какой-нибудь новый роман. Так что на сегодня моя любимая игрушка — это Microsoft Word.

— А из кинофантастики что для вас стало событием в последнее время?

— "Властелин колец", безотносительно того, какую часть выбирать. Все остальное, с моей точки зрения, в последние годы даже рядом не стояло. Даже новые "Звездные войны", даже "Матрица", не говоря уже о всяких запасных терминаторах.

— Что вы пишете сейчас? В каком направлении собираетесь работать дальше?

— Сейчас я заканчиваю последнюю часть "Лиса", то, что раньше выходило под названием "Руны Судьбы". Теперь это будет "дополнено" такой же по объему второй половиной и выйдет, наверное, одной книгой. Затем, думаю, от фэнтези я немного отойду. Есть у меня на прицеле два проекта, первый — роман-притча о Последней Битве, и второй — фантастический детектив в стиле ретро. За какой из них возьмусь — покажет время. Кроме того, нельзя исключать, что к лету возникнут новые идеи и новые планы. В Сети вот-вот должна появиться моя персональная страничка, на которой я планирую выложить кое-какие свои нефантастические произведения, а также — наиболее интересные рассказы молодых авторов, из тех, что попадают в мои руки. Так что жизнь снова помаленьку становится интересной.

— Что бы вы пожелали читателям "Мира фантастики"?

— Не только читателям журнала, но и всем читателям, как всегда, желаю мира, терпимости, здравого смысла и доброй фантастики, то есть всего того, что нам так сильно не хватает в нынешнее время. И не бойтесь быть собой. Один знакомый как-то мне сказал, что фантастику он не читает, поскольку, как он выразился, "переболел ею еще в седьмом классе". Так вот, могу вас успокоить: если вы купили и читаете этот журнал, у вас — хроническая форма. И она заразна. Стопудово.

Досье: Дмитрий Скирюк

Дмитрий родился в 1969 году в городе Березники. После армии окончил Пермский Государственный университет. Гидробиолог, но за десять лет жизни в условиях кризиса сменил множество работ — был электриком, фотографом, редактором в издательстве, продавцом книг, ихтиологом, два года работал инспектором рыбоохраны на Чукотке. При этом не переставал писать, участвовал в деятельности клубов любителей фантастики, входил в редколлегию журнала "Лавка фантастики".

Печататься Дмитрий начал в 2000 году. Первый же роман, "Осенний лис", попал в номинационный список сразу нескольких литературных премий и был удостоен "Лучшего дебюта" на фестивале "Звездный мост". Через год дилогия "Драконовы сны" принесла автору "серебро" в номинации "Лучшее продолжение". Ныне у Дмитрия Скирюка вышло в свет восемь книг, а его рассказы и повести издаются в сборниках и периодике.

Писатель живет в Пермской области. Он не состоит ни в каких литературных группировках или организациях, сам себя считает литературным самоучкой и к писательскому процессу относится без лишней суеты и торопливости.

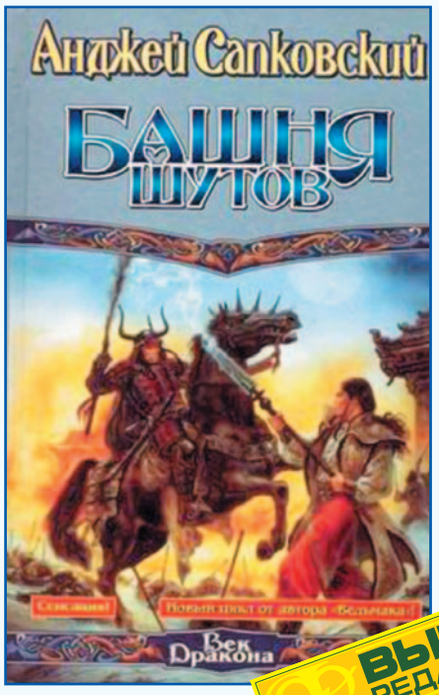
КНИГИ МЕСЯЦА

Свежие впечатления наших постоянных авторов о книгах в жанре фантастики и фэнтези, выпущенных российскими издательствами за последние месяцы.

Конец света не наступил, но было весело

АНДЖЕЙ САПКОВСКИЙ
БАШНЯ ШУТОВ

Роман. — Пер. с пол. Е.П. Вайсборта — М.: АСТ, "Ермак", 2004. — серия "Век Дракона" — 30000 экз.



ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Наконец-то на русском языке вышла долгожданная книга Анджея Сапковского, открывающая новый цикл польского мастера. Относится ли "Башня Шутов" к "чистому" фэнтези? Скорее, это фэнтези с элементами истории или альтернативная история с элементами фэнтези. Действие романа разворачивается в средневековой Восточной Европе, на дворе — середина тридцатых годов 15 века. А значит, в самом разгаре гуситское восстание.

Напомню, что причиной гуситских войн (1419-1435 годы) стали идеи Яна Гуса о реформирования церкви, которые сама церковь, разумеется, посчитала еретическими. Самого Гуса сожгли, из-за чего и начались первые волнения его сторонников. В итоге гуситы захватили всю власть в Чехии, и, фактически, противопоставили себя остальной католической Европе.

На фоне этих событий и начинается роман. Мы знакомимся с молодым, талантливым и весьма легкомысленным лекарем из хорошей семьи со связями. История начинается с того, что этот юноша по имени Рейневан наставляет рога рыцарю, раненому в одном из крестовых антигуситских походов. К несчастью для парня, братья рыцаря застают его на месте... хм, преступления. Рейневану приходится ретироваться, вскоре оказывается, что он с потрясающей скоростью умеет наживать врагов, так что его приключения обещают быть крайне интересными. Хотя, само собой, и без друзей не обойдется.

Со временем, читатель понимает, что не все так просто, как кажется на первый взгляд. Что в мире Сапковского существует магия, хотя ее немного, что гуситские войны не останутся лишь фоном, и что причины злоключений Рейневана несколько глубже, чем флирт с чужой женой. Чего только ни выпадет на долю юноши — и встреча с ведьмами, и участие в изгнании злого духа, и посещение пресловутой Башни Шутов, как назывались в средние века больницы для умалишенных.

Вряд ли этой книге удастся избежать сравнения со сверхпопулярным циклом про ведьмака Геральта. Но эти произведения трудно сопоставить — слишком уж они разные. Единственное, что досталось роману от старого цикла — это великолепный язык автора, не уступающий ему перевод, мрачная ирония и невероятная увлекательность, не дающая оторваться от книги.

"Башня Шутов" по стилю повествования походит на авантюрный роман, но в жестоких средневековых реалиях. Пан Анджей практически не делает героям уступок (если поиски недостатков все же необходимы, отмечу: на протяжении одной книги уж слишком часто расстаются и вновь встречаются).

А вот русское издание "Башни Шутов" не обошлось без ложки дегтя. Подкачало оформление. В первую очередь, бросается в глаза иллюстрация на обложке — какое отношение изображенные на ней личности имеют к событиям в книге, понять не удалось.

Если вы любите историю и фэнтези, если вам нравятся жесткие и реалистические произведения, если вам интересно, какими были бы Средние века, существуй магия на самом деле, то эта книга, безусловно, для вас.

Что ж, Сапковский успешно подтвердил свое право называться одним из лучших авторов фэнтези. Хотя стоило ли сомневаться?

СЮЖЕТ	10
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	10
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6
ПЕРЕВОД	9
ОЦЕНКА МФ	9

Дмитрий Злотницкий

Избранные сочинения

ЕЛЕНА ХАЕЦКАЯ
СИНИЕ СТРЕКОЗЫ ВАВИЛОНА

Собрание сочинений. Том 1 — СПб.: Северо-Запад; М.: Терра — Книжный клуб, 2004 — 528 стр.

Итак, свершилось! Елена Хаецкая, самый необычный из отечественных фантастов, дебютировавших в 1990-е годы, удостоилась пятитомного собрания сочинений. Первая из всего своего поколения, раньше, чем сверхпопулярные Сергей Лукьяненко и Ник Перумов, Олди и Дяченко. Может быть, именно потому, что написано Хаецкой не так уж много: в эти тома укладывается почти половина произведений, вышедших из-под ее пера.

Как правило, собрание "избранного" подводит черту под неким этапом в творчестве автора. Это случай — не исключение. Однако многие произведения впервые печатаются тут в авторской редакции. В частности, цикл повестей "Синие стрекозы Вавилона", давшие название первому тому, впервые выходят под одной обложкой. Странный город, с котором древнеассирийские реалии причудливо смешались с современными питерскими, знаком читателям по роману "Вавилонские хроники" (он же "Вавилон-2003"). Здесь прекрасно уживаются дворы-колодцы и зиккураты, телевышки и бараки рабов, танки и боевые колесницы. Однако "Синие стрекозы" гораздо серьезнее, чем полупародийные "Вавилонские хроники". Хаецкая поднимает в этом цикле целый ряд сложных философских вопросов.

Что такое грех и спасение? В чем заключается святость? Может ли любовь оказаться сильнее смерти? Ответы, которые предлагает автор, настолько далеки от ожидаемого, что принять их подчас очень нелегко...

Увы, собрание сочинений далеко не полно. Многие популярные повести и романы Хаецкой, отмеченные премиями, в этот пятитомник не вошли. Не будет тут ни “Вавилонских хроник”, ни долгожданного “Анахрона” с продолжением, ни “Лангедокского цикла”, ни “Мракобеса” и “Странствий Феодула”... Права на все эти тексты, давно и заслуженно ценимые любителями фантастики, в данный момент принадлежат другим издательствам. Нам предлагают произведения, написанные либо в первой половине 90-х, либо совсем недавно. Плюс избранные статьи Хаецкой, часть которых уже публиковалась в журнале “Питерbook”. С одной стороны такая неполнота, конечно, огорчает. Если уж ставить на полку собрание сочинений, то такое, куда вошли бы все основные вещи писателя. С другой стороны, может быть, по-своему это и неплохо. Если первые пять томов будут пользоваться устойчивым спросом, у издателей появится стимул выпустить в рамках собрания сочинений еще пару-тройку книг. И в случае с Еленой Хаецкой им не придется долго ломать голову, чем именно заполнить дополнительные тома.

СЮЖЕТ	7
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	10
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ОЦЕНКА МФ	9

Василий Владимирский

Страшно и обидно

КЛАРК ЭШТОН СМИТ
ЗАТЕРЯННЫЕ МИРЫ

Роман. — М.: АСТ, “Ермак”, 2004 — серия “Толкин. Предшественники” — 733 стр. — 5000 экз.

Свершилось. В России в отвратительно оформленной серии “Толкин. Предшественники” издали, наверное, последнего из неизвестных у нас классиков американской фэнтезийной литературы — Кларка Эштона Смита (1893-1961). Критики и ценители ставят его в один ряд с Робертом Говардом, создателем “Конана”, и Говардом Филлипсом Лавкрафтом, автором легендарных “Мифов Ктулху”. Кстати, с последним К. Э. Смит даже вел активную переписку. Как-то раз маэстро, который, кроме всего прочего, был еще и талантливым скульптором, создал статую Азатота, одного из жутких порождений фантазий Г. Ф. Лавкрафта.

С ранних лет К. Э. Смит начал писать стихи, опубликовав первое из них еще в 1910 году. Первое же его прозаическое произведение появилось в печати лишь через двадцать лет — в 1930. За последующие шесть лет он успел создать около сотни рассказов и ужасных историй. А потом внезапно бросил писать. Есть мнение, что он, разочаровавшись в вере и боге, просто не мог больше написать ни строчки.

Второе его рождение произошло через уже после его смерти. В 70-х годах прошлого века его труды были собраны в несколько тематических сборников известным писателем Лином Картером и другими. И это издание было с восторгом встречено критиками.

В пухлый томик, изданный “АСТ” вместе с “Ермаком”, вошли практически все основные циклы К. Э. Смит. В нем опубликованы “Аверуан”, “Гиперборея”, “Зотика”, “Марс” и “Затерянные миры”. Причем, несмотря на то, что переводчики в книжке не очень-то известные, за исключением, может быть, Сергея Федотова, перевод получился хорошим. Во всяком случае, составить впечатление о творчестве этого выдающегося писателя ныне стало возможным.

Поскольку К. Э. Смит ненавидел весь род людской, рассказы его пропитаны гневом, раздражением и злобой. В своих произведениях он раз за разом находит способы унизить, оскорбить и откровенно высмеять своих соотечественников. На фоне жутковатых рассказов разворачиваются трагические истории персонажей, которые, несмотря на благородные порывы, зачастую оказываются негодяями. Автор наглядно демонстрирует порочность homo sapiens.

И все же, несмотря на это, он напоминает, что, даже среди низкого, подлого и недалеко отошедшего, по своей сути, от животного состояния человечества порой попадаются счастливые исключения. Это люди, способные с честью пройти через все, что им назначено судьбою. Они борются с ужасами некромантии, древними богами и демонами, и иногда даже побеждают!

Сочный метафорический язык К. Э. Смита и практически полное отсутствие диалогов создают специфическое ощущение. Порой, читая его труды, становится не только страшно, но и очень обидно.

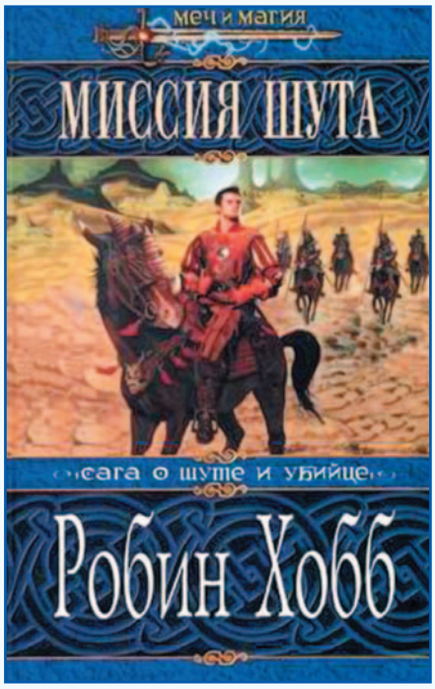
СЮЖЕТ	10
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	4
ПЕРЕВОД	9
ОЦЕНКА МФ	9

Сергей Неграш

Возвращение убийцы

РОБИН ХОББ
МИССИЯ ШУТА

Роман — М.: “Эксмо”, 2004. — серия “Меч и Магия” — 9000 экз.



Робин Хобб известна как один из самых самобытных авторов фэнтези. Популярность Хобб принес цикл о королевском убийце Фитце, затем последовало продолжение, но не прямое (действие происходило в том же мире, но с иными героями и в другой части света). А новая трилогия, первой частью которой является “Миссия Шута”, вновь возвращает читателей к Изменяющему, к Фитцу.

Прошло пятнадцать лет с тех пор, как благодаря королю Верити и Фитцу удалось прекратить набеги пиратов на Шесть Герцогств. Страной правит жена Верити, Кеттрикен, подрастает наследник... А Фитц живет жизнью простого крестьянина, почти отшельника, и почти никому из тех, кто знал его, как незаконного племянника Верити, не известно даже то, что он жив...

Как мы оцениваем книги

Мы оцениваем каждое издание по десятибалльной шкале. Оценка складывается из следующих критериев:

- ***Сюжет*** — то, насколько захватывает повествование, насколько непредсказуем сюжет.
- ***Мир*** — то, насколько глубоко проработан авторский мир, насколько он интересен и оригинален. Для книги из крупного цикла, посвященного одному миру, оценивается интересность и новизна, привносимая данным произведением в образ описываемого мира.
- ***Персонажи*** — то, насколько удались образы героев книги, насколько они продуманы, насколько логично их поведение.
- ***Стиль*** — авторский язык и манера изложения; все те элементы авторского мастерства, которые не описывают три предыдущих критерия.
- ***Качество издания*** — то, насколько книгу приятно держать в руках и листать. На это влияют и внешний вид, и иллюстрации, и полиграфия.

Для переводных изданий мы также оцениваем качество ***перевода***.

Рассказывая новую историю, Хобб не окунает читателя в действие с первых же страниц. Наоборот, повествование течет неспешно, автор позволяет нам глубже заглянуть внутрь персонажей. Недаром Хобб славится психологичной достоверностью своих героев. Именно проработка характеров компенсирует недостаток событийности, который, впрочем, присутствует только в первой половине книги. По большому счету, в “Миссии Шута” по началу есть лишь одна сюжетная линия Фитца, разбавляемая его воспоминаниями и рассказами его старых друзей.

Первые главы книги напоминают возвращение домой: ты вновь встречаешься со старыми друзьями. Ненавязчиво, между строк, Хобб знакомит нас с изменившимся миром, постепенно начинает нарастать интрига.

Впрочем, чего-то абсолютно нового и оригинального, как в трилогии о “Живых Кораблях”, я в “Миссии Шута” не углядел. Но и на простую попытку заработать денег на продолжении популярного сериала не похоже. Слишком много эмоций вызывают написанные Хобб строки, чтобы занести “Миссию Шута” в ряды пусть качественных, но, в общем, то необязательных продолжений. Какие, к сожалению, сейчас в фэнтези не редкость. Тем более, что сюрпризы, вполне вероятно, ожидают нас в следующих книгах, где должны появиться персонажи не только из трилогии о Видящих, но и из тех самых “Живых Кораблей”.

“Миссию Шута”, как и предыдущие книги Хобб, можно смело отнести к числу лучших современных произведений фэнтези. Эта книга великолепно сочетает в себе реалистичность (насколько реалистичными вообще могут быть книги этого жанра) с блестящей фантазией автора. Если вы любите фэнтези или, тем более, являетесь поклонником других книг Хобб, не советую пропускать этот роман.

СЮЖЕТ	8
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	10
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	8
ОЦЕНКА МФ	9

Дмитрий Злотницкий

Назад в будущее

АЛЕКСЕЙ ИВАНОВ
КОРАБЛИ И ГАЛАКТИКА

Роман, повести. — М.: АСТ; Транзиткнига, 2004. — серия “Звездный лабиринт” — 384 стр. — 8000 экз.

Славу (или, по крайней мере, популярность) Алексею Иванову принесли две книги, вышедшие в 2003 году: “Географ глобус пропил” и “Чердынь — царица гор”. Первая вещь — не фантастическая вовсе, вторая — имеющая отношение скорее к жанру исторического романа, чем к НФ. Однако свой путь в литературу пермский писатель начал еще в конце восьмидесятых. Именно тогда он вместе с Сергеем Лукьяненко и Владимиром “Вохой” Васильевым принял участие в одном из знаменитых Дубултовских семинаров. Чуть позже, в начале девяностых, состоялся его дебют в журнале “Уральский следопыт”. За несколько лет в периодике

было опубликовано две его повести и роман, после чего Алексей Иванов замолчал на десять лет.

Сборник “Корабли и Галактика” включает практически все фантастические произведения, написанные автором в начале литературной карьеры. Заглавный роман книги отдаленно напоминает сценарий полнометражного анимационного фильма вроде французских “Детей дождя”. Яркий до аляповатости, почти гротескный мир, где космическая крепость может быть сложена из кирпича, а на поиски одного бунтовщика отправляют “триста шесть патрульных групп, насчитывающих восемьсот двадцать два трансгалактических броненосца-носителя, двести восемьдесят три сверхтяжелых фрегата, вооруженных планетарными аннигиляторами, пятьсот сорок сторожевых станций... четыре космических цитадели высшей защиты и двадцать пять тысяч сорок боевых модулей”, хорошо смотрелся бы на широком экране. Местами пафосный, местами сентиментальный сюжет, романтика бескомпромиссной борьбы за свободу, за право человека самому выбирать свою судьбу и вести к звездам космические корабли... Для молодой фантастики начала 90-х все это было очень характерно.

В блестящей повести “Охота на “Большую Медведицу” Алексей Иванов предлагает взглянуть на эту “бескомпромиссность” совсем под другим углом. Увлекшиеся ролью борцов за справедливость, подростки, путешествующие на космическом корабле вместе с родителями, становятся причиной гибели невинных людей. Увлекательная игра приводит к кровавой развязке. Начавшись, как подростковая повесть в стиле Кира Булычева, “Охота...” оборачивается высокой трагедией. В свое время эта вещь вызвала в фэндоме множество противоречивых откликов. Одни восхищались смелостью автора, другие были возмущены эклектикой, недопустимым, с их точки зрения, смешением стилей. В следующей повести, “Земля-сортировочная”, Алексей Иванов пошел на еще более смелый эксперимент. Перед нами полная иронии история о вторжении пришельцев в маленький провинциальный городок, написанная от лица подростка, принявшего самое активное участие в этих событиях. Каждую главу сопровождает пародийный постскриптум, написанный языком школьного сочинения. К сожалению, из нового варианта предисловия к повести исчезла ссылка на авторов, чьи произведения откровенно пародирует Иванов — Александра Мирера (с романом “Дом скитальцев”) и Владислава Крапивина. Впрочем, квалифицированный читатель и сам быстро разберется, откуда тут ноги растут.

Отойдя в 1990-х от литературы, Алексей Иванов надолго выпал из поля зрения любителей фантастики. Однако выход романа “Сердце пармы”, где автор на полную катушку использует фантастический прием, а теперь и этого сборника, внушает определенный оптимизм. Кто знает, может быть, возвращение Иванова к фантастике еще состоится — на новом качественном уровне, разумеется? В самом деле, почему бы и нет — с его-то тягой к творческим экспериментам?

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ОЦЕНКА МФ	8

Василий Владимирский

Пишите письма, ваше величество!

ВАДИМ СУХАЧЕВСКИЙ
ЗАВЕЩАНИЕ ИМПЕРАТОРА

Роман — М.: Гелеос, 2003 — серия “Тайна” — 364 стр. — 5000 экз.

О цикле романов Вадима Сухачевского вы можете прочесть в разделе “Книжный ряд”: это одна из новейших литературных серий жанра альтернативной истории, которой посвящен нынешний номер “Мира фантастики”.

“Завещание императора” — заглавный ро-

ман сериала, впервые изданный в 2000 году под названием “Тайна” (впоследствии “Тайна” стала именем всего книжного цикла). Под “тайной” разумеется не семейный секрет венценосных Романовых, а “Великая тайна человечества”, уходящая корнями в события из земной жизни Спасителя. Хранители “Тайны” всегда оказываются в центре переворотных моментов истории, будь то Франция седьмого века или Россия на переломе 19 и 20 столетий (место и время действия нашего романа).

Главный герой, лейтенант военно-морского флота Российской империи Борис фон Штраубе, попадает в водоворот загадочных событий, происходящих в зимнем Петербурге и отдающих настоящей мистикой.

Великосветские рауты и оргии декадентствующей молодежи, первые шаги синематографа и несмелые действия реакционного правительства, продажная языкастая журналистика и биржевая игра, козни тайной службы и кокаин — такие причудливые компоненты обрамляют главную сюжетную линию. А в центре нее — письмо-завещание, написанное императором Павлом незадолго до смерти, с повелением распечатать конверт тому монарху, который будет править Россией при наступлении двадцатого века. Николай II, не догадывающийся о своей будущей канонизации, вскроет письмо в окружении десятков знатных вельмож, пробежит глазами текст и бросит бумагу в огонь со словами: “Однако это ужасно, господа!”.

О содержании записки императора Павла и будут гадать герои на протяжении всей книги. Конечно же, старое письмо, оказавшееся в огне, хранило ту самую Великую тайну, которой посвящен цикл Сухачевского.

Автор книги хорошо знаком с русской историей времен Николая Александровича — на страницах романа нам встретятся реальные личности, а все герои используют в языке лексику и обороты, характерные для тогдашней России. Художественный текст перемежается текстом “документов”: газетных вырезок, министерской перепиской, агентурными сообщениями.

Мистический детектив с элементами альтернативной истории — так я классифицировал бы труд Сухачевского, если бы от меня потребовали педантичности. Детектив, который в итоге так и не раскроет своей Тайны. Иначе о чем писать другие романы цикла?

СЮЖЕТ	7	ОЦЕНКА МФ 8
ПЕРСОНАЖИ	8	
СТИЛЬ	10	
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7	

Николай Пегасов

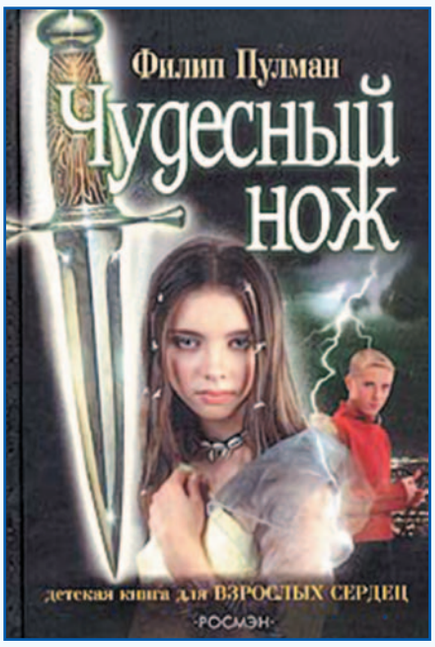
Сумрачная атмосфера трех миров

ФИЛИПП ПУЛМАН
ЧУДЕСНЫЙ НОЖ

Роман. — М.: Росмэн, 2004 — Трилогия “Темные начала” — 414 стр. — 100000 экз.

Мы уже писали о книге Филипа Пулмана “Северное сияние”, открывающей всемирно известную трилогию “Темные начала” (His Dark Materials). Издательство “Росмэн” порадовало выпуском продолжения этой интересной серии.

На языке оригинала трилогия давно окончена, и последняя ее книга была удостоена в



2001 году престижной премии *Whitbread Book of the Year* (литературная премия, выражающая суждения наиболее привередливых британских критиков и читателей). Причем стала первой *детской* книгой, получившей эту премию. Сейчас Пулман является одним из наиболее титулованных детских писателей в мире. В России мы читаем его книги всего-то с двухлетним отставанием.

Немного о сюжете “Чудесного ножа”. События, начатые в сумрачном мире почти стимпанковского Оксфорда, становятся почти глобальными. Действие происходит сразу в нескольких мирах — нашем, куда Лира попадает сквозь открытое Чудесным ножом окно; уже знакомом читателю мире Лиры, в котором продолжается противоборство Ведьм, Церкви, Мисс Колтер и остальных сил. И в мире детей, где призраки, освобожденные древними алхимиками, уничтожают всех взрослых, выпивая их души. Начиная читать, думаешь, что из-за этой глобальности действие будет разворачиваться медленно — ведь сколько автору нужно рассказать! Но Пулман демонстрирует совершенно неожиданный стиль повествования — он отказывается от лакомых, интересных подробностей, и погружает героев и читателей в непрерывное действие, предпочитая второстепенному главное.

Ритм этого действия, поначалу довольно бледного, постепенно нарастает, и всю вторую половину книги читатель “проглатывает”, не останавливаясь. Под конец, когда сводятся воедино несколько сюжетных линий, заданных в первом томе и возникающих во втором, темп событий настолько стремительный, что оторваться от чтения просто невозможно.

Впечатление: книга, сама по себе интересная как захватывающее приключение, на деле гораздо серьезнее, чем сюжетный роман для детей. Первая часть трилогии была своеобразным введением во вселенную, в начинающиеся события, и по ней трудно было судить о сути происходящего, о распределении сил. Вселенная была хороша своей атмосферой, реалистичностью, отсутствием сюсюканья и политкорректности, а также образностью автора, способного использовать тот или иной известный фантастический архетип органично и естественно.

Вторая часть — это уже другая книга, отличная от первой не только стилем, но и сутью. Да, структура повествования здесь такая же — от медленного к быстрому, и сумрачная атмосфера царит во всех трех мирах. Но существенное отличие этой книги от первой состоит в ее куда более мистическом и сказочном характере (при этом реализм повествования не теряется).

Происходящее наполняется смыслом, который поначалу даже слегка удивляет — складывается впечатление, что автор замахнулся на слишком многое. Он обращается к таким мироосновам, как Создатель, его роль

и отношение к созданному; к воинству ангелов, противоборству света и тьмы не в абстрактных категориях, а во вполне конкретных героях, их поступках и целях.

“Разве это темы для детской книги?”, — возможно, спросят некоторые. Во-первых, Пулман пишет далеко не детскую книгу. Одним из важных признаков качества в современной детской литературе является ее конвертируемость во “взрослую”. То есть по-настоящему хорошая детская литература является чтением двуслойным: ребенок увидит в книге одно, а взрослый — совсем другое. Во-вторых, дети, возможно, даже более взрослых нуждаются в литературе духовного характера. Причем не в морализаторстве, не в указании на то, где добро и где зло. А в неоднозначных сюжетах, из которых каждый ребенок сделает эти выводы самостоятельно.

Говоря о стиле изложения, следует отметить единственный, пожалуй, ощутимый недостаток книги. Героям все очень легко дается. Все линии сходятся на них сами собой, им не приходится делать почти никакого выбора, и решающие, переломные моменты решаются в сказочной манере, хоть и поданы весьма реалистично. Но это можно объяснить тем, что книга все же, в первую очередь, подростковая, и что это дань традиции, жанровая философия.

Если давать книге общую оценку, я бы не поставил ее рядом ни с Толкиным (как принято писать во многих журналах), ни с другими классиками фантастики. Несмотря на достоинства, это отличная, но пока не жанрообразующая книга. Гарри Поттер, художественно и духовно куда более слабый, в этом аспекте сделал больше. Однако не стоит судить поспешно, не дочитав трилогию до конца. Ибо накал духовной борьбы во второй части заметно выше, чем в первой. И кто знает, чем явится для российского читателя третья, ставшая за рубежом “Книгой года”.

Читателю остается гадать, чем завершится грандиозное действие (если, конечно, он не решится прочесть окончание по-английски). Хочется надеяться, что издание третьей книги (“Янтарная подзорная труба”, Amber Spyglass) не за горами, и не придется еще полгода ждать ее выхода на русском языке.

Отдельно о переводе. Он выполнен на высоком уровне, и вполне передает атмосферу и стилистику оригинала.

СЮЖЕТ	8	ОЦЕНКА МФ 8
МИР	8	
ПЕРСОНАЖИ	7	
СТИЛЬ	7	
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6	
ПЕРЕВОД	7	

Антон Карелин

А виной всему бродячий музыкант

ГАЙ ГЭВРИЕЛ КЕЙ
ТИГАНА

Роман. — М.: Эксмо, 2004 — серия “Меч и Магия” — 5100 экз.

Роман “Тигана” канадского писателя Гая Гэвриеля Кея, известного в России в первую очередь по трилогии “Гобелены Фьоновара”, очень сильно отличается от обычных фэнтезийных произведений. Ибо это, на самом деле, нечто особенное. Здесь его все присущие жанру традиционные элементы. Добро и Зло в очередной раз вступают в кровавое противоборство. И искушенный читатель уже заранее знает, чем все закончится. Вот только есть одно “но”, то, что не дает покоя до самых последних страниц книги. Дело в том, что автор — тонкий психолог — умудряется показать сражение великих сил совсем не так, как мы привыкли видеть на страницах других писателей. Поскольку здесь отнюдь не только положительные герои кажутся человечными, но и отрицательные. Более того, судьбы злодеев порой даже вызывают сочувствие.

Мстя за гибель любимого сына, чародей Брандин Игратский не только завоевывает страну Тигану, но и делает так, чтобы ее жители забыли о самом существовании своего королевства. Но вот проходит восемнадцать лет, и происходит то, что и должно было рано или поздно случиться. Планы Брандина нарушены. А виной всему бродячий музыкант Дэвин, которого на похоронах знатного вельможи втянули в заговор. С этого-то, собственно, и начинаются приключения Дэвина и его товарищей, во время которых ему предстоит возродить Тигану.

Тщательно выписанный мир и образы не просто поражают воображение, но еще иногда и заставляют задуматься о том, что собой в действительности представляют Добро и Зло, Тьма и Свет. Пожалуй, мне известно всего лишь два произведения, с которыми можно сравнить эту книгу. Это сериал “Песнь Льда и Огня” Джорджа Мартина и цикл Робина Хобба про королевского убийцу. В них, как и в “Тигане”, на фоне волшебных событий показаны жизни настоящих людей, которые по своей сути не являются ни добрыми, ни злыми. К сожалению, более подобной литературы в жанре мне не встречалось. Так что, как мне кажется, все-таки не зря этот роман Гая Гэвриеля Кея номинировали на Всемирную премию фэнтези в 1991 году.

Хочется верить, что переизданием романа “Тигана” издательство “Эксмо” не ограничится. И в России все-таки будут выпущены еще три книги, действие которых происходит в этом же мире. Кроме “Тиганы”, в цикл входят “Песня для Арбонна” и дилогия “Сарантинская мозаика”, состоящая из романов “Приплыв в Сарантийю” и “Имперский Лорд”.

СЮЖЕТ	9	ОЦЕНКА МФ 8
МИР	10	
ПЕРСОНАЖИ	10	
СТИЛЬ	10	
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8	
ПЕРЕВОД	8	

Сергей Неграш

Миллион приключений курносой Алисы

КИР БУЛЫЧЕВ

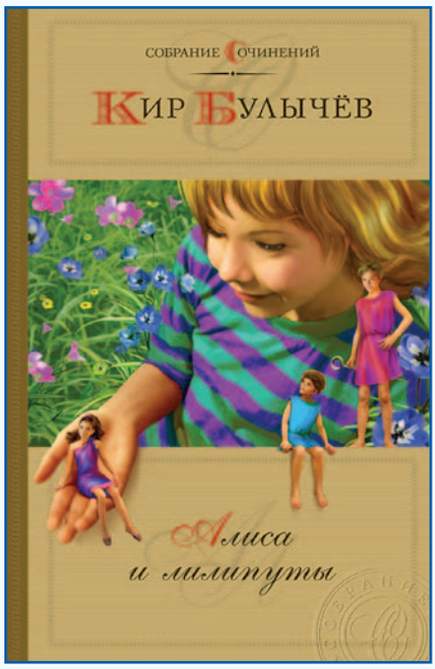
АЛИСА И ЛИЛИПУТЫ	АЛИСА И КРЕСТОНОСЦЫ
Роман. — М.: “Олма-Пресс”, 2004. — серия “Собрание сочинений детское” — 448 стр.	Роман. — М.: “Олма-Пресс”, 2004. — серия “Собрание сочинений детское” — 480 стр.

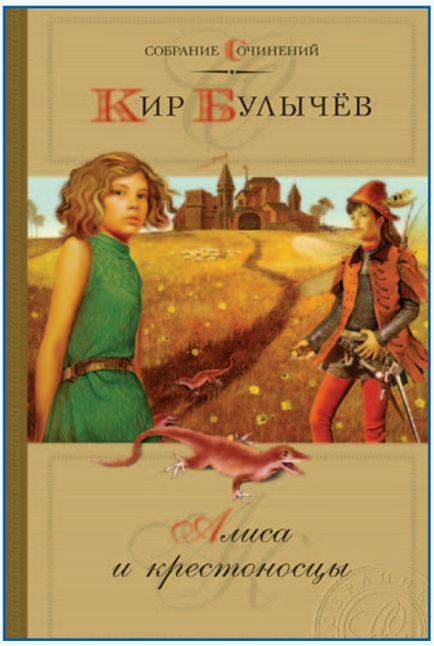
Серия романов Кира Булычева про Алису по праву занимает отдельную нишу в нашей фантастике (как и в нашей детской литературе). Очаровательная Алиса успела полюбиться уже трем поколениям читателей. Причем взрослые читают книги почти с той же регулярностью, что и дети.

Меня всегда интересовало объяснение этого феномена. Перечитав серию заново, я убедился, что привлекательность простецкого стиля и непосредственных героев, космически-общедоступного антуража в извечных сюжетных противостояниях доброго и злого ничуть не уменьшилось со временем.

Впрочем, не все так радужно. Опасаясь оскорбить чувства поклонников Булычева, я хочу заметить, что время его книг — это время застойно-перестроечного СССР. Сейчас они уже не совпадают по ритму, по интересности и актуальности с желаниями и мыслями большинства подростков. То есть современному ребенку Булычев будет менее интересен, чем Гарри Поттер. Тогда как взрослому — зачастую наоборот.

С одной стороны, это неизбежно даже для хороших книг, с другой — хорошо, что такие книги переиздаются — потому что одного





Поттера и вообще одной лишь западной литературы с ее менталитетом и культурой для наших детей явно недостаточно.

Первая книга включает четыре фантастические повести: “Узники Ямагири-мару”, “Конец Атлантиды”, “Подземная лодка” и “Война с лилипутами”. Это не “Миллион приключений” и не “Девочка с земли”, но “Конец Атлантиды” и “Узники Ямагири-мару” также являются одними из лучших повестей об Алисе.

Вторая книга содержит повести “Гай-до”, “Город без памяти”, “Алиса и крестоносцы” и “Опасные сказки”. “Гай-до” известен старшему поколению по публикациям в “Пионерской правде” — как первый эксперимент интерактивного написания фантастики в нашей стране. Пионеры писали Булычеву, как бы они хотели, чтобы развивался дальнейший сюжет повести, а автор сводил пожелания читателей воедино. Я был одним из таких читателей, хоть письма и не написал. А “Город без памяти”, пожалуй, почти достигает уровня упомянутых двух лучших повестей об Алисе и ее друзьях.

СЮЖЕТ	6
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **7**

Антон Карелин

Ящик с интеллектом

ШОН УИЛЬЯМС И ШЕЙН ДИКС

БЛУДНОЕ СОЛНЦЕ. ВО СЛАВУ СОЛНЦА. ПРИШЕСТВИЕ МРАКА

Романы. — Пер. с англ. В. Гольдича, И. Оганесовой. — М.: АСТ; Ермак, 2003. — серия “Золотая Библиотека Фантастики” — 8000 экз.

Когда берешь томик с трилогией Уильямса и Дикса, первое, что бросается в глаза — это, конечно, объем книги. Еще у нас есть многообещающие отзывы зарубежных изданий о произведении этих авторов. Ведь одно дело — простые рекламные слоганы, и совсем другое — положительные оценки критиков.

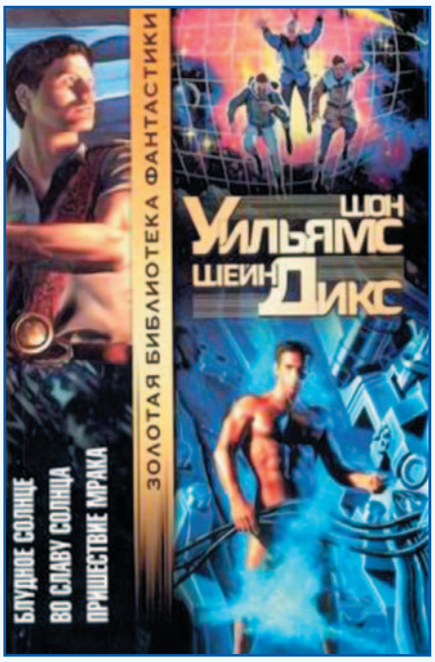
Действие трилогии разворачивается в далеком, очень далеком будущем — где-то через пятьсот тысяч лет. Человечество не просто сумело выйти в космос, но и заселило всю галактику. Об иных формах жизни ничего не известно. Впрочем, и само Человечество уже сложно назвать единым народом: разные условия жизни привели к эволюции и, соответственно, разделению единой расы. Существует много народов, называемых кастами, совершенно непохожих друг на друга, как внешне, так и по убеждениям. Правда, в галактике царит относительный покой, по крайней мере, крупные конфликты весьма редки. Интересно, что о своем происхождении, как и о большей части событий древности, Человечество благополучно забыло.

Главная героиня всех трех книг — агент разведки крупного государства Содружества Империй Морган Рош. Ее отправляют в простую, на первый взгляд, курьерскую миссию. Но доставка экспериментального искусственного интеллекта по прозвищу Ящик, оказывается, как это обычно бывает, крайне необычной. Лишь благодаря таинственному и практически непобедимому воину, ничего не помнящему о себе, кроме имени “Адони Кейн”, ей удается пережить первое нападение.

У каждого происходящего события, оказывается, существует несколько объяснений. Планы разных государств и личностей переплетаются, создавая причудливую картину. А Человечеству тем временем угрожает враг, мотивы которого неясны — воины, очень похожие на Кейна. Само собой, именно Рош и нескольким присоединившимся к ней весьма неординарным личностям предстоит сыграть решающую роль в развитии конфликта.

Это история о верности и многоходовых комбинациях, о выборе и целеустремленности, о невероятных приключениях и тайнах, но, главное — о людях.

Трилогия вряд ли может претендовать на звание шедевра, однако ей есть, что предъявить даже самым взыскательным читателям. Захватывающая история с элементами детектива занимательна, а взгляд писателей на будущее Человечества достаточно необычен, но, пожалуй, вполне реалистичен. В книгах читатель вряд ли обнаружит глубокие философские идеи, разве что время от времени будут проскальзывать мысли о сущности homo sapiens и пределах его развития.



Получившийся у авторов мир ярок и своеобразен, герои похожи на живых людей, сюжет напряженный и изобилующий неожиданными ходами. Уильямсу и Диксу удается поддерживать постоянный интерес к повествованию, интрига не ослабевает до последней страницы. А что еще нужно любителю фантастики от книги?

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ПЕРЕВОД	7

ОЦЕНКА МФ **7**

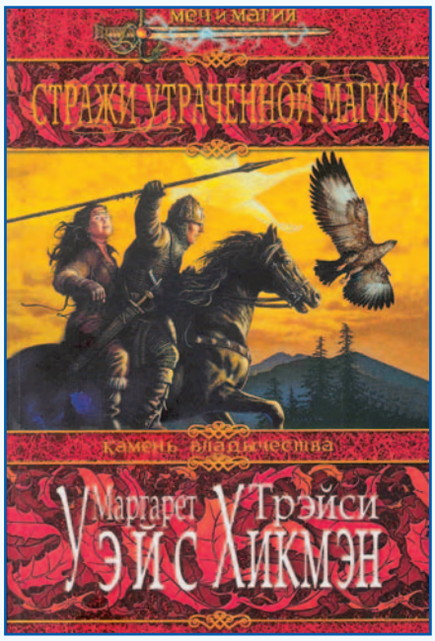
Дмитрий Злотницкий

Время собирать камни

МАРГАРЕТ УЭЙС И ТРЕЙСИ ХИКМЕН

СТРАЖИ УТРАЧЕННОЙ МАГИИ

Роман — Пер. с англ. И. Иванов. — М.: “Эксмо”, 2004. — серия “Меч и магия” (трилогия “Камень владычества”) — 768 стр.



Представлять Маргарет Уэйс и Трейси Хикмен любителям фэнтези вряд ли необходимо. Плодом их совместного творчества являются и книги серии Dragonlance, и многие другие фэнтезийные произведения. Вряд ли нуждается в представлении и художник-иллюстратор Ларри Элмор, не однажды иллюстрировавший фэнтези-романы.

Но теперь творцы решили поменяться местами: Ларри Элмор придумал мир, а Уэйс и Хикмен его описали. Получилось весьма любопытно.

Этот мир делят между собой четыре основные расы. Живущие морем, верящие во всевозможные приметы и беспрекословно подчиняющиеся своим шаманам *орки*. Не мыслящие жизни без лошадей, хранящие в душе Огонь степняки-*дворфы*. Утонченные и изысканные до ледяной учтивости *эльфы*, с презрением глядящие на остальных, и полностью погруженные в свои хитроумные и многоплановые интриги. И, конечно, *люди*. Твердо стоящие на земле. Честолюбивые и коварные, добрые и жестокие, словом, самые обычные.

А над всем этим царит Драконья гора, мо-

нахи которой тщательно и скрупулезно ведут описание истории этого мира на своих собственных телах.

“Стражи утраченной магии” — вторая книга трилогии, и не читавшим первую часть, “Колодец Тьмы”, поначалу будет непросто разобраться в перипетиях сюжета.

Пару сотен лет назад, сугубо из благостных побуждений, правитель людей разделил дарованный богами камень владычества на 4 части и раздал их каждой из основных рас.

Увы, ни к чему хорошему это не привело. Один из сыновей короля, Дагнарус, привлеченный силой жуткой магии Пустоты, решил вновь собрать все части камня, чтобы получить огромную власть и силу. Первая его попытка оказалась не слишком удачной. В результате сила магии забросила его на другой материк, а часть камня, принадлежащая людям, пропала. С этого, собственно, и начинается действие второй книги.

Семьдесят лет своей жизни рыцарь Густав потратил на то, чтобы найти человеческую часть камня Владычества. Его считали сумасшедшим, но он твердо следовал своей клятве. И, наконец, судьба ему улыбнулась: заветный камень найден, да вот беда — не один рыцарь искал его. Темные слуги Дагнаруса следили за старым рыцарем, и стоило ему взять камень, как из охотника он превратился в добычу. Смертельно раненому, ему удается избавиться от врагов и передать свою ношу другим. И вот уже за ними гонятся ужасные врикили — оживленные магией Пустоты слуги Дагнаруса, способные менять свой облик.

Одновременно с этим Дагнарус сам вторгается в земли четырех народов, ведя с собой армию ужасных существ — танов.

Вблизи таны производили поистине ужасающее впечатление. Они, как и люди, передвигались на двух ногах. Их рост, в среднем, достигал шести футов. Некоторые таны были еще выше. Ноги и руки этих созданий были крупными и неимоверно сильными. Лица танов больше напоминали звериные морды с торчащими из пасти острыми, как бритва, зубами... Сражались таны бесстрашно, но понапрасну не рисковали. Оружием владели умело.

А там, где не могла помочь военная сила — помогало предательство или колдовство. Быстро и решительно продвигаются захватчики к столице Виннигэльской империи. Скрываясь под чужими личинами, врикили проникают в самое сердце королевства, и лишь призрачный шанс укрыть части камня Владычества остается у защитников. Их единственная надежда — на победу...

Как всегда, роман написан с размахом. В нем есть батальные сцены и жестокие поединки, естественная красота природы и удивительные творения разумных существ, стремительные погони и томительные часы ожидания. Одним словом, все, что заставит вас отложить книгу только тогда, когда вы перевернете последнюю страницу.

СЮЖЕТ	7
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	7
ОЦЕНКА МФ	7

Валерий Лебедев

Сколько нужно боли, чтобы умереть?

ДЖЕНИФЕР ФАЛЛОН
МЕДАЛОН

Роман — Пер. с англ. Т. Зименковой. — М.: АСТ, 2004. — серия “Век дракона” (цикл “Дитя демона”) — 474 стр.

В последнее время нам везет на австралийскую фантастику. Сначала Ян Ирвин, теперь Дженифер Фаллон — молодая писательница со своим дебютным романом. Можно только поблагодарить издателей за то, что они не бояться выпускать книги малоизвестных авторов. “Медалон” — первая книга Дженифер Фаллон, вышедшая на русском языке.

Медалон. Маленькое атеистическое королевство живет по своим законам, отменив богов, запретив всякую религию и беспощадно искореняя язычников. И никто не может возразить Сестринству, сочетающему в себе и законодательную, и исполнительную, и любую другую власть. Опираясь на военную организацию Защитников, они твердой рукой ведут Медалон к светлому будущему.

Да вот незадача: с соседями Медалону не повезло. Мало того, что во тьме невежества прозябают, так еще и каким-то богам молятся. А боги не только не изображают из себя некую абстракцию, а вполне активно действуют и вмешиваются в дела смертных.

И вот в один тугой узел скручиваются, казалось бы, совершенно несвязанные вещи. Личные амбиции и жажда власти, случайные обстоятельства и тщательно выпестованные планы, старые обязательства и недавние клятвы, вторжение внешних врагов и мятеж внутри страны, древняя ненависть и новорожденная любовь, боги и демоны, мужчины и женщины.

И в центре этой круговерти — Р’шейл Тенраган. Вроде бы — благовоспитанная дочь Верховной сестры, вроде бы — воровка, а также государственная преступница, мятежница и она же — Дитя Демона...

Нужно отдать должное писательнице. Она увлекает читателя сразу, и чем дальше раскручивается сюжет, тем интереснее и интереснее следить за действием. Появляются новые грани, всплывают неожиданные факты, переворачивающие ставшую уже привычной картину мира.

Маленький камушек в виде смерти Верховной сестры вызвал лавину. Возможность встать во главе государства толкнуло жаждущих власти претенденток на немыслимые измены и предательства. И вот уже ради политической выгоды мать готова продать иноземным жрецам свою дочь, объявить изменником своего сына, устроить резню своего же народа.

Мир Медалона прост и жесток одновременно. Прост, потому что по большому счету не нужен автору. О нем вспоминают, когда это потребуется для очередного витка интриги. Порой это вызывает удивление. Сложно, например, представить себе государство, охраняющее только одну свою границу. По этой же причине он и жесток — автору просто необходимо провести героиню по всем кругам ада, и она использует для этого любые доступные средства.

Идея не нова. Как и не нова идея избранного ребенка, рожденного неизвестно кем и неизвестно для чего, но Дженифер Фаллон удалось привнести в эту примелькавшуюся схему несколько свежих идей.

Необычно выглядит взаимоотношения людей и богов. Да и сама концепция божественности представляется любопытной.

“...Существуют два вида богов — терпеливо объясняла она, — первичные и случайные боги. Первичные боги существуют, потому что существует сама жизнь: любовь, ненависть, война, плодородие, океаны, горы — у всего этого есть свой бог. Случайные боги возникают, когда в них верит достаточно много людей... Он образовался из демона, сумевшего собрать достаточное количество силы, чтобы стать богом. Когда демон достигает статуса бога, его силы пополняют поклоняющиеся ему верующие. Таким образом, чем больше людей в него верит, тем могущественнее он делается...”

Именно для борьбы с таким богом и создано Дитя Демона — главное оружие богов. Их клинок. Но любой клинок нуждается в закалке. И закалка эта будет суровой.

Остается добавить, что книга является первым романом трилогии и, поскольку ниже героине падать уже некуда, в следующих книгах мы будем наблюдать за ее постепенным подъемом. Через тернии... знать бы к чему.

СЮЖЕТ	6
МИР	5
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6
ПЕРЕВОД	7
ОЦЕНКА МФ	6

Валерий Лебедев

Покушение на канонический Амбер

ДЖОН ГРЕГОРИ БЕТАНКУР
ХАОС И АМБЕР

Роман. — М.: Эксмо, 2004 — серия "Стальная Крыса" (цикл "Хроники Амбера") — 17000 экз.

Внешний вид томика "Хаос и Амбер" Джона Грегори Бетанкура, его толщина и аннотация сразу же мне не понравились. Начать с того, что книжечка не очень толстая, а шрифт крупный. А еще в книге заявлено, что, дескать, это произведение написано на основе незавершенных черновиков Роджера Желязны. Это не так!

Стоит отметить, что сам Р. Желязны, легендарный создатель "Хроник Амбера" (кстати, читайте развернутую статью о мире Амбера далее в номере), не уставал повторять, что не желает, чтобы его любимый цикл кто-нибудь продолжал, кроме него. И те писатели, которые чтят и уважают память маэстро, не могли пойти поперек его воли. Зато господин Дж. Г. Бетанкур счел, что ему все позволено. И в какой-то мере он оказался прав, ведь наследники Р. Желязны разрешили ему написать трилогию о "Заре Амбера".

Но, несмотря на это, я мог бы не только понять и простить, но и восхититься фантазией Бетанкура, если бы он создал шедевр, не уступающий по уровню своему великому предшественнику, а не очередной бессмысленный боевик. Впрочем, те, кто жаждет

вновь оказаться в мире Амбера и Хаоса, будут довольны. Остальных же, тех, кто мечтал о достойной предыстории, ждет разочарование. Ибо они всерьез надеялись на то, что узнают что-нибудь новенькое о своих любимых героях из трилогии Джона Грегори Бетанкура "Заря Амбера" вообще, и романа "Хаос и Амбер", в частности.

В этой книге невозможно отыскать ни одной новой или нестандартной идеи. Все сюжетные нити были не просто взяты из "Путеводителя по замку Амбер" Р. Желязны и Нейла Рэндалла, а еще и извращены. Причем сюжет во многом повторяет фрагменты первых пяти книг канонического "Амбера". Приключения Оберона выглядят блекло и малоинтересно. Конечно, схватки Дж. Г. Бетанкур описывает мастерски. Вот только все остальное оставляет желать лучшего. В частности, беседы Оберона с Дворкиным мало кого способны впечатлить.

Бетанкур безуспешно пытается хоть както разнообразить текст. Он использует все лучшие литературные приемы своего великого предшественника. Но вот то, что у Р. Желязны выглядело легко и естественно, у Бетанкура смотрится жалким заимствованием. Даже персонажи кажутся картонными куклами, а не живыми людьми.

Единственное, что в этой книге есть по-настоящему хорошего, так это стиль. Господину Бетанкуру удалось очень точно копировать характерную манеру Р. Желязны. И, наверное, это единственная причина, по которой я прочитал этот томик и обязательно прочту следующий, который в настоящее время готовится к печати на Западе.

СЮЖЕТ	6
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	10
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	6

ОЦЕНКА МФ **6**

Сергей Неграш

ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ РЕГУЛЯРНО ЧИТАТЬ МИР ФАНТАСТИКИ И НЕ ЖЕЛАЕТЕ ЗАВИСЕТЬ ОТ ХОЗЯЕВ ГАЗЕТНЫХ КИОСКОВ

ПОДПИШИТЕСЬ НА ЖУРНАЛ!

ПОДПИСКА НА «МИР ФАНТАСТИКИ»

Оформить подписку на «МФ» можно со второго полугодия 2004 г., то есть с июля. Подписаться можно как на журнал с компакт-диском, так и на журнал без него.

Подписная кампания на второе полугодие начата 1 апреля. Подписка оформляется в любом почтовом отделении. Минимальный период подписки — 1 месяц, то есть не обязательно подписываться на все полугодие (6 месяцев). Более подробно условия подписки можно узнать в вашем почтовом отделении.

Для того, чтобы оформить подписку на желаемый период времени, достаточно зайти на любую почту. Там лежат подписные каталоги, изображение которых вы видите на этой странице. В каталоге можно посмотреть подписной индекс, периодичность, стоимость подписки, условия приема подписки, краткие аннотации, телефоны редакции, а также координаты агентства, которое осуществляет экспедирование (доставку). В разных каталогах (а всего их три) один и тот же журнал проходит под разными индексами.

1
КАТАЛОГ «РОСПЕЧАТЬ»
Мир фантастики + CD: индекс 84194
Мир фантастики без CD: индекс 84195

2
ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ «ПРЕССА РОССИИ»
Мир фантастики + CD: индекс 11803
Мир фантастики без CD: индекс 11802

3
КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ»
Мир фантастики + CD: индекс 10864
Мир фантастики без CD: индекс 10863

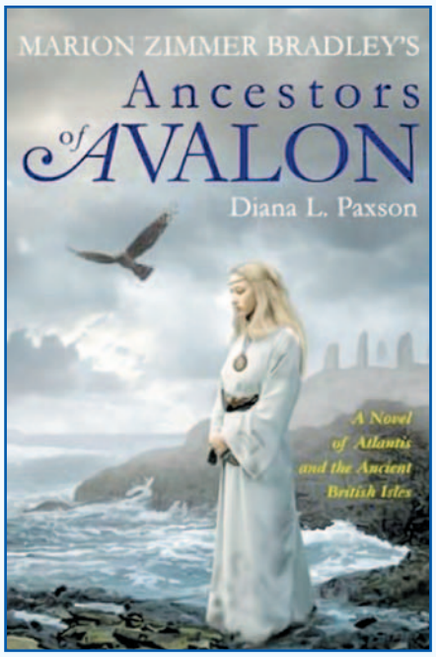
Для оформления подписки надо заполнить квиток и оплатить его.
Дальше журналы будут приходить вам в соответствии с тем, какая оформлена подписка: на дом (то есть до почтового ящика), до квартиры (то есть отдавать будут в руки) или до востребования (то есть забирать надо самолично на почте).
Надеемся, что проблемы с поиском свежего «МФ» в киосках и у торговцев журналами будет снята раз и навсегда!

Борис Невский

ИЮНЬ — ИЮЛЬ 2004

НОВИНКИ ИЗ-ЗА РУБЕЖА

В России лето — для издателей пора почти мертвая. Изредка появится что-нибудь путное, но основные новинки откладываются на осень. А вот "за бугром" выход летних суперхитов — дело обычное. И здесь они нас обскакали... Кинем же беглый взгляд на новинки начала-середины лета, и позавидуем.

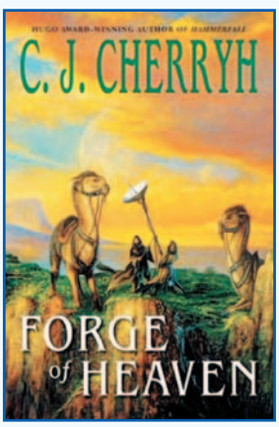


Научная фантастика

Кэролайн Черри известна как автор нестандартных, запутанных произведений НФ и фэнтези. Ее новый роман **Forge of Heaven**, вторая книга цикла Gene Wars, очень сильно напоминает гербертовскую "Дюну". Действие тоже происходит на песчаной планете, вокруг которой сконцентрированы интересы нескольких звездных империй. А ключевой фигурой становится принц Марак — лидер местных племен.

Джон Ринго обрел известность сравнительно недавно, но уже успел стать "звездой" военной НФ. Его новый роман **The Hero**, написанный в соавторстве с **Майклом Уильямсоном**, продолжает излюбленную тему Ринго: "Мочи их всех!".

А **Кевин Андерсон** отвлекся от создания бесконечных приквелов к все той же "Дюне" на сиквел самопала — "Саги Семи Звезд". Вышел уже третий роман **Horizon Storms**.



Фэнтези

Бесспорно, главная летняя фэнтезийная новинка — шестой, предпоследний роман **Стивена Кинга** из сериала о Темной Башне — **Song of Susannah**. Последняя книга тоже написана и, возможно, появится в продаже в конце нынешнего года. Если, конечно, издателей не напугает блеклая участь третьей "Матрицы". Суперхиты из одного цикла не должны бегать стаей...

Порядком растерявший былую популярность **Дэвид Эддингс** вместе со своей женушкой Ли выпускает **Treasured One**, второй том эпопеи "Мечтатели". Опять семейка скандальных богов переносит свою многовековую склоку в мир людей.

Чайна Мьевилль считается одним из наиболее необычных современных авторов, пишущих на стыке НФ, фэнтези и магического реализма. Мировую известность ему принес т.н. "Нью-Кробизонский" цикл, первая книга которого довольно скоро стараниями "Эксмо" появится и у нас. А пока в июле выходит третий том этой эпопеи — **Iron Council**.

Возрадуйтесь, почитатели **Маргарет Уэйс**! Ваш кумир, потеряв по пути Трейси Хикмена, в одиночку сотворила новый цикл Dragonvarld, вторая часть которого, **The Dragon's Son**, увидит свет в июле. Наверняка сей опус уже бережно прижимает к груди какое-нибудь наше издательство.

Недавно российские любители фэнтези познакомились с творчеством расхваленного западными критиками **Роберта Ньюкомба**. В июне выйдет его **The Scrolls of the Ancients**, 3-й том "Хроник Крови и Камня", начатых известной у нас "Пятой Волшебницей".

Британский писатель **Пол Стюарт** вкупе с художником Крисом Ридделом продолжают окучивать юное поколение. На подходе **Free Lance and the Field of Blood**, книга 2 цикла Free Lance. Главный герой, рыцарь по найму, должен выполнить простейшее поручение — достать волшебную корону из озера Черепов. Правда, не все так просто, как кажется на первый взгляд...

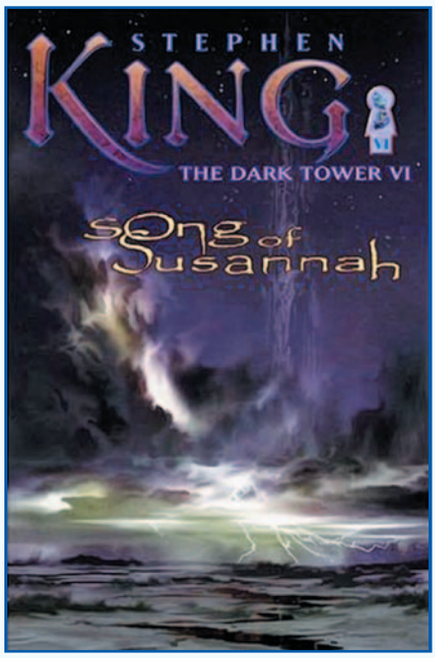
Марта Уэллс работает редко, но метко. Вот и сейчас орды ее фанатов (а на Западе она весьма востребована) с нетерпением ожидают **The Ships of Air**, вторую книгу трилогии "Падение Иль-Риена".

Многотомные опусы **Джоэла Розенберга** также пользуются значительной популярностью в Америке, хотя у нас на его книжки особого внимания не обратили. В июне поклонники его цикла "Огненная Гвардия" (в "АСТ" выходил только начальный роман "Спящий дракон"), рыдая от счастья, получат уже 11-й по счету том — **Legacy**.

Очередной вклад в приобретшую характер стихийного бедствия сагу об Авалоне сделала **Диана Паксон** (якобы в соавторстве с покойной Мэрион Зиммер Брэдли). Начальный роман Брэдли "Туманы Авалона" стал международным супербестселлером, и вот уже несколько лет, даже после смерти автора, продолжают появляться тягомотные сиквелы. Доколе?

Мистика

Дж. Розенберг пробует себя и в мистике. Цикл о ветеране Вьетнама, незадачливом толстяке Спарки Хемингуэе, влипающим в разные сверхъестественные передряги, пополнился вторым романом — **Family Matters**.



Николай Пегасов

ТАЙНА СВЯЩЕННОГО ГРААЛЯ

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ В НОВОМ ЦИКЛЕ РОМАНОВ

Иногда литературный жанр “альтернативной истории” классифицируют не как разновидность фантастической прозы, а как поджанр исторического романа. Это справедливо в отношении нового цикла произведений Вадима Сухачевского: их текст балансирует между исторической беллетристикой и мистическим детективом.

Как признается сам автор, цикл романов “Тайна” писался под впечатлением от книг Анатоля Франца (“Восстание ангелов”), Томаса Манна (“Иосиф и его братья”), Михаила Булгакова (“Мастер и Маргарита”) и Умберто Эко (“Маятник Фуко”). Нетрудно догадаться, что в романах Вадима Сухачевского читателя ожидает сплав элементов мистицизма, теории заговора и, конечно же, исторической хроники.

Цикл “Тайна” охватывает историю человечества за последние две тысячи лет, причем в основе сюжета лежит авторское “допущение”, благодаря которому русло истории, привычное по школьному курсу, незаметно меняется, а вместе с ним меняются и мотивации

поступков знакомых исторических деятелей, и подоплека известных событий.

Вот что говорит об альтернативно-историческом жанре сам автор:

“Как человек, занимающийся историей уже 30 лет, скажу, что она дает ответы на очень многие вопросы. Но как автор книг увлекательного жанра, признаюсь, больше всего меня интересовал вот какой: а что могло бы быть? Например, что было бы, если б, как это описано в “Трех мушкетерах”, королева Франции действительно подарила кому-то свои алмазные подвески?”.

Великая Тайна человечества, по Вадиму Сухачевскому, включает в себя множество знаменитых и таинственных персонажей, событий, преданий и артефактов. Среди них — легенда о Священном Граале, культ Марии Магдалины, правление французской династии Меровингов, деятельность рыцарских орденов иоаннитов и тамплиеров , масонские интриги вокруг российского императора Павла... Автор романов искусно пользуется принципом “повторяемости истории”, из которого следует, что развитие человечества подчиняется единому ритмичному циклу. Этот “ритм” Вадим Сухачевский сравнивает со стихотворной рифмой:

“Все решающие исторические события как бы зарифмованы. Юлий Цезарь, Кромвель, Наполеон — что это, как не исторические “рифмы”? Многие несуразицы времен правления императора Павла мы можем разглядеть в нелепостях нынешних дней. Эпохи словно подражают одна другой. А литература — это способ взглянуть на мир по-новому, тут любое подражательство губительно. Принцип “рифмовки” исторических событий я использовал сознательно и весьма последовательно, поэтому в разных книгах у меня сходным образом действуют такие персонажи, как царь Ирод, Филипп Красивый, Дзержинский, Берия, Сталин и другие власть имущие. Перекликаются друг с другом и личности творческие — Леонардо да Винчи, Метерлинк, Дебюсси, Александр Блок. Что же касается оригинальности, могу лишь надеяться, что читатель сочтет мой подход к вопросам истории довольно любопытным. Я предлагаю своим читателям весьма занятную игру, погрузившись в которую, каждый, надеюсь, откроет для себя какую-то свою тайну”.

Цикл “Тайна”, выпускаемый издательством “Гелеос”, будет включать в себя более 10 романов. На настоящий момент опубликовано пять книг, и готовится к печати шестая. Порядок чтения следующий:

- **“Завещание императора”**: место действия — Санкт-Петербург на рубеже 19 и 20 веков.
- **“Доктор Ф. и другие”**: место действия — современная Россия.
- **“Иная сила”**: место действия — Россия конца 18 века.
- **“Загадка отца Сонье”**: место действия — Южная Франция конца 19 века.
- **“Конец Ордена”**: место действия — Советский Союз середины 20 века.
- **“Голубка”** (готовится к печати): место действия — Палестина 1 века н. э.

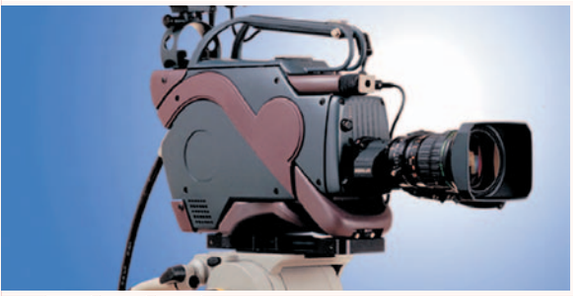
Вадим Сухачевский

Автор романов из цикла “Тайна” родился в 1953 году в Калининграде (бывшем Кенигсберге), там же окончил физический факультет университета. Затем, уже в Москве, после окончания аспирантуры защитил кандидатскую диссертацию по теоретической физике. Одновременно окончил Литературный институт им. Горького.

После защиты диссертации Вадим Сухачевский увлекся кинематографией. Окончил Высшие сценарные и Высшие режиссерские курсы Госкино СССР, снял два художественных фильма как режиссер, ряд фильмов был снят по его сценариям.

Вадим Сухачевский — автор стихов, пьес, киносценариев, повестей, романов, эссе. Он публиковался во многих ведущих литературных журналах. Его перу принадлежит более 10 книг и десятки журнальных публикаций. Его произведения награждены литературными премиями.

Первый роман из серии “Тайна”, “Завещание императора”, был удостоен премии Литфонда Москвы и “Альфа-банка”.



Александр Чекулаев

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

НОВОСТИ КИНОИНДУСТРИИ

Ворота в Земноморье

Шон Эшмор

Кабельный телеканал “Sci Fi”, которому мы обязаны отличными мини-сериалами по книгам Фрэнка Герберта (“Дюна”, “Дети Дюны”), продолжит добрую традицию аналогичным проектом по “Волшебнику Земноморья” Урсулы Ле Гуин. Классика фэнтези воплотится в форме 4-часового фильма, премьера которого должна состояться уже в декабре этого года. Главного героя — юного мага Геда — сыграет Шон Эшмор (Айсберг в “Людях Икс-2”). Верховной жрицей Тар станет нестареющая Изабелла Росселлини, Огионом — Дэнни Гловер (“Хищник-2”). Ну, а роль молодой жрицы Тенар получила Кристина Кройк (“Тайны Смолвилля”).

Монстры не пройдут

Холодный прием “Часа расплаты” публикой, очевидно, не смутил Джона Ву и не заставил отвернуться от фантастических сюжетов. Стало известно, что мэтр положил глаз на экранизацию видеоигры Metroid. Это детище Nintendo повествует о крутой наемнице Сэмус Аран, ведущей войну с демоническим Мегамозгом и его армией монстров, высасывающих жизненные силы из добропорядочных налогоплательщиков. Ожидается, что Ву выдаст готовую киноверсию “Метроида” к концу 2005 — началу 2006 года.

Шизополис

Киану Ривз

Вдохновляющая новость для поклонников прозы Филиппа К. Дика! Киану Ривз объявил о своем согласии сыграть главную роль в экранизации одного из лучших романов этого автора “Помутнение” (Scanner Darkly). Напомним, что нас ждет психоделический триллер о мире недалекого будущего, где существует наркотик “Вещество Д”, вызывающий раздвоение личности. Главный герой — тайный агент, пытающийся проникнуть в тайну наркотика, но подпадающий под его влияние и, как следствие — перестающий понимать, кто он есть на самом деле. Режиссером картины выступит малоизвестный Ричард Линклейтер (“Школа рока”).

M&M’s

Наконец-то закипела работа над экранизацией “Мастера и Маргарита” Михаила Булгакова. Режиссер Владимир Бортко, поставивший в 1988 году “Собачье сердце”, давно уже примерялся к главному роману известного писателя. Однако лишь сейчас, после удачного “Идиота”, он наконец-то получил карт-бланш на съемки мини-сериала по знаменитой книге. На момент написания заметки не было ясно, кто сыграет главные роли. Так, после некоторых раздумий Олег Янковский все же отказался играть Воланда. Зато поступила информация, что Бегемотом станет Александр Баширов, Бездомным — Евгений Миронов, Коровьевым — Александр Абдулов, Берлиозом — Валентин Смирнитский. Съемки фильма пройдут летом в Москве, Крыму и Израиле.

В реанимацию!

Чудеса и диковины! Не успело стихнуть эхо громкого провала фэнтези-фильма “Подземелье драконов” (2000), как тандем Worldwide Pictures/Warner Bros. стал подумывать о съемках продолжения. Товарищей можно понять: дорогая лицензия на игровую вселенную **Dungeons & Dragons** простаивает зря. Хотелось бы верить, что их второй блин все же не выйдет комом. Сценария пока нет, но предполагается, что главным героем второй серии станет жуликоватый персонаж Марлона Уэйанса. И это — несмотря на то, что он немножко умер в первом фильме. Ну что тут скажешь? Только одно — настоящие герои насовсем не умирают.

Моя жена — ведьма

Сыграв современную ведьму в “Практической магии” (1998), Николь Кидман вновь возвращается к этому ремеслу в фантастической комедии “Заколдованные”. В картине Норы Эфрон (“Неспящие в Сиэттле”), в основу которой положен одноименный сериал (1964-1972), актриса сыграет потомственную колдунью Саманту Стивенс, тщетно пытающуюся укротить свои волшебные силы ради спокойствия любимого мужа. В качестве супруга героини предстанет комик Уилл Ферелл (“Эльф”). Роли второго плана в фильме получили Ширли Маклейн и Майкл Кейн. Съемки “Заколдованных” стартуют в июле.

Суперквартет

Разговоры о киноверсии популярного комикса “Фантастическая четверка” идут уже года три, но, похоже, дело наконец-то сдвинулось с мертвой точки. Студия “XX век Фокс” объявила, что премьера фильма о приключениях квартета супергероев — Мистера Фантастика, Невидимой Женщины, Человека-Факела и Твари — уже назначена на 1 июля 2005 года. Правда, вызывает некоторые вопросы решение студии усадить в режиссерское кресло автора афроамериканской комедии “Парикмахерская” Тима Стори. Как-то совсем не по профилю. К тому же, на момент написания этой заметки был утвержден лишь один актер. Малоизвестный Майкл Чиклис (“Солдат”) — на роль Твари. Хотя при этом ходят слухи, что на роль мегазлодея Мистера Дума претендует Тим Роббинс. Сплюнем три раза, постучим по дереву и будем надеяться на лучшее.

Тигры и драконы

Триумф “Крадущегося тигра, затаившегося дракона” и “Героя” сподвиг китайского режиссера Чена Кайге пойти по стопам коллег Анга Ли и Чжана Имоу. До того снимавший серьезные драмы, он тоже решил вкусить коммерческого успеха, и работает в данный момент над романтическим фэнтези-боевиком “Обещание”. В центре сюжета — любовный треугольник: прославленный воин — прекрасная принцесса — гордый раб. Как водится, сложные отношения между собой герои выясняют при помощи боевых искусств и сложных спецэффектов. Оператором ленты выступит лауреат “Оскара” Питер Пау (“Крадущийся тигр”), а героя-воина сыграет Хироюки Санада (“Звонок”, “Последний самурай”).

Михаил Попов

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ

ХРОНИКИ РИДДИКА
THE CHRONICLES OF RIDDICK

Производитель: Universal ■ **Режиссер:** Дэвид Твохи ■ **В ролях:** Вин Дизель, Джуди Денч, Колм Фиори, Алекса Давалос, Лайнес Роуч

Спустя четыре года после выхода очень неплохого фильма “Черная дыра” (Pitch Black), режиссер и сценарист этой картины Дэвид Твохи без лишнего шума и суеты снял продолжение приключений слепого борца с гадкой инопланетной фауной.

Уси-пуси, муси-пуси, лысенький мой!

Как вы помните, первый фильм закончился тем, что лысый и бесконечно добрый герой Вин Дизеля по имени Ричард Б. Риддик покидает негостеприимную планету, отправляясь в мрачные глубины далекого космоса. С тех пор прошло пять лет, но Риддик совершенно не изменился. Он по-прежнему разыскивается полицией, его глаза все так же чувствительны к свету, и он опять умудрился попасть в кутузку. Сбежать оттуда ему помогает старая знакомая из первой части фильма — слегка подросшая девушка Кира (Давалос), которую некогда все персонажи “Черной дыры” принимали за мальчика.

Выбравшись из подземной тюрьмы, Риддик попадает на борт звездолета “Базилика” (букв. — “церковь”) — флагманского корабля секты Некромонгеров. Выясняется, что руководитель этих оголтелых фанатиков, некто Лорд Маршал (Фиори), планирует начать 10-й (и видимо, последний) крестовый поход, грозящий неминуемой катастрофой для всех живых существ в галактике.

Сюжет также примечателен тем, что Аэреон (Денч), престарелая посланница расы Элементалей, будет активно помогать Риддику в удалении пробелов из его таинственной родословной.

Счастливчики, посмотревшие монтажную копию этого фильма, в один голос утверждают, что нас ждет нечто совершенно замечательное. По их словам, “Хроники Риддика” — это уже не просто кино, а целая вселенная в миниатюре. Некоторые эпизоды картины (например, вторжение на Гелион) сняты с претензией на стиль “Звездных войн” — причем сделано это на удивление умело и качественно. Интенсивность и жесткость драк, а также общая атмосфера фильма свидетельствуют о том, что если даже он и будет немного смахивать на “Звездные войны”, то персонажей типа Джар-Джар Бинкса мы в нем никогда не увидим. Действие картины разворачивается на трех планетах (не считая той, которая будет уничтожена в самом начале) — ледяной мир, на котором прячется Риддик, Гелион и Кремтория (пустынная планета, температура на поверхности которой достигает нескольких сотен градусов).

Тронный зал в корабле “Базилика”. Следом за Риддиком идет лорд Ваако (он же Карл Урбан, он же Зомер из х/ф “Властелин колец”).

Мировая премьера: 11 июня 2004 г. ■ **Премьера в России:** 30 сентября 2004 г. ■ **Что ожидаем:** Динамичная и атмосферная фантастика стоимостью около $140 млн.

ЗАВТРАШНИЙ МИР
SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW

Производитель: Paramount Pictures ■ **Режиссер:** Керри Конран ■ **В ролях:** Джуд Лоу, Гвинет Пэлтроу, Джованни Рибизи, Кейси Аффлек, Бай Линг, Анджелина Джоли

Этот режиссерский дебют Керри Конрана, снятый за $70 млн. долларов, представляет собой экзотическую смесь наивной комикс-фантастики 60-х годов прошлого века с последними достижениями современной компьютерной графики.

Завязка сюжета довольно проста — по всему миру начинают бесследно исчезать ученые. Пронырливый репортер газеты “Хроники” Полли Перкинс (Пэлтроу) и летчик-ас по кличке “Небесный капитан” (Джуд Лоу) затевают собственное расследование. Вместе с ними в преследовании злого гения — доктора Тотенкопфа, планирующего уничтожить Землю, — участвуют также Фрэнки Кук (Джоли) — командир женского отряда военных аквалангистов, и гениальный техник Декс (Рибизи).

Уникальная особенность фильма состоит в том, что он был практически полностью снят на фоне голубого экрана (основная работа проводилась в Лондоне). Соседство живых актеров и нарисованных персонажей само по себе уже давно не ново. Однако масштабность компьютерной анимации и необычная стилистика данной картины выводит “Завтрашний мир” на качественно иной уровень кинематографа.

Нет, это не скриншоты игры Fallout III. Это — “Завтрашний мир”.

Мировая премьера: 25 июня 2004 года. ■ **Что ожидаем:** Очень любопытный и многообещающий проект в стиле ретро с умелыми актерами, но совершенно неизвестным режиссером.

ПРЕДВЕСТНИКИ БУРИ
THUNDERBIRDS

Производитель: Universal Pictures. ■ **Режиссер:** Джонатан Фрейкс. ■ **В ролях:** Билл Пэкстон, Энтони Эдвардс, София Майлз, Брэди Корбейт, Сорен Фултон

Сюжет: Вполне солидная и уважаемая компания Universal потратила $70 млн. на такое сомнительное предприятие, как съемки семейной экшен-фантастики с рейтингом PG (рекомендуется сопровождение детей родителями) без ограничений по возрасту. Очередной фильм, выдержанный в стиле “Детей шпионов”, рассказывает нам примерно следующее: в далеком море-океане да на острове Буяне жил да был экс-астронавт Джефф Трейси (Пэкстон), и было у него пять сыновей. Звались они “Предвестниками бури”, работали в Международном Спасательном Агентстве и горя не знали — предотвращали теракты, помогали сирым и убогим, словом — творили добро направо и налево. Но вот завелся как-то по

соседству с ними один лютый злодей — Худ по прозванию и мерзавец по призванию (досл. "hood" — капюшон, шапка). Он стал замышлять против "Предвестников бури" всякие гнусные пакости и вообще вел себя не

по понятиям. Как водится, подобный беспредел закончился совершенно предсказуемо — наши гой ежи сей главные герои Худа бьют, мед-пиво пьют, снизу вверх титры текут, зрители в экран плюют.

Мировая премьера: 23 июля 2004 года. ■ **Премьера в России:** 26 августа 2004 года. ■ **Что ожидаем:** Стандартный голливудский фильм для детей, снятый за весьма приличные деньги.

Михаил Попов

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

СКОРО НА ЭКРАНАХ

ГАРРИ ПОТТЕР И УЗНИК АЗКАБАНА
HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Производитель: Warner Bros. ■ **Режиссер:** Альфонсо Куарон ■ **В ролях:** Дэниел Рэдклифф, Эмма Уотсон, Руперт Гринт, Робби Колтрайн, Гарри Олдмен

Первый фильм о Гарри Поттере, вышедший на экраны в 2001 году, был с восторгом принят поклонниками книг Дж. Роулинг и собрал огромную кассу в кинопрокате, но при этом получил немало нареканий за то, что он адресовался преимущественно лишь детской аудитории. Экранизация второй книги (2002 г.) оказалась еще более успешной — ее смысловое наполнение уже не было столь поверхностным и явно отличалось от первой серии, снятой в незатейли-

вой манере социалистических киносказок типа "Приключения Буратино" или "Старик Хоттабыч". Третья часть сменила режиссера (Куарон — "темная лошадка", не отличившийся еще ни одним мало-мальски крупным фильмом), и, если верить рассказам членов съемочной группы, "повзрослела" настолько, что стала вполне универсальной картиной жанра приключенческого фэнтези.

Сомнений нет — третий год обучения Гарри в Хогвартсе будет полностью непохож на предыдущие (один из официальных слоганов этого фильма — "Все изменится!"). Дэниел Рэдклифф шутливо характеризует своего персонажа в этом фильме, как "жесткого парня, живущего в стиле "панк-рок". А присутствие такого великолепного актера, как Гарри Олдмен, уже само по себе является неоспоримым знаком качества всей кинокартины.

Оригинальный книжный сюжет третьей части фильма позволяет превратить 135 минут экранного времени не просто в увлекательный магический детектив, наполненный дорогими спецэффектами, но и сделать значительный акцент на драматических элементах этой истории.

Премьера в России: 3 июня 2004 года. ■ **Что ожидаем:** Один из самых ожидаемых кинопроектов года, однозначный хит сезона, предмет культа для миллионов поклонников творчества Роулинг.

УБИТЬ БИЛЛА: ЧАСТЬ 2
KILL BILL: VOL.2

Производитель: Miramax ■ **Режиссер:** Квентин Тарантино ■ **В ролях:** Ума Турман, Дэвид Кэррадайн, Майкл Мэдсен, Дэррил Ханна, Гордон Лью

Это продолжение кровавой сказки с элементами цинизма, членовредительства и бытовой японо-американской философии вышло в мировой прокат 16 апреля 2004 года. Всего за пять дней фильм собрал почти $30 млн. в одних лишь США, заметно обогнав своих соседей по рейтинговой таблице — "Карателя" и "Хеллбоя". Между тем, уже появились слухи, что Тарантино всерьез подумывает о съемках третьей части "Убить Билла", где вероятно, будет рассказана история самого Билла, либо описана дальнейшая судьба чернокожей девочки по имени Никки — дочери Верниты Грин, ставшей первой жертвой Невесты.

Красота — страшная сила!

Содержание второй серии "Убить Билла" вполне предсказуемо — в очереди на личную аудиенцию с апостолом Павлом

Слышь ты, ваххабит бородатый! Отдай гравицапу!

стоят Элли Драйвер (Ханна), Бадд (Мэдсен) и, конечно же, сам бедняга Билл (Кэррадайн). Раскрывать детали сюжета мы не будем — Вам лучше самим посмотреть этот сумасшедший и стильный микс из классических фильмов о кунг-фу, отдельных элементов культуры аниме и здорового черного юмора.

Премьера в России: 17 июня 2004 года. ■ **Что ожидаем:** Критики в целом оценили этот фильм, как вполне достойное продолжение первой части "Убить Билла". Если вам понравилась первая картина — обязательно сходите на вторую.

На киноэкранах России в июне:

С 3 ИЮНЯ:
- **Гарри Поттер и узник Азкабана** (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban), семейное фэнтези.
- **Другой** (Godsend), фантастический триллер (см. "МФ", ноябрь 2003).

С 11 ИЮНЯ:
- **Хроники Риддика** (The Chronicles of Riddick), фантастический боевик

С 17 ИЮНЯ:
- **Убить Билла, часть 2** (Kill Bill, vol.2), экшен-фантазия.
- **Каратель** (The Punisher), экранизация комикса, боевик (см. "МФ", апрель 2004).
- **Трилогия** (Immortel (ad vitam)), фантастический боевик, драма.

С 20 ИЮНЯ:
- **Охотники за разумом** (Mindhunters), экшен-триллер.

КИНОРЕЦЕНЗИИ

ПОСЛЕ ФИНАЛЬНЫХ ТИТРОВ

Рогоносец в потемках

ХЕЛЛБОЙ: ГЕРОЙ ИЗ ПЕКЛА
HELLBOY

Жанр: фильм-комикс ■ **Производство:** Columbia Pictures ■ **Режиссер:** Гильермо Дель Торо ■ **В ролях:** Рон Перлман, Джон Херт, Сельма Блэр, Карел Роден, Даг Джонс ■ **Премьера в России:** 9 сентября (хотя "у них" он вышел еще в апреле)

Вот и чудится ему, что из-за соседнего воза что-то серое выказывает роги...
Н. В. Гоголь, "Пропавшая грамота"

Люди планеты Земля! Истинно говорю вам: если вам когда-нибудь придется распределять свои симпатии между: а) бескорыстным супергероем, одетым в обтягивающее розовое трико и вызывающим дикие приступы восторга у одиноких домохозяек, либо: б) здоровенным безрогим демоном, одевающимся в мятый плащ, постоянно курящим сигару размером с полено и спасающим наш мир лишь в силу обстоятельств, — смело выбирайте второй вариант!

После брутального "Блэйда II" с именем режиссера Гильермо Дель Торо были связаны большие ожидания — и товарищ не подкачал. Под его чутким руководством к жизни была вызвана одна из самых чарующих экранизаций комиксов в истории. Критики, словно сговорившись, завопили: "Это лучшее, что было со времен "Бэтмена!" (имея в виду, конечно, того самого первого "Бэтмена", поставленного Тимом Бертоном). Энтузиазм любителей этого жанра можно понять. В кои-то веки появился фильм, гармонично сочетающий в себе атмосферность, экшен, хоррор, драму, юмор и спецэффекты.

Нет, "Хеллбой" конечно же, далеко не шедевр. Мелкие проблемы с ритмом, внятностью сюжетных поворотов и актерской игрой в нем имеются. Но эта картина обладает таким мощным "темным" обаянием, что все придирки кажутся попросту неуместными, а огрехи сюжета — простительными. Как метко заметил один из его персонажей: "Люди нравятся нам за их достоинства, но любим мы их за их недостатки". То же самое можно сказать и про фильмы.

Главной удачей картины, бесспорно, является сам Хеллбой в исполнении Рона Перлмана. Наглядно иллюстрируя поговорку "добро должно быть с кулаками", краснокожий демон использует свои гигантские кулачищи для тесного общения с различными адскими тварями — причем делает это часто и с душой. Перлман наделил своего героя бесподобной харизмой сурового одиночки с нежностью в сердце и убойными репликами на устах. Супермен из преисподней заметно выделяется среди остальных героев этой истории своей бизоньей статью, модным хвостом и спиленными из эстетических соображений рогами.

А когда Хеллбой, встретившийся с очередным злодеем, лениво заявляет: "Знаешь, я хреновый стрелок. К счастью, у нас, добрых самаритян, такие здоровущие пули", — тогда все зрительские капризы просто отходят на второй план, уступая место позитивной энергии добра, излучаемой главным героем фильма.

Коллеги Адского Парня впечатляют гораздо меньше. Наставник-опекун Хеллбоя профессор Брум (Херт), интеллигентная амфибия-телепат Эйб (Джонс) и унылая пирокинетичка Лиз Шерман (Блэр) лишь аккуратно аранжируют соло главного героя. Они нужны для того, чтобы Хеллбой мог показывать не только кузькину мать, но и наличие у себя широкой американской души.

Зато очень хороши враги Хеллбоя: кадавр-нацист Кронен, жуткий звероподобный демон Саммаэль и герой немецких порнографических фильмов — Григорий Ефимович Распутин (Роден), неубиваемый колдун, одержимый идеей утвердить на Земле власть богодемонов из неудобно сказать какого измерения. Машина Смерти, Зверь Апокалипсиса и Темный Владыка — та еще троица!

На десерт — спецэффекты. Они часты, фееричны, стильны, осмысленны и демонстрируют недюжинную глубину фантазии авторов. Просто не верится, что кино стоило всего $60 млн. — это цифровое буйство тянет как минимум на сто!

Итог: Итак, у нас имеется визуально роскошный, динамичный комикс-боевик про стильного супергероя, щедро политый глазурью черного юмора. Самое время процитировать Хеллбоя: "Ну, парни, вы идете, или как?".

ДИЗЕЛЬ ВАШЕГО РЕНО

История "Хеллбоя" — редкий пример, когда режиссер смог навязать студии свою волю. Продюсеры хотели, чтобы звездой фильма стал Вин Дизель. Но Дель Торо встал насмерть за кандидатуру любимого актера Рона Перлмана, снимавшегося у него еще в "Кроносе" (1993). И победил! Но не обошлось и без разочарований — от роли Распутина отказался Жан Рено.

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ

Съемки фильма должны были стартовать аж в 2000 году на студии Universal. Но в последний миг кинобоссы дали задний ход, посчитав, что проект для них слишком рискованный и дорогой. А когда Дель Торо стал знаменит после успеха "Блэйда II", его пытались соблазнить постановкой третьего "Гарри Поттера", но режиссер сказал: только "Хеллбой"!

1. Гриша Распутин делает нам ручкой. Прямо Ильич, только без кепки
2. Человек-амфибия играет за наших. Александр Беляев был бы польщен
3. "Ты убил моего папочку! Теперь твоя задница принадлежит мне!"
4. Красавица и чудовище. Красавица, кстати, слева. Мы настаиваем

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	10
СЮЖЕТ	7
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	10
РЕЖИССУРА	7
АКТЕРСКАЯ ИГРА	7
ОЦЕНКА МФ	8

Александр Чекулаев

Петя и волшебный порошок

ПИТЕР ПЕН
PETER PAN

Производство: Universal Pictures ■ **Режиссер:** Пи Джей Хоган ■ **В ролях:** Джереми Самптер, Оливия Уильямс, Джейсон Айзекс, Рэйчел Херд-Вуд

Питер Пэн — вечная сказка. Сколько ее ни экранизируй, мало не покажется — вроде бы, простой и всем известный сюжет, но в фильме не уместить и половины того, что есть в книге. Нынешним экранизаторам удалось представить зрителю свежеотжатый сок из наших детских воспоминаний и грез. Режиссер, не отходя от извечного голливудского принципа "галопом по Европам", показал в фильме лишь верхнюю часть сюжетного айсберга и, тем не менее, сумел передать главное — ощущение забытого и вечного детства, безграничной сказочной вселенной, в которой жил каждый из нас.

Пираты и индейцы, захватывающие приключения и волшебный порошок, дающий возможность летать, смертельная опасность и счастливое избавление — все это очень дорого не только ребенку, но и каждому из нас, ведь детская искра тлеет в людях независимо от их возраста. Фильм Хогана дарит зрителям сказочные цифровые пейзажи, ошеломляющие краски и цвета, чудесные полеты с феями. Красочность, впрочем, иной раз зашкаливает за рамки хорошего вкуса, но подросткам в зале нравится. Фильм затягивает их своим стремительным динамизмом и юмором, который с одной стороны еще вполне английский, а с другой — уже почти что американский.

Важной чертой фильма является осовремененность персонажей и смысла происходящего. Не то, чтобы это было плохо — просто иначе для большей части сегодняшнего зрителя герои были бы чужды. Венди — девочка вполне современная, несмотря на свой викторианский типаж. Она мыслит, как раскованный американский или европейский подросток. Конечно, это слегка уводит от изначальной невинности произведения Д. Барри, но делает фильм куда более актуальным для сегодняшних подростков, видящих в отношениях Питера и Венди, прежде всего, любовную линию.

Надо заметить, что в паре мест от этого сексуального подтекста даже слегка удивляешься — детская сказка все-таки, куда вы тут со своим поцелуем в губы крупным планом! Но ведь нынешние дети мыслят куда взрослее и демократичнее, чем раньше. Фильм не сюсюкает с ними, а без притворства показывает противоречие между вечным ребенком и человеком, согласным взрослеть и способным принять на себя всю ответственность взрослой жизни. Этот конфликт хорошо отражен в фильме, и, пожалуй, выражен даже ярче, чем в книге — Питер Пен и его взрослое воплощение — Джеймс Крюк, сражаются друг с другом с ненавистью и страстью. Оба они бесконечно одиноки, но причины одиночества у них разные. И Венди, которой не судьба быть с Питером, отдает свой "скрытый поцелуй", символ женственности, именно чистому, как детская слеза Питеру, а не мужественному и харизматичному капитану.

Все дети в этой картине вполне точно попадают в образы своих персонажей. Потерянные мальчики, несмотря на ограниченность экранного времени, оказались весьма колоритны. Оливия Уильямс, конечно, плохо соответствует Венди из книги, но созданный ею образ вполне органичен и интересен. Крюк в исполнении Джереми Самптера, знакомого нам по "Гарри Поттеру-2" (беловолосый волшебник Люциус Малфой) просто великолепен. Среди престарелых и по-разному смешных пиратов регулярно мелькают знакомые лица хороших актеров старой голливудской школы.

Ну, и главное. Питер Пен получился у Джереми Самптера куда образнее и точнее диснеевского — и даже нашего советского (в исполнении Сергея Власова). Временами он почти не человек, нечто воплощенно-эльфийское (от шекспировского, не от толкиновского образа эльфа) — бессмертный, беспечный, неумирающий, связанный куда больше с природой, чем с людьми. Его улыбка, поначалу как приклеенная и даже раздражающая, постепенно принимается зрителем, становится неотторжимой частью образа. И мы понимаем, насколько разной она может быть, и сколько смысла может в себе нести. Кстати, девочки 10-15 лет в зале шептались и хихикали во время каждой сцены с участием Самптера.

Итог: Не слишком заметная на фоне мегаблокбастеров экранизация, пожалуй, получилась удачнее куда более известных и раскрученных картин. Желаем и вам ощутить тот заряд юности, который несет в себе этот фильм.

5

6

7

5. Свет в конце тоннеля? Это поезд
6. Республика ШКИД в полном составе
7. Волшебный порошок в действии

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	9	ОЦЕНКА МФ
СЮЖЕТ	5	7
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	7	
РЕЖИССУРА	7	
АКТЕРСКАЯ ИГРА	7	

Антон Карелин

Ссылка в средневековье

В ЛОВУШКЕ ВРЕМЕНИ
TIMELINE

Жанр: авантюрная фантастика ■ **Производство:** Paramount Pictures ■ **Режиссер:** Ричард Доннер ■ **В ролях:** Пол Уокер, Фрэнсис О'Коннор, Джерард Батлер, Билли Коннолли ■ **Премьера в России:** 29 апреля

Хуже, чем умереть здесь, может быть одно: жить здесь.

Один из героев фильма о 1357 годе

Пара слов о горькой правде жизни. Чем меньше режиссер НФ-фильма понимает разницу между фантастикой и небылицей, тем выше шансы, что его детище будет уродцем. В данном случае все не так грустно, но и не настолько радужно, чтобы назвать фильм хорошим.

Взявшись за экранизацию бестселлера Майкла Крайтона, переведенного у нас под более приятным названием "Стрела времени", автор тетралогии "Смертельное оружие" вторгся на минное поле американского кинопроката и в первую же неделю показа нового фильма подорвался на нем. Дело даже не в том, что неплохие книжки имеют пугающую тенденцию превращаться на экране в дремучий кошмар. Просто когда тебе за 70, и твой послужной список полон фильмов с Мелом Гибсоном, сложно переквалифицироваться в постановщика MTV-боевиков с путешествиями во времени.

Засада номер два: Крайтон пишет достаточно лихо, чтобы в процессе поглощения текста читатель не успел задуматься о сю-

8

9

10

8. Ворошиловские стрелки средневековой подготовки
9. "...а после пошел за пивОм, ца-ца!"
10. Люди-консервы верхом на конях! Спешите видеть!

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ

Фильм был готов к концу 2002 года, но режиссер почуял, что вышло не совсем так, как надо, и затеял перемонтаж. Из-за этого композитору Джерри Голдсмиту пришлось переписывать часть саундтрека. Но Доннеру опять не понравилось, и он еще раз перетасовал сцены. Тогда Голдсмит заявил, что не станет снова с этим возиться. В итоге, был нанят композитор Брайан Тайлер, который полностью переписал всю музыку к фильму.

"И помните главное: нельзя убивать своих прадедушек!"

жетных натяжках. В киноформате все зазубрины сценария встают в полный рост.

Что мы имеем? Крутые парни из секретной конторы уступают уговорам чудаковатого профессора и отправляют его в 1357 год любоваться на дефицит тепла в англо-французских отношениях. Ученый, естественно, попадает в беду, и спасательная экспедиция почему-то комплектуется не из суровых ветеранов Вьетнама, а из легкомысленного поколения "пепси". Здесь зритель уже начинает испытывать некоторый логический дискомфорт. Когда парням не дают оружия под предлогом того, что "нельзя убивать своих пра-пра-дедушек", зрители ловят себя на неожиданной мысли: "А почему им не дали хотя бы газовые баллончики или парализаторы?"

Является дух Станиславского с сакраментальным: "Не верю!". Дальше — лучше.

Героев, представившихся шотландцами, ловят средневековые английские оккупанты. Мол — нечего тут у нас шпионить! При этом главарь пленителей не проявляет ни капли любопытства по поводу причин присутствия шотландских джеймсбондов в воюющей Франции. Любой нормальный военачальник тут же устроил бы допрос с пристрастием, но юнцов просто сажают под замок. Для удобства побега изба оборудована соломенной крышей.

После этого все попытки авторов фильма добиться хоть какого-то правдоподобия путем показа аутентичных декораций, старинного оружия и немытых крестьян заканчиваются ничем. Также прискорбно, что синеглазый красавец Пол Уокер ("Форсаж") и его не менее симпатичная свита отказываются работать головой, используя знания XXI века. Зато они много бегают, прячутся и местами даже дерутся. А так как среди героев нет никого с фамилиями Де Ниро, Пачино или, на худой конец, Клуни, качество актерской игры тоже совсем не радует.

Теперь хорошие новости. Их мало — только одна. Бюджет картины, равный $80 млн., все же не пропал зря. Когда наступает эффектный финал с ночной осадой замка, машущей колюще-режущим металлоломом массовкой, сотнями зажигательных стрел и катапультами, становится ясно, куда делись все деньги продюсеров.

Итог: Дорогой, масштабный, но проходной экшен про странствия во времени. Слабый сценарий, скучная работа актеров — все это делает фильм достойным лишь однократного небрежного просмотра и стремительного забвения.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	7	ОЦЕНКА МФ
СЮЖЕТ	5	5
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	5	
РЕЖИССУРА	6	
АКТЕРСКАЯ ИГРА	5	

Александр Чекулаев

Мертвый мертвому глаз не выклюет

РАССВЕТ МЕРТВЕЦОВ
DAWN OF THE DEAD

Жанр: зомби-хоррор ■ **Производство:** Universal Pictures ■ **Режиссер:** Зак Шнайдер ■ **Сценарий:** Джеймс Ганн, Том Франк (сценарий оригинала — Джордж Ромеро) ■ **В ролях:** Сара Полли, Винг Реймс, Майкл Барри, Линда Буф, Джейк Веббер

"Руководство по выживанию"

Держитесь подальше от городских центров.

Найдите оружие, транспорт и пищу. В таком порядке.

Соберите все необходимое для долго путешествия в направлении хорошо охраняемого убежища.

Разработайте стратегию бегства.

Помните: если вас укусили — вы обречены.

Помните: тот, кого вы знали — МЕРТВ!

В далеком 1968 году, когда многие представители человечества уже умерли, а некоторые — еще не родились, великий и ужасный Джордж Ромеро снял свой первый фильм про зомби — "Ночь живых мертвецов" (Night of the Living Dead). Сюжет фильма прост, как три копейки: вчерашние мертвецы вышли сегодня на охоту за живыми. И каждый павший в бою переходит на их сторону. Горстка людей баррикадируется в заброшенном доме на кладбище, надеясь дожить хотя бы до утра. Через 11 лет, в 1979 году, наступило утро. "Рассвет мертвецов" — вторая часть зомби-трилогии Ромеро. Третья часть, "День мертвых", была снята самим же Джорджем в 1985 году. Спустя 25 лет после выхода второй части Зак Шнайдер решил напомнить нам о классике жанра и снял римейк "Рассвета мертвецов".

Вирус зомбификации по-прежнему стремительно распространяется по планете. Уже нет уголков Земли, которые бы он не затронул. Вот и в городишке Эверет (750 тысяч жителей на начало фильма) штата Висконсин появились первые зомби. Население стремительно сокращается, популяция зомби — растет. И вот уже единственные выжившие занимают круговую оборону в супермаркете. Главный организатор обороны — полицейский Винг Реймс (он же — известный тарантиновский мафиози Марселас Уоллес). Телевидение не показывает больше новостей, живые больше не просят о помощи, а запасов продовольствия хватит до второго пришествия, если оно еще не настало. Только патроны — кончаются. Такой вот незамысловатый сюжет.

События развиваются стремительно, чему весьма способствуют не в меру резвые зомби. Самые быстрые из них в погоне за автомобилем вполне дадут фору Роберту Патрику с его Т-1000. Никто не пытается напугать зрителя затянувшимся ожиданием выпрыгивающего из шкафа трупа. Да и что трупу делать в шкафу? Действие начинается без всяких рассусоливаний — на пятой минуте фильма. И после этого прерывается лишь для того, чтобы дать немного времени на отдых зрителям. Сразу видно, что режиссер — опытный клипмейкер.

Особо известных актеров, кроме Реймса и Сары Полли, в этой ленте нет. Сара Полли уже успела сняться в массе картин, среди которых "Экзистенция" и "Гвиневар". Еще в процессе фильма мелькает знакомая рожа Тома Савини — он в качестве шерифа вещает с телеэкрана, как надо с умом мочить зомбей. Кроме своего выступления в "От Заката до Рассвета", он еще успел побывать гримером у самого Ромеро на "Ночи живых мертвецов" и режиссером его же римейка, снятого в 1990-ом году. Играют все, как надо. Потому что, если кто будет громко и истерично вопить — его скормят зомби, будет бездарно лицедействовать — просто пристрелят.

Бюджет фильма не подразумевает масштабных сцен с крушением авиалайнеров. Но пара взрывов и несколько разбитых машин все же будут. Грим выше всяческих похвал. Не знаю, проводили ли гримеры ночи в анатомичке, как это делали их предшественники, загнанные туда Томом Савини, но трупы получились у них более, чем убедительные. Операторская работа тоже весьма положи-

11

12

13

14

11. А это — наши боевые трофеи
12. Мужики! Там свежее мясо дают!!!
13-14. Такими постерами пугают зрителей

тельно влияет на атмосферу фильма. Транслируемые телерепортажи радуют просто неимоверно. Кровищи тут тоже порядком, но со внутренностями и мозгами не сложилось. Оно и к лучшему — ведь не трэш снимали. Музыка вызывает желание найти саундтрек к фильму, потому как и сама по себе весьма хороша. Кроме того, к фильму прилагается во всех отношениях замечательный сайт — **www.dawnofthedeadmovie.net**, где можно почерпнуть много полезной информации.

Итог: Впечатление сугубо положительное. Исключительно правильное кино про людей, где зомби служат достойным фоном. Пусть не лента не так глубока, как оригинал, но все равно — более чем содержательна. По духу фильм напоминает "Чужого", а по стилю — "Обитель зла". Посмотрите — не пожалеете.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	7
СЮЖЕТ	5
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	5
РЕЖИССУРА	6
АКТЕРСКАЯ ИГРА	5
ОЦЕНКА МФ	5

Антон Курин

Пойду-ка я к окну

ТАЙНОЕ ОКНО
SECRET WINDOW

Жанр: мистический триллер ■ **Производство:** Columbia Pictures ■ **Режиссер:** Дэвид Коэпп ■ **В ролях:** Джонни Депп, Джон Туртурро, Мария Белло, Тимоти Хаттон, Чарльз С. Даттон

"Самое главное в рассказе — это конец", — загадочно объявляет Джонни Депп, превращаясь прямо на наших глаза из типичного лузера (дырявый халат, очки набекрень, всклоченные волосы и комичные ужимки) в хладнокровного самоуверенного психопата с эдаким особенным взглядом, от которого сразу же возникает острое желание зарыться поглубже в землю.

На экране появляются финальные титры, и вместе с ними в голову приходит внезапная мысль — а ведь этот парень чертовски прав! В том и проблема. Сюжет становится полностью прозрачным уже в середине фильма — и это очень сильно портит его концовку. Это врожденный изъян всех экранизаций популярных триллеров, когда через тридцать минут просмотра мы уже знаем, что убийца — дворецкий, брильянты спрятаны в ведре с кетчупом, а Сидоров — предатель. Это мы читали еще 13 лет назад — ведь "Тайное окно" снято Дэвидом Коеппом (режиссер и сценарист картины "Отзвуки эха", а также сценарист таких фильмов, как "Человек-паук" и "Комната страха") по новелле Стивена Кинга "Тайное окно, тайный сад", входящей в антологию "Четыре после полуночи".

Находясь в глубокой депрессии из-за развода с женой, писатель Морт Рейни (Джонни Депп) безуспешно пытается родить новый бестселлер, уединившись для этого в старом домике на озере. Распорядок дня у него довольно простой: поспали — можно и поесть; поели — можно и поспать. Но в один прекрасный момент на пороге появляется здоровенный дылда с лицом потомственного пролетария (Джон Туртурро), который начинает ни с того, ни с сего обвинять Морта в том, что он некогда украл у него рассказ. Пожав плечами, писатель вполне резонно посылает своего гостя туда, откуда он появился на свет.

Через некоторое время с Мортом начинают происходить всякие гадкие неприятности. Сперва он находит на ступеньках дома свою любимую собаку с отверткой в голове. Чуть позже сгорает дотла дом его бывшей жены (интересный ляп — на втором этаже потухших развалин дома гордо реет тюлевая занавеска, неизвестно как уцелевшая в огне). А потом в лесу около дома весьма некстати обнаруживается машина с мертвым негром-сыщиком (для американских политкорректных фильмов это уже само по себе будет похлеще любых ужасов), у которого из шеи торчит все та же отвертка.

Все это слегка выбивает из колеи некогда спокойного писателя. С ним начинает твориться что-то странное. Загадка следует за загадкой, происходящее очень быстро теряет всякую логику и смысл. Для того, чтобы распутать этот клубок проблем, Морту в конце концов приходится собраться с силами, заглянуть в самый темный уголок своего подсознания и найти там тайное окно, которое лучше бы держать глухо заколоченным.

Отдадим режиссеру (сценаристу по основной профессии) должное: он старался, как мог, и хотя бы не испортил кинговский сюжет. Депп, бесподобная игра которого вытягивает весь этот фильм на достаточно приличный уровень, отлично вписывается в образ нервного литератора, тонущего во мраке паранойи. Старый добрый Туртурро борозды не испортит — он всегда умел нагнать страху, играя на контрасте между своим породистым лицом и пластикой профессионального вышибалы.

Также хочется отметить аккуратную, щекочущую нервы музыку минималиста Филиппа Гласса. Но, к сожалению, грянуть в литавры и поздравить себя с инъекцией полного счастья не получится.

Большие нарекания вызывает исходный материал — слишком камерный и личный для жанрового кино, но и недостаточно богемный для кино авторского. Судя по всему, Кинг писал "Тайное окно" преимущественно для себя самого. Текст беден событиями и упирает на внутренние переживания человека, боящегося заглянуть себе в душу и увидеть там темную сторону своего "я". Хит на таком исповедальном тексте не построишь.

Итог: Чуда не получилось: вас ждет ладная, толковая, но не цепляющая экранизация с невыразительными ролями второго плана. Нет, разочарования вы не почувствуете. Ведь у фильма есть минимум три причины, чтобы его посмотреть: Джонни Депп, Джонни Депп и этот... Как бишь его, дьявола... Ах да — Джонни Депп! Разве мало?

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	7
СЮЖЕТ	7
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	6
РЕЖИССУРА	6
АКТЕРСКАЯ ИГРА	7
ОЦЕНКА МФ	7

Александр Чекулаев

БАШ НА БАШ

Фильм "Тайное окно" был снят благодаря "натуральному обмену". Стивен Кинг считал свой текст непригодным для кино. И согласился продать на него права лишь с условием, что студия в ответ уступит ему права на сюжет сериала Ларса фон Триера "Королевство" для создания его американской телеверсии. Сделка состоялась.

ИМЯ НА ОБЛОЖКЕ

На столе у героя "Тайного окна" лежит книга Хантера С. Томпсона, изобретателя психоделической "гонзо-журналистики". Это неспроста. Джонни Депп лично знаком с Томпсоном и играл его альтер-эго Рауля Дьюка в галлюцинаторной фантазии Терри Гиллиама "Страх и ненависть в Лас-Вегасе".

15

16

17

18

15. Дискуссия об авторских правах в полном разгаре
16. Луч света в темном царстве. Мы о Джонни Деппе
17. "Не может быть! Это же я "Винни-Пуха" написал!"
18. Когда на хвосте маньяк, настает время легкоатлетических рекордов

Александр Чекулаев и Антон Карелин

НОВИНКИ ВИДЕО

Вашему вниманию предлагается новая рубрика "Видеодрома" — "Новинки лицензионного видео". Здесь вы найдете короткие рецензии на самые свежие видеофильмы, принадлежащие к классу малобюджетного кино и традиционно обделяемые вниманием других печатных изданий.

БЛИЗНЕЦЫ
THE TWINS EFFECT

VHS, Гонконг, 2003 ■ Дистрибьютор: "Союз"/Central Partnership. ■ **Режиссеры:** Данте Лэм, Донни Йен. ■ **В ролях:** Чарлин Чой, Джиллиан Чунг, Экин Ченг, Джеки Чан, Эдисон Чен.

К борьбе с китайским вампиризмом — будьте готовы!

Вампирская экшен-комедия. Легкомысленная охотница на упырей Джипси влюбляется в своего наставника Рива, что ощутимо мешает последнему сосредоточиться на работе. А сестра самого Рива отдает свое сердце симпатичному принцу кровососов Казафу, который с радостью бы заделался вегетарианцем, кабы мог. Коллизия, однако. Разрешить ее поможет появление злого супервампира, мечтающего убить и Казафа, и Рива. Вместив весь накопившийся любовный стресс на этом злобном негодяе, наши героини одновременно устраивают свою личную жизнь.

Фильм, скорее, адресован фанаткам "Зачарованных", а не поклонникам гонконгских мистических боевиков. Первую скрипку играют боевые девчонки, а персонажи-мужчины лишь плывут по течению нехитрого сюжета. К сожалению, Джеки Чан присутствует здесь лишь в качестве "свадебного генерала" — ему отведены всего две, правда, весьма забавные, сцены.

ОЦЕНКА МФ 6

ИСТРЕБИТЕЛЬ ДРАКОНОВ
DRAGON FIGHTER

VHS, США, 2003 ■ Дистрибьютор: "Союз". ■ **Режиссер:** Филипп Рот. ■ **В ролях:** Дин Кейн, Роберт Закер, Кристин Байерс, Роберт ДиТилло.

Фантастический триллер. Ученый с многозначительно выпученными глазами, выдающими в нем заурядного маньяка, использует найденные археологами образцы ДНК для того, чтобы тайком клонировать в своей подземной лаборатории... дракона! Наплевав на меры безопасности, док и его лишенные инстинкта самосохранения коллеги радостно ждут появления чудовища. И все ради чего? Только ради того, чтобы они потом могли вволю побегать от него вдоль темных коридоров лаборатории, оглашая их тоскливыми воплями. В качестве спасителя незадачливых ученых выступает бравый американский пилот Дэвид Карвер. Чтобы потратить как можно больше экранного времени на показ сложных межполовых взаимоотношений, первым в очереди на спасение было решено поставить научного работника-блондинку (понятие из разряда "добрый гаишник" или "Дед Мороз") и ее противную маленькую собачку.

У бедного дракона уже глаза в кучу, а вы его все вертолетами да самолетами...

Режиссер явно считает себя Брайаном Де Пальма, усердно применяя главную "фишку" мэтра — полиэкран. Однако Де Пальма никогда не снимал дешевые клоны "Чужого" с плохо нарисованным монстром, озвучкой из DOOM'а и уймой дурных клише вроде пресловутой собачки. О чувстве юмора лучше здесь вообще ничего не говорить.

ОЦЕНКА МФ 2

МЕГАЛОДОН
MEGALODON

VHS, США, 2004 год ■ Дистрибьютор: "Екатеринбург Арт". ■ **Режиссеры:** Пэт Корбитт, Гэри Дж. Танниклиф. ■ **В ролях:** Лиэнн Литтрел, Робин Сакс, Эл Сапиенца, Дженнифер Саммерфилд.

Хотите похудеть? Спросите меня, как!

Фантастический триллер. Нефтяники из компании Nexecon ведут разведку подводного месторождения на океанической буровой платформе. Но вместо ожидаемого кармана с "черным золотом" парни вскрывают целое подземное море, образовавшееся миллионы лет назад. И море это отнюдь не мертвое — в нем живут и здравствуют удивительные доисторические существа. Увы, но спокойно любоваться светящимися медузами и мезозойскими моллюсками героям фильма так и не удалось. Вместе с относительно безобидными организмами в наш мир попадает кошмарная доисторическая акула-мегалодон. Эта 30-метровая рыбка с пастью, в которую свободно проедет джип, сильно оголодала за 65 млн. лет. Сочные буровики — то, что поможет ей снова обрести душевное равновесие... В целом, эта картина представляет собой "Челюсти" с небольшим экологическим акцентом. Не шедевр, но вполне достойно. Для фильма, сделанного "на коленке" в Нью-Джерси — очень пристойные спецэффекты.

ОЦЕНКА МФ 5

В ПОИСКАХ КРОВИ
OUT FOR BLOOD

VHS, США, 2004 год ■ Дистрибьютор: "Вест Видео". ■ **Режиссер:** Ричард Брэндис. ■ **В ролях:** Кевин Диллон, Ванесса Энджел, Джоди Лин О'Кифи, Лэнс Хенриксен.

Анютины глазки, красные лица — это вампиры идут похмелиться.

Вампирская экшен-драма. Лос-анжелесский коп Хэнк Холтен страдает от жуткой депрессии, возникшей на почве развода с изменщицей-женой. На работе ему очень кстати подворачивается задание по розыску некоей таинственно пропавшей девушки. В ходе поисков Хэнк обнаруживает логово современных городских вампиров и заслуженно огребает самый обычный вампирский укус. Начавшаяся трансформация в вампира делает его совершенно непригодным для службы в полиции. Вылетев с работы, Хэнк остается совсем один и потихоньку готовится осваивать свое новое готическое амплуа, но бывшая жена внезапно перестает быть стервой и начинает самоотверженно помогать ему выследить и убить самого главного упыря. После этого трансформация Хэнка должна прекратиться, а в жизни главных героев наступит покой и всеобщее благоденствие. Но это — только в теории...

Завязка сюжета вполне тривиальная, а его исполнение находится на таком плачевном уровне, что вся кинокартина в целом больше напоминает любительский спектакль для глухонемых. Кевин Диллон со времен "Капли" (1988) очень сильно сдал, а Лэнс Хенриксен выглядит так, будто его сейчас стошнит прямо перед камерой.

ОЦЕНКА МФ 2

МЕРТВАЯ ВОДА
RED WATER

VHS, США, 2003 год ■ Дистрибьютор: "ВидеоСервис". ■ **Режиссер:** Чарльз Роберт Карнер. ■ **В ролях:** Лу Даймонд Филлипс, Кристи Суонсон, Кулио, Джеймс Вулветт, Роб Болтин.

Последняя одиссея команды Кусто.

Фантастический триллер. Во всех учебниках биологии для средней школы написано, что речные акулы мелки и не опасны для человека. Однако некоторые из них оказались не в курсе дела. Вполне возможно, главная героиня этого фильма была мутантом. Или, как предположили суеверные крестьяне — злым духом. В любом случае, она смело заплыла из моря в луизианскую речку и начала кусать беспечных янки за самые аппетитные части их тел. В меню акулы также иногда попадали беспомощные заложники двух бандитов, разыскивающих на дне реки клад, — лезть в пасть голодной хищнице злодеям совершенно не хотелось, поэтому они периодически подкармливали акулу своими пленниками. Именно поэтому хорошие парни, неизменно присутствующие во всех подобных фильмах, были вынуждены вести бой на два фронта — с гангстерами на суше и рыбой-убийцей под водой. В итоге получился еще один клон "Челюстей". Приличные актеры, неплохие подводные съемки, но совершенно дурацкий сюжет.

ОЦЕНКА МФ 4

ЕЛЕНА ТРОЯНСКАЯ
HELEN OF TROY

VHS, США / Мальта / Греция, 2003 год ■ Дистрибьютор: "Премьер Мультимедиа". ■ **Режиссер:** Джон Кент Харрисон. ■ **В ролях:** Сиенна Гиллори, Руфус Сьюэлл, Мэтью Марсден, Стеллан Скарсгаард, Джон Рис-Дэвис.

Яблоко Евы с райского дерева, золотое яблоко Афродиты из садов Гесперид. Женщина всегда была синонимом слова "проблема".

Фантазия по мотивам "Илиады" в формате мини-сериала. Все весьма близко к тому, как старик Гомер рассказал. Ясноокий Парис Троянский умыкает жену царя Менелая, прекрасную Елену, тем самым дав повод ахейцам под командованием Агамемнона напасть на богатую Трою. Кровавая десятилетняя война, мрачные пророчества Кассандры, стрельба по пяткам Ахиллеса и деревянная лошадка с сюрпризом включены в комплект. Правда, боги почти совсем выведены за рамки сюжета, да и история с яблоком раздора превращена в проходной эпизод. Зато усилена политическая и любовная линии, чтобы показать: людьми правят не столько божественные капризы, сколько их, людей, собственные страсти...

Проверенный временем сюжет + внятная режиссура + приличные актеры + богатые декорации и костюмы = весьма качественный телепродукт.

ОЦЕНКА МФ 6

ПОЧТИ ЧЕЛОВЕК
PALAMU NO KI

DVD/VHS, Япония, 2002 ■ Дистрибьютор: MC Entertainment. ■ **Режиссер:** Такаси Накамура.

Буратино-сан.

Аниме-фантазия. В причудливом мире Аркана, где необычайной красоты цветы и рыбы плавают прямо по воздуху под твердым небом, жил да был один добрый изобретатель. Чтобы скрасить дни своей умирающей дочери, он вырезал из волшебного дерева живую куклу — деревянного человечка по имени Палм. Девушка очень обрадовалась этому подарку, но все равно вскоре умерла. Преданный своей хозяйке Палм потерял смысл существования — жизнь угасла и в его теле. Но однажды в доме изобретателя появилась странная женщина. Она вложила внутрь Палма магическое яйцо и дала ему новую цель в жизни — доставить это яйцо в далекую подземную страну к богоподобному существу Соме. Тогда может совершиться чудо: кукла станет человеком. Правда, вполне возможно, что встреча с Сомой окончится катастрофой для Палма. Но деревянный человечек не может отказаться от выпавшего ему шанса и отправляется в путь...

Эта картина — изумительно красивая фантазия по мотивам "Пиноккио" от ученика легендарного Хайяо Миядзаки ("Унесенные призраками"). Снято с очевидной оглядкой на "Искусственный интеллект" Спилберга.

ОЦЕНКА МФ 8

СОЛДАТЫ БУДУЩЕГО
I WISH YOU WERE HERE

DVD, Япония, 2002 ■ Дистрибьютор: MC Entertainment. ■ **Режиссер:** Сэидзи Матсусима

Аниме. Создатели знаменитого сериала "*Голубая субмарина #6*" выпустили сплав постапокалиптического боевика с сюжетом, напоминающим *Final Fantasy*, но с куда большим уклоном в любовную линию и логичную в этом случае драму.

Загадочный разумный вирус М34, пришедший из космоса и грозящий человечеству вымиранием, все более распространяется по Земле. Военные и ученые не в силах с ним справиться; достойное сопротивление оказывает только специальное подразделение НБО (Нано-Броневых Отрядов), но его сил недостаточно. Единственная надежда — новое секретное оружие, продукт военных лабораторий — подразделение "АЙ". Люди, которые с помощью сверхъестественных способностей способны разрушать монстров, созданных вирусом. Но единственный яркий носитель этого дара, надежда всей Земли, девушка Аи, неожиданно влюбляется в простого солдата из НБО. Что принесет их запретная любовь гибнущей планете?

Как видно уже из этого превью, фильм довольно вторичен. Хотя штампы его относятся к числу чисто анимешных, и люди, не знакомые с аниме, наоборот, имеют шанс счесть его новаторским. В "Солдатах" наличествуют интересная психологическая линия и хорошо поставленный экшен. Так что смотреть их вполне можно, просто младшему поколению он будет на порядок более интересен, нежели взрослым.

ОЦЕНКА МФ 5

Также на видео

- **Мечтая об Аргентине** (Imagining Argentina), политическая драма/мистика.
- **Медальон** (The Medallion), мистическая экшен-комедия.
- **Тварь** (Alien Lockdown), фантастический боевик.
- **Царь Давид** (King David), библейская фантазия.
- **В поисках Немо** (Finding Nemo), 3D-мультфильм.
- **Королевская битва II** (Battle Royal II), футуристический боевик.
- **Король и птица** (Le roi et l'oiseau), анимационная фантазия.
- **Дети шпионов 3-D: Игра окончена** (Spy Kids 3-D: Game Over), семейная фантастика.
- **Взрыв** (Fail Safe), фантастическая драма.
- **Мозговой шторм** (Brainstorm), НФ-триллер.
- **Убить Билла, фильм 1** (Kill Bill, vol. 1), экшен-фантазия.
- **Похищенный** (Taken), НФ-сериал.
- **Смертельный друг** (Deadly Friend), ужасы/мистика.
- **Футурама, сезон 1** (Futurama, season 1), комедийно-фантастический мультсериал.
- **Дом мертвых** (House of the Dead), ужасы.

ХАРМАГЕДДОН
HARMAGEDDON

VHS, Япония, 1983 ■ Дистрибьютор: MC Entertainment. ■ **Режиссер:** Рин Таро

Классическое аниме. Сюжет типичен для аниме этого жанра — всемирная опасность (древний ужас, воплощение вселенского зла, Великий Генма) и горстка отважных храбрецов, обладающих сверхспособностями, которые стоят у него на пути, желая уберечь Землю от уничтожения.

Нью-Йорк лежит в руинах, а Токио превратился в песчаную пустыню — а наши герои выходят на решающую битву с древним злом.

Красочный, наивный и обладающий ярко выраженными "чертами жанра", Хармагеддон, пожалуй, одна из наиболее знаменитых анимационных полнометражек. Его и в самом деле стоит посмотреть всем любителям жанра, хотя бы для того, чтобы увидеть проект, в котором сочетались силы таких людей, как *Рин Таро ("Метрополис"), Кацухиро Отомо ("Акира"), Есиаки Кавадзири ("Манускрипт ниндзя"), Такаси Накамура ("Почти человек"), Ясуоми Уметсу ("Кайт") — и многих других, чьи фильмы впоследствии стали всемирно известными.*

ОЦЕНКА МФ 6

Михаил Попов

КИНОМАШИНА ВРЕМЕНИ

ПУТЕШЕСТВИЯ ВО ВРЕМЕНИ НА КИНОПЛЕНКЕ

Что такое время? В той или иной форме этот вопрос неизменно удерживает одно из первых мест в области профессионального интереса мистиков, философов, ученых и деятелей искусства. Понятие времени является ровесником человеческого разума и его непосредственным творением.

Мы получили "время" в наследство от древних греков, которые впервые попытались систематизировать свойства реальности и определить различные формы существования материи. Если рассматривать время с культурной точки зрения, то оно, а также бытие, жизнь, смерть и любовь являются категориями одного порядка — основными темами человеческого искусства и неисчерпаемыми источниками вдохновения. Говоря об искусстве, нельзя не отметить тот любопытный факт, что слова "кино" и "время" имеют общие этимологические корни (греч. "kineo" — двигаю, двигаюсь). Случайно это, или нет, но фильмы про время, точнее говоря, путешествия по нему, появились практически сразу же после изобретения кинематографа, и вот уже почти сто лет занимают в нем свою почетную нишу.

Улыбнитесь! Вы в 16 веке!

Главный смысловой акцент первого полнометражного фильма, посвященного данной тематике, был сделан на демонстрации способности современного человека адаптироваться к новым, необычным и незнакомым условиям.

Путешествия во времени вошли в кинематограф не через научную фантастику в ее чистом виде, а через юмор и сатиру: в 1910 году была экранизирована повесть Марка Твена "Янки из Коннектикута при дворе короля Артура" (последующие киноверсии этого произведения были сняты в 1931, 1948, 1961 году).

Предприимчивый американец (интересно, что Твен вообще не наделил героя данной истории именем) случайно получает в драке удар ломом по голове и приходит в себя неподалеку от Камелота в 1528 году. Не теряя присутствия духа, он быстро завоевывает значительное влияние в обществе и начинает активно менять быт средневековой Англии. Однако бурная промышленная революция и здоровый американский прагматизм пришлись не ко двору у короля Артура — конфликт, вспыхнувший между шустрым американцем и местной родовой знатью, постепенно теряющей свою былую власть, в конечном итоге вынудил янки прибегнуть к услугам волшебника Мерлина и погрузиться в магический сон. Таким образом американец смог вернуться в будущее, при этом совершенно не изменив прошлого (почти все следы его бурной деятельности в 16 веке были стерты временем, приняв форму легенд и преданий — осталась лишь пулевая пробоина в старом музейном доспехе, да потрепанный дневник, по которому якобы и была воссоздана эта история).

К комедийному жанру можно отнести и еще один из первых фильмов про путешествия во времени: "Время летит" (1944 год), рассказывающий нам о незадачливом профессоре — изобретателе "шара времени", на котором он со своей ассистенткой и двумя молодыми людьми, случайно попавшими к нему в лабораторию, переносится в Англию 16-го века. Оказавшись в прошлом, американцы не теряют присутствия духа и начинают довольно бесцеремонно переделывать все под себя: учат королеву играть в покер, продают и покупают землю в недавно открытой Америке, подсказывают Шекспиру сюжет "Ромео и Джульетты", пытаются поймать такси в центре Лондона — в общем, развлекаются, как могут.

Несмотря на то, что первые фильмы о путешествиях во времени носили комедийно-абсурдный характер, потребительский спрос на науку и прогресс в конечном итоге оказался гораздо сильнее желания смеяться. Кинематограф быстро сориентировался в реалиях начала 20 века и переключил сюжеты фантастических фильмов на более актуальные проблемы. Однако самый первый и самый древний вид фильмов про путешествия во времени с успехом дожил до наших дней, пользуясь стабильным спросом в качестве комедий категории "Б": "Пегги Сью выходит замуж" (1986), "Великолепное приключение Билла и Теда" (1989), "Дух '76-х годов" (1990), "Бегущий во времени" (1993), хорошо знакомая многим из нас лента "Пришельцы" (первая и вторая части сняты в 1993 и 1998 г., а римейк "Пришельцы в Америке" — в 2001 г.) с Жаном Рено в главной роли и др.

1. Это не русские сани с пропеллером, а машина времени викторианского периода.
2-3. Постеры к экранизациям "Машины времени" 1960 и 2002 годов.

Прошлое и будущее: анатомия киножанра

Художественная составляющая большинства историй про путешествия во времени сводится к двум основным вопросам: "Каков был (будет) мир в прошлом (будущем)?" и "Что если прошлое, настоящее и будущее можно изменить?".

Социально-технические прогнозы — важ-

нейшая черта произведений про путешествия в будущее. Здесь уместно вспомнить одну из первых "ласточек" этой разновидности жанра — "Машину времени" Герберта Уэллса, запоздало экранизированную в 1960 году (чуть раньше, в 1949 году был выпущен телесериал, который вскоре был благополучно забыт). Вообще, фильмы подобного рода, содержащие предсказания светлого или темного будущего, были весьма распространены в середине 20 века, когда человечество поставило перед собой тревожный вопрос: что же будет дальше? В качестве примера можно привести такие картины, как "За барьером времени" (1960), "Путешественники во времени" (1964), "Дэлек: Вторжение на Землю 2150" (1966), "Путешествие к центру времени" (1967) и др.

В отличие от фильмов про путешествия в будущее, картины про визиты в прошлое практически никогда не снимаются с "экскурсионной" целью — то есть ради детального воссоздания быта и общественного устройства того времени. К сожалению, фильмы с подобным уклоном были и остаются совершенно нехарактерными для мирового кинематографа (здесь можно вспомнить такие малоизвестные ленты, как "Площадь Беркли" — 1933 г., или "Где-то во времени" — 1980 г.). В развлекательном кинематографе действует общее правило, согласно которому правдоподобная реконструкция атмосферы прежних эпох является прерогативой лишь исторических фильмов. Путешествия в прошлое попросту не нуждаются в подобной детализации — зритель голосует рублем за недорогие, но качественные развлечения, отвергая дотошный историзм в фантастических фильмах.

Фильмы о путешествиях в прошлое дают нам хороший повод говорить про судьбу в сослагательном наклонении, и помогают хотя бы ненадолго забыть о том, что все события будущего предопределены — иначе они никогда бы не произошли. Кто из нас не мечтал исправить ошибки прошлых лет, улучшив свою текущую жизнь? Возможно, именно поэтому сюжеты, посвященные изменению настоящего путем вмешательства в прошлое (или, как вариант — изменению своего будущего благодаря заглядыванию в него), в наши дни составляют примерно 2/3 от кинокартин подобного рода. История таких фильмов начиналась с "Перевести часы назад" (1933), "Про время" (1962), "Машина вчерашнего дня" (1963), "Великолепный мистер Бланден" (1972), "Час за часом" (1979), "Последний отсчет" (1980) и др.

Ты увидел часы? Тебе никто не верит? Жди неприятностей

В наши дни фильмы про путешествия во времени уже успели сформировать свои оригинальные традиции и клише.

Если вы пришли в кинотеатр и увидели, что в начальных титрах фильма фигурируют часы, либо в ходе просмотра заметили, что в кадр постоянно попадают какие-либо часы, исполняющие роль концептуального элемента декораций — это верный признак того, что вы смотрите кино про путешествия во времени. Дом доктора Эммета Брауна из популярнейшей трилогии "Назад в будущее" (1985, 1989, 1990) был буквально заполнен часами. Действие фильма "Кейт и Лео" (2001) начиналось внутри часовой башни. Начальные титры "Машины времени" (1960) шли на фоне часов, летающих в темноте, а первые кадры одноименного римейка, снятого в 2002 году, показывают нам часы, висящие на стене. Кроме того, в обеих версиях этой картины дом изобретателя машины времени увешан часами самых разных моделей.

4. Психиатр Кэтрин Райли и Брюс Уиллис: "Прилетели из будущего? Вот и славно. Положим вас в палату к Наполеону ("12 обезьян").
5. Зеркала, шестеренки, любимое дедушкино кресло и немного фантазии — машина времени готова! ("Машина времени", 2002 г.).

Практически никто из персонажей фильмов про путешествия во времени не верит протагонисту, когда он произносит сакраментальную фразу навроде: "Привет, меня зовут Алиса Селезнева, я прилетела к вам из светлого советского будущего" (любопытно, что в русском языке для обозначения способа перемещения во времени чаще всего используется "полет" — такая же древняя мечта человека, как и само желание путешествовать во времени).

Вообще, излишняя честность в данном вопросе частенько доводит путешественников во времени до дурдома. В фильме прославленного Терри Гилльяма "12 обезьян" (1995) персонаж Брюса Уиллиса по имени Джеймс Коул попадает в вышеупомянутое лечебное заведение закрытого типа практически сразу после своего прибытия в прошлое. Та же самая участь ждала и главного героя фильма "Кейт и Лео", проговорившегося о временном портале на мосту. В фильме "Эксперимент "Филадельфия" (1984, вторая часть вышла в 1993 году) пожилой моряк Джимми всячески избегал разговоров про историю с американским эсминцем "Элдридж", исчезнувшим (переместившимся в 1984 год) в ходе секретных военных экспериментов. Неразговорчивость ветерана была вызвана тем, что на протяжении сорока лет после войны в его рассказы никто не верил — люди кивали, услужливо улыбались и пытались незаметно вызвать санитаров.

Все уважающие себя путешественники во времени с завидной регулярностью попадают в различные неприятности, напрямую связанные с избранным ими методом перемещения между эпохами. То временной портал внезапно закроется, то машина времени сломается (в лучшем случае, ее попросту приберут к рукам запасливые аборигены). Многие персонажи фильмов становятся путешественниками во времени чисто случайно, не по своей воле — они оказываются в незнакомом периоде истории, и не имеют ни малейшего понятия о том, как им вернуться назад. Так, мальчик по имени Дэвид — герой популярной в Советском Союзе кинокартины "Полет навигатора" (1986) — неловко падает в овраг по дороге к дому, теряет сознание и приходит себя в 1986 году, то есть ровно через восемь лет. Другой пример — Эш, знаменитый борец со злом из фильма "Зловещие мертвецы: Армия Тьмы" (1993), вопреки своей воле попадает в 1400 год после прочтения вслух одного из заклинаний в Книге Мертвых.

Опоздание — не отговорка, незнание — не оправдание!

Путешественники во времени, как ни парадоксально это звучит, обычно испытывают острую нехватку времени. Они постоянно куда-то торопятся, не успевают и опаздывают. Марти из "Назад в будущее" должен был рассчитать точное время удара молнии в часовую башню для того, чтобы вернуться в свое время — ведь плутоний, необходимый для реактора его машины, был, мягко говоря, нетипичным видом топлива в 1955 году. Герои фильма "Кейт и Лео" были сильно ограничены в своих романтических взаимоотношениях тем коротким промежутком времени, на который 1 раз в 20 лет открывался портал на старом мосту. Недавно вышедший фильм "Эффект бабочки" (2004) повествует о молодом человеке по имени Эван, который умел переносить свой разум в прошлое путем прочтения нескольких параграфов из своего детского дневника, но времени на это зачастую попросту не хватало (за ним периодически гонялись психиатры, желающие вколоть ему успокаивающую инъекцию, или потные мускулистые зэки, пытающиеся вступить с

Ближайшие перспективы

Следующим голливудским фильмом о путешествиях во времени, выходящим в мировой кинопрокат, будет "И грянул гром" (A Sound of Thunder), премьера которого запланирована на 20 августа этого года. Сюжет основан на одноименном рассказе Рэя Брэдбери. Главный герой фильма Трэвис Райер решает устроить для себя небольшой культурный отдых и отправляется в прошлое поохотиться на динозавров. Однако во время этой охоты происходит незапланированное ЧП — Трэвис внезапно натыкается на тиранозавра и, убегая от него, сходит со специально проложенного маршрута. Из-за этого охотник случайно наступает на некстати подвернувшуюся ему под ногу доисторическую бабочку, что влечет за собой целую цепочку изменений мировой истории, которые, в конечном итоге, приводят к курьезным, но катастрофическим последствиям. Единственный шанс человечества на спасение — это команда специалистов, отправившаяся в прошлое, чтобы заменить раздавленную бабочку живой.

Эваном в половые отношения). В "Радиоволне" (2000 год) сын смог общаться по радио с давно умершим отцом лишь в течение нескольких дней — пока не исчезли некие странные пятна на солнце.

Большинство фильмов про путешествия во времени уделяет значительное внимание разнице между технологическими уровнями развития "прошлого" и "будущего". Культурный шок персонажей, встретившихся лицом к лицу с совершенно чуждой технологией, часто служит основой для реализации комедийной составляющей киноленты. Так, средневековый рыцарь Годфри (Жан Рено) из "Пришельцев" попадает в наше время и сразу же кидается в бой со страшным монстром (подержанным автомобилем), а его глуповатый слуга Жакуй с удовольствием грызет ароматизатор из унитаза, запивая его духами "Шанель". Аналогичные случаи из других фильмов могут быть менее смешны, но, тем не менее, достаточно показательны.

В героя картины "Только представьте себе" (1930) бьет молния, после чего он переносится в Нью-Йорк 1984 года, где повсеместно используются такие фантастические вещи, как сушилки для рук, автоматические двери лифтов, а также пищевые таблетки вместо обычной еды и аэропланы вместо автомобилей. Сэр Герберт Уэллс из фильма "Час за часом" пытается поймать Джека-Потрошителя, в результате чего попадает на изобретенной им машине времени в 1970 год и встречает там девушку по имени Эми, которая начинает учить его тому, как следует пользоваться благами современной цивилизации (например — водить автомобиль). В "Эксперименте "Филадельфия" есть один забавный момент, когда люди из прошлого, попавшие в 1984 год, пытаются найти сцепление в автомобиле с автоматической коробкой передач. И, наконец, можно вспомнить "Назад в будущее-2", где Марти на удивление легко свыкся с летающими автомобилями, антигравитационными скейтбордами и трехмерной рекламой.

Девяносто лет назад я был настоящим злодеем... Но по меркам 20 века я — всего лишь дилетант!

(Джек Потрошитель, "Час за часом".)

Выбирайте: самолет, заклинание или ломом по голове?

Разнообразие способов перемещения во времени, используемых в кинематографе, поражает воображение. Это может быть практически все, что угодно — сильный удар по голове ("Янки из Коннектикута при дворе короля Артура"), произнесенная фраза ("Где-то во времени"), прочтение некого текста ("Эффект бабочки") или магического заклинания ("Зловещие мертвецы", "Пришельцы"), электромагнитные волны ("Радиоволна"), автоматический обмен телами между людьми-двойниками из разных времен в случае опасности, угрожающей одному из них ("Биггли: Приключения во времени", 1986), автокатастрофа ("Фриджек", 1992), сон ("День сурка", 1993; а также другой интересный пример перемещения заснувших пассажиров авиалайнера в безликое, инертное, "отработавшее" время, пожираемое неизвестными чудовищами — экранизация романа С. Кинга "Лангольеры"), портал или иная естественная природная аномалия ("Планета обезьян", 2001; "Кейт и Лео"), путешествие в космосе со сверхсветовой скоростью ("Полет навигатора") и многое другое. Даже старая добрая машина времени иногда приобретает весьма причудливые черты — от телефонной будки с антенной наверху ("Великолепное приключение Билла и Теда") до переделанного автомобиля "Де Лореан" с ядерным реактором под капотом ("Назад в будущее").

Требую продолжения банкета!

Фильмы про путешествия во времени — привлекательный материал для создания различных продолжений и римейков. К примеру, "Янки из Коннектикута при дворе короля Артура" был экранизирован не менее десяти раз, а "Машина времени" выходила на экраны пять раз. "Площадь Беркли" была переснята в 1951 году, как "Я никогда тебя не забуду". "12 обезьян" — это не что иное, как

6

7

8

6-7. Прекра-а-асное далее-ко! Не-е бу-удь ко-о-о мне-е жесто-о-к-о-о! ("Эффект бабочки").
8. Сеанс радиосвязи прошлого с будущим в самом разгаре ("Радиоволна").

римейк “La Jetee”. Хрестоматийная классика “Назад в будущее” и джеймсбондовская сатира “Остин Пауэрс” (1999) имеют по два продолжения (хотя, справедливости ради, следует сказать, что последний фильм имеет лишь косвенное отношение к путешествиям во времени). И, наконец, не так давно была снята третья часть культового “Терминатора”, которая неожиданно оказалась не столько боевиком, сколько умелой самопародией.

Время — деньги

Фильмы про путешествия во времени зачастую требуют создания сложных декораций, воспроизводящих обстановку нужного исторического периода, а также — немалых затрат на спецэффекты. Первый рекорд, установленный в этой области, принадлежит фильму “Только представьте себе” (Just imagine), для которого были созданы декорации Нью-Йорка конца 20 века, стоившие примерно четверть миллиона долларов. К сожалению, подобные затраты оказались напрасны — фильм не окупил себя в прокате.

С другой стороны, даже среди образцов низкобюджетного кино можно найти отдельные фильмы, ни в чем не уступающие дорогим блокбастерам. В нашем случае можно вспомнить о картине “Липкие пальчики времени” (The Sticky Fingers of Time, 1997), снятой за мизерную сумму, равную вышеуказанной стоимости декораций “Только представьте себе”. Этот нестандартный, провокационный и дерзкий фильм стоит посмотреть хотя бы потому, что он ярко выделяется на фоне других представителей данного жанра за счет сложного сюжета, изысканной операторской работы и легкого лесбийского подтекста в поведении главных женских персонажей.

В фильме “Липкие пальчики времени” рассказывается о писательнице Такер Хардинг, работающей над репортажем об испытании водородной бомбы в Неваде (1952 г.). Во время этого эксперимента она незаметно для себя получает мощную дозу облучения, перестроившую ее генотип таким образом, что Такер оказывается способной путешествовать во времени. Вскоре после этого писательницу убивает чернокожая женщина из будущего по имени Офелия, пытающаяся таким образом сохранить свою монополию на путешествия во времени. Однако за секунду до убийства Такер помимо своей воли переносится в 1997 год (неожиданным побочным эффектом этого путешествия оказалась какая-то зеленая слизь, появившаяся на ее лице около глаз) и знакомится там с девушкой по имени Дрю — неудачливой писательницей, купившей в букинистической лавке старую книжку пятидесятых годов “Липкие пальчики времени” с таинственной негритянкой на обложке. В книжке обнаруживается газетная вырезка о том, что автор этого романа была застрелена на улице неизвестным убийцей...

Время и кино

Фильмы о путешествиях во времени представляют собой самостоятельный и чрезвычайно интересный жанр кинематографа. Они заставляют нас испытывать тоску по неуловимому прошлому и удовлетворяют наше извечное любопытство относительно будущего. Мы начинаем верить в абсолютный характер способности человека изменять этот мир.

9. Из этого шикарного автомобиля сделали средство передвижения во времени (“Назад в будущее”).
10. Эксперимент “Филадельфия” привел к неожиданным последствиям: боевое судно было заброшено в будущее.
11. Морлоки из “Машины времени” (2002). Вот до чего доводит нездоровый образ жизни в масштабе всей человеческой истории!

Но стоит ли безоглядно мечтать о возвращении в прошлое? Одна древняя притча рассказывает про пожилого раввина, которого однажды спросили — не хотел бы он вновь стать молодым? Тот ответил: “Я будто всю жизнь читал интересную книгу и вот уже готовлюсь перевернуть последние ее страницы, а вы мне предлагаете начать все сначала”.

Если бы мы вернулись назад со всеми нашими возможностями и опытом, то многочисленные жизненные пути, по которым можно будет пройти заново, очень быстро потеряли бы для нас былую привлекательность из-за груза жизненного опыта и инерции приобретенных взглядов. Иначе говоря, былое счастье уже не покажется нам таковым.

С другой стороны, истинная ценность путешествия в будущее тоже слегка завышена, ведь следующий день — это всего лишь мечта, частная утопия индивидуума. Сам Альберт Эйнштейн говорил, что никогда не задумывается о будущем, так как оно наступает слишком быстро. Великий физик не отрицал возможности путешествия во времени, однако относился к нему, мягко говоря, прохладно. Он доказал, что время абсолютно субъективно, и это проявляется на всех уровнях человеческого познания. Так, например, у индейцев майя “время” было одним из основополагающих понятий, лежащих в основе всей их культуры. А в языке североамериканских индейцев хопи, напротив, вовсе не было понятия “времени” в привычном понимании слова (оно варьировалось от человека к человеку, не допускало одновременности и могло иметь нулевое измерение).

Времени почти нет, ибо прошлого уже нет, будущего еще нет, а настоящее длится лишь мгновение.

(Аристотель.)

Учитывая вышесказанное, можно сказать,

что машина времени уже давным-давно изобретена, более того — доступна практически каждому человеку на Земле. В той или иной степени все без исключения фильмы переносят зрителя в свое собственное время, однако картины о путешествиях во времени делают это особенно красиво и убедительно. При этом не следует забывать о том, что перед нами всего лишь кино — тонкая информационная субстанция, перемещающаяся со скоростью света вдоль границы реальности. Фильмы о путешествиях во времени будут оставаться для нас притягательными до тех пор, пока люди и в самом деле не изобретут машину времени.

Знай наших?

Алиса — любимый персонаж октябрят и пионеров второй половины восьмидесятых годов.

К сожалению, советский кинематограф не оставил нам крупных и серьезных картин про путешествия во времени. Возможно, это объясняется тем, что обращение к прошлому было крайне нежелательным с точки зрения теории научного коммунизма, а будущее человечества представлялась тогда безусловно светлым, но в целом — довольно смутным и непонятным. Может быть, именно поэтому большинство из нас сейчас может вспомнить лишь те фильмы про путешествия во времени, которые не представляли в то время никакой идеологической опасности: например, блестящую комедию Леонида Гайдая “Иван Васильевич меняет профессию” (1973) или наивную детскую фантастику “Гостья из будущего” (1984), снятую по сценарию Кира Булычева.

Тишина Трубецкая

Божества не обладают человеколюбием и предоставляют всем существам жить их собственной жизнью.

Дао Дэ Цзин

ЗЕРКАЛА И ОТРАЖЕНИЯ

МИР АМБЕРА

"Ничто не ново под луной" — крайне верное замечание. Большинство фантастических миров похожи друг на друга, поскольку являются отражениями первых оригинальных идей. Почти всегда фантастические вселенные — это либо сказочные королевства, либо космическое будущее. Без сомнения, неповторимые особенности наделяют каждый мир индивидуальностью, но, тем не менее, очень редко "основная идея" отличается новизной.

В число таких редких исключений и входит мир, о котором я собираюсь вам рассказать, — удивительный и парадоксальный мир Амбера, Янтарного Королевства, мир, созданный неисчерпаемой фантазией одного из известнейших мастеров жанра — Роджера Желязны.

Привычный фантастический мир предполагает наличие некой карты или схемы, или иного наглядного отображения географического положения. В данном случае ничего этого нет, поскольку мир Амбера — не только и не столько континент, планета или звездная система, сколько целое мироздание, философская идея, которую ни в каком атласе не обрисуешь.

Итак, изначальная идея такова: все параллельные миры имеют право на существование. Любые, даже самые причудливые вселенные располагаются совсем рядом с нами. Да и сама Земля является одним из множества миров. Причина подобного разнообразия заложена в основном принципе мироздания — все параллельные миры есть отражения (Тени) единственного истинного мира — ***Амбера.***

Чем дальше от него находится отражение, тем больше в нем изменений по сравнению с оригиналом.

Изначально известное

Первые пять книг цикла, "Хроники Корвина", рассказывают о борьбе за трон Янтарного королевства всех более или менее законных наследников внезапно пропавшего короля Оберона.

Сам король был в Амбере первым правителем, а фактически — создателем мира. Вернее сказать, король — строитель Замка на горе Колвир.

Описываемый Амбер состоит непосредственно из самого замка, города у подножия Колвира и его предместий, Арденнского леса на подступах к городу, маяка на острове Кабра и моря, соединяющего Амбер с близлежащими Тенями.

По уровню развития цивилизации Янтарное королевство примерно соответствует земной эпохе Возрождения. Однако, благодаря центральному положению во всем мироздании, в королевстве можно найти предметы из множества Теней, в том числе и вещи, явно не соответствующие заявленной ренессансной эпохе. В городе даже есть своя гильдия психиатров — при такой мешанине сверхъестественного последние просто необходимы.

У Амбера имеются два ближайших отражения, которые копируют город и замок наиболее детально, — это Тир-на ног'т и Ремба.

Тир-на ног'т — иллюзорный город, видимый только ночью при лунном свете. Он появляется в небе, и добраться до него можно только с Колвира, пройдя длинную лунную лестницу. Для этого требуется редкая сосредоточенность, поскольку неосторожный и слишком внимательный взгляд, брошенный себе под ноги, может развеять иллюзию, а увидев далеко внизу землю, человек неминуемо упадет.

Ремба — подводное отражение города. По улицам там плавают рыбы, а на клумбах растут водоросли. Попасть туда можно по лестнице, уходящей с берега в море. Она похожа на лестницу в Тир-на ног'т — они одинаковы по длине, и прохождение лестницы в Рембу тоже сопряжено с опасностями. Главное в данном путешествии — не сходить со ступеней, поскольку на них, как и в самой Рембе, можно спокойно дышать, а вот рядом — уже нет.

Другие близкие Тени отделены от Амбера морем, но взаимодействуют с Янтарным королевством на уровне соседних государств. Часть из них (Бегма, Кашфа и др.) входит в Золотое Кольцо — экономический союз,

Роджер Желязны

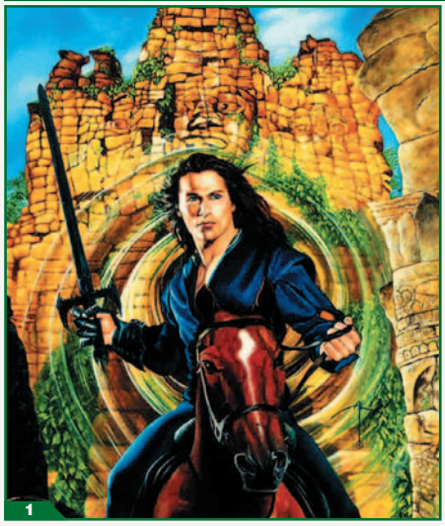
Роджер Желязны — знаменитый американский писатель-фантаст. Его первый роман был опубликован в 1966 г., и с тех пор все его книги неизменно становились бестселлерами. Всего Желязны написал 150 рассказов и 59 романов, в том числе несколько — в соавторстве с другими мастерами жанра. Желязны был лидером движения "новой волны" в научной фантастике. "Новая волна" предполагает перенос внимания с роботов и космических кораблей на человека и его внутренний мир.

За свои книги писатель получил 6 премий "Хьюго", 3 премии "Небьюла" и несколько других наград.

И все же основным его произведением считается именно цикл книг про Амбер. Именно этот цикл писатель создавал на протяжении всей своей жизни, именно в нем он воплотил все свои задумки по созданию фантастической вселенной. Именно мир Амбера является наиболее продуманным и прописанным из всех вселенных Роджера Желязны.

Неудивительно, что цикл имеет столько поклонников по всему миру, а сам Амбер давно уже перестал быть только книгой — существуют и компьютерные игры, посвященные этой теме, и серия комиксов, и ролевая система.

1. Путешествуя по Теням. Иллюстрация Алана Рабиновитца к циклу Желязны.



2. Карта Янтарного королевства.

3. Пройти Путь Амбера дано не каждому.

членство в котором является для страны символом преуспевания.

Достаточно близко к Амберу находится еще одно любопытное Отражение — ***Страж Четырех Миров***. Эта крепость — сосредоточение силы, так как там пересекаются четыре стихии. На стыке происходит высвобождение огромного количества энергии, к которой может получить доступ владелец замка. Неудивительно, что это место все время подвергается нападениям, там постоянно случаются магические поединки, и его хозяева меняются с завидной периодичностью.

Хроники Амбера

Основные десять романов из цикла "Хроники Амбера" (а помимо них есть также и рассказы) писались Роджером Желязны с 1970 по 1991 годы. Книги следует читать в таком порядке: "Девять принцев Амбера", "Ружья Авалона", "Знак Единорога", "Рука Оберона", "Двор Хаоса", "Знамения Судьбы", "Кровь Амбера", "Знак Хаоса", "Рыцарь отражений" и "Принц Хаоса".

На русском языке "Хроники Амбера" издавались неоднократно (например, издание 2002 года состояло из пяти книг по два романа в каждой). В настоящий момент цикл Желязны выпускает издательство "Эксмо".

По мотивам Хроник Амбера пишутся многочисленные продолжения, одно из них, "Заря Амбера" Джона Бентакура, недавно переведено на русский язык.

Познанное со временем

Магия Янтарного королевства нетипична — вы не найдете здесь гильдии волшебников или чего-то похожего. Возможно, в Отражениях и есть что-то подобное, но в Амбере никто не увлекается излишней мишурой вокруг колдовства, предпочитая работать с энергией первопринципов. Или не заниматься магией вовсе.

При этом в городе, Арденнском лесу и в самом Замке магией буквально насыщен воздух. Там существует множество странных мистических вещей, которые явно имеют магическую природу.

К примеру, ***Зеркальный коридор*** Замка. Он не имеет постоянного места, появляется только перед тем, кто должен его пройти, и человеку невозможно его найти, если коридору этого не нужно. Зеркальным коридор назван из-за того, что на его стенах висят зеркала, в которых идущий по коридору может увидеть кого угодно. Обычно эти "кто угодно" оказываются его родственниками, друзьями или же наоборот — заклятыми врагами, но все они разговаривают с проходящим, выдавая информацию. Иногда это может оказаться полезным, иногда — еще больше запутывает.

Однако магия, доступная человеку, в Янтарном королевстве ограничена бытовыми заклинаниями (например, оберегающими посуду от битья), энергетическим колдовством и таинственными способностями членов королевской семьи, полученными от Единорога, главного божества.

Основой для религии Амбера и близлежащих земель является ***культ Единорога***. В данном случае Единорог — это создание высшего порядка, аватара божества и прародитель короля Оберона.

Отцом короля считается ученый, алхимик, художник, архитектор и колдун Дворкин, который вместе с Единорогом задумал Амбер.

Главенствующая теория утверждает, что Янтарное королевство — единственный истинный мир, способный отбрасывать Тени. Причина подобного утверждения — наличие в Замке Амбера ***Огненного Пути*** или ***Лабиринта***. Путь — это магический узор на полу одного из подземелий. Прошедший по его линиям (а это может быть только член королевской семьи) обретает колдовское могущество и власть над Отражениями.

То есть все законные и даже некоторые непризнанные дети Оберона так или иначе проходили Путь и умеют перемещаться по Теням, меняя их по своему усмотрению.

Считается, что в рисунке Пути заложены некие первопринципы мироздания, которые и определяют реальность самого Амбера и его Теней.

Путь может создать призрака любого человека, который его когда-либо проходил, и управлять им, используя в своих целях. В числе прочего Путь позволяет прошедшему его колдовать, используя в качестве магического инструмента свой уменьшенный образ.

В последующих книгах цикла выясняется, что Путь, начертанный на полу амберского Замка, — всего лишь проекция Истинного Пути, созданного Дворкиным и существующим внутри горы Колвир. Более того — сам Истинный Путь при всем том является живым (или по крайней мере разумным) существом нечеловеческой природы, олицетворяющим идею Порядка.

Новые открытия

Логично, что при таких обстоятельствах у Амбера должен быть противник. Думаю, вы уже заметили, что в мире Желязны отсутствует противостояние Добра и Зла. Вместо этого антагонистами выступают силы Порядка и Хаоса.

В последних пяти книгах цикла, "Хрониках Мерлина", рассказано о ***Дворах Хаоса***, первичном реальном мире.

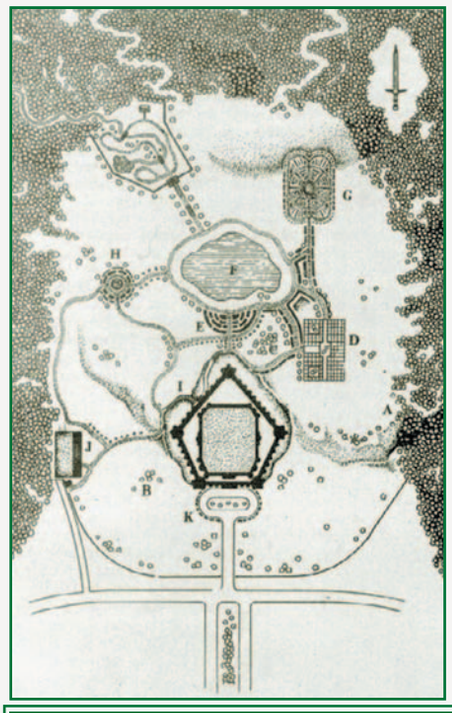
Небеса там меняют свой цвет каждые несколько часов, жители способны выглядеть так, как им самим вздумается. Там нет ничего определенного и постоянного. Даже самой реальности там как бы не существует — Дворы Хаоса состоят из множества осколков Отражений, и никогда не угадаешь, куда приведет следующая открытая дверь. Именно оттуда бежал в свое время Дворкин, унося знания о создании своего настоящего мира. Именно Хаос является вечным противником Амбера.

Несмотря на явное противоречие, Желязны всегда говорил, что Амбер и Хаос — это не антиподы, а, скорее, два разных полюса.

Если божество Янтарного королевства — Единорог, то во Дворах эти функции исполняет ***Змей***. Он менее активен и не является демиургом, скорее представляя собой некое образное олицетворение высшей силы первозданного Хаоса.

Дворы древнее Амбера, поэтому многое в Янтарном королевстве создано по их образу и подобию. В том числе Огненный Путь Амбера — своеобразный противовес Логрусу Хаоса.

Логрус — постоянно меняющийся узор, пройти который может любой. Он, как и Путь, дает прошедшему власть над Тенями, и, как и Путь, является одушевленным. В одной из



Карта Замка Амбера.

Тяжела дорога к трону.

4. Дворкин, которому мир Амбера обязан своим существованием.
5. Оберон, основатель замка на горе Колвир.
6. Корвин, главный герой первых романов об Амбере.
7. Мерлин, сын Корвина и владетель Дворов Хаоса.

книг цикла Логрус и Путь даже вступают в открытое столкновение.

Дворы Хаоса не имеют никакой реальной территории, единственное, что является настоящим в этом безумном месте — это Бездна на краю мироздания. Рядом с Бездной находится огромная стеклянная игла-башня. Это столица Хаоса Тхельбан, единственная постройка во Дворах, которая существует не в Отражениях.

Бездна — это та самая первозданная Пустота, из которой все и вышло.

Хаос, равно как и Амбер, тоже отбрасывает Тени — ближайшие к нему Отражения наиболее странны и непонятны для человека, привыкшего к Порядку. Отражение Земля находится приблизительно посередине между Амбером и Хаосом, поэтому в нем смешиваются черты обоих Истинных миров. Отмечая середину мироздания, на границе Теней Амбера и Теней Хаоса растет дерево Игг, природа которого не совсем ясна.

Каким образом появился Хаос или Бездна, или как Дворкин сотворил Амбер — неизвестно. Желязны оставляет множество вопросов, не открывая читателю всех секретов мироздания. Но, в конечном итоге, это придает его миру только большую глубину, поскольку раскрывая с каждой новой книгой амберского цикла не только новый поворот закрученного сюжета, но и новую тайну, читатель уверяется в наличии чего-то большего.

Последние сенсации

Мир Амбера напоминает луковицу, которую читатель постепенно очищает от шелухи, пробираясь к самой середине. И каждая книга готовит новый сюрприз. Наиболее ярко это заметно на примере с артефактами.

Артефактов в мире Желязны существует не так уж и много: есть всего три разновидности.

Рукотворные Карты (или Козыри), позволяющие членам королевской семьи Янтарного королевства общаться друг с другом и мгновенно телепортироваться друг к другу. Они представляют собой миниатюрные портреты короля, всех принцев и принцесс Амбера, размером чуть больше обычных игральных карт.

Изначально Карты были нарисованы Дворкином, но потом появились другие Козыри, созданные одним из сыновей Оберона. Позже выяснилось, что с их помощью можно не только беседовать или перемещаться, но еще следить за родственниками и подслушивать их разговоры, а еще позже автор недвусмысленно намекает, что с помощью Карт можно прочитать мысли персонажей, на них изображенных.

Еще один тип артефактов — магические кольца ***Спикарды***. Изначально это просто энергетические резервуары, дающие магу новые силы. Чуть позже читатель понимает, что кольца заколдованы таким образом, чтобы ненавязчиво склонять владельца к поступкам, нужным создателям колец — Змею или Единорогу, соответственно. А еще позже открывается еще один секрет: оказывается, магические мечи принцев Амбера — Грейсвандир и Вервиндль — тоже представляют собой Спикарды, просто существующие не в форме колец.

Наиболее могущественным артефактом является ***Судный Камень***. В первых книгах это амулет короля Амбера, дающий власть над погодой. Впоследствии становится ясно, что он дарует владельцу огромные возможности — с его помощью принц Корвин, главный герой первых пяти книг цикла, создает свой Путь на скале, где растет Игг.

И в итоге выясняется, что Камень — не что иное, как око Змея Хаоса, воплощенный в материальную форму божественный атрибут.

●●●

Стоит отметить, что концепция мира Амбера совершенно не ограничивает фантазию автора. В этом мире возможно все что угодно, его разнообразие бесконечно. Любые фантазии автора находят воплощение в ярком и удивительном мире Отражений.

Мироздание по Желязны уникально своей гибкостью и парадоксальностью. К тому же автор все время подкидывает читателю новые головоломки, приоткрывает завесу над разгадкой, намекает, не договаривает, в общем, ведет себя как типичный призрак из Зеркального коридора.

И это затягивает. Затягивает сам мир, а не только сюжетные перипетии. Хотя и они достойны своего фона — такое хитросплетение интриг и загадок, неожиданных поворотов сюжета и загадочных происшествий редко где встречается.

Добавьте к этому удивительно характерных, мастерски выписанных персонажей, их приключения, сменяющиеся, будто в калейдоскопе, декорации, множество событий, переживаний — и вы получите безумный коктейль под названием “Мир Амбера”.

Самое верное слово, которым можно охарактеризовать весь цикл, — это “яркий”. Многообразный, меняющийся, богатый, насыщенный мир, все загадки которого так никогда и не разгадать — вот что такое любимое детище настоящего Мастера, Роджера Желязны.

Ресурсы в интернете

- Лучший русский ресурс, посвященный миру Амбера, — **www.amber.h11.ru**
- Самый подробный англоязычный сайт о Роджере Желязны — **zelazny.corrupt.net**

Сергей Сенюк

НА ПРОСТОРАХ ТАМРИЭЛЯ

ВСЕЛЕННАЯ THE ELDER SCROLLS

Пожалуй, не найдется в стане компьютерных ролевых игр вселенной более досконально проработанной, чем The Elder Scrolls — детища компании Bethesda Softworks. 5 апреля сего года данной серии исполнилось 10 лет. С момента своего представления в 1994 году мир, названный разработчиками Нирном, обзавелся детальнейшей хронологией на многие тысячелетия, богатейшей историко-мифологической базой и прочими атрибутами, символизирующими рождение новой легенды жанра.

Эльфийская Эра — 1E660

— Бессмертный герой, воин, волшебник и король, коего знали под именами Пелинал, Харальд, Исмир, Хэнс Лиса, путешествует по Тамриэлю, собирая армии, захватывая земли, правя и, оставляя королевства, отправляясь дальше...

Антология The Elder Scrolls

Демиурги

К сотворению мира сценаристы Bethesda Softworks подошли со всей возможной ответственностью. Скрупулезно изучив от корки до корки толкиновский "Сильмариллион", они создали свою Вселенную, позаимствовав, правда, кое-какие ходы у Профессора. Так появились интереснейшие легенды о противостоянии Ану и Падомая, начал созидания и разрушения, о создании ими соответственно богов и демонов — аэдр и даэдр, и о восстании одного из божеств — Лоркана, повлекшего за собою рождение смертного плана бытия.

Надо сказать, литературный аспект занимает одно из важнейших мест в каждой серии цикла The Elder Scrolls (часто сокращаемого до TES). В библиотеках и книжных лавках Тамриэля — континента, где разворачивается действо основной массы игр — можно отыскать сотни документов, будь то исторические опусы, народные сказки, религиозные проповеди, древние легенды или современные путеводители по необъятным мирским просторам. Да и стиль написания их удовлетворит самого взыскательного ценителя высокого слога.

Так с чего же началась эпическая сага, отразившаяся в "Древних Свитках"? Об этом и пойдет наш рассказ.

Хаос Арены

Первый том цикла — **Arena** — увидел свет в 1994 году, на закате Золотого Века CRPG. Надо сказать, поначалу данный проект и близко не относился к жанру ролевых игр, а позиционировался как файтинг, гладиаторские бои. Отсюда, кстати, и название.

К счастью, чью-то светлую голову в команде разработчиков посетила мысль создать на имеющейся базе симпатичную ролевую игру, за что ему низкий поклон. С первого взгляда "Арена" поражала буквально всем: стильный графический движок, интереснейшая ролевая система с возможностью выбора 18 классов персонажей, и порядка 400 населенных пунктов, разбросанных по всему огромному континенту.

Сюжетная фабула закручивалась вокруг Ягара Тарна, боевого мага при дворе правящего Императора Тамриэля. Упрятав своего сюзерена в иное измерение и приняв его иллюзорный облик, колдун в течение последующего десятилетия правил Империей, насылая хаос на землю. И вот однажды миру явился молодой воин, решивший покончить со злодеем раз и навсегда, для чего отправился на поиски могущественного артефакта — Посоха Хаоса, с помощью которого и был некогда пленен истинный Император...

Нельзя сказать, что сюжет блещет особой оригинальностью и новаторством. Но именно "Арена" явилась предтечей следующего тома цикла, который навсегда остался в памяти и сердцах ценителей жанра. Итак — знаменитый **Daggerfall**!

Ночи Даггерфолла

Грандиозно. Именно так можно охарактеризовать этот проект, один из сильнейших в индустрии CRPG. В отличие от большинства ролевых поделок, сводящихся к фабуле "добеги до конца подземелья, уничтожь антагониста да выслушай оду о спасении тобою очередного мира", Daggerfall (1996) предлагал игрокам совсем иное. То была сложнейшая политическая интрига сопредельных держав, в которую волею судьбы оказывался вовлечен наш герой.

За время, прошедшее с выхода первого тома серии, разработчики скрупулезно проработали каждую веху истории Тамриэля, что удивительным образом сказалось на игре. Мир обрел целостность, *атмосферу*. Он затягивал; его любили, обожали, восхищались. Игроки проводили ночи напролет, бродя по многочисленным городам и весям (а число их достигло 4000!) королевства Даггерфолл, благо свободу их в сем виртуальном мире никто и не думал ограничивать.

Позабыв на время о сюжетной линии, они могли податься в рыцари, поступить на службу в гильдии воров или волшебников, изучить

TES на связи

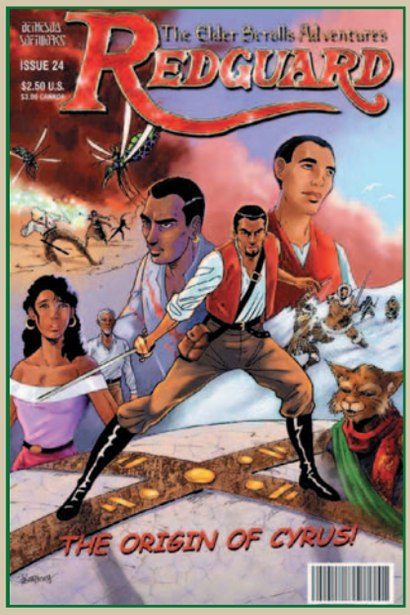
Продвинутым любителям мобильной связи **Bethesda** предлагает вновь вернуться в Тамриэль посредством дилогии **TES Travels** — **Stormkeep** и **Dawnstar**, двух игрушек, выпущенных для телефонов последних поколений. Простенькие симпатичные ролевки в духе восьмидесятых: герою дается на разграбление замок, нашпингованный монстрами да сокровищами, и — вперед! Официальный сайт проекта — **www.theelderscrollstravels.com**.

запретные азы некромантии, вкусить прелести вампирского или оборотнического существования, отправиться истреблять ретивую нечисть в близлежащих подземельях, а со временем — обзавестись хозяйством в лице (точнее — морде) преданной лошади, корабля да уютного домишки.

Развитые судебная и банковская система, возможность создавать свои собственные магические вещи и заклинания, и такие маленькие штрихи, как бесплатная выпивка в тавернах в канун Нового Года, обеспечили игре славу самой комплексной ролевой игры в истории жанра. Уникальная бесклассовая ролевая система с комбинированием достоинств и недостатков позволяла создать любого персонажа, какого только можно было представить — скажем, темного эльфа, ненавидящего все, сделанное людьми, и потому не берущего в руки стальное оружие или доспехи, но зато быстрее восстанавливающего ранения в темноте.

История Сайруса

Помимо непосредственно дисков с **Redguard**, в коробке с игрой находился также 30-страничный комикс — прелюдия к событиям, повлекшим за собой возвращение Сайруса в Хаммефелл. Переведенный на русский язык комикс доступен на сайте **www.crpg.ru** в разделе “Антологии”.



Daggerfall. Полуночные прогулки порою фатальны...

Однако вернемся к сюжету. Со времен перипетий “Арены” минуло четыре года, и жизнь в Империи постепенно возвращалась в свою колею. Конечно, локальные конфликты между входящими в состав ее королевствами случались и ныне. Так, недавняя Война Бетонии, разразившаяся между соседними королевствами Даггерфолл и Сентинель, унесла жизни монархов двух держав. Но Лизандус, король Даггерфолла, вместо того, чтобы упокоиться с миром, каждую ночь с армией призраков являлся в столице своей вотчины, громогласно взывая о мщении.

Чувствуя, что дело нечисто, Император Тамриэля отправил в Даггерфолл своего агента, дабы тот на месте разобрался в происходящем. Прекрасно проработанная, изобилующая непредсказуемыми поворотами сюжетная линия повествует о жестоких и хитроумных политических играх правящих семей западных провинций Тамриэля.

Резюмируя вышесказанное, скажу: Daggerfall — великая игра, установившая новый эталон для жанра CRPG в целом, правда, навеки получившая клеймо игры с наибольшим количеством программных ошибок и прозвище Buggerfall (от английского “bug” — “ошибка в программе”).

Легенды Баттлспайра

Немудрено, что после ошеломляющего успеха **Daggerfall** благодарные игроки ждали продолжения ролевой линейки продуктов **TES**. Но в **Bethesda,** сопоставив желания с финансовыми возможностями, решили покамест создать “промежуточный” проект в жанре Action/RPG. Так миру является **Battlespire** (1997)**,** первая и на данный момент последняя ласточка подцикла **The Elder Scrolls Legends**.

Спорный проект. Фирменный движок XnGine, зарекомендовавший себя еще в **Daggerfall**, обрел новую сверкающую оболочку, однако красоты внешние не смогли заполнить собою пустоту внутреннюю. Ролевый элемент упростился, а динамики полноценного 3D Action игре явно недоставало. Мир представлял собой набор из восьми следующих один за другим уровней, перемещение героя по которым разбавлялось частыми схватками с разномастными даэдрами да решением несложных головоломок.

Сюжет возвращал игрока во времена, когда Империя стонала под железной дланью Ягара Тарна. Последний, заключив лишь одному ему ведомый договор с Принцами даэдр, отдал им на растерзание Баттлспайр — цитадель, парящую в потоках космического эфира, где долгие годы проходили подготовку маги и воины, призванные служить в элитной гвардии Императора. Видимо, уничтожив чужими когтями тех, кто мог раскрыть его истинную личину, узурпатор чувствовал себя в полной безопасности.

Герой, странствуя по разгромленной крепости, а затем и по царствам Обливиона — средоточия хаоса, родного мира даэдр, добирался в итоге

1. Battlespire. Стихийные даэдры во всем великолепии.
2. Нашествие воинства даэдр на Баттлспайр.

до демонического Принца — Мехрунс Дагона, покончив с которым, получал возможность вернуться в родной Тамриэль.

Похождения редгарда

Осенью 1998 года в свет выходит очередная игра во вселенной "Древних Свитков" — The Elder Scrolls Adventures: Redguard. Как следует из названия, жанр продукта — чисто приключенческая игра, а ролевые элементы отсутствуют как таковые. Тем не менее, Redguard — весьма сильный проект, ибо здесь и графические красоты, воссозданные на изрядно модифицированном движке XnGine, и незабываемые музыкальные треки, и мощная сюжетная линия, обращающаяся к событиям, произошедшим за три столетия до Daggerfall, на заре становления Тамриэльской Империи.

Главный герой — Сайрус, солдат-наемник расы редгардов, покинувший родные края десятилетие назад и давший клятву никогда более не возращаться на родину, в Хаммерфелл. Однако обет нарушается, лишь Сайрус получает весть о том, что его сестра таинственно исчезла. По ходу развития событий наемник попадает в центр противостояния враждующих фракций соотечественников, одна из которых пытается остановить экспансию молодой Империи, вторая же способствует оной. Заносит его и в логово некроманта-слоад, и в древние руины давно исчезнувшей цивилизации гномов (которые, к слову говоря, во вселенной TES являются одним из видов эльфов, весьма продвинутых в техническом плане), и даже в Обливион, к одному из самых коварных Принцев даэдр.

К сожалению, популярность столь выдающегося проекта оставила желать лучшего, благо те, кто ожидали полноценного сиквела Daggerfall, игру высокомерно проигнорировали. Понять их можно — жанр-то чужой, а истинным фанатам TES хотелось несколько иного — вновь вкусить добротную ролевую начинку.

Но минуло еще целых четыре года, прежде чем терпение их оказалось с лихвой вознаграждено...

Пророчества Морровинда

Третий том основной линейки TES — Morrowind — появился лишь в 2002, шесть лет спустя после нашумевшего Daggerfall. В отличие от случайно генерируемых городов и подземелий именитого предка, все сорок селений земель Морровинда тщательно "фиксированы". Шаг это вперед или назад — судить вам, но данный ход позволил создать гораздо более живой и детально проработанный мир, к которому, тем не менее, нужно еще привыкнуть. Благо, здесь нет и в помине классических орков и троллей — пережитков западной мифологии, в изобилии шнырявших по Daggerfall. Провинция Морровинд — это дальние восточные пределы Империи, чуждая культура населяющих их Темных эльфов (так, средством транспорта здесь служат гигантские блохи, а лошади считаются деликатесом).

Крепкой привязки к предыдущим играм цикла здесь не прослеживается, но древние пророчества, вершащиеся в Морровинде, не менее эпичны по своей сути. Гибельная чума стремительно косит Темных эльфов, правящие Дома строят козни как друг против друга, так и против слабеющей Империи, силы Трибунала — местных правителей-божеств — иссякают, а странные культисты, объявляющиеся в селениях Морровинда, несут весть о скором пробуждении поверженного столетия назад владыки павшего Великого Дома Дагот. И в центре всей этой кутерьмы оказывается наш герой, бывший каторжник, которого Император тайно переправляет в Морровинд, окуная в гущу местных событий. Зачем? Это-то ему и предстоит выяснить в процессе игры.

Успех "Морровинда" превзошел все ожидания и с полугодичной периодичностью к нему было выпущего два дополнения — Tribunal (2002) и Bloodmoon (2003). Первое несло в себе донельзя линейную, но интереснейшую сюжетную линию, раскрывающую судьбу Трибунала после событий оригинального Morrowind. Как некогда в Daggerfall, герой вновь оказывался вовлечен в политические игры, на этот раз за трон королевства Темных эльфов.

Morrowind. Просто насладитесь закатом...

Второе дополнение — Bloodmoon — отличалось совершенно иным антуражем. После жаркого лета Морровинда героя резко перебрасывали на небольшой заснеженный островок Солстейм. Очередное зловещее пророчество, атака оборотней, а под конец — пришествие в мир Принца даэдр. Те, кто загодя пробежался по мирам Battlespire, концовкой разочарованы не будут, остальных же она может повергнуть в некоторое недоумение.

Да, такова особенность всего цикла The Elder Scrolls — незначительные деяния, свершившиеся в одной из игр, могут развиться в интереснейшую концепцию в совершенно другой.

Взгляд в будущее

Хроники "Древних Свитков" продолжатся, в этом нет сомнений. Вскоре после выхода "Морровинда" на сайте Bethesda появилось объявление о найме сотрудников "для работы над следующими играми цикла TES". А вот какими они будут?..

Как заявили сценаристы, история Вселенной уже прописана у них на столетие вперед. Видя скрупулезность проработки игровой среды, в этом мы и не сомневались. Доподлинно известно, что Империя падет, и в Тамриэле воцарится хаос и жесточайшая борьба за власть. Но как преподнесут нам разработчики грядущие эпические действа? Будут ли это классические CRPG или же глобальный онлайновый проект, слухи о котором упорно ходили несколько лет назад? Думается, вскоре мы это узнаем...

Redguard. Островное королевство Строс М'кай, "жемчужина Хаммерфелла".

Дарья Букреева

ДЕТИ ПОДЗЕМЕЛИЙ

ГНОМЫ — СУРОВЫЕ СЫНОВЬЯ ЗЕМЛИ

НАШ ПОСТЕР

Они сражаются тяжелыми секирами, пьют пенящийся эль и носят длинные бороды. Они остры на язык, ворчливы и недоверчивы. Они готовы на все ради сокровищ, и ненавидят тех, кто может посягнуть на их добро.

Они живут в Средиземье, в Фэйруне и в Азероте. Их не встретить среди нас, но все мы знаем: они где-то рядом... Под землей.

Веселой жизнь тогда была.
Здесь резчик свой узор творил,
У кузнеца огонь пылал,
По наковальне молот бил.
Росли дома, росли дворцы,
Росли хлеба, росли леса.
И груды золота росли,
На них свет факелов плясал.
Неутомимый был народ!
Играли арфы под горой,
Слагались песни под луной
Любил веселье Дьюрин род.
Песнь Гимли из "Братства Кольца"

Ворчун из "Белоснежки", Гимли из "Властелина колец", Бренор Боевой Топор из романов Сальваторе о Темном эльфе, вояки и изобретатели из **Warhammer'a** и **Warcraft'a** — все они гномы, и все они такие разные. Что же их объединяет? Откуда они пришли? Чем живут?

Рожденные из тела великана

Первыми литературными источниками, где упоминаются гномы, были исландские героические песни 13 века из сборника **"Старшая Эдда"**, а также текст **"Младшей Эдды"**, составленный поэтом-скальдом Снорри Стурлусоном, жившим на рубеже 12 и 13 веков. Оба литературных труда содержали мифологические сказания 8-10 веков, а также элементы германского героического эпоса начала 13 века. Оговоримся, что само слово "гном" появилось значительно позже, и о правомерности его применения мы еще расскажем. Героями же древних текстов являются *дверги* (единственное число "dvergur", множественное "dvergar"), которых в русских переводах "Эдды" традиционно называют "карликами". Это слово содержит тот же корень, что и названия племени в других германских языках: сравните с немецким "цверг" (Zwerg) и английским "дворф" (dwarf).

В "Эдде" двергов иногда называют еще и *черными альвами*, в отличие от альвов светлых (прототипов толкиновских *эльфов*).

В мифах "Старшей Эдды" о создании мира возникновение двергов-карликов описывается следующим образом:

Тогда сели боги
на троны могущества
и совещаться
стали священные:
кто должен племя
карликов сделать
из Бримира крови
и кости Блаина.

В **"Младшей Эдде"** поясняется, что карлики зародились сначала в теле убитого великана Имира (или Бримира). Были они чер-

1. Король-карлик на лошади — частый мотив в фольклоре, но почти невозможный в фэнтези эпизод.
2. Гномы пируют в доме Бильбо. Иллюстрация Джона Хоу к "Хоббиту".
3-4. Мирные гномики Белоснежки — то, во что превратились герои немецкого фольклора в Голливуде.
5-6. Гимли, сын Глоина, в исполнении Дж. Рис-Дэвиса.
7. Гномы у Одинокой горы. Иллюстрация Донато Джанколы к "Хоббиту".

Драконы — главные враги гномов. Иллюстрации Кейта Паркинсона к роману Р. Кнаака "Ледяной дракон" и Ларри Элмора к циклу Dragonlance.

вями, но по воле богов обрели человеческий разум и приняли облик людей, правда, немного пародийный. Ростом они были с ребенка, однако обладали большой физической силой, носили длинные бороды, имели лица мертвенно-серого цвета. Солнца они боялись: его свет обращал карликов в камень.

Дверги стойко переносили любые тяготы, были крайне выносливы и сказочно трудолюбивы. Они жили гораздо дольше людей, но все же не вечно. Карлики не имели женщин и продолжали род, высекая свое потомство из скал. Характер имели плохой: были упрямы и вздорны, обидчивы и вспыльчивы, алчны, к тому же владели колдовством и были хранителями богатств земных недр. К людям и богам дверги относились преимущественно враждебно, впрочем, не без оснований: боги постоянно посягали на охраняемые сокровища.

В искусстве обработки драгоценных камней и металлов двергам не было равных — им удавалось изготавливать по-настоящему волшебные вещи. И сами боги вынужденно обращались к ним за помощью, используя при этом лесть и хитрость. Именно черные альвы, по преданию, выковали для Одина (главный бог скандинавского пантеона) копье Гунгнир, что разит, не зная преград, воинственному богу Тору — молот Мьольнир для битвы с великанами (брошенный молот возвращался в руку хозяина, подобно бумерангу), путы Глейпнир для жуткого волка Фенрира.

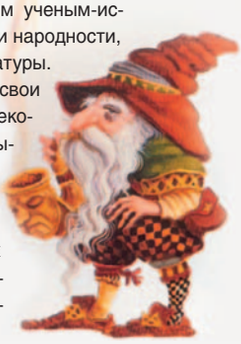
Эволюция цвергов

С развитием цивилизации на поверхности земли меняются и подземные жители. В немецких героических песнях и балладах у *цвергов* (немецких аналогов скандинавских двергов) прослеживается развитие феодальных отношений и под землей. Благородные рыцари посещают подземные царства, наполненные сокровищами, дружат или враждуют с королями-карликами, сражаются с карликами-рыцарями. Как и в древние времена, цверги снабжают смертных колдовскими предметами и оружием необычайной силы.

В **"Песне о Нибелунгах"** прекрасный и отважный сын короля **Зигфрид** пользуется помощью карлика Альбериха, сражается мечом, выкованным подземными мастерами. Из других источников мы узнаем, как тот же Зигфрид гостит у несметно богатого короля-карлика Эгвальда, а тысяча карликов, все нарядные и в доспехах, предлагают ему свою службу.

Со временем карлики-гномы практически исчезают со страниц литературы, продолжая жить в фольклоре. Народная фантазия представляет их в виде подозрительных существ, старичков с бородами, иногда на птичьих ногах. Они могут помогать людям, быть благодарны им, но часто — подозрительны и злобны. Некоторые гномоподобные персонажи мирно уживаются с людьми, хотя и капризны: это и шотландский *брауни,* и ирландский выпивоха *кларикон*. Ирландский *лепрехун* и неаполитанский *монасьелло* преследуются людьми, так как укрывают от них сокровища. А шотландский *красный колпак,* обитающий в заброшенных замках, где было когда-то совершено злодейство, сам нападает на людей.

Своим возвращением в литературу гномы обязаны братьям Гримм, крупным ученым-исследователям немецкой старины и народности, знатокам древненемецкой литературы. В 1812 году они выпустили в свет свои "Детские и домашние сказки", в некоторых из них главными героями были гномы. Гномы братьев Гримм мало напоминают карликов "Эдды", однако это еще и не мультяшные коротышки в красных колпачках. Они в меру добродушны, проказливы, иногда откровен-



Дворфы, карлики и гномы: путаница названий

Героями древнескандинавской и германской мифологии были *дверги/цверги* (dvergar/Zwerg), в английском варианте — *дворфы* (dwarf), в академическом переводе на русский — *карлики* или *карлы*. Слово "гном" возникло только в 16 веке. Его изобретение приписывают алхимику **Парацельсу.** "Гносис" на греческом — знание. Гномы *знают* и могут открыть человеку точное местонахождение скрытых в земле металлов. Гномы Парацельса — духи земли и гор, в противоположность им цверги и дворфы — существа вполне материальные.

В русский язык слово "гном" пришло в конце 18 века. В нем слились значения, которые в английском передаются двумя разными словами, "gnome" и "dwarf". На русский оба слова обычно переводятся как "гном". Это верно для обыденной речи и переводов детских сказок, но спорно для переводов произведений Толкина, в основу которых легли древние и средневековые тексты (Толкин использовал оба английских слова в своих произведениях, причем в разных значениях).

Такой подход ошибочен и при переводе произведений других авторов, пишущих в жанре фэнтези, и в случае с переводом различных компьютерных и настольных игр в фэнтези-мирах. Однако в силу традиции переводчики продолжают использовать слово "гном".

но злобны и враждебны к людям, хотя и лишены коварной воинственности своих предков.

Дальнейшая эволюция гномов приводит к появлению добродушного коротышки, дружественного людям и позорящего гордое имя цверга.

Гномы Профессора

Дж. Р. Р. Толкин является не только основоположником жанра фэнтези, но и известным ученым-филологом. Неудивительно, что в основе мироздания **Толкина** лежат образы и верования древних северных мифов.

Подземный народ Толкин во всех книгах (включая "детского" "Хоббита") называет словом "dwarves" (множественное от "dwarf"), а не "gnomes". Интересно, что слово "gnomes" встречается в рабочих рукописях Профессора: так он именует одно из эльфийских племен. Когда отечественные переводчики добрались до рабочих материалов, описывающих Средиземье, они столкнулись с проблемой. Как переводить слово "gnomes", если вариант "гномы" изначально был зарезервирован для перевода слова "dwarves"?

8

9

ТЫ ПОМНИШЬ, КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ...

В мире Толкина всеми веществами, из которых сотворена **Арда**, владеет валар **Ауле,** кузнец и знаток всех ремесел. "Все драгоценные камни созданы им, и дивное золото, и величественные стены гор...". Он же создал и гномов. Ауле столь не терпелось узреть приход Детей Илуватара (эльфов), чтобы поделиться с ними своими знаниями, что он решил немного поторопить события, и в тайне ото всех создал Семерых Праотцов Гномов. Но **Илуватар** (создатель мира) узнал об этом и решил покарать Ауле**,** сделав ему серьезный выговор. И до такого отчаяния довел он создателя гномов, что последний схватил огромный молот, чтобы одним ударом уничтожить свои творения. Лишь в последний миг Илуватар сжалился над Ауле**.** Гномы были спасены, но должны были уснуть и спать до тех пор, пока не появятся на свет эльфы.

Ауле**,** зная, что пробуждение гномов придется как раз на время правления Мелькора, сделал их сильными и выносливыми. Они невысоки ростом (от 140 до 150 см), коренасты и широкоплечи. Также одной из особенностей гномов является полная невосприимчивость к магии, которой они, тем не менее, сторонятся и опасаются. Возможно, именно эльфийская магия является одной из причин, по которой гномы не любят эльфов, но об этом мы поговорим далее.

8-9. Дворф и гном из Dungeons & Dragons.
10. Кхазад-Дум, великий гномий город, превращенный в Морию.
11. В кузнях гномов рождаются ценнейшие артефакты. Иллюстрация Кейта Паркинсона к книге Т. Гуннарсона "Песнь гномов".

10

11

О характере гномов можно сказать так — они честны, но скрытны; справедливы, но не великодушны; "скоры на дружбу и на вражду". Гномы никогда никому полностью не доверяют и не верят, вероятно, поэтому на них не подействовали лживые речи **Мелькора** и **Саурона**. Впрочем, личности весьма вспыльчивые и алчные, гномы и сами натворили немало бед, взять хотя бы убийство владыки эльфийского княжества Дориата **Тингола** или предательство хитрым гномом **Мимом** героя **Турина Турамбара**.

Гномы живут долго (около 250 лет), но не вечно, правда, что именно с ними происходит после смерти, доподлинно не известно. Сами гномы утверждают, что они, подобно эльфам, отправляются в **Палаты Мандоса**, где для них отведен отдельный чертог.

С годами гномов становится все меньше, потери на войнах не восполняются, ибо среди гномов слишком мало женщин, да и женятся гномы весьма редко (кстати сказать, гномы ужасно ревнивы и тщательно оберегают свое "живое" добро). О женщинах-гномах следует сказать отдельно, потому что их внешность весьма необычна. Так же, как и мужчины, женщины-гномы отращивают бороды, обладают грубыми голосами. Вероятно, поэтому многие считают, что среди гномов вообще нет женщин, а рождаются они прямо из камня.

Все народы Средиземья называют гномов по-разному, к примеру, эльфы — *наугримами, ноготримами, хадходами,* сами же гномы называют себя *кхазад.*

МАСТЕРА КАМЕННЫХ ДЕЛ

Если начать перечислять все творения гномьих мастеров, то получится невероятно длинный список, поэтому я рассмотрю лишь самые известные и величественные постройки и изделия толкиновских гномов.

Известно, что старейший из Семи Праотцов гномов **Дурин** (в оригинале Durin; поскольку побуквенная транскрипция для русского языка неблагозвучна, переводчики обычно называют его Дарином или Дьюрином — как в эпиграфе к статье) пробудился ото сна в подземном городе **Кхазад-Думе**, иначе Мории**.**

Мория, что в переводе с эльфийского означает "черная бездна", является величайшим из гномьих чертогов. Этот дворец представляет собой длинную вереницу палат и залов, расположенных на нескольких уровнях. Ниже всего находятся легендарные копи, где добывался волшебный металл мифрил. Размеры Мории воистину огромны (протяженность главного коридора — 64 км), она являет собой настоящий подземный город. К сожалению, в Третью эпоху гномы разбудили таящееся в Мории древнее Зло, балрога, и были вынуждены покинуть свое жилище. В годы Войны Кольца один из Хранителей, маг **Гэндальф Се-**

рый, убил балрога, однако в этом сражении были разрушены многие морийские достопримечательности.

Как ни странно, большинство лучших творений гномов было созданы ими для эльфов. Одним из таких сооружений является подземный дворец **Менегрот**, построенный для князя **Тингола**, дружественными нолдорам (второй род эльдаров) гномами **Белегоста.** Именно в Менегроте Тингол встретил свою смерть. По иронии судьбы он пал как раз от руки гнома, правда, из другого клана.

АЛФАВИТ И ЯЗЫК

Валар Ауле наделил гномов особым тайным языком *кхуздулом*. Этот язык всегда оставался изолированным.

Кхуздул называется тайным языком, потому что истинные имена гномов, которые они никому не открывали, имели как раз кхуздульские корни. Те же имена, под которыми мы знаем вошедших в историю гномов — не более, чем прозвища.

Известно, что алфавит придумали эльфы. Один из самых популярных алфавитов эльфов создан эльфом **Даэроном,** именно он и стал основой для алфавита гномов, **Агнертас Мория.**

Гномы лишь немного изменили алфавит Даэрона**,** приспособив его для своего языка, кхуздула. Существует еще один алфавит гномов, **Манер Эребора**, представляющий собой разновидность Агнертас Мория**.**

Кроме того, существует еще один вид гномьего рунического письма — лунные руны. Это так называемая тайнопись гномов. Лунные руны видны лишь при свете луны, именно с их помощью была сделана надпись на дверях Мории: “Скажи друг и войди”**.**

ВРАГИ И НЕДРУГИ

О взаимной неприязни между гномами и эльфами известно любому обитателю Средиземья. Можно предположить, что вражда двух народов обусловлена культурными различиями между ними: эльфы любят деревья, открытое небо и охоту при свете звезд, для гномов же деревья — всего лишь горючий материал, а небу и звездам они предпочитают каменные своды своих подземных чертогов. Однако более вероятно, что вражда между двумя народами объясняется чрезмерной алчностью гномов и болезненным высокомерием эльфов. Ничто не доставит гному большую радость, чем возможность присвоить драгоценность, принадлежавшую эльфам, а гордый эльф получит огромную удовольствие, обозвав род гномов “сплюснутым народцем”.

Неприязнь между эльфами и гномами может как вылиться в открытую вражду (убийство гномами эльфийского короля), так и смениться истинной дружбой. Лучшим примером искренней дружбы стали отношения гнома **Гимли**, сына Глоина, и эльфа **Леголаса**, сына Трандуила, короля эльфов Чернолесья...

Но “другом эльфов” Гимли прозвали не только из-за крепкой дружбы с Леголасом**,** но и из-за почета, которого он удостоился при дворе владычицы Галадриэль. Суровый гном был пленен ее красотой. По просьбе Гимли Галадриэль подарила ему прядь своих волос, в знак “дружбы между Лесом и Горами до конца дней”. Поговаривают, что после смерти Арагорна Гимли вместе с Леголасом уплыл за море, в **Валинор.** Если это правда, то этой чести гном **Гимли** удостоился лишь потому, что Галадриэль, могущественнейшая среди эльфов, попросила за него.

Настоящими, исконными, врагами гномов являются драконы. Эти огнедышащие твари испокон века охотятся за сокровищами гномов и частенько отправляются завоевывать их поселения. Обычно такие битвы заканчиваются плачевно: дракон, как правило, побеждает, а уцелевшие и обнищавшие гномы уходят, куда глаза глядят. Изгнание длится до тех пор, пока не найдется герой, способный победить дракона. Таким героем чаще всего становится кто-то из людей (вспомните хотя бы **“Хоббита”,** в котором врага гномов дракона **Смога** убил человек по имени Бард). Кстати, именно тут скрыты корни недружелюбия между гномами и людьми. Ведь люди, как правило, убив дракона, присваивают его сокровища себе, а гномы, продолжая считать эти сокровища своими, не останавливаются ни перед чем, чтобы вернуть бывшую собственность.

Но все эти распри между гномами и другими народами забываются перед лицом общего врага, и тогда образуется настоящий союз.

Перумов и Сапковский — чей гном лучше?

В современной фэнтези-литературе гномы разных авторов могут сильно отличаться друг от друга. Сравним гномов, обитающих на страницах романов Анджея Сапковского и Ника Перумова.

Сапковский разделяет низкорослых бородачей на *краснолюдов* (польский аналог слова dwarf) и непосредственно *гномов*.

Краснолюды Сапковского напоминают нам гномов Толкина. Необыкновенно выносливые и сильные — они отличные воины, сражающиеся в основном тяжелыми топорами, кистенями, а также не брезгующие мечами. Все краснолюды носят бороды, которыми очень гордятся. Женщины краснолюдов некрасивы, но сильный пол этой расы считает их самим совершенством, и ревнует по поводу и без повода.

Краснолюды живут кланами, в которые входят преимущественно родственники, имеющие одно клановое имя (фамилию). Права молодых краснолюдов в клане всячески принижаются. Они не имеют права высказывать свое мнение по каким бы то ни было вопросам, и во всем должны подчиняться старшим.

О гномах, как о народе, известно меньше. Росточком они невелики, мимика их смешна и карикатурна, а носы у них ужасно длинные и острые. Гномы живут родами, отгородившись от проблем всего остального мира. Гномы Сапковского по своей натуре “технари”, и им можно приписать множество интересных изобретений.

Таким образом, гномы из “Ведьмака” очень похожи на гномов (gnomes) из Dungeons & Dragons, а краснолюды — на дворфов (dwarves) из той же игры. Гномов и дворфов D&D мы рассмотрим ниже, а пока отметим, что Сапковский, скорее всего, сознательно использовал фэнтези-штампы из этой ролевой игры (с которой он, безусловно, знаком) в своих романах.

Профессии и гномов, и краснолюдов обычно связаны с металлургией, горным промыслом, иногда с торговлей или ремеслом наемника. О магии гномов и краснолюдов автор не упоминает, видимо, подразумевая то, что оба народа достаточно далеки от магического искусства.

Перед тем, как перейти к перумовским гномам, следует добавить, что ни гномы, ни краснолюды не пользуются особой любовью у людской расы. Из-за такой дискриминации они не могут вступать в гильдии и цеха, а также, кроме простых налогов, обязаны платить еще и дополнительные пошлины.

Гномы **Перумова** не обложены непосильными налогами, да и вообще совершенно не похожи на гномов Сапковского, скорее напоминая краснолюдов последнего.

Этнография D&D: дворфы и гномы

За десятилетия своего существования ролевая система **Dungeons & Dragons** подробно описывала расу гномов и ее отдельных представителей. Причем настолько детально, что выходили толстые руководства, целиком посвященные гномьему народу. За 30 лет, пока версии базовых правил сменяли одна другую, было выпущено не менее 10 полноформатных книг, полностью посвященных дворфам или гномам.

Это как общие описания рас, так и история дворфийского и гномьего народа в одном из миров D&D, например, на Кринне (Dragonlance) или в Фэйруне (Forgotten Realms).

На иллюстрациях представлена часть изданных гномье-дворфовских руководств.

12. Глубинный дворф D&D обитает в подземельях, куда не проникают солнечные лучи (иллюстрация Ларри Элмора).
13. В мире Dragonlance встречаются дикие, "бомжующие" овражные дворфы (иллюстрация Ларри Элмора).
14. Свои сокровища гномы предпочитают прятать в недоступных подземных хранилищах. Иллюстрация Кейта Паркинсона для AD&D.
15. Бренор Боевой Топор, один из героев саги о Темном эльфе.

На первый взгляд гномы **Эвиала** (мир, где происходят действия серии "Хранитель Мечей") ничем не примечательны: крепенькие, круглолицые, обычно рыжебородые. Из ремесел гномы предпочитают горное дело, они отличные кузнецы и неплохие... алхимики. Особенности перумовских гномов начинаются именно с алхимии, уже позже выясняется, что они еще и магией балуются, а женщины их очень даже симпатичны, что вообще в голове не укладывается...

Начнем с описания жилища среднестатистического гнома, представляющего собой смесь кузницы, оружейной и, что главное, алхимической лаборатории. Везде баночки, колбочки, горелки и груды магических книг. Делаем вывод, что гномы Эвиала — практикующие маги. Нет, конечно, им далеко до эльфов, но заговор оружия, предсказание будущего, лечение — все это им вполне по силам. Забавно, что при этом гномы все равно магию терпеть не могут, считая ее источником всех бед. Вот такие причуды у маленького народца.

Последнее, о чем мне хотелось бы здесь сказать, так это о гномьих женщинах. Ник Перумов, наверное, первый автор, который сделал их привлекательными. В этом нам позволяет убедиться описание *гномы* (женский род от слова "гном") по имени **Эйтери**. Она невысока ростом, у нее широкие плечи и бедра, узкая талия, и пышные длинные волосы, не хуже эльфийских. А главное — у нее нет бороды....Вот за это Перумову отдельное гномье спасибо!

D&D: целых две расы

Итак, мы добрались до **Dungeons & Dragons**, самой популярной на сегодняшний день ролевой системы в мире. Трудно представить ее без двух колоритных рас, таких, как гномы (gnomes) и дворфы (dwarves). Последние, будучи большими любителями пива, как две капли воды похожи на толкиновских гномов. Поэтому поговорим сперва о них.

ДВОРФЫ

Дворфы известны своей воинской доблестью, и большой и чистой любовью к элю (дворфы пьют до битвы для поднятия духа, а после — обмывая блистательную победу). Магию они, напротив, недолюбливают, но при этом способны противостоять ее воздействию. Дворфы дружественно относятся лишь к тем, кто сумеет завоевать их доверие (а это сделать совсем не легко), лишь им они могут подарить что-либо из своих сокровищ, столь бережно ими хранимых. Дворфы любят тяжелую работу и совсем не понимают шуток, остается лишь удивляться, как им удается отлично ладить с забавными гномами. Помимо гномов, дворфы дружелюбно настроены по отношению к людям, полуросликам и полуэльфам. Иногда проникаются уважением даже к эльфам, хотя обычно считают их взбалмошными и непредсказуемыми. Дворфы склонны к добру, поэтому ненавидят орков и гоблинов.

Анатомически дворфов описывают как крепких, широкоплечих гуманоидов, ростом от 120 до 140 см, кожа у них светло-коричневая или красноватая, а глаза и волосы темные. Непременным атрибутом дворфа является шикарная борода. Они взрослеют где-то к 50 годам, а общая продолжительность жизни составляет около 400 лет.

Королевства дворфов находятся глубоко под землей. Именно там, в подземных кузницах, появляются на свет чудесные дворфовские изделия, а в шахтах они добывают драгоценные камни и металлы, среди последних особо ценится мифрил (который в D&D пишется так: mithral). То, что дворфы не могут достать сами, они приобретают в ходе торговли.

Поклоняются они **Морадину,** Кователю Душ, разговаривают на дворфийском языке и используют руны для письма.

ГНОМЫ

Гномы известны как отличные техники, алхимики и изобретатели. Вероятно, гномам удалось добиться таких внушительных результатов во всех перечисленных ремеслах благодаря собственной любознательности. Гномы мечтают все опробовать на собственном опыте, они постоянно изобретают полезные вещи. Любопытство гномов не ограничивается научными изысканиями, порой, идя на поводу у собственного интереса, гномы устраивают различные розыгрыши лишь для того, чтобы пронаблюдать за поведением жертвы. Нередко такого рода шуточки не остаются для них безнаказанными — не все в состоянии по достоинству оценить изощренный юмор гномов. Наиболее проказливых гномов называют "трикстерами". Многие ошибочно считают их злыми, но это не так, скорее, они просто слишком хаотичны.

В отличие от дворфов, гномы более терпимо относятся к колдовству, предпочитая работать с магией иллюзий. Многие известные барды и кудесники происходят из племени гномов.

Несмотря на внешнее дружелюбие, гномы по-настоящему близки лишь с дворфами, с которыми их объединяет любовь к драгоценностям и к механике, а также с полуросликами, которые могут по достоинству оценить их проказы. Большинство гномов подозрительно относятся к тем, кто выше их ростом, а именно к людям, эльфам, полуэльфам и, тем более, полуоркам.

Росточком гномы меньше дворфов, около 90-110 см, имеют цвет кожи от серо-коричневого до красно-коричневого, волосы у них светлые, а глаза голубые. Непропорционально большой нос является отличительной чертой для представителей этого народца. Боро-

да у гномов не в таком почете, как у дворфов, и многие ее сбривают. Взрослеют гномы в возрасте 40 лет, а живут до 350 лет.

Обитают гномы в лесистой местности, под землей, но обожают бывать на поверхности, радуясь окружающему их живому миру. Дом гнома обнаружить совсем непросто, обычно жилище надежно спрятано при помощи иллюзий, поэтому вход в дом гнома открыт только для званых гостей — врагам там делать нечего.

Главный бог гномов — **Гарл Сияющее Золото,** Бдительный Защитник. Говорят гномы на языке, слегка отличающемся от дворфийского.

Насколько известно редакции "Мира фантастики", в русском издании ролевой игры Dungeons & Dragons (готовится компаниями "Хобби-игры" и АСТ) раса *dwarves* будет переводиться как "гномы", а *gnomes* — как "карлики". Весьма оригинальное преодоление переводческих трудностей: с одной стороны, следование традициям классических переводов Толкина (толкиновских dwarves всегда по-русски именовали "гномами"), с другой стороны, слово "карлики" явно заимствовано из переводов скандинавского эпоса.

Разработчики D&D одними из первых разделили подгорный народ на две расы: дворфов и гномов. Причем каждая из получившихся рас оказалась самобытной, обладающей запоминающимися неповторимыми свойствами, обычаями и характером.

Warhammer: армия, на которую можно положиться

На сегодняшний день существует множество фэнтезийных военно-тактических игр, и вселенную каждой из них трудно представить без расы гномов. А тяжелее всего представить без них самую известную и популярную вселенную — **Warhammer.** Здесь гномы по своей известности уступают, возможно, лишь эльфам, да и то, если бы эти слова услышал любой из гномов, он бы ни за что с ними не согласился.

Типичные гномы Warhammer'а.

ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ

Гномы, являясь народом весьма вспыльчивым и обидчивым, уже на протяжении более 4000 лет ведут кровопролитные войны. Некоторые из этих войн были начаты по вине самих гномов (например, война с эльфами), а некоторые являются безусловной агрессией со стороны других рас. Вследствие именно такой непрекращающейся борьбы с гоблинами и *скавенами* (крысолюдами) империя гномов постепенно стала приходить в упадок. Многие гномьи твердыни пали и перешли в руки врага. Но, несмотря на это, гномы продолжают сражаться, и их империя пока еще достаточно сильна.

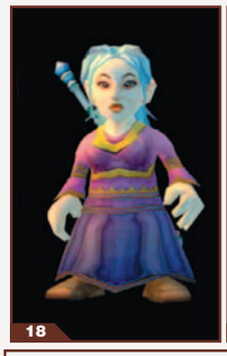
Основные владения гномов расположены среди скалистых пиков Гор Края Мира, ведь именно там был основан первый оплот гномов. Однако во время расцвета империи гномов многие гномьи кланы расселились по всей территории Старого света. Именно так возникли новые поселения. Среди гномов-переселенцев можно выделить следующие группы: **Гномы Черных Гор, Гномы Серых гор** и весьма колоритные **Гномы Норска**, известные отличными от остальных обычаями и языком (частично перенятыми у Людей Норска) и умением потреблять большое количество горячительных напитков (но к этому люди Норска уже не имеют никакого отношения).

Также в одну группу можно объединить и тех гномов, что, покинув родные края, поселились в городах и селах **Империи** и **Бретонии**. Труд таких гномов высоко ценится людьми. Ведь именно гномы принесли в Империю порох и содействовали основанию Инженерного колледжа. Гномы из старых оплотов считают многих из переселенцев предателями, но совершенно напрасно, ведь, даже живя среди людей, гномы-переселенцы строго блюдут традиции.

ВОЕННОЕ ДЕЛО

Теперь поговорим о военной тактике гномов. Родство гномов с камнем наблюдается не только на бумаге, но и на деле. Армия гномов дает вам все, что только можно ждать от пехотных подразделений, но при этом она не выиграет ни одной гонки. Впрочем, этого и не требуется. Недостаток подвижности гномы с лихвой компенсируют стойкостью. Они крепки, как скала. Также крепок и основной военный принцип гномов: "Так сражался твой отец, отец твоего отца, и его прадеды. Так должен сражаться и ты". Этот девиз сразу дает понять: гномы не терпят нововведений в военном деле.

Основной костяк армии гномов составляют гномы-воины, арбалетчики и громовержцы, их дополняют элитные отряды: убийцы и молотобойцы. Мобильными отрядами гномов являются добытчики и рейнджеры. Из приведенного "реестра" заметно, что у гномов нет кавалерии, впрочем, было бы удивительно, если бы она была. Гномы — дети земли, они должны чувствовать ее под собой. Вспомните



16. Машины двемеров из Morrowind.
17-19. Дворфы и гномы из онлайновой ролевой игры World of Warcraft.

того же гнома Гимли: на лошади он с трудом ездил даже вдвоем с Леголасом.

Что же армия гномов, кроме потрясающей стойкости, может противопоставить ударной кавалерии других рас? Отличные боевые машины. В Warhammer'е, как и в других игровых вселенных, гномы не только отличные бойцы, мастера искусства ковки металлов, но и превосходные изобретатели. За технические новшества гномов отвечает Гильдия Инженеров. Многие гномы-воины не очень жалуют инженеров, но, тем не менее, признают, что изобретения гильдии полезны (особенно огненная пушка и многоствольная пушка-орган). Огненная пушка — поистине смертоносное оружие, способное наносить огромные повреждения на близкой дистанции. Выстрел из нее можно сравнивать со взрывом. Пушка-орган (ударение на "а" — "орган" как музыкальный инструмент) не менее смертоносна, но имеет иной принцип действия. Гномы могут стрелять из всех ее стволов сразу, поражая большее количество врагов.

Особо стоит упомянуть о самом странном детище Гильдии Инженеров — *гирокоптере*. Эта летающая машина несет большие крутящиеся лопасти, приводимые в движение паровым двигателем. Она может взлетать с маленькой площадки и расстреливать врагов с помощью паровой пушки. Лишь самые отважные, или, как скажет кто-то, безумные гномы летают на гирокоптерах и образуют отдельное элитное подразделение, названное **Летающим корпусом Короля**.

Бойцы "вархаммеровской" армии гномов во всей красе.

Этот элитный отряд выполняет разведывательные функции.

Армия гномов — это войско, на которое можно положиться. Отвага и решимость воинов безгранична, их вера в возрождение империи гномов — искренна.

В честь гномьего племени назван популярный английский журнал "White Dwarf", посвященный играм от компании *Games Workshop* (производитель Warhammer'a). Само название журнала таит в себе двойной смысл и игру слов. Требовалось придумать изданию такое имя, чтобы оно ассоциировалось и с фэнтези, и с научной фантастикой. "White Dwarf" в переводе на русский — это не только вполне фэнтезийный "белый гном", но и "белый карлик": астрономический термин, обозначающий горячую звезду тускло-белого цвета.

Как и в случае с другими фэнтези-расами (орками, гоблинами, эльфами), дизайнеры вселенной **Warhammer** демонстрируют в образе местных гномов апогей фэнтезийного гротеска. Анфас гномий боец выглядит, как квадрат: ширина плеч с низко посаженой головой равна росту воина. При этом огромные клинки и лезвия секир, которыми размахивают гномы, непропорционально велики.

Гномы-берсерки часто идут в бой полуобнаженными, их головы украшают почти казацкие чубы, а гипертрофированную мускулатуру обильно покрывают священные татуировки.

Другие гномы

Компьютерная индустрия дала немало для углубления образа гномов (да и вообще всех традиционных фэнтези-рас). Так, зная, что в игре есть эльфы, мы почти наверняка можем сказать, что там есть и гномы... Конечно, рассматривать все игры, где присутствуют гномы, мы не будем, поэтому подробно остановимся на тех, в которых гномье племя показано наиболее оригинально.

Вселенная популярной серии **The Elder Scrolls** (о ней кстати, можно прочитать в рубрике "Врата миров") гномами не кишит. По официальной версии гномы (*двемеры*) безвозвратно исчезли в Первую Эру, оставив после себя лишь свои механические изобретения. Известно, что двемеры не практиковали магию, заменяя ее техникой.

В игре мы можем встретить множество двемерских машин (чаще всего, настроенных враждебно по отношению к игроку, и тем самым доставляющих ему массу неприятностей), и только одного гнома... Живет он на острове Морровинд, в башне Тел Фир.

Совсем не так грустно обстоят дела в **Warcraft 3** или в многопользовательской онлайновой игре **World of Warcraft.** Роль гномов в Warcraft 3, прямо скажем, невелика — "придаток" Альянса (одной из основных сил в игре) по технической части, то есть у гномов нет собственной чисто гномьей армии. Вертолеты, самоходные мортиры, орудийные расчеты и, наконец, мушкеты — всем этим Альянс снабжают гномы. По сюжету игры гномам полагается лишь один герой, Мурадин Златобородый, да и он появляется на ничтожный срок.

В рамках онлайновой игры **World of Warcraft** стоит рассмотреть две расы: гномов и дворфов. Представители этих родственных народов совершенно не похожи друг на друга. Дворфы, живущие в крепости Айронфорж — это невысокий, очень выносливый народ. Они, пожалуй, самые надежные союзники людей, помогающие им при любой угрозе. Дворфы Айронфоржа неплохие изобретатели, но не идут ни в какое сравнение со своими братьями — гномами. Именно последние достигли заоблачных высот в области радикально новых технологий и создании чудес инженерной мысли. Ранее гномы жили в удивительном техногороде Гномеране, но во время войны с Пылающим Легионом город был утерян, и уцелевшие изобретатели были вынуждены просить убежища у дворфов.

Совершенно очевидно, что в основе дворфовско-гномского разделения во вселенной Warcraft лежит все та же старая традиция D&D.

●●●

Гномы пользуются такой же популярностью у любителей жанра фэнтези, как эльфы или орки. А возможно, и большей! И пусть они не так красивы, как первые, и не так колоритны, как вторые. Может, тяжелая жизнь научила их не высовываться? Слишком уж много было желающих поживиться их сокровищами и использовать их мастерство в своих корыстных целях!

В этой статье мы постарались проследить эволюцию гномов: от первобытных цвергов и королей-карликов, через кхазадов Толкина, до дворфов и гномов из D&D и компьютерных игр.

Гномы и высокие технологии

Высокий уровень технологического развития гномов в Warhammer'e (пороховые пушки, паровые машины и даже летательные аппараты) — далеко не предел для нашего подгорного племени. Достижения гномов в области науки и производства в отдельных фэнтези-вселенных действительно впечатляют. Например, в технологично-фэнтезийном мире настольной тактической игры **Mage Knight** гномы, входящие в повстанческий альянс и борющиеся с Империей людей, строят гигантские паровые танки с крупнокалиберными пушками, изобретают кремневые пулеметы и снайперские винтовки с оптическим прицелом. В бою их поддерживают роботы (!) на паровой тяге, которых, по фэнтезийной традиции, величают "големами".

А в компьютерной ролевой игре **Arcanum** (2001) гномы шагнули вообще в другую эпоху: научились пользоваться электричеством, построили паровозы, прорыли метро и путешествуют на дирижаблях. Они нашли общий язык с людьми и полурослыми, и теперь гномья экономика тесно завязана на сотрудничество между расами. Основа бюджета гномьего социума строится на добыче полезных ископаемых в промышленных масштабах (в том числе драгоценных камней и металлов).

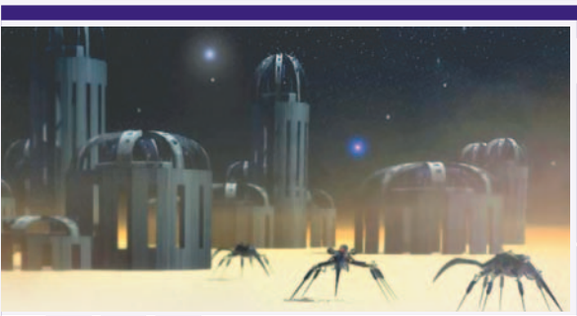
Наиболее оригинальная трактовка происхождения гномов предлагается в знаменитой игровой киберпанк-вселенной **Shadowrun**. В ней гномы (как, впрочем, и эльфы) являются продуктом глобальной мутации, в начале 21 века разделившей человечество на несколько конкурирующих рас.

20

21

20. Гномы и их роботы, а также большой паровой танк из Mage Knight.
21. Гномы "Арканума" стоят на пороге научно-технической революции.

Чтобы написать эту статью, мне пришлось ознакомиться с большим количеством материала, досконально разобраться в гномьей истории и в их нынешней жизни. В итоге я стала с куда большим уважением относиться к этому маленькому, но гордому народу. А вы?



Александр Трифонов
www.crpg.ru

ИГРОВАЯ ФАНТАСТИКА

НОВОСТИ И НОВИНКИ

Ожив от зимней спячки, разработчики стали наперебой анонсировать новые проекты (в особенности — стратегии), некоторые из которых явно заслуживают внимания. Этим мы и займемся в разделе о новинках. Что же касается релизов, то здесь тоже нельзя пожаловаться на нехватку пациентов — новых игр много, и одна другой краше. Читайте обзоры многострадальной, но долгожданной **"Власти Закона"**, крепкого высокобюджетного **Unreal Tournament 2004** и совершенно феерического **Far Cry**.

Ролевые игры

VISION

Разработчик: Altar Interactive
Дата выхода: 4 квартал 2005
Сайт игры: www.rpg-vision.com

Новый проект от ***Altar Interactive*** — создателей крайне неоднозначной **UFO: Aftermath**. Как и положено, нам обещают чуть ли не игру века — красивейший трехмерный движок, нелинейный сюжет, динамичные бои и умнейших противников. Ах да, и, конечно же, уникальную ролевую систему. Если же продраться сквозь фантазии PR-отдела компании, выясняются следующие подробности: ролевая система основана на развитии умений, и, хотя на старте нужно выбрать основную ориентацию героя, потом в любой момент можно будет развить и другие навыки и характеристики.

Действие игры происходит в два разных временных периода, и иногда можно будет попасть в ту же локацию, но только 1000 лет спустя. Враги будут брать умом, а не количеством, да и вообще бои будут непохожи ни на что в истории жанра и отличаться предельной реалистичностью — скажем, не удастся помахать двуручным мечом в комнатушке с низким потолком. Омрачает эту радужную картину только тот факт, что дата выхода запланирована на конец 2005 года и издатель пока не найден.

MYST 4: REVELATION

Разработчик: Ubisoft
Издатель: Ubisoft
Дата выхода: 4 квартал 2004
Сайт игры: www.mystrevelation.com

Серия **Myst** не нуждается в представлении, давно вошла в золотой фонд компьютерного игростроения, и теперь готова пополниться еще одной частью. Красивейшие пейзажи, зубодробительные головоломки и восхитительная музыка — все компоненты, проверенные временем, остались без изменения, а впрочем, нам ничего больше и не надо. Сюжет же повествует о путешествии по мирам, созданным воспаленным воображением двух сумасшедших братьев, в поисках пропавшей девочки.

Action

.KKRIEGER

Разработчик: .theprodukkt
Сайт игры: www.theprodukkt.com

Команда ***.theprodukkt***, известная своими технологичными демками (роликами, демонстрирующими возможности графического движка) сверхмалых размеров, очередной раз произвела фурор, выложив для свободного скачивания бета-версию фантастического 3D-Action **.kkrieger**. 9 уровней, 5 видов оружия и толпы монстров, мечтающих умереть под вашими выстрелами, — игровой процесс на уровне первого **Doom**. Кому придет в голову выпускать подобное в наше время, спросите вы? Однако уникальность проекта заключается даже не в использовании самых современных графических технологий (игра запускается только на видеокартах уровня GeForce4 Ti или лучше), которые позволяют ей выглядеть потрясающе для плода усилий независимых разработчиков.

Нет, самый главный шок испытываешь, когда видишь размеры exe-файла (из которого, собственно, и состоит игра). А равен он не гигабайтам и даже не мегабайтам, а 96 килобайтам. Вот так, и это в то время, когда свежий **Unreal Tournament 2004** хочет на винчестере 7 гигабайт. Верится в подобное с трудом, но любой желающий может убедиться во всем вышесказанном собственными глазами, благо что после своего анонса архив с игрой расползся по Сети подобно особо зловредному вирусу.

Стратегии

CHAOS LEAGUE

Разработчик: Digital Jesters
Сайт игры: www.chaosleaguegame.com

Казалось бы, что может быть проще — схватить мяч и донести до ворот соперника. Однако проблемы могут начаться еще до выхода на поле — лучшему игроку вдруг упадет на голову кирпич, в раздевалку кто-то подкинул дохлую кошку, а болельщики с презрительными криками закидывают команду тухлыми овощами. Да, противник хо-

рошо подготовился к матчу, и в вашей власти отплатить ему той же монетой. Ну, а когда дело дойдет до самой игры, то тут уж подлость и жестокость развернутся во всей красе — забудьте о правиле "помоги упавшему игроку соперника". Вашими правилами будут "добей", "растопчи" или "сожги файерболом". 10 рас, каждая со своим уникальным стилем игры, и 70 типов игроков, из которых нужно будет собрать сбалансированную команду из 9 персон.

Каждый игрок обладает своими уникальными особенностями (всего 170 заклинаний и умений), которые нужно будет развивать в перерывах между матчами. Вам нужно будет обменивать игроков, переманивать к себе звезд, проводить тренировки и, в конечном итоге, выиграть чемпионат. Важную роль в этом сыграют вышеописанные приемы, способные деморализовать противника до начала игры. Любопытный проект, по сути своей являющийся спортивным менеджером, но действие которого происходит в фэнтезийном мире и с солидной примесью ролевых элементов. Скриншоты весьма впечатляют, да и общая идея выглядит достаточно свежей.

BATTLE FOR TROY

Разработчик: Zono Games
Издатель: Valusoft
Сайт игры: www.zono.com/troy.html

Даже удивительно, что до сих пор один из самых известных конфликтов в истории че-

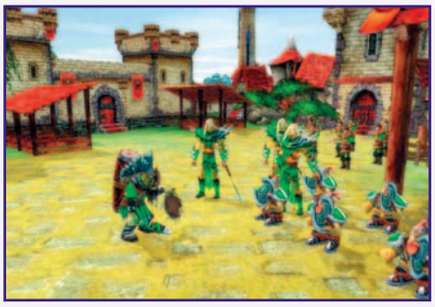
ловечества, Троянская война, не послужил основой для компьютерной стратегии. Однако идеи витают в воздухе, и скоро нас ждет эпическое побоище вполне в духе выходящего в этом году голливудского блокбастера, посвященного той же теме. На выбор предлагаются соответственно армии греков или защитников города, с которыми нужно пройти по 8 миссий. В игре имеется 9 типов войск, и наряду с традиционными копейщиками или лучниками в их ряды затесались скелеты, минотавры, циклопы и прочие милейшие существа из древнегреческой мифологии. Сюжет пересказывать нет смысла, хотя стоит отме-

тить, что к вышеупомянутому фильму он никак не относится (что, на самом деле, странно, учитывая сложившиеся в индустрии тенденции). Хотя точная дата выхода игры неизвестна, ее уже можно заказать на сайте разработчика.

SPACE EMPIRES V

Разработчик: Malfador Machinations
Дата выхода: 2 квартал 2005
Сайт игры: www.malfador.com

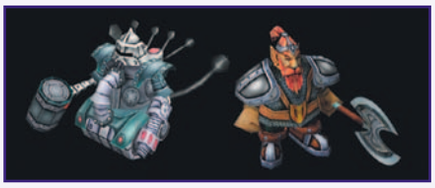
Очередная игра из серии космических стратегий **Space Empires** будет отличаться от предшественников прежде всего трехмерным движком, а также переработанным интерфейсом и встроенной поддержкой модов. Кроме того, поклонники серии наверняка оценят такие новшества, как Галактические новости, Warp Point assault weapons и ужасных Космических Монстров. Как и прежде, любые пожелания и предложения игроков будут учитываться в ходе разработки, ведь до выхода игры есть еще более года.



МАГИЯ ВОЙНЫ: ЗНАМЕНА ТЬМЫ

Разработчик: Таргем
Издатель в России: Руссобит-М
Дата выхода: 4 квартал 2004
Сайт игры: www.targem.ru/projects/2/

Компания **"*Таргем*"** объявила о начале работ над дополнением к RTS/RPG **"Магия Войны"**, носящим название **"Знамена тьмы"**. Довольно необычным является то, что сюжет не продолжает линию оригинала, а



В ДВУХ СЛОВАХ

1С, в рамках соглашения с ***Atari***, локализует и издаст на территории России такие игры, как **Neverwinter Nights, Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide** и **Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark.**

На проводимой ***Interplay*** конференции для инвесторов были сделаны заявления, что **Fallout 3** все же будет издан, а его разработкой займется сторонняя команда. Официального подтверждения пока не последовало, однако дела компании впервые за долгое время стали поправляться, и она вполне может себе позволить выпустить нерентабельный проект для PC.

По высказываниям продюсера **Heroes of Might and Magic V** можно судить, что новая часть легендарного сериала во многом будет походить на часть третью, в частности, герои снова не будут участвовать в битвах. Кроме того, в самом скором времени нас ждет версия игры, демонстрирующая некоторые возможности.

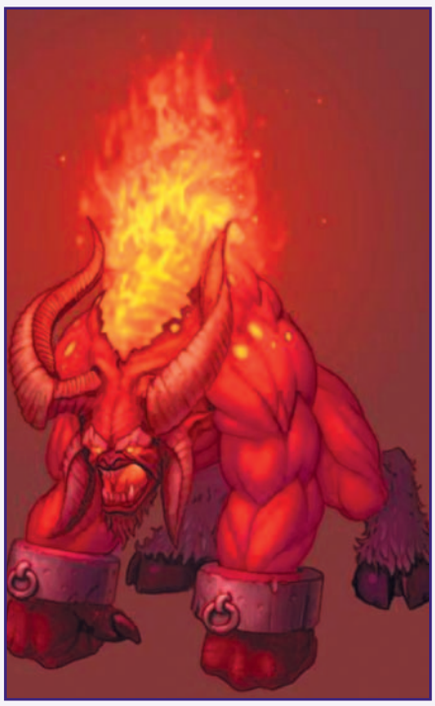
Согласно заявлениям менеджера ***Atari***, у компании имеются планы на издание **Baldur's Gate III** и **Neverwinter Nights II**, однако никаких работ пока не ведется.

"Вампирская" CRPG **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** выйдет только после релиза **Half Life 2**. Связано это с нашумевшим похищением исходного кода последней, и в результате игра появится только весной будущего года.

Демо-версия фэнтезийной стратегии **Warlords Battlecry III**, одного из самых многообещающих проектов в данном жанре, выложена для скачивания на сайте **GameSpot**.

Ушло в печать дополнение к лучшей отечественной игре прошлого года — **"Silent Storm: Часовые"**. Все мечтавшие о введении в оригинальный **Silent Storm** экономической системы и ломающегося оружия удовлетворят свои потребности после 23 апреля.

предшествует ему, и повествует о тех днях, когда над миром еще не нависла тень Повелителя. Впрочем, нам как раз и предстоит поучаствовать в событиях, навсегда изменивших судьбу мира. Нам обещают новую расу гномов, новую школу Темной Магии и четыре полноценных кампании, каждая со своим уникальным героем.



UNREAL TOURNAMENT 2004

КРОВАВЫЙ СПОРТ

Жанр: 3DAction ■ Издатель: Atari ■ Разработчик: Digital Extremes и Epic Games ■ Системные требования: Pentium III 1 GHz, 128 Mb RAM, видеокарта 32 Mb класса GeForce2 (желательно: Pentium III 2 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 128 Mb класса GeForce4) ■ Сайт игры: www.ut2004.com

Что имели разработчики в своем распоряжении? Начинающий устаревать движок, год работы и массу разочарованных **UT2003** фанатов. Что можно было сделать в таких условиях? Кучу новых карт? Но им удалось невозможное, и великая игра вернулась во всей красе, такой, как мы ее помним.

Корпорация "Лиандри" вновь начинает чемпионат, на сей раз с участием команды скааржей и живой легенды Ксана Кригера. Однако привычная схема осложняется введением в игру денег — отныне участие в матчах, наем напарников и даже их лечение после боя влетают в круглую копеечку. Добываются же финансы победами, а также участием в дуэлях с капитанами других команд.

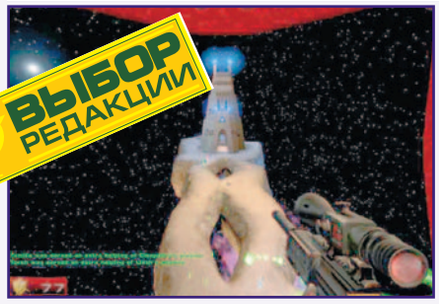
Очень многое в игре напоминает оригинальный хит 99 года — начиная от музыки в главном меню и заканчивая возвращением режима Assault и снайперской винтовки. Часть из 106 игровых карт является римейками классических Face, Deck17, Morpheus, Phobos, HyperBlast, и, включив мутатор UTClassic, можно добиться практически полного соответствия в игровой физике и поведении оружия.

Режимы Mutant и Invasion мы уже могли видеть в дополнениях к **UT2003**, а вот настоящей новинкой стал Onslaught, позволяющий вдоволь покататься на джипах, танках и флаерах на воздушной подушке, да не просто так, а с целью разрушить вражеский реактор, проведя к нему цепочку энерготочек. Удивительно захватывающий и зрелищный режим.

Впрочем, то же самое можно сказать о всей игре: пытаетесь ли вы захватить главный корабль скааржей в Assault или донести мяч до вражеских ворот в Bombing Run — вам гарантировано яркое, динамичное действо с адекватными противниками и помощниками. Среди компьютерных игр есть свои блокбастеры, стремящиеся на все сто компенсировать потраченные вами средства, и Unreal Tournament 2004 более чем подходит под такую категорию.

Александр Трифонов

FaceClassic. Один астероид, две башни... 10000 "хедшотов".



ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Техника используется не только в режиме Onslaught, но и на некоторых "штурмовых" картах.

СЮЖЕТ	6	ОЦЕНКА МФ 9
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	10	
ГРАФИКА	9	
ЗВУК	10	

ВЛАСТЬ ЗАКОНА

БУДНИ ПОЛИЦЕЙСКОГО УПРАВЛЕНИЯ

Жанр: Тактическая RPG ■ Издатель: Руссобит-М ■ Разработчик: Mistland-South ■ Системные требования: Pentium III 800 MHz, 128 Mb RAM, видеокарта уровня GeForce 32 Mb (желательно: Pentium IV, 256 Mb RAM, видеокарта уровня GeForce 3 128 Mb) ■ Сайт игры: www.polgame.com

"Власть Закона" изначально задумывалась как аддон к походовой стратегии **"Код доступа: РАЙ"**. Однако планы разработчиков значительно изменились, и на свет появилась совершенно новая игра.

Вкратце, фабула игры такова: вам предстоит попробовать себя в роли простого полицейского в отдаленном будущем. Игравшие в **КДР** обязательно найдут очень много знакомого: та же вертикальная структура мира, известные персонажи, входящие в различные группировки. Изменился сам принцип игры: вместо свободного передвижения между районами города мы получили набор миссий, обязательных для последовательного прохождения.

Ролевая составляющая осталась на том же уровне: есть один главный персонаж, и существует возможность брать в команду дополнительных. Каждый из них характеризуется набором характеристик, таких, как сила, ловкость, точность, реакция и нескольких других. С набором опыта происходит рост параметров.

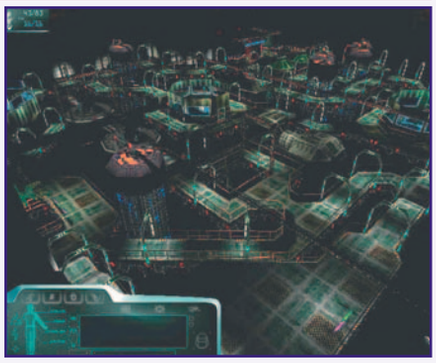
По сравнению с **КДР**, графика и звук в **ВЗ** остались на том же уровне. Музыка и звуковые эффекты великолепны, а доработка графического движка дала возможность смотреть из глаз персонажей и значительно увеличить размеры локаций.

К сожалению, не все изменения оказались к лучшему. Так, сюжет, несмотря на обещания разработчиков, прямолинеен, как рельсы. Конечно, некоторая свобода у игрока есть, но, в основном, игра проходит так: командование дает приказ, оружейник выдает положенное по званию оружие, и вперед — уничтожать врагов во славу закона!

Также на настоящий момент в игре существует огромное количество недоработок и ошибок, но компания ***Mistland-South*** обещает в ближайшее время исправить все просчеты, выпустив патч. В целом, игра получилась достойной, а отдельные недочеты будут исправлены с выходом патча. Фанатам **"Код доступа: РАЙ"** играть обязательно!

Михаил Голуб

"Вид из глаз" позволяет полностью оценить возможности графического движка.



Игровые уровни имеют колоссальные размеры.

СЮЖЕТ	8	ОЦЕНКА МФ 9
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8	
ГРАФИКА	9	
ЗВУК	10	

FAR CRY

КРАСОТА ПРЕВЫШЕ ВСЕГО!

Жанр: 3D Action ■ Издатель: Ubisoft ■ Разработчик: CryTec ■ Системные требования: Pentium III-1000 MHz, 256 Mb RAM, 3D-ускоритель класса GeForce Ti 200 с 64 Мб памяти (желательно: Pentium 4-2000 MHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель класса GeForce Fx 5900 с 128 Мб памяти) ■ Сайт игры: www.farcry-thegame.com

Жанр 3D Action, является, пожалуй, самым современным, популярным и широко представленным в мире игр для PC. Кажется, все уже придумано, новинки грешат повторами и напичканы застарелыми клише, однако выходят все новые и новые проекты, в которые все так же с удовольствием играют и новички, и ветераны. В чем же секрет популярности? Попробуем разобраться на примере недавно вышедшего 3D Action "нового поколения" **Far Cry**.

Создатели игры сделали ставку на развитие современных технологий, снабдив свое детище почти всеми возможностями, которыми так богаты современные графические акселераторы. И вправду, играя на достаточно мощном и современном компьютере, не перестаешь удивляться, до чего же красивые и реалистичные пейзажи окружают нас: виды джунглей, морской воды, отражающей блики южного солнца, просто завораживают! Хочется просто побродить по окрестностям, позагорать, искупаться...

Наверное, так же думали и главные герои, Джек и Валери, отправившись в этот райский уголок с целью сделать серию фотографий руин японских оборонительных сооружений, оставшихся после Второй Мировой войны. Однако мечтам сбыться не суждено: яхта взрывается, Вэл пропадает, а Джек, спасшийся чудесным образом, приходит в себя в какой-то пещере. Выбравшись на свежий воздух, он оказывается втянутым в водоворот событий: на островах расположились целые армии хорошо экипированных наемников, охраняющих секретные лаборатории, где проводятся эксперименты по выведению очередной породы "супер-людей", а попросту говоря — мутантов. Конечно же, чудовища оказываются на свободе, и нам необходимо со всем этим разбираться...

Создается впечатление, что разработчики настолько увлеклись технической стороной проекта, созданием реалистичного звука, прекрасной физики игрового мира, что на сюжетные перипетии у них просто не хватило времени. Но, в целом, игра, безусловно, понравится обладателям мощных компьютеров, наконец-таки получивших возможность почувствовать, что деньги на новомодную видеокарту и на гигабайт оперативной памяти потрачены не зря. **Far Cry**, вышедший незадолго до выхода таких хитов, как **Doom3** и **Half Life 2**, ставит планку качества довольно высоко.

Дмитрий Веселов

1. Открытые пространства, да еще и потрясающей красоты, даются движку CryEngine без особых трудностей.
2. Эффективный способ предотвратить высадку десанта — выстрелом из гранатомета.
3. В некоторых ситуациях возможны совместные действия с наемниками против мутантов... До тех пор, пока нас не замечают.

		ОЦЕНКА МФ
СЮЖЕТ	7	9
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8	
ГРАФИКА	10	
ЗВУК	10	

SYBERIA 2

ИСПОЛНЕНИЕ МЕЧТЫ

Жанр: Adventure ■ Издатель: Adventure company ■ Разработчик: Microids ■ Системные требования: Pentium 2-350 MHz, 64 Mb RAM, 3D-ускоритель с 16 Мб памяти (желательно: Pentium 3-800 MHz, 128 Mb RAM, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти) ■ Сайт игры: www.syberia2.info

Наконец-то увидел свет долгожданный сиквел нашумевшей **Syberia**. Вторая часть настолько гармонично продолжает первую, что перерыв между ними почти в два года кажется фантастическим. Разработчики несказанно порадовали игроков появившейся возможностью узнать развязку сюжетной линии.

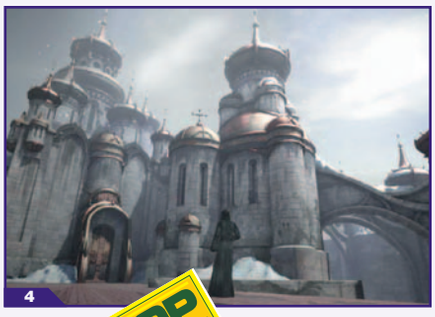
Несмотря на гнев начальников и матушкины причитания, Кейт Уокер продолжает прокладывать бесконечный путь на поезде с Гансом Форальбергом, который сквозь время и пространство гонится за своей мечтой. Через какие только испытания им ни придется пройти: похищение Ганса, его смертельная болезнь и путешествие по миру грез, из которого не всем суждено вернуться. Мало того, что Кейт придется разобраться в том, как работает катапульта, она займет место автоматона Оскара у топки локомотива, и даже будет управлять ковчегом.

Тщательно выписанные пейзажи никого не смогут оставить равнодушным. За это отдельное спасибо Бенуа Сокалю — главному художнику и идейному вдохновителю проекта. Благодаря его мастерству каждая локация превращается в маленький шедевр. Все — от видов заснеженной тундры до пещерных ландшафтов — подобно произведению искусства. Ну а колоритность персонажей, встречающихся по ходу игры, вне всяческих сравнений. Тут и мерзкие братцы Бурговы, и монахи, и колдунья, и даже мамонты. Все они представлены с определенной долей карикатуризма.

Продолжая традиции первой части, сильное впечатление производят видеоролики. Удачное сочетание видео и звуковых эффектов заставит вас проникнуться духом искателей приключений. Музыка ненавязчиво проникает в ваше сознание, а отдельные мотивы преследуют вас даже по окончании игры.

Единственное, о чем приходится сожалеть — что дорога к мечте оказалась такой короткой. У вас есть отличный шанс заразиться игровым азартом, восхититься дизайнерской работой и узнать, где исполняются желания. Вы еще не бывали в **Syberia**? Тогда играйте!

Дмитрий Веселов



4. стены монастыря сулят Гансу выздоровление.
5. не все персонажи настроены благожелательно.
6. непосредственно к острову Syberia вас доставит ковчег.

		ОЦЕНКА МФ
СЮЖЕТ	8	9
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	10	
ГРАФИКА	10	
ЗВУК	10	

Петр Тюленев

ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Сегодня мы расскажем не только о двух коллекционных карточных играх, но и о выставке “Игрушки и игры”.

БЕРСЕРК ВОЙНА СТИХИЙ: ЭКВИЛИБРИУМ

Жанр: коллекционная карточная игра
Производитель: Мир фэнтези
Сайт издателя: www.berserk.ru
Количество игроков: 2
Длительность партии: 30 минут
Язык игры: русский

НАША ОБЛОЖКА

18 апреля при большом стечении публики в развивающейся еще индустрии отечественных ККИ случилось заметное событие — презентация первого расширения фэнтези-игры “Берсерк”. Более полусотни игроков из всех концов России смогли подержать в руках новые карты, опробовать их в действии и выиграть многочисленные призы устроенного по случаю презентации турнира. Все стихии— болота, леса, горы, степи, Тьма, а также нейтралы — получили в свое распоряжение по пять новых карт, а почти треть карт дополнительного сета является колодообразующей. Кроме этого, сет выравнивает большинство шероховатостей метагейма, допущенных в базовом выпуске, что позволяет обойтись без исправлений уже выпущенных карт.

Наиболее очевиден этот процесс на примере стихии лесов. Опытные игроки знают, что собрать сильную “лесную” колоду из карт базового выпуска было довольно сложно, и в большинстве случаев “зеленые” проигрывали другим стихиям. Что видим мы в “Эквилибриуме”? Во-первых, два волшебника (Дверг и Келе), которые делают удары существ магическими (особенно хорошо работает против бестелесных существ Тьмы и Каменных големов). Во-вторых, первый летающий маг в игре. В-третьих, один из сильнейших воинов Етун, помимо своих неслабых боевых параметров, игнорирующий особенности атакуемых им существ. “Гринпис” Лаара гордо поднимает голову и с новыми силами бросается в битву.

Но не увязнет ли он в болотах? С приходом допсета ведущим лейтмотивом болотной стихии становятся моно-колоды, основанные на отравлении и глухой защите. Такие существа первого ряда, как Уриил и Базилиск, существенно поубавят прыти наступающим силам противника. Дешевый Болотник может прыгнуть в гущу вражеских рядов и взорваться там, обрызгав окружающих отравленной слизью, а Ундина нанесет отравленным существам дополнительные повреждения. Наконец, боевая группа Рэккенов обрушит на врага тучи ритуальных ножей, существенно усложнив его жизнь.

Другой вариант сильной моно-колоды — армия гор. Здесь появились два новых летающих существа — Дух горы и Ном, причем последний, в духе лучших традиций летчика Гастелло, может после своей смерти спикировать на существо противника и ранить его, а то и унести с собой в могилу. Гномий король не только разит врага своим громадным молотом, но и поднимает боевой дух стоящих рядом союзников: те получают плюсы к удару и жизни. Теперь в строй могут вернуться малоиграбельные ранее Горный великан или Гном-басаарг — уже под началом Гномьего короля. Молотобоец буквально отшвыривает атакованных им врагов, а Бешеный маг защищает от направленных ударов противника.

Самый сильный маг игры — Чернокнижник — усилил собой ряды Тьмы. С его приходом можно говорить о новой особенности — проклятии — которая будет включена в текст правил второго “большого” выпуска игры. Проклятые существа получают -1 ко всем своим броскам кубика. В паре с Чернокнижником работает Тантал — первый симбиот-паразит, которого можно “подсадить” на существо противника. Совершенно новый способ взаимодействий карт открывает Адепт Тьмы, способный призывать на поле боя Зомби из колоды игрока (ранее колода использовалась только при подготовке к битве).

Степи, по словам разработчиков, претерпели наименьшие изменения. Степняки — известные умельцы в области дистанционных атак, разработавшие арбалет — наконец-то построили Великую Катапульту, которая не только ранит цель, но и осыпает осколками ее соседей. Впрочем, катапульта может и промахнуться — тогда и ваши собственные существа могут от нее пострадать. Другая новинка — носорогообразный Бронтобей, сила удара которого зависит от разбега. Первый ряд вашей армии раздвигается, из глубокого тыла выносится этакая гора костей и мышц, и врубается в построения противника — красота, да и только.

В рядах нейтралов — одноглазый Волот с высокими показателями атаки и здоровья (последнего аж 24), и Ловец удачи, который умеет изменять результат на кубике или перебрасывать его (рекомендуется использоваться совместно с той же Катапультой). Практически универсальный Вольный воитель, чья стоимость найма впервые разделена на золотые и серебряные кристаллы, "возвращает" нападающему нанесенные им повреждения, а Ассасин — идеальное средство борьбы со вражескими магами. В общем, новые нейтралы смогут усилить любую колоду — проходных карт здесь нет.

Отметим возросшее качество иллюстраций и оформления. Бумага, к сожалению, по-прежнему проигрывает зарубежным аналогам: в интересах сохранности колоду рекомендуется, не мешкая, одевать в специальные "кармашки". На картах впервые появились обозначения редкости и коллекционного номера; хотя не мешало бы поместить и "фирменный" значок расширения. Сет распространяется в прежних семикарточных бустерах базового выпуска, две карты которого заменены новыми, а на упаковке — специальная наклейка. Полноценного второго сета игры, с новой редакцией правил и стартовыми наборами, ждем осенью; к тому же времени должна появиться онлайновая версия "Берсерка".

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8	ОЦЕНКА МФ 8
ИГРОВОЙ МИР	7	
КРАСОТА	9	
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	5	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9	

STAR TREK CCG

Жанр: коллекционная карточная игра
Производитель: Decipher
Сайт издателя: www.decipher.com
Количество игроков: от 2
Длительность партии: 50 минут
Язык игры: английский

"Звездный путь", наряду с "Вавилоном-5" и "Звездными войнами", входит в тройку самых популярных космических киносаг как всего мира, так и России. Его карточное воплощение — Star Trek Customizable Card Game — появилось спустя год после возникновения жанра ККИ, заново родилось в 2002 году, и пару месяцев назад добралось и до нашей страны. Несложная и интересная игровая механика, привлекательный дизайн, соответствие миру первоисточника — благодаря этому карточный "Звездный путь" приобрел высокую известность на Западе и обладает неплохими шансами в России.

Отметим прежде всего одну характерную для Decipher'овских игр и уже знакомую по карточному "Властелину колец" особенность: все ваши карты разделены на две группы (в данном случае — колоды); с помощью одной вы добиваетесь победы, другой — мешаете

противнику. В основу правил положена сюжетная модель большинства серий: персонажи прилетают в некоторую точку вселенной, где их поджидает некая задача; выполнив ее, они либо триумфально возвращаются домой, либо отправляются на поиски новых приключений. Миссии для выполнения каждый игрок подбирает с расчетом на способности персонажей, входящих в его колоду. Выполнение миссии приносит некоторое количество победных очков; набрав 100 (и больше) таких очков, игрок побеждает.

Ввод карт в игру — персонажей, звездолетов, снаряжения — происходит в так называемой штаб-квартире, представляющей собой одну из миссий. Штаб-квартиры могут быть самыми разными, большинство из них принадлежит одной из рас вселенной "Звездного пути", но на некоторых могут появляться карты разных рас, объединенные общим признаком (например, партизаны Maquis или союз космической станции Deep Space Nine). Миссии также могут иметь "расовую" принадлежность: скажем, наводить порядок на собственных рудниках будут только ромулане. Сама миссия представляет собой перечисление игровых характеристик, которыми должны обладать выполняющие ее персонажи для успеха. Существуют правила по боевым столкновениям между персонажами и звездолетами разных игроков, однако с бухты-барахты война на "Звездном пути" не начинается, чаще всего развязать конфликт позволяют специальные карты-события.

График выхода расширений следующий: осенью появляется "большой" сет (базовый состоял из 415 карт, прошлогодний Call to Arms — из 208) со стартовыми наборами, весной — "малый", из 180 карт и распространяемый только в бустерах. Несложно подсчитать, что на данный момент имеется четыре сета — а это почти тысяча карт, каждая из которых может стать полноправной составляющей вашей уникальной колоды.

Упомянутые настольные игры можно найти в магазинах игрушек, книжных магазинах, супермаркетах, специализированных игровых клубах.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9	ОЦЕНКА МФ 9
ИГРОВОЙ МИР	9	
КРАСОТА	9	
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	10	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9	

ВЫСТАВКА "ИГРУШКИ И ИГРЫ"

12-15 апреля в Гостином дворе Москвы состоялась 10 международная выставка "Игрушки и игры". Это мероприятие, а также проводимая в октябре-ноябре выставка "Мир Детства" — крупнейшие в Восточной Европе события, на которых ведущие производители настольных игр демонстрируют свои новинки, делятся планами и определяют направления развития. "Мир фантастики" не мог пропустить столь масштабное событие и предлагает своим читателям краткий отчет о нем.

На обширном пространстве Гостиного двора разместилось более 300 компаний из 16 стран мира. Разумеется, львиная доля стендов была заставлена всевозможными куклами, детскими велосипедами и совершенно нефантастическими играми "для дошкольного возраста". Первой находкой стала экспозиция фирмы "Астрайт", под чьим логотипом вышли знакомые нашим читателям "Колонизаторы", "Сумерки Империи", "Дремучий лес". Здесь мы смогли подержать в руках коробку новой локализации "Эволюция" — настолки о нелегких буднях доисторических динозавров. Кроме этой игры, в ближайшие месяцы "Астрайт" осчастливит нас экономическими стратегиями "Цивилизация" и "Карфаген", карточной игрой по Киевской Руси "Князья", а также фэнтези-приключением "Герои Меча и Магии", в основе которой — одноименная компьютерная стратегия.

Два крупных павильона в центре выставочного зала заняли фирмы "Звезда" и "Технолог". Первая украсила выставку двумя обширными диорамами своей военно-тактической игры "Кольцо Власти". Особенно впечатляюще выглядела осада орочьей крепости (с настоящим троллем) войсками Империи, чьи ряды усилил синий дракон. Из представленных новинок можно отметить наборы "Шаман орков" и "Королевская кавалерия". Эльфов пока увидеть не удалось.

Как всегда, обилием новых миниатюр порадовал геленджикский "Технолог". Линейка "Астроидов", о которых мы рассказывали в предыдущем номере, продолжилась новыми фигурками. Запущена новая серия Cyberon — это более крупные (10-15 см) миниатюры с пружинным "оружием". Наконец, существовавшая ранее серия моделей звездной техники Robogear была преобразована в полноценный варгейм Robogear Battle и дополнена фигурками пехотинцев. По словам представителей "Технолога", в ближайшие месяцы они сосредоточат свои усилия на военно-тактических играх.

Следующий всероссийский замер пульса игростроя состоится осенью в "Экспоцентре", ну, а мы продолжим рассказ о фантастических настольных новинках уже через месяц.

1. "Технолог" представил большое количество новых фантастических игр.
2. Боевые действия орков и Империи на стенде "Звезды".

1

2

Петр Тюленев

ПОЛЕВЫЕ ИГРЫ С НУЛЯ

ПРАКТИЧЕСКОЕ И ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

Пожалуй, сейчас трудно найти человека, который ничего не слышал бы о ролевых играх. Психотерапевты проводят ролевые тренинги, участники которых примеривают на себя разнообразные социальные роли. Геймеры проводят ночи за компьютерными РПГ. Компании настольщиков годами собираются по выходным, чтобы погрузиться в фантастические вселенные. А с наступлением лета тысячи молодых и не очень людей вооружаются тренировочными мечами и пневматическими пистолетами, облачаются в затейливые одежды, забираются в безлюдные пригородные уголки и разыгрывают там нечто, отдаленно напоминающее спектакли — без зрителей и без сценария.

Это и есть полевые игры — жанр, позволяющий полноценно прикоснуться к иной реальности, но и требующий от игроков наибольших усилий. О том, что это за усилия и как их правильно приложить, и пойдет речь.

Я получил эту роль

Главное, что вы везете на игру — не шикарный костюм, не шестиместная палатка, не распечатка правил и даже не полевая аптечка. Главное — это ваша роль: благородного самурая, начинающего волшебника, межзвездного контрабандиста или гениального ученого. Роль каждого — кусочек того иного мира, который создается всеми участниками игры, и именно от исполнения роли зависит успех и интересность действа в целом и в частности. Умение играть, временно перевоплотиться в кого-то другого, органично существующего в мире игры, — талант, если хотите, высокое искусство. Научить этому нельзя: каждая игра приносит новые роли, требующие от игрока новых решений и находок. В этом и состоит суть ролевой игры, поэтому мы не будем лишать игроков удовольствия создавать оригинальные образы, а просто дадим несколько ориентиров, которые могут помочь.

Прежде всего — ознакомьтесь с первоисточниками. В основе полевой игры могут лежать книги, компьютерные игры, исторические реалии, фильмы, настольные игры или “авторские миры” (впрочем, в таких случаях организаторы часто приводят список “рекомендуемых к изучению” первоисточников). Освоившись с миром, в который вам предстоит играть, подумайте, кто из его обитателей наиболее вам близок. Не стремитесь сразу сыграть пусть и интересного, но совершенно на вас не похожего персонажа. Сам выбор роли может происходить двумя путями: из заранее составленного списка (обычно в него попадают конкретные персонажи первоисточника) или выдумыванием своего героя, теоретически могущего существовать в игровой действительности. В первом случае вам предстоит хорошо изучить уже созданный образ и в процессе игры аккуратно придерживаться его. Второй вариант более гибок, однако требует прописывания “легенды” — развернутой биографии персонажа, его связей, привычек, способностей. Помните: тщательно прописанная легенда — это уже треть хорошей и интересной игры. Не забудьте и про такой пункт, как “цели и задачи”: четкое представление о том, чем ваш персонаж собирается заниматься на игре, упростит жизнь мастеру и сделает вашу игру нескучной и насыщенной.

После того как в результате бесед или переписки с мастером он утвердит вас в избранной роли, можно начать работу над внутренней и внешней ее составляющими. Руководящих идей при этом должно быть две: максимально органично вписаться в мир игры и сделать роль яркой и запоминающейся. Некоторые предлагают завести за несколько месяцев до игры специальную тетрадь для записи разнообразных идей касательно исполнения — “отыгрыша” — вашей роли и пролистывать ее вечерами. Впрочем, “домашние заготовки” вполне можно сделать и в уме. Подумайте, как персонаж будет добиваться выполнения своей миссии, какие конкретные шаги на пути к цели он предпримет. Не забудьте и про запасные варианты: сюжет игры непредсказуем и может нарушить даже самые продуманные планы. Рассмотрите десяток-другой типичных для игрового мира ситуаций (например, вас берут в плен, вербуют в тайную службу, вы встречаетесь с сыном заклятого врага и т. п.) и придумайте, как ваш персонаж будет в них себя вести. Полевая игра проходит в самом что ни на есть реальном времени, и летящая стрела не будет ждать, пока вы решите, в какую сторону отпрыгнуть.

Внешний облик — это не только костюм. Это манера держаться, выговор, походка, грим, прическа, наконец. Ограничения на облик персонажа могут накладываться мастерами: например, эльфы должны быть остроухими и носить одежду зеленых тонов, а киборги — обвешаны проводами и деталями микросхем. Главное правило здесь таково: внешность должна в общих чертах “говорить” другим игрокам, с кем они имеют дело. Кроме этого, добавьте персонажу особых примет, которые выделят его среди ему подобных: нарисуйте шрам через пол-лица, заикайтесь, теребите при волнении шляпу — идей может быть масса.

Некоторые дополнительные телодвижения следует проделать, если вы едете на игру в составе какой-либо команды: Магического Ордена Зеленого Веника, группы эльфов-партизан или службы безопасности Галактического Диктатора. С одной стороны, командное участие позволяет меньше сосредотачиваться на индивидуальных особенностях персонажа. Обычно его личные цели и задачи совпадают с командными, а линия поведения может диктоваться “начальством”. С другой стороны, требуется дополнительное согласование всех сторон роли с прочими участниками команды. Выясните, что ваши персонажи знают друг о друге на начало игры, какими планами и инструкциями они располагают. При этом командная игра вовсе не исключает возможности личных сюжетных линий: с дозволения мастеров вы можете быть даже вражеским агентом в сердце “своей” организации.

Игра по правилам

В правилах полевой игры можно выделить две главные части: правила “внешние”, организационные, и правила “внутренние”, описы-

Развалины пионерлагеря — подходящее место для игры по постъядерному миру.

Игровые "паспорта" с разных полевых игр.

вающие разные виды игровых взаимодействий. В организационной части указываются тематика, время и место проведения игры, требования к заявке, границы полигона — участка местности, на котором идет игра, размеры организационного взноса, требования к "оружию" и т. п. Оргвзнос — это некоторая сумма денег, собираемая мастерами с каждого из участников для покрытия расходов на игру (закупка продовольствия, организация транспорта, сооружение игровых построек). Как правило, в крайних случаях она может быть полностью или частично заменена продуктовым набором или помощью организаторам. Особо обеспокоенным финансовой частью мастера могут предоставить отчет о расходах и доходах.

Правила собственно игры описывают принципы моделирования таких ситуаций, которые по ряду причин не могут быть осуществлены "вживую". Ваш герой, — в отличие от вас самих, — может быть ранен, превращен в лягушку или даже убит. В игровом мире летают драконы и звездолеты, рождаются дети, обнаруживаются клады и являются призраки — все это становится объектом игровых правил. Из *боевых правил* можно узнать, как персонажи причиняют друг другу физический вред. Здесь же указываются "небоевые" зоны — части тела, попадание в которые крайне не приветствуется, обычно это голова, горло и пах. Противоположны боевым *правила по медицине*, описывающие процесс лечения и выздоравливания персонажей. Для тех, кому медицина уже не поможет, имеются *правила по мертвым*. Обычно на полевых играх присутствует специальная зона, называемая *страной мертвых* или "*мертвятником*", где собираются игроки, персонажи которых закончили земной путь. Прежде чем проследовать в мертвятник, игроку рекомендуется надеть на голову белую повязку — "хайратник", — сигнализирующую о его выбытии из игрового процесса. В мертвятнике мастера решают, чем будет заниматься игрок в оставшееся время, обычно его выпускают в новой роли. *Правила по экономике* могут варьироваться от перечисления ходящих в игре дензнаков до многостраничных руководств по ведению хозяйства. В зависимости от тематики, в корпус правил могут также включаться *правила по магии*, *по науке*, *по штурму крепостей*, *по космическим полетам* и другие.

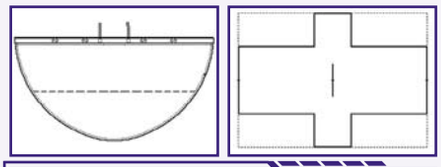
Правила описывают только общие принципы взаимодействия; на основании их и своего здравого смысла игроки могут разрешить большинство вопросов, возникающих в ходе игры. В случае возникновения спорных ситуаций они могут обратиться к мастеру. Впрочем, при этом следует учитывать, что мастера бывают разные: по сюжету, по боевке, по магии, по экономике, по мертвятнику. На больших играх встречаются игротехники, помогающие мастерам следить за происходящим в игре. Полномочия игротехников меньше мастерских, однако обычно их хватает для разрешения мелких споров. Наконец, полигонная команда, которая может присутствовать на игре, не принимает в ней никакого участия. Ее функции — разрешать возможные бытовые проблемы.

Сарафаны от Версаче и полиэтиленовые звездолеты

Материальный план игры не менее важен, чем психологический. Во-первых, визуальный ряд игры — одно из основных средств воссоздания вымышленной реальности. Во-вторых, разнообразные предметы — оружие, бинты, специи — могут быть необходимыми посредниками в разных видах взаимодействий. В-третьих, атрибутика часто несет в себе информацию: форменные нашивки достовернее голословного "Я офицер Армии вторжения", а по резному посоху во встречном издалека опознается маг.

ПРИОДЕТЬСЯ

Прежде всего — чего на игру одевать *не надо*. Чуть ли не главный кошмар полевых игр — банальные синие джинсы. Помимо своей вопиющей современности, это не самые удобные штаны для лесной жизни. В этом смысле хорошей альтернативой им является камуфляж, однако и он допускается в качестве игровой одежды на весьма ограниченном количестве игр. Подбирая костюм, учитывайте, что на игре вы можете попасть в нем под дождь, сидеть на бревнах, коптиться в дыме костра и даже лежать "трупом" на сырой земле, — и при этом он должен оставаться частью игрового мира и образа вашего персонажа.



Выкройки простейших "средневековых" одежд.

Идеально, конечно, если вы сами изготовите себе костюм специально для игры, руководствуясь первоисточником или советами мастеров. Но и нейтральная повседневная одежда может стать подходящим выбором для начинающего игрока. Например, однотонная рубашка и ношеные брюки — для средневекового чиновника, кожаная куртка и берет — для космического наемника, медицинский халат — для ученого или медика. В таком случае находкой может стать характерная деталь костюма, "выравнивающая" впечатление от него: замысловатая пряжка на ремне, пластиковые вставки или очки с несколькими линзами. Не забудьте и про обувь: сапоги в любом случае предпочтительнее кроссовок.

Особая тема — доспехи и вообще детали костюма, связанные с боевыми действиями. Не думаю, что вы станете клепать себе кольчугу или латы (или заказывать таковые в мастерских) для первой игры. Можно попробовать одолжить доспех или его детали у знакомых, попросить помощи у мастеров. Не следует забывать и о таких видах доспеха, как кожаные (возможно, с заклепками) и набивные — их можно соорудить самому и за несколько дней. На некоторые игры пропускаются доспехи и шлемы из линолеума (разумеется, покрашенные). На фантастических играх обязательно надо озаботиться защитой глаз от пулек — обычно для этого подходят строительные защитные очки.

ПОСТРЕЛЯТЬ И ПОРУБИТЬСЯ

Главное в игровом оружии — его "пожизненная" безопасность. Обычно в правилах устанавливаются ограничения на допускаемое игровое оружие, а перед началом игры все мечи, луки, копья, секиры, пистолеты, лазеры и обрезы проходят мастерскую проверку и снабжаются специальными маркерами допуска. При этом сомнительные экземпляры нередко проходят проверку на владельце, а не прошедшие проверку могут и отобрать до конца игры.

Клинковое оружие чаще всего изготовляется из дерева или текстолита, при этом все края должны быть скруглены, а "лезвие" — защищено от расщепления. В качестве боевых частей топоров, молотов, алебард, копий рекомендуется использовать резину или аналогичный мягкий материал. Луки и арбалеты ограничиваются по силе натяжения, а наконечники стрел обычно обматываются поролоном. В качестве огнестрельного оружия обычно используется китайская

"пневматика" (так называемые "спринги", продающиеся в большинстве киосков "Союзпечати"), а иногда — и водяные пистолеты. Часто к такому оружию требуется добавить декоративных деталей.

ПОВЕРТЕТЬ В РУКАХ

Многочисленные мелкие и не очень предметы: браслеты и ладанки, свитки и инфокристаллы, набор "отмычек" и карманный "компьютер", склянки с зельями, "драгоценные" камни, музыкальные инструменты — не только принесут красоты в игру, но и помогут вашему персонажу добиться поставленных задач. Вы практически не ограничены в выборе подобных мелочей, впрочем, если вы хотите от них выполнения неких игровых функций, обсудите это с мастером и получите соответствующий сертификат. Например, на инфокристалле может храниться часть важных для игры сведений, а зачарованная флейта — погружать слушателей в транс.

Подбирая тот или иной аксессуар для игры, стремитесь, чтобы он внешне наиболее соответствовал как общему антуражу игры, так и своим игровым функциям. Если вы курите, возможно, вам стоит приобрести трубку: в отличие от сигарет, она будет хорошо смотреться и в фэнтезийном, и в фантастическом окружении.

Здесь надо коснуться такого аспекта игры, как отчуждаемость предметов. В реальном мире попытка присвоить чужую вещь карается Уголовным кодексом. В мире игры игровой предмет по разным причинам может менять владельца. Одежда, доспехи и оружие обычно неотчуждаемы: их нельзя снять даже с убитого персонажа. Все прочие игровые предметы обычно можно украсть, выманить хитростью или отобрать силой. Какой смысл убивать персонажа из-за инфокристалла, если тот унесет этот кристалл с собой в мертвятник? Естественно, после игры большинство предметов обычно возвращается к своим законным владельцам. Однако зачастую этот процесс является весьма проблематичным, поэтому *не делайте игровыми предметами дорогие или ценные для вас вещи и философски относитесь к возможности навсегда с ними расстаться*. В конце концов, это не самая высокая плата за возможность провести несколько дней в любимом мире.

ГДЕ ЖИТЬ

Игрок живет в палатке. Персонаж игрока живет в собственном доме, в казарме, во дворце, в каюте звездолета, под мостом или где придется. Моделирование крупных сооружений на игре — одна из самых серьезных проблем, встающих перед игроками и мастерами. От вас вряд ли будет требоваться участие в возведении стен крепости или обустройстве таверны (если, конечно, вы не приехали в составе крепостного гарнизона или кабацкой команды), хотя всяческая помощь вполне может приветствоваться. Но вот жизненное пространство своего персонажа (если таковое, конечно, имеется) оформить следует.

Игровое здание, не рассчитанное на штурм, вполне может быть обозначено одной-двумя "стенами" из натянутых на веревках между деревьями кусков ткани или "нетканки" — очень легкого полупрозрачного материала, продающегося в строительных магазинах. Помните, что личный дом должен соответствовать статусу персонажа. Неплохие "космические корабли" получаются из одной или нескольких палаток, обтянутых серебристой тканью. В общем — доля условности здесь гораздо более высока, чем при создании мелких предметов или оружия.

Начинается...

Итак, вы полноценно подготовились к игре, собрали все необходимые вещи (см. блок "Экипировка ролевика") и за некоторое разумное время до начала игры добрались до места ее проведения. Первое, что вам необходимо сделать до стартового сигнала — обустроить свой быт, дабы оный минимально отвлекал вас от самой игры. Выясните у мастеров, в какой точке полигона должна стоять ваша палатка (обычно "пожизненная" стоянка совпадает с вашим игровым местообитанием). Защитите ее от дождя, даже если погода солнечная, убедитесь, что вам будет удобно в ней спать. Проверьте, как перенесли дорогу костюм и игровые предметы (разумеется, вы можете приехать на игру прямо в костюме, но обычно это несколько шокирует случайных попутчиков и не лучшим образом сказывается на его сохранности). Запаситесь водой, оборудуйте места для костра, мусора и отправления естественных потребностей.

Заранее решите с мастерами вопросы выдачи игровых "документов" и сертификатов, познакомьтесь с игроками, персонажей которых знает ваш герой на начало игры. Впрочем, стремление узнать слишком многое до начала игры может быть расценено как попытка облегчить жизнь своему персонажу неигровыми методами. Одно дело — познакомиться с городским сборщиком налогов, и совершенно другое — выяснять, где хранится муниципальная казна.

На игре самое главное — разделять вымышленную и жизненную реальности. Помните, что сейчас и для вас, и для десятков других игроков существует только игровой мир, и поползновения разрушить его без достаточных причин будут восприняты очень негативно. Держитесь в рамках собственного персонажа. Спрячьте подальше мобильные телефоны, зажигалки, современные жаргонизмы и все прочее, чего не может быть в мире игры. Пытайтесь найти изящные "внутриигровые" решения "пожизненных" проблем. Естественно, вышесказанное не относится к форс-мажору: если вы заболели, поранились или заблудились, немедленно выходите из игры и исправляйте ситуацию. Хотя и тут надо знать меру: легкое чувство голода или нежелание лежать в траве к форс-мажору ну никак не относятся.

●●●

Возможно, при попытке передать все это на словах полевая игра кажется чем-то сложным и требующим громадного количества усилий. В некотором роде это так, однако только по личному опыту сможете вы составить представление о полевых играх. Попробуйте — в этом нет ничего сверхъестественного, даже если не вспоминать заезженную цитату "Вся наша жизнь — игра".

Экипировка ролевика

Замечательный способ испортить свою первую полевую игру — забыть дома следующее:

- игровой костюм, детали антуража и все, что потребуется вашему персонажу;
- палатка, спальный мешок, матрас ("пенка");
- посуда (возможно, одноразовая), ложка, нож;
- средства личной гигиены;
- два коробка спичек, топор, пила, котелок, средства для его установки;
- нитки, иголки, бумага, клейкая лента, пишущие принадлежности, английские булавки;
- веревка;
- запасная непромокаемая и теплая одежда, обувь;
- распечатки правил игры, вашей заявки, инструкций по заезду на полигон;
- деньги;
- часы;
- индивидуальная аптечка;
- еда, даже если кормить обещают в кабаке;
- белая головная повязка.

Имейте в виду, что некоторые из вышеперечисленных вещей достаточно иметь в одном-двух экземплярах на команду или группу игроков. Для несовершеннолетних может потребоваться письменное разрешение от родителей или сопровождение взрослых.

1

2

1. Идет ремонт космического корабля. 2. Крест — непременный атрибут игровой "церкви".

Петр Тюленев

НОВОСТИ НАУКИ, ТЕХНИКИ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

БУДУЩЕЕ — СЕГОДНЯ

ТЕЛЕФОН НОМЕР ОДИН

Как должен выглядеть российский мобильный телефон — наш ответ Сименсам, Сони-Эриксонам и Нокиям? Будет ли это цельнометаллическая трубка с дисковым набором номера или усовершенствованный вариант армейской рации? Последние новости из отечественных дизайнерско-конструкторских бюро позволяют надеяться на лучшее. Оказывается, "наш" мобильник уже несколько месяцев существует на бумаге и на жестких дисках компьютерах. И разработка эта, принадлежащая дизайн-бюро "**Проект**", настолько революционна, что ведущим производителям средств связи остается лишь прищелкивать языком и делать все возможное, чтобы новый телефон так и остался жить только на бумаге.

#1 Phone — а именно так назвали без ложной скромности разработчики свое детище, — выглядит как пластиковая панель размерами 10 на 4 сантиметра и толщиной всего 11 мм. Кнопки в обычном понимании этого слова здесь только две — кнопка включения и вспомогательный джойстик, расположенные на ребре. Вся передняя поверхность — единый цветной сенсорный экран с диагональю 4,2 дюйма. На нем и появляются полностью виртуальные "кнопки" для набора номера, доступа в меню и т. д. Сенсорный экран позволяет добиться гибкости интерфейса, ранее известной только карманным компьютерам: например, для набора текстовых сообщений можно превратить лицевую панель в мини-клавиатуру, а повернув телефон горизонтально и "убрав" все кнопки, вы сможете смотреть на нем фильмы в "кинотеатровском" формате 16:9. Корпус телефона будет выполнен из ударопрочного пластика, а сама матрица экрана покрыта защитным слоем, под которым расположится динамик.

Особого упоминания заслуживает и способ подзарядки **#1 Phone**. Вам не придется ни "расчехлять" телефон, ни втыкать в него фирменный провод с адаптером. Подзарядка происходит с помощью беспроводной технологии **SplashPower** — для этого достаточно просто положить аппарат на специальный коврик, подключенный к электросети. Отметим в скобках, что массовое распространение этой технологии в будущем может избавить от необходимости искать зарядное устройство, подходящее к конкретной модели телефона или любого другого карманного аппарата. Впрочем, тут же лежит основной недостаток "телефона номер один": большой цветной экран требует значительных расходов энергии, которые не способны обеспечить большинство использующихся сегодня аккумуляторов. Для полноценного питания устройству потребуются топливные элементы сверхмалого формата.

Со стандартами связи у **#1 Phone** тоже все в порядке. Он поддерживает работу в сетях **GSM** (наиболее распространенный в России формат мобильной связи), а также может быть настроен для сетей третьего поколения (**W-CDMA** и **UMTS**), которые завоевывают популярность в развитых капиталистических странах и понемногу проникают и к нам. Кроме этого, мобильник поддерживает технологию **Bluetooth** — один из стандартов "прямого общения" между карманными устройствами.

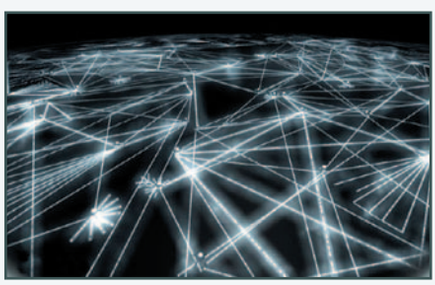
По словам разработчиков из дизайнерского бюро "**Проект**", практическая реализация концепции и выход ее на рынок средств связи возможны не ранее, чем через год-полтора. Переговоры с ведущими зарубежными фирмами пока не привели ни к чему конкретному: возможные партнеры ссылаются на недостаток высоких технологий. Так что пока неизвестно, когда мы увидим **#1 Phone** вживую, увидим ли вообще и под какой маркой. Но уже сам факт того, что на вдоль и поперек перепаханном поле устройств мобильной связи можно найти что-то новое, говорит о многом.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Любители пирсинга и татуировок могут пополнить список способов выделить собственное тело новым, получившим на Западе название **JewelEye**. В результате операции, впервые проведенной Голландским институтом инновационной глазной хирургии, в слизистую оболочку глаза пациента вживляется миниатюрное украшение из платины или серебра. На данный момент желающим вставить себе что-нибудь в глаз предлагается выбирать между сердечком и полумесяцем; если же **JewelEye** приобретет популярность, можно ожидать появления специальных салонов красоты, в которых вам придумают уникальное глазное украшение размером до 3,5 мм. После того как врачи сообщили о семерых добровольцах, прошедших операцию, и продемонстрировали первые фотографии, набралась целая очередь жаждущих заполучить глазное украшение, и теперь счет прооперированных идет на десятки, если не на сотни. Впрочем, скептики утверждают, что еще неизвестно, как отреагирует слизистая оболочка на посторонний металлический предмет, пусть даже полностью стерильный, и можно ли будет в будущем убрать из глаза надоевшее украшение. А если учесть, что стоимость операции составляет от 500 до 1000 евро, то проверенные временем контактные линзы с рисунком становятся во всех отношениях симпатичнее новой голландской выдумки.

ИНТЕРНЕТ

На совещании **ICANN** (Интернет-корпорация по присвоению имен и номеров) в Риме было принято решение начать регистрацию интернет-адресов с использованием символов нацио-



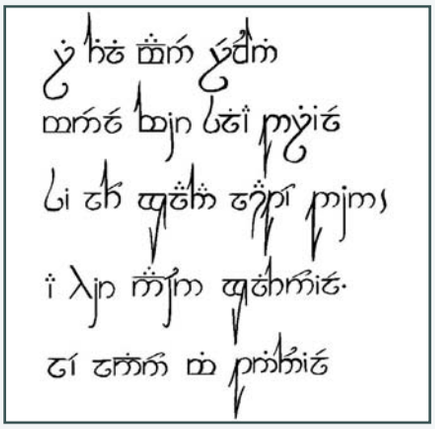
нальных языков. Уже в конце этого года пользователи рунета смогут завести персональные и корпоративные страницы с “русскими” названиями, например, ввв.япроснулсяпоут.ру. Благодаря этому нововведению отечественный интернет может увеличиться в два раза — популярных имен для сайтов должно хватить всем. Проект стандарта регистрации и администрирования “русскоязычного” интернета был предложен еще в прошлом году, и сейчас как в России, так и на Западе разрабатываются программные средства для адекватного отображения кириллличных адресов. Не исключено, что новые стандарты будут приняты и в других странах, где используется кириллица — прежде всего на Украине, в Белоруссии и Болгарии. Также “свои” интернет-адреса получат страны Евросоюза, например, Греция, а в будущем адресная строка сетевых браузеров обогатится хинди, арабским и китайским языками. Все это если не разрушит, то заметно пошатнет позицию английского как главного сетевого языка. Вместе с тем, нельзя не заметить и оборотные стороны процесса: переход на национальную письменность вызовет очередной взрыв регистрации популярных интернет-адресов и потребует массового внедрения множества специфических символов (тех же иероглифов) в сетевые браузеры.

ОБЩЕСТВО

Швеция не перестает удивлять весь цивилизованный мир новыми формами семейных отношений. В последнее время в молодых и не очень скандинавских семьях супруги все чаще “меняются ролями”: жена проводит дни на работе, в то время, как отец занимается воспитанием маленьких детей. Подобное равноправие полов закреплено и в шведском законодательстве: отпуск по уходу за ребенком может получить как мать, так и отец. Роль “папы-домохозяйки” не считается здесь чем-то зазорным; напротив, посвятить год-два мужской жизни прогулкам с коляской и кормлению молочной смесью для шведов — признак хорошего тона. Образовываются даже своеобразные “клубы по интересам”, в которых чадолюбивые отцы делятся хозяйственным опытом, в то время, как их малолетние отпрыски шокируют иностранцев. Впрочем, помимо соображений престижа, есть и причины чисто прагматического характера: в Швеции жена нередко зарабатывает больше своего супруга, и отпуск именно отца, а не матери, более оправдан с финансовой точки зрения. Особенно заметна эта разница была несколько лет назад, в период экономического спада. Но и теперь роль “отца-домоседа” остается для шведов одним из способов приспособления к растущей безработице.

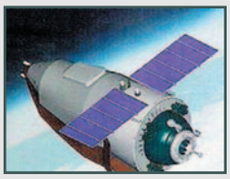
ОБРАЗОВАНИЕ

В одной из британских школ введено преподавание синдарина — одного из эльфийских языков, созданных Дж. Р. Р. Толкином. Ученики Бирмингемского колледжа для мальчиков могут раз в неделю остаться после уроков, дабы постичь основы вымышленного наречия, звучавшего на киноэкранах всего мира в фильме “Властелин Колец”. По словам инициаторов программы, преподавание синдарина в школе — не просто дань уважения оксфордскому профессору. Изучение редкого и практически ненужного в современной жизни языка должно повысить самооценку учеников, сломать в их сознании представление об образовании лишь как о способе получить высокооплачиваемую работу. А знакомство с рукописями Толкина даст ученикам неоценимый опыт упорядочивания информации, не говоря уже о развитии общелингвистических навыков.



Справедливости ради добавим, что в среде российских ролевиков и толкинистов довольно сильно распространено знание и изучение как синдарина, так и второго эльфийского языка, квенья. В интернете распространяются разнообразные учебники, написанные исследователями и энтузиастами — так что вам вовсе не обязательно отправляться в Бирмингем, чтобы научиться говорить по-эльфийски.

Возвращаясь к прошлому



Мы продолжаем следить за судьбой проектов, о которых рассказывали нашим читателям в предыдущих номерах “Мира фантастики”.

Принципиально новый космический корабль “Клипер” (см. “МФ” за апрель 2004) будет включен в Федеральную космическую программу, разработанную на срок до 2015 года. Шестиместный пилотируемый звездолет многоразового использования является одной из самых перспективных разработок отечественной и мировой космической индустрии. “Клипер” должен прийти на смену сегодняшним “Союзам” уже в 2010 году, а в более отдаленном будущем российский “челнок” сможет принять участие в лунной и марсианской экспедициях. Не исключено, что создание “Клипера” позволит перехватить инициативу в освоении космоса у американцев, в планах которых на ближайшее десятилетие не значится запуск подобного корабля.

Дмитрий Тарабанов

КАРТОГРАФЫ МИРАЖЕЙ

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ГЕОГРАФИЯ И СОПУТСТВУЮЩИЕ ПАРАНАУКИ

История жанра “альтернативной географии” началась с повести “Антарктида online” Александра Громова и Владимира Васильева, опубликованной в третьем выпуске альманаха “Фантастика–2002”. Сюжет повести основывался на необыкновенном допущении: в один прекрасный день холодная и ничейная Антарктида без предупреждения перекочевала на экватор. Идея сулила серьезные перспективы, потому соавторы продолжили разрабатывать историю блуждающего континента.

До сих пор не разгадана тайна двух островов, легенда о существовании которых передается уже около полутораста лет. Отважные промышленники, посещавшие ближайшие к берегам Северо–Восточной Сибири острова для добычи на них пушнины, диких северных оленей и мамонтовой кости видели издали... эти неизвестные острова, но добраться до них не могли...

Настоящий роман описывает попытку найти один из этих островов и обследовать его. Роман назван научно–фантастическим потому, что в нем рассказывается об этой земле так, как автор представлял себе ее природу и население при известных теоретических предположениях.

В. А. Обручев.
Предисловие к “Земле Санникова”

Теперь, когда роман написан и к осени готовится выйти в издательстве “Эксмо”, хочется поговорить о новоизобретенном писателями жанре. И о самом романе, интересной информацией о котором Громов и Васильев поделились с читателями “Мира фантастики”.

Половодье реки Хронос

ИЗ ОТЧЕТА РЫБНАДЗОРА: С каждым годом река Хронос все чаще выходит из берегов, образуя обширные заводи в незапланированных участках суши. Причина половодья выясняется.

А причина, на самом деле, проста. Писатели, воодушевленные небывалым успехом ассемблерного оператора “ЕСЛИ-ТО-ИНАЧЕ”, который лег в основу “альтернативной истории”, бросили творческие силы на поиски новой лженауки. Такой себе альтернативы для “альтернативы”... К счастью, число главных наук к концу двадцатого века уже не ограничивалось скромным тривиумом-квадривиумом, а смело перевалило за сотню, две, а то и три.

Альтернативная история... Почему история? Почему, к примеру, не арифметика? Тоже ведь полезная наука — бухгалтеров куда больше, чем историков, да и платят им лучше. И за рабочий день у них наверняка накапливается масса альтернативно-арифметических вопросов. “Как бы изменился мир, если основной математической системой подсчета натуральных чисел стала пятеричная, двоичная или шестнадцатеричная системы?”. Или: “Что бы случилось, если бы арабские цифры, которыми свободно жонглирует любой пятиклассник, не пришли на смену громоздким римским?”.

Раз задали эти вопросы, попробуем на них ответить. В первом случае, с устранением десятеричной системы, наверняка бы поменялись судьбоносные сакральные числа (3, 5, 7) и порядок летоисчисления — тут на ум сразу приходит “Эпос хищника” Каганова. В случае второй подмены половина людей оказалась бы погребена под руинами крестиков и палочек, из которых не составит труда сложить храм Парфенон, но перемножить которые — практически невозможно.

Так, руководствуясь законами сложения-вычитания и не прибегая к помощи истории, мы сумели изменить мир до неузнаваемости. Впрочем... Разве не на исторических трудах и хрониках мы основывались, трансформируя его популярным в фантастике методом “от противного”?

Как ни крути, и эта авантюра не обошлась без истории, вплетшейся в прочие науки. Истории, в отрыве от которой невозможно рассматривать кинематику, географию и квантовую теорию, равно как изобретение колеса, открытие Америки и взрыв на Чернобыльской АЭС. Это в футуристической фантастике можно без зазрения совести что-нибудь *изменять*: еще ненаписанная история стерпит все издевательства и с распростертыми объятьями примет дерзкие нововведения. Однако то, что кажется остроумным в НФ, на страницах альтернативно-исторической книги приобретает статус досадного анахронизма. Как АК-47 при высадке союзников на побережье Нормандии.

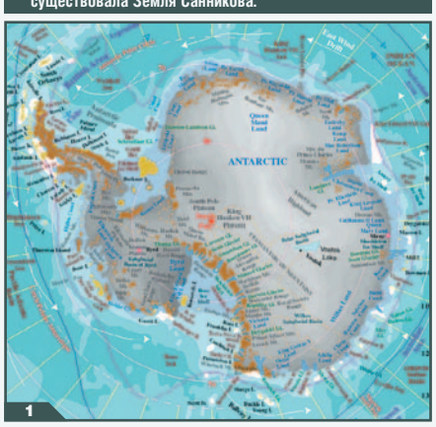
Из-под теплого крылышка “аиста” весьма охотно выбрались птенцы-отщепенцы со странно схожими позывными: “альтернативная религия”, “альтернативная эволюция” и “альтернативная минералогия”.

Как уже говорилось, фабула “альтернативной истории” основывается на изменении определенного ключевого события. Альтернативная же “религия” ведает вопросами веры. Во что превратится мир, если мировой религией станет кровавый политеистический культ майя? Против богохульных допущений в жанре активно протестуют верующие завсегдатаи католических интернет-форумов.

Куда лояльней дарвинисты, приверженцы самой фантастической из антропологических теорий, относятся к “альтернативной эволюции”. Стоит отодвинуть один-другой ледниковый период, и доминирующей разумной расой на Земле станут динозавры, колонии морских губок, братья наши меньшие. Так, в “Западе эдема” Гарри Гаррисона метеорит, миновавший Землю 65 миллионов лет назад, позволил развиться уникальнейшей расе ‘иилане.

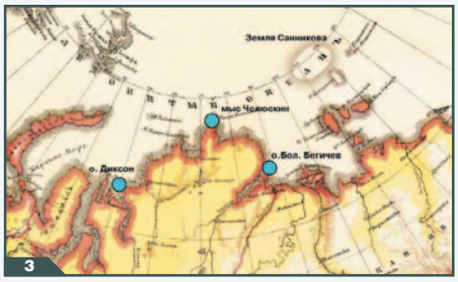
“Альтернативная минералогия” (она же в некоторых источниках “геология”), в свою очередь, занимается реконструкцией современного мира с учетом отсутствия или избытка в нем определенного вещества. Что-то подобное по-

1. Антарктида перед отправлением.
2. Бывший южный полюс Антарктиды совпадет с точкой пересечения экватора и линии перемены дат.
3. Белое пятно на карте обозначает район, где, возможно, существовала Земля Санникова.



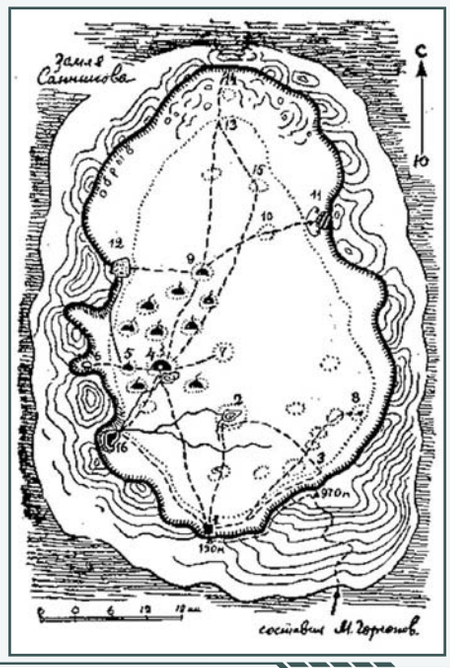
1

2



3

Старинная гравюра, изображающая идиллический остров Утопию.



И набросок острова, который никогда не существовал (Земля Санникова).

пытался изобразить Лукьяненко в романах “Холодные берега” и “Близится утро” (дилогия “Искатели неба”), забрав “на слово” практически все имеющееся в природном арсенале железо.

А совсем недавно отечественные писатели Владимир Васильев и Александр Громов заявили о намерениях написать роман в жанре “альтернативной географии”.

Антарктида на проводе

ИЗ ОТЧЕТА РЫБНАДЗОРА: Это хорошо, наверное, что Хронос разлился. Египтяне вот сетовали, что Нил выходит из берегов и смывает границы земельных наделов. Сетовали, сетовали... Плюнули и изобрели геометрию.

Начиналось история более чем обыденно. Возвращаясь из издательства “АСТ”, Громов и Васильев решили скоротать за кружечкой пива часок-другой. И, как это бывает, слово за слово, зашла речь об “альтернативной истории”. Тут Васильев предложил: “Что, если написать роман в жанре “альтернативной географии”? Об Антарктиде, которая в один прекрасный день взяла и переползла с южного полюса на экватор?”. Смелость идеи так захватила Громова, мастера достоверного и многократного уничтожения человечества, что тут же было решено осуществить проект по перемещению Антарктиды на расстояние в 10000 километров. Хотя бы на страницах общего романа.

Сбор материала и психологическая подготовка к написанию “Антарктиды online” заняли более двух лет. Авторы даже консультировались с зимовщиками, учеными, постоянно живущими на антарктических станциях.

Возможно, так будет выглядеть Единая Пангея в XXI веке, если непоседливые континенты снова соберутся воедино.

В процессе работы было принято решение свести к минимуму элемент вымысла, сыграв на уникальных географических данных. К счастью, таковых оказалось достаточно.

Например, в книге развеивается популярное заблуждение о том, что Антарктический континент полностью покрыт льдом. Помимо обширных галечных пляжей, в Антарктиде имеются обосновавшиеся на склонах дремлющих вулканов оазисы, некоторые из которых достигают в площади 700 квадратных километров! Оазисы густо покрыты растительностью, а в скалистых расселинах чадят и дышат паром геотермальные источники. Главное сокровище полярных оазисов — вековые леса. В романе, который появится в книжных магазинах уже в сентябре-октябре текущего года, граждане независимой Антарктиды (“антаркты”) продадут бесценный лес испанским мебельщикам, которые предложат за него солидную сумму. Так и видится уходящий из-под молотка лакированный комод, любовно сколоченный из лучших пород антарктического дерева... Анталеров этак за 10 тысяч... Кстати, сделка будет заключена исключительно в экологических целях: вулкан Ребус вот-вот проснется и однозначно спалит естественные зеленые насаждения.

Интересна приведенная в романе история новозеландского попугая кеа. До того, как европейцы заселили острова Новой Зеландии, это милое пернатое питалось травами и орехами. Когда культивируемые колонистами овцы, размножившиеся в невероятных количествах, сожрали всю растительность в округе, лишив тем самым стаи кеа привычного рациона... попугаям не осталось ничего, кроме как есть самих овец. Кеа находили одинокую жертву, нападали стаей и рвали заморское животное на части. Хваленый клюв кеа еще сыграет в романе решающую роль — ручной попугай одного из зимовников отхватит ухо зарвавшемуся американскому генералу.

Наряду с реальными фактами, есть в “Антарктиде online” и незначительные домыслы. Например, полярная станция “Новорусская”, названная по аналогии с существующей “Русской”, откуда пьяные зимовники в прямом эфире объявят независимость Антарктиды. Или яхта “Анубис” николаевского яхт-клуба (названия почти всех яхт “НКИ” начинаются на букву “а”), смело идущая путем Магеллана в своей отчаянной регате...

Но самое смелое допущение, суть альтернативной географии — это спонтанная телепортация антарктического континента в самое сердце Тихого океана. Занимавшие место альтернативной Антарктиды полинезийские острова, в свою очередь, переместились в зону южного полярного круга, а населяющие их аборигены забили в подмерзающие набаты. В пользу гипотезы о телепортации свидетельствует также мгновенность переноса. Пассажирский авиалайнер, следующий рейсом “Гонолулу-Брисбен” ни с того, ни с сего примется забирать влево. Это навигационные приборы определили по спутникам новое местоположение самолета.

Интересная деталь: северный полюс Антарктиды совпал с точкой пересечения экватора и линии смены дат. Теперь это единственный континент, где север встречает юг, а восток — запад.

Сюжет “Антарктиды online” развивается, как и полагается сюжету “альтернативно-научного” романа — следуя принципу саморегуляции потревоженной системы. Стремительное таяние антарктических льдов, повышение уровня мирового океана, попытка американцев прибрать к рукам выгодно расположившийся под левым боком континент...

Острова в океане

ИЗ ОТЧЕТА РЫБНАДЗОРА: Покопавшись в архиве, мы нашли упоминания о случавшихся ранее незначительных разливах Хроноса. Древнейший источник датируется пятым веком до нашей эры и сообщает о гибели предыдущих источников во время последнего разлива.

Владимир Васильев признается, что идея “альтернативно-географического” романа посетила его еще десять лет назад. Но в то время писатель не владел достаточным багажом знаний, какой, к счастью, оказался у Громова.

Вполне возможно, что в скором времени воплотится в книгу еще один замысел писателя, основанный на факте существовании воинственного племени альмеков, жившего когда-то в Южной Америке. Ретивые кочевники имели все шансы подчинить северный континент, если бы не наткнулись на оседлые племена — не то майя, не то ацтеков. Застигнутые врасплох альмеки вынуждены были отступить и отказаться от заманчивой мысли мирового господства... Посочувствовав племени, Васильев решил переставить местами Америку и Африку в тот самый момент, когда альмеки переходили панамский перешеек, отчего завоеватели попали не на территории современной Мексики, а в среднюю Азию, откуда и начнется неторопливое шествие по многострадальным европейским землям...

У читателя, внимательно следящего за рождением эпопеи из стандартной шахматной рокировки, не может не возникнуть вопрос: если

Эксплуатация темы "альтернативной географии". Альбом Pangea двух звукорежиссеров, работавших над первым диском группы Deep Forest; и настольная игра "Маги с Пангеи".

все так просто — бери и меняй! — почему раньше никто не писал в этом диковинном жанре? Громов, с осторожностью относящийся к "литературным изобретениям за кружечкой пива", предупреждает, что метод альтернативной географии и раньше использовался в литературных произведениях, только вот отнюдь не всегда действовал в литературных же целях. В большинстве своем, это были мифологические и экономические работы, приключенческие и политические романы.

Прародителем жанра можно считать Платона — философа, убедившего мир в существовании старейшей расы атлантов, отголосками которой якобы являлись древние египтяне; и заставившего водолазов-любителей потратить на поиски почившего на дне морском острова содержимое тысяч кислородных баллонов. А ведь не факт, что Атлантида — так же реальна, как критский лабиринт, находка которого стала настоящим событием и заставила историков по-новому взглянуть на мифологию древних греков.

Выждав почти два тысячелетия, мода на вымышленные острова вернулась в эпоху Возрождения, чтобы проявиться в утопическом романе Томазо Кампанеллы "Город Солнца", а чуть позже — в "Утопии" Томаса Мора. Деятели Ренессанса признавали, что на карте этих городов не найти, а помещены они на острова по той причине, что идеальное общество можно создать только в условиях полной изоляции и внутренней гармонии.

В эпоху развития приключенческого, географического и интеллектуального романов, пришедшуюся на конец 18 — начало 20 века, метод "альтернативной географии" служил совершенно другой цели. В то время на глобусе еще оставались "белые пятна" — особенно в северных и южных широтах, где исследования осложнялись обилием льдов — и фантазия писателей рисовала в картографических брешах таинственные острова.

Дальше прочих в картографировании миражей зашел, пожалуй, Владимир Афанасьевич Обручев в романах "Плутония" и "Земля Санникова" (по последнему в 1973 году был снят одноименный фильм). Отправившаяся на поиски гипотетического клочка суши группа ученых обнаружила в неприветливых водах Северного Ледовитого океана уникальное островное образование, на котором, благодаря геотермальным источникам, поддерживался субтропический климат. Не без помощи динамита идиллия острова была низвергнута в "вечную мерзлоту".

Событием совершенно другого рода, смесью альтернативно-исторического и политического романа, стал "Остров Крым" (1979) Василия Аксенова. Небольшая географическая шалость: устраняем сорокакилометровый перешеек, и полуостров Крым превращается в остров. Более того, отделенная от лакомого кусочка километрами разбитого артиллерийскими снарядами льда, 20 января 1920-го года Красная армия не подчинит себе Крым, и тот останется "белым" — уже на политической карте. Лелеемый западными странами, в том числе падкой на протектораты Англией, на острове разовьется капитализм, одним из самых ярких атрибутов которого станет издание крымского варианта "Плэйбоя" — журнала "Ходок".

Мотивы "альтернативной географии" заметны и в других романах, но на фоне воображаемых Искапинтиков и Литорнов, ярых политических дебатов, сладковатых идиллий и попыток проломиться сквозь льды на легких вельботах — остаются не более, чем мотивами. Для того, чтобы мотив выделился в самостоятельный жанр, а жанр — отбросил мишуру антуража, потребовалось время. И осознание того, что в центре любого сдвигаемого континента и поднимаемого со дна морского острова, в первую очередь, стоит человек. Ему строить общежитие на вспомнившей молодость Единой Пангее, Лавразии, Гондване, и ему заселять скакнувшую на экватор Антарктиду...

Напоследок подразним: Александр Громов и Сергей Лукьяненко планируют написать совместный роман в жанре "альтернативной географии". Рабочее название романа "Транспасифик" — и рассказываться в нем будет о мире без обеих Америк.

ИЗ ОТЧЕТА РЫБНАДЗОРА: Шеф вчера сказал, что, кропая отчеты, мы только зря тратим время. Велел запастись мешками с песком, резиновыми лодками, а лучше — сразу строить гондолы и перебираться жить на чердак. Сам же ушел в неоплачиваемый бессрочный отпуск.

4. DVD-издание фильма, явившегося предтечей появления жанра "альтернативной географии".

5. Еще одна предтеча: роман Василия Аксенова "Остров Крым".

Дмитрий Шарушкин aka Anakin Skywalker

ГЕНЕРАЛ ГРИВУС

ПОСЛЕДНИЕ СЛУХИ О ТРЕТЬЕМ ЭПИЗОДЕ “ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН”

— Джедаи! Вы окружены, ваша армия уничтожена. Становитесь едины с Силой, ибо это ваш последний час, но знайте, что я, Генерал Гривус, не лишен милосердия. Я дарую вам смерть воинов! Готовьтесь!

Генерал Гривус
(“Клонические войны”, 20-я серия)

Финальный дизайн Генерала Гривуса — именно так он будет выглядеть в Третьем эпизоде.

Мультсериал “Клонические войны” завершается эффектным появлением Генерала Гривуса. И он же станет одним из ключевых персонажей Третьего эпизода — и, возможно, первым злодеем, которого мы увидим на экране 19 мая 2005 года.

Не мешало бы поподробнее разобраться, кто же он такой, этот загадочный генерал. Гривус является киборгом — частично дроидом, частично гуманоидом. Пока неизвестно, к какой расе он принадлежал до того, как стать полумашиной — не исключено, что это так и останется тайной.

После начала Клонических войн конфедерация независимых систем испытывает недостаток в сильном лидере, способном искусно управлять армией дроидов и привести сепаратистов к победе. Таким главнокомандующим стал новый генерал — ставленник Графа Дуку. Трудно сказать, кем он был раньше: занимал ли какой-то пост среди лидеров конфедерации или же просто был охотником за головами. Но уже в своей первой битве на планете Хайпори киборг наголову разбил армию мастера-джедая Даакмэна Баррека, а информационная сеть “ГолоНет” моментально разнесла весть о Генерале Гривусе по всей галактике. Одно за другим пошли сообщения о бесчисленных победах нового генерала. Для большинства подданных Республики он стал лицом врага, воплощающим беспощадность и самоуверенность сепаратистов.

В Третьем эпизоде этому персонажу достанется важная роль. Во время битвы при Корусанте Генерал Гривус находится на борту флагмана сепаратистов. Там он и Граф Дуку удерживают якобы плененного Верховного канцлера Палпатина. Когда на помощь главе Республики придут Энакин Скайуокер и Оби-Ван Кеноби, им придется столкнуться с киборгом. Гривус чуть не убьет Кеноби, а затем будет вынужден отступить с корабля.

По окончании битвы Кеноби со своим бывшим падаваном предстанут перед Советом джедаев. Совет решит, что Оби-Ван должен найти и уничтожить Гривуса.

Кеноби в сопровождении подчиненного ему батальона клонов отправится на поиски, которые приведут его на планету, где находится важнейший военный объект сепаратистов. Там и развернется красочный поединок между двумя генералами. Будут иметь место и битва Оби-Вана с тремя телохранителями Гривуса, вооруженными энергетическими посохами, и долгожданная сватка, в которой Гривус наконец-то воспользуется умением сражаться с помощью четырех световых мечей одновременно. Киборг падет в этой битве, но Оби-Вану придется изрядно попотеть. По слухам, в один из моментов битвы Оби-Ван потеряет свой световой меч и, когда Гривус будет готов нанести последний удар, рыцарь, воспользовавшись Силой, выхватит бластер из кобуры врага и застрелит киборга.

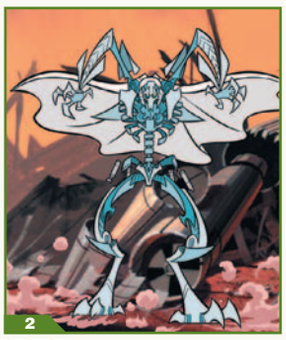
Гривус — это “машина по уничтожению джедаев”. Убийство рыцарей Ордена — его хобби. На поясе под голубоватым плащом висят трофеи — световые мечи побежденных им джедаев. Его всегда сопровождают несколько телохранителей-дроидов, созданных по его личному заказу. Последние вооружены невиданным ранее оружием — энергетическими посохами, способными блокировать удары световых мечей. На этом сюрпризы Генерала Гривуса не заканчиваются: он может фехтовать как руками, так и ногами, а его руки способны раздваиваться, давая возможность действовать сразу четырьмя мечами. Ну, а личный транспорт Гривуса, дизайн которого выдержан в индустриальном духе Оригинальной Трилогии, как обещают, будет участвовать в запоминающейся гонке.

Многих интересует, является ли Генерал Гривус адептом Ордена ситов и, вообще, владеет ли он Силой? Большинство шпионов со съемочной площадки уверяют в том, что Гривусу недоступно это умение, да и его появление в мультсериале не дает поводов так думать.

— ***Во всех шести фильмах есть главный злодей — Император. Но, кроме того, у него всегда есть “правая рука”, роль которой исполняли Дарт Мол в Первом эпизоде, Граф Дуку во Втором и Дарт Вейдер в заключительных трех. Поэтому, работая над Третьим эпизодом, мы создавали нового ученика, “правую руку” темному владыке***, — рассказывает Джордж Лукас. — ***Однако позже мне в голову пришла идея сделать Гривуса генералом армии дроидов.***

Поклонники “Звездных войн” относятся к Гривусу по-разному. Подавляющее большинство — положительно или нейтрально, но некоторые выражают недовольство этим персонажем. Кто-то говорит, что он противоречит канонам “Звездных войн”, другие — что он не нужен в фильме и представляет собой лишь очередной маркетинговый ход Лукаса, а кому-то просто непонятна сама идея этого персонажа.

1



2

3

1. Исходный концепт-арт Генерала Гривуса (работа дизайнера Уоррена Фу).
2. Таким Генерал Гривус предстал перед зрителями в мультсериале “Клонические войны”.
3. Генерал Гривус в одном из сражений Клонических войн (работа иллюстратора журнала “Star Wars Insider” Джо Коррони).

4. Впервые на книжных страницах Генерал Гривус появляется в повести о юном Бобе Фетте.
5. Дроиды-телохранители, созданные по специальному заказу Генерала Гривуса.
6. На съемках Третьего эпизода Генерала Гривуса изображал облаченный в синий костюм дублер Кайл Роулинг.

На самом деле Гривус вполне соответствует духу саги. Еще во время работы над Четвертым эпизодом Лукас вынашивал образ рыцаря Ордена ситов, охотника за головами и галактического скитальца, считавшего своим хобби убийство джедаев. Позже этот образ проявился в двух отдельных персонажах — Дарте Вейдере и Бобе Фетте. Теперь, видимо, Лукас решил воспользоваться последним шансом и реализовать давнюю мечту.

Многих поклонников смущает излишняя "крутизна" Генерала Гривуса. На его фоне сам Дарт Вейдер может показаться слабаком. Но и здесь есть что ответить. Во-первых, Гривуса убьет джедай, которого потом убьет Вейдер. Во-вторых, Вейдер уничтожит практически всех живых джедаев, а у Гривуса этого не выйдет. Ну, и в-третьих, по-настоящему искусным в фехтовании на световых мечах может стать только умеющий владеть Силой.

"Звездные войны" насыщены символами, и Генерал Гривус, без сомнения — один из них. Этот гуманоид в механической оболочке — по сути, то, чем потом станет Вейдер. Более того, стоит отметить, что Дарт Вейдер будет чем-то вроде "идеального ученика" Палпатина, сочетая в себе качества всех трех предшественников — злодеев трилогии приквелов: ситское начало Дарта Мола, джедайские знания Графа Дуку, преимущества кибернетического тела Гривуса.

Внешний вид Генерала завораживает. Его металлическое лицо вызывает в памяти и черты маски Дарта Вейдера, и шлем клона-штурмовика, и голову боевого дроида. Белизна брони напоминает о доспехах клонов. В целом, внешний вид киборга в меру индустриален и вполне сродни дизайнам Оригинальной Трилогии.

Говоря о Гривусе, надо отдать должное его создателям. Лукас, как всегда, поставил сложнейшую задачу перед художественным отделом, сказав всего лишь "генерал дроидов" и дав свободу действий. Спустя некоторое время художники предложили ему самые разнообразные варианты: от злодея-ребенка до девушки в стиле киберпанк. Выбор пал на эскиз художника Уоррена Фу. После совместной доработки Роберт Барнс сделал скульптуру Гривуса в полный рост, на основе которой была создана компьютерная модель. Движения Гривуса на съемочной площадке обыгрывал облаченный в голубой костюм дублер Кайл Роулинг. В мультсериале "Клонические войны" Генерала Гривуса озвучил Джон Димадджио, известный своей работой по озвучанию Бендера в "Футураме". Кто же будет говорить за Гривуса в Третьем эпизоде, пока неизвестно.

●●●

Генерал Гривус — настоящая звезда далекой-далекой галактики. Его металлическое лицо мелькает везде: на обложках книг и официальных журналов о "Звездных войнах", в мультсериале. Ему целиком посвящена серия из документального цикла фильмов о создании Третьего эпизода. С ним можно будет встретиться в компьютерной игре "Republic Commando". И кто знает, где он появится в ближайшее время?..

Не рановато ли, ведь до выхода фильма еще целый год? Все это напоминает ситуацию с Дартом Молом, которого так же раскручивали перед выходом "Скрытой угрозы". Злодея решили показать нам раньше, чтобы дать возможность к нему привыкнуть. Что ж, учитывая специфичность персонажа — вполне здравый ход

Генерал Гривус и генерал Кеноби. Иллюстрацию выполнили Николай Николаев (Nick*) и Наталья Федоринова (Neatary) специально для этой статьи.

Статьи о Третьем эпизоде публикуются в рамках проекта "Звездные войны: Эпизод III" Российского фан-клуба "Звездных войн". Приглашаем вас посетить сайт проекта, где вы найдете разнообразные материалы о фильме на русском языке, а также узнаете о готовящейся ролевой игре на местности "Эпизод III", которая состоится в августе 2004 года в Подмосковье. Адрес сайта: **episode3.swclub.ru**.

Владимир Кочуров

БОРОЗДЯ ГИПЕРПРОСТРАНСТВО

ФИЗИКА И ТЕХНОЛОГИИ “ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН”

В джентльменский набор любой космической саги входят громадные звездолеты, бороздящие галактику на сверхсветовых скоростях, “автомобили” на воздушной подушке, устрашающего вида боевые машины и повсеместно использующиеся биотехнологии. Мир “Звездных войн” Джорджа Лукаса — не исключение. В прошлом номере вы могли прочитать о световых мечах — непременном атрибуте этой фантастической вселенной. Сегодня нас ждет рассказ о целом ряде разнообразных технологий, счастье обладать которыми выпало обитателям далекой–далекой галактики.

ПЕРЕСЕЧЬ ГАЛАКТИКУ ЗА НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ

Позволим себе немного чисел. Одной из самых распространенных единиц измерения межзвездных расстояний (как в нашем мире, так и во вселенной Лукаса) является парсек — расстояние, которое свет пробегает за 3,26 земных года. Диаметр нашей галактики — около 30 тысяч парсеков, свет (быстрее которого, если верить Эйнштейну, ничего не движется) пересекает ее почти за 100 тысяч лет. Считается, что галактика Лукаса несколько больше нашей, и ее размер равен 35000 парсеков. Что не мешало капитану Соло на своем старом добром “Тысячелетнем соколе” добираться от одного ее конца до другого за считанные дни. И дело тут вовсе не в том, что в мире “Звездных войн” никто про Эйнштейна не слышал. Просто здесь нашли способ убежать от светового луча.

Технология межзвездных перелетов пришла в далекую-далекую галактику из-за ее пределов. Считается, что ее подарили человеческим обитателям планеты Кореллия некие кочевники из другой галактики.

Принцип межзвездных путешествий в мире “Звездных войн” — так называемые гиперпространственные прыжки. Сначала звездолет разгоняется обычными досветовыми двигателями, а затем включает гипердвигатель, звезды растягиваются в линии, а через несколько часов можно выныривать за тысячи световых лет от места старта. Основную часть пути корабль проходит в гиперпространстве — другом измерении, где законы физики позволяют перемещаться со скоростью, в тысячи раз превышающей световую. Перед прыжком пилот должен рассчитать маршрут движения корабля, и задача эта вовсе не сводится к простому введению координат пункта назначения. Дело в том, что массивные астрономические объекты — звезды, кометы, планеты — отбрасывают в гиперпространство гравитационные тени. Столкновение с такой тенью во время перелета грозит кораблю гибелью. Космические аномалии, такие как черные дыры и звезды-карлики, делают навигацию в своей близости практически невозможной.

Эта особенность гиперпространства была использована военными во время заката власти Императора. На вооружение Империи были поставлены особые “звездные разрушители”, оснащенные генераторами гравитационных колодцев. Эти корабли были способны выхватывать из гиперпространства пролетающие мимо суда, создавая на их пути гравитационные тени. Гранд-адмирал Траун использовал такие звездолеты для внезапного вывода групп ударных кораблей из гиперпространства. Группа кораблей намеренно “врезалась” в гравитационную тень, создаваемую “ловушками”, и, оказавшись в реальном пространстве, вступала в битву, не затрачивая времени на подлет и выполнение боевых маневров.

ВОПРЕКИ ПРИТЯЖЕНИЮ

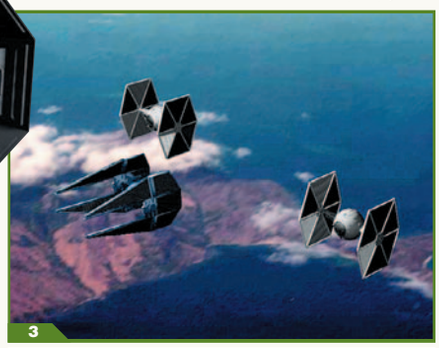
Впрочем, не одним гипердвигателем жив звездолет. Согласитесь, что заглядывать в гости к бабушке на соседнюю планету или орбитальную станцию “проездом через гиперпространство” не слишком удобно. Для перемещения в обычном пространстве корабли во вселенной Лукаса пользуются ионной тягой. Ионные двигатели обладают высокой экономией и позволяют кораблям двигаться со скоростью до трети световой. Этого достаточно, чтобы пересечь планетарную систему за несколько часов.

Не секрет, что основная проблема, связанная с разгоном до таких скоростей — чудовищные перегрузки, в обычных условиях несущие смерть всему живому и иногда даже разрушающие корпуса кораблей. В мире “Звездных войн” защитником от перегрузки

1

2

1. “Тысячелетний сокол”, самый быстрый корабль в галактике.
2. “Звездный разрушитель”, “визитная карточка” космического флота Империи.



3

4

3. Имперские истребители со сдвоенным ионным двигателем только этим двигателем и оснащены...
4. ...А повстанческие Х-крылы умеют летать и через гиперпространство.

служит фантастическое устройство — компенсатор гравитации. Да, во вселенной Лукаса разумные существа научились контролировать гравитационное поле. И этот технологический прорыв решил все проблемы с внутрисистемными межпланетными перелетами. Небольшое и компактное устройство, находящееся на борту любого космического корабля, следит за изменением скорости корабля и создает компенсирующее гравитационное поле. Если такой прибор по какой-либо причине выходит из строя, корабль начинает испытывать чудовищные перегрузки, и его корпус мгновенно разрушается. Существование такого простого и надежного прибора значительно удешевляет производство космических кораблей. Ведь теперь основным требованием к корпусу корабля, защищенного от любых перегрузок, является герметичность. Во многом благодаря этому космические корабли в "Звездных войнах" — не роскошь, а средство передвижения. Если привести грубый пример, то их стоимость сопоставима с ценой аналогичных современных автомобилей.

ПАРЯЩИЕ МАСТОДОНТЫ

Контроль над гравитацией используется во вселенной Лукаса не только для компенсации перегрузок. Также антигравитация используется в наземных транспортных средствах. Основной задачей "сухопутных" антигравов является преодоление гравитационного поля планеты. Устройство нейтрализует физическую массу транспорта и сокращает до минимума затраты энергии, необходимые для приведения транспортного средства в движение. К слову говоря, космические корабли при посадке и взлете с планет также пользуются подобным устройством. После того как масса корабля "исчезает", в дело идут обычные реактивные двигатели все с той же ионной тягой.

Большинство транспортных средств во вселенной Лукаса не могут похвастаться аэродинамичными корпусами. Это роскошное пренебрежение энергозатратами на преодоление сопротивления атмосферы еще раз подчеркивает огромнейший КПД антиграва. По Лукасу, некоторые транспортные средства умели "зависать" на заданной высоте при *выключенном* антиграве — например, песчаные ялики из флотилии звездного гангстера Джаббы Хатта. Благодаря той же самой технологии дрейфовали огромные парящие города в атмосфере газового гиганта Беспина. Знаменитые гоночные кары, во всей красе представленные в Первом эпизоде киноэпопеи, использовали те же технологии, что и остальные парящие машины из "Звездных войн", но были оснащены значительно более мощными реактивными двигателями. Предел скорости определялся не столько мощностью двигателя, сколько реакцией пилота.

5. Часть пустынного флота Джаббы Хатта.
6. Антиграв плюс мощные турбины — подходящий для далекой галактики гоночный кар.

ТИШЕ ЕДЕШЬ — ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ?

Несмотря на все достоинства антигравов, воплощением сухопутной военной мощи Империи стали машины совершенно другой конструкции — "шагоходы". Наиболее известны гигантские штурмовые платформы AT-AT (All Terrain Assault Transport). Эти четырехногие танки, оснащенные внушительной батареей тяжелых орудий и прочной броней, представляли серьезную опасность для наземных укреплений врагов Империи. Именно они разгромили повстанческую базу на планете Хот (Пятый эпизод). AT-AT спускались из космоса на специальных грузовых баржах и за считанные минуты превращались в мобильную крепость, несущую на своем борту отряд штурмовиков и два шагохода разведывательного класса (двуногие AT-ST).

Причина, по которой Империя использовала менее быстроходные по сравнению с антигравитационными машинами шагоходы, проста. В определенный момент военного противостояния появился новый тип мин. Он реагировал на работающие антигравы и представлял особую опасность для оснащенных ими транспортных средств. Конечно, такое объяснение явно надумано, и мы понимаем, что Лукас попросту использовал оригинальный антуражный вид для того, чтобы произвести впечатление на зрителя. Ведь старые добрые контактные мины никто не отменял.

АРМИЯ БЕЗ ПРИЗЫВНИКОВ

Фантастика, становящаяся реальностью на наших глазах, — клонирование живых организмов. Пусть создание идентичных копий человека пока официальной наукой не признано, но фантасты уже вовсю спекулируют о моральных, этических, правовых, психологических и прочих аспектах человеческого клонирования. В мире же "Звездных войн" клонированием разумных существ никого не удивишь; в его историю вошли даже перевернувшие галактику Клонические войны.

Генетика и молекулярная биология — родная стихия загадочных обитателей океанической планеты Камино. Именно здесь была создана громадная республиканская армия клонов — самых идеальных солдат, какие только могут получиться из человека. Прототипом для создания многотысячной армии бесстрашных бойцов был знаменитый охотник за головами Дженго Фетт. В качестве компенсации за предоставление генетического материала он потребовал вырастить свою иден-

7. Дженго Фетт, охотник за головами...
8. ...И его генетические копии на страже интересов канцлера Палпатина.

тичную копию — Бобу Фетта, которого охотник принял на воспитание, как сына. Остальные клоны создавались по упрощенной схеме: их боевые качества были многократно развиты за счет других умений, рост ускорен вдвое, на генетическом уровне было записано безоговорочное подчинение командирам. Уже на этапе выращивания клоны разделялись на рядовых, офицеров, спецназовцев, пилотов и другие специализации. После окончания Клонических войн эти клоны составили основу имперской армии штурмовиков.

АТОМНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ ВНУТРЕННЕГО СГОРАНИЯ

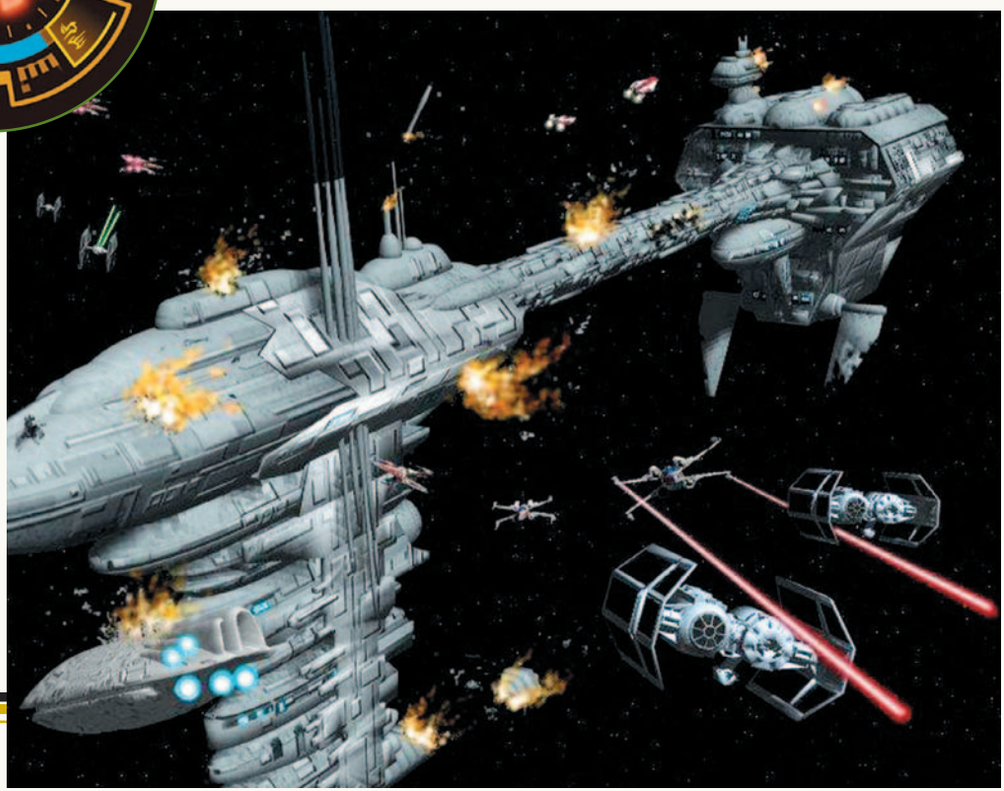
Так выглядит реактор второй "Звезды смерти". Как он работает — загадка.

Все вышеперечисленные фантастические технологии должны характеризоваться фактором энергопотребления — проще говоря, им надо на чем-то работать. Если бы для приведения в действие компенсатора гравитации требовалось бы больше энергии, чем вырабатывает подстанция корабля, его значимость сошла бы на нет. Так какой же вид энергии получил распространение во вселенной Лукаса? Однозначный ответ на этот вопрос мы дать не можем. Косвенные свидетельства, присутствующие в ряде литературных произведений по "Звездным войнам", говорят в пользу использования ядерного распада, но явных доказательств нет. Тактического ядерного оружия в киносаге не существует. Взрывы кораблей мало напоминают ядерные. Исполинские энергостанции поражают размерами, но не несут в своих очертаниях ни малейшего намека на принцип действия. Так что же за тип энергии использует исполинская звездная цивилизация в своей повседневной жизни, насыщенной техническими чудесами? Ответ пока остается за кадром...

МИРОВ МНОГО, И НЕ НА ВСЕХ МЫ БЫЛИ...

Чуть ли не главная прелесть далекой-далекой галактики — в том, что каждый ее кусочек не похож ни на один другой. Значительно варьируется и уровень технического развития появляющихся на экране и в книгах миров. Стерильная чистота биофабрик Камино и индустриальная вакханалия заводов Джеонозиса. Отсталый Татуин и сверхсовременный Корусант. Экологически благополучный Алдераан и отравленный Хоногр. Каждый мир по-своему технологически уникален. Устройство, обыденное для Центральных миров, может казаться сказочным артефактом во Внешнем кольце галактики. На каждом шагу попадаются устройства непонятного назначения, кажется, включенные в кадр исключительно для красоты. Принцип работы того или иного прибора объясняется крайне редко. Внешний вид многих объектов намеренно стилизуется под "земные" прототипы, чтобы вызвать у зрителя определенные ассоциации. Боукастеры — "фирменное" оружие вуки — явно имеют в предках средневековые арбалеты, а незабываемый профиль "звездных разрушителей" напоминает корпус современных авианосцев.

Все это дает понять, что главное в "Звездных войнах" — далеко не трансгалактические перелеты, не шагающие танки и не биотехнологии. Все это средства, а не цель. Главное — это неповторимая атмосфера космической сказки, пронизывающая каждый эпизод киносаги. Атмосфера мира, в котором даже самый совершенный механизм не может сравниться с живым существом, познавшим Силу. О ней мы и поговорим в одном из следующих номеров.



Александр Трифонов

МИР ФАНТАСТИКИ В ИНТЕРНЕТЕ

www.wizards.com/default.asp?x=starwars/mainrpg/rpg

Раздел официального сайта ***Wizards of the Coast***, посвященный ролевой системе **Star Wars d20**. Здесь вы найдете самые свежие новости о системе, полный список вышедших книг правил и веб-дополнения к ним,

интервью и записи чатов с разработчиками, приключения и галереи иллюстраций, а также сможете поучаствовать в глобальной онлайновой ролевой игре.

Однако наиболее интересным является статейный раздел, разбитый, в свою очередь, на категории. Каждая заметка серии Planet Hoppers посвящена какой-нибудь планете Галактики, Creature Feature — известным и неизвестным формам жизни, и, наконец, Jedi Counseling является регулярно пополняемым справочником по наиболее заковыристым и непонятным вопросам, возникающих в ходе трактовки правил игроками. На вопросы отвечает один из создателей самой ролевой системы, что гарантирует компетентность ответов, а также ценность возникающих при разборе ситуаций советов.

www.mugglecom.narod.ru

Русскоязычный сайт, посвященный творчеству Джоан Роулинг. Впрочем, сайт охватывает не только книги о Гарри Поттере, но и фильмы, и даже компьютерные игры по их мотивам. К каждому уже вышедшему фильму и книге прилагается краткая

рецензия и список ляпов (логических для книг и откровенных ошибок в фильмах), а свежие слухи о находящихся в процессе создания регулярно освещаются в новостях. Помимо этого, на сайте можно почитать биографию писательницы, посмотреть кадры из фильмов и фан-арт, либо скачать наборы стилизованных шрифтов. Сайт находится в процессе создания, и в дальнейшем должен пополниться новыми разделами и материалами.

www.enworld.org

Один из наиболее авторитетных западных сайтов, посвященных **D&D/d20 System**. Помимо регулярных новостей об издаваемых новинках и индустрии в целом, сайт известен беспристрастными рецензиями (на данный момент — свыше 3000), помогающими ориентироваться в бурном потоке новых книг по

d20, которые сейчас не выпускает только ленивый. На сайте имеются материалы (приключения, заклинания, монстры), конвертированные в Третью Редакцию из более ранних версий **Dungeons & Dragons** и доступные для свободного скачивания. В довесок можно упомянуть многочисленные статьи и интервью с воротилами издательского бизнеса, арт-галереи и мощную систему форумов.

www.starworlds.narod.ru

В Сети существует масса онлайновых библиотек, но иногда хочется найти нечто специфическое, не обязательно даже одного автора, но объединенное некой общей концепцией. Создатели этого сайта явно сталкивались с подобной проблемой и посвятили его фантастическим произведениям, так или иначе связанным с далекими звездами. Соответственно, такие названия, как “Звездные войны” и “Звездный путь”, представляли собой наиболее подходящие кандидатуры для создания костяка сайта. К ним, правда, присоединился и “Вавилон-5”, но трудно отрицать популярность и подходящую тематику данного телесериала.

В каждом разделе публикуются тексты художественных произведений по мотивам фильмов, описания персонажей, любопытные факты и сопутствующие материалы типа обоев для рабочего стола. Кроме разделов о вышеупомянутых вселенных, на сайте можно найти книги “звездной тематики” от классиков жанра — Гаррисона, Хайнлайна, Андерсона и, конечно же, Эдмонта Гамильтона.

www.kalevala.gov.karelia.ru

Любому поклоннику фэнтези известны такие эпосы, как “Илиада”, “Сага о Нибелунгах” или “Гайавата”. В одном ряду с ними стоит и “Калевала” — жемчужина карело-финской мифологии. Данный сайт является официальным проектом, и посему подходит к освещению предмета крайне серьезно. Аналитические статьи и справочные материалы, текст поэмы на русском и финском языках, иллюстрации разных художников, сведения о проводимых фестивалях и прочих мероприятиях (например, вручение премии “Сампо”), музыкальных произведениях, и интересные ссылки на родственные сайты.

МИРОВАЯ ИСТОРИЯ
В РАБОТАХ И ВЫСКАЗЫВАНИЯХ АМЕРИКАНСКИХ СТУДЕНТОВ

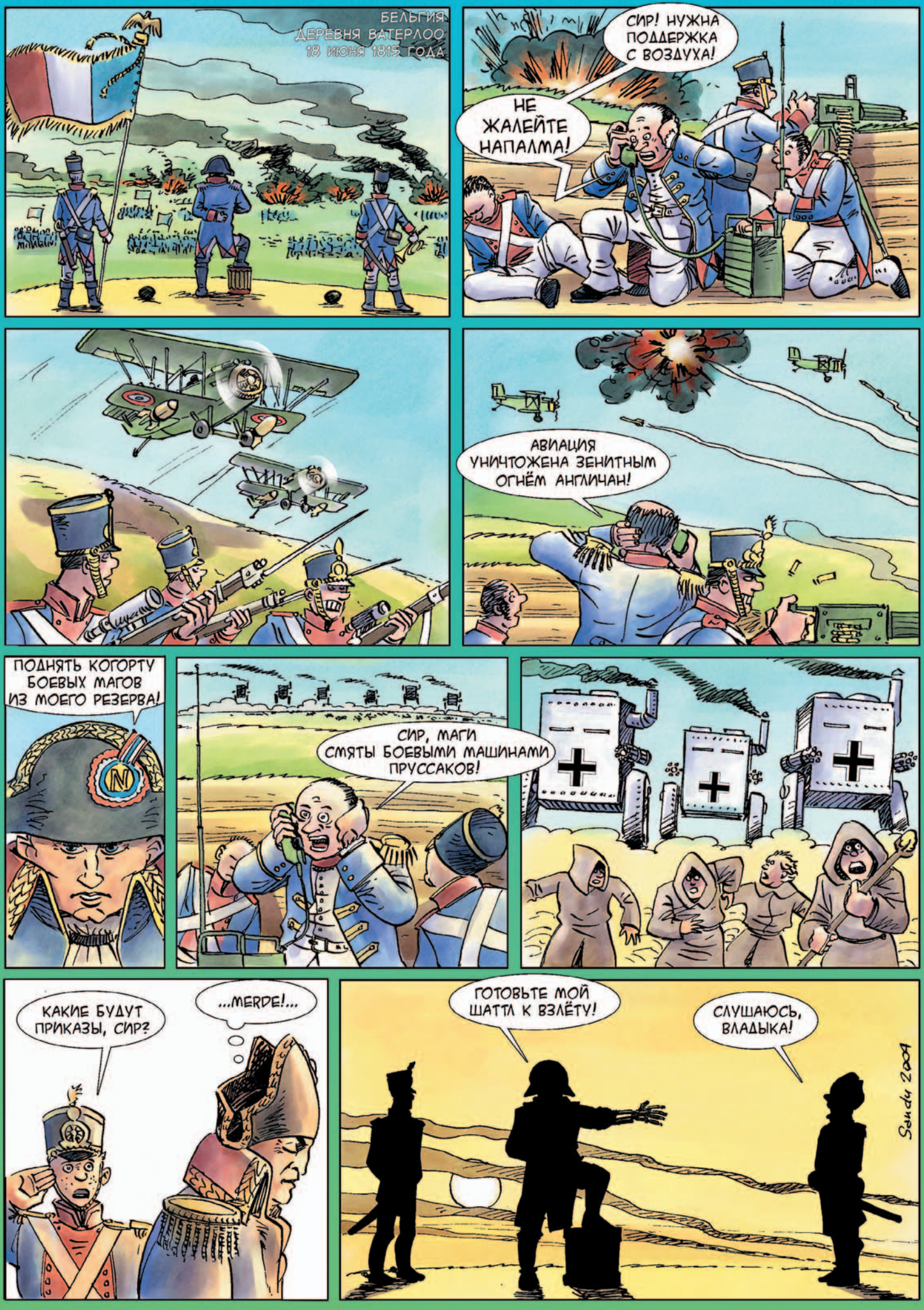
- Библейская легенда утверждает, что беда началась после того, как Ева съела Золотое яблоко раздора. Обозленный Бог наслал кары. Человек выпал из пространства благодати. С тех пор все катится под гору.
- Пирамиды были большими квадратными треугольниками. О'Сирис, бог, живший в пирамиде, мог даровать вам послежизнь. Со временем египтяне утонули в пустыне.
- Шумерская культура, самая старая, началась за 3500 лет до Рождества. Людям дозволялись демократические свободы вроде взимания зуба за зуб и глаза за глаз.
- История еврейского народа начинается с Авраама, Исаака и их 12 детей. Дзиудаизм был первой монолитической религией. В нем был один бог по имени "Яху". Пророки Ветхого Завета были Моисей и Конфуций.

- Иисус Христос приказал Моисею вывести народ из Египта в пустыню Сахару. Сорок столетий спустя они прибыли в Канаду. Это и была обещанная земля молока и шоколада.
- Книга Исхода описывает путешествие и удивительные вещи, включая Десять заповедей, различные спецэффекты и строительство Суэцкого канала.
- Троянская война разгорелась между греками и тори. Греки выиграли, потому что у них были деревянные кони, а троянцы сражались пешими.
- Философы-атомисты открыли принцип $E=mc^2$. Платон изобрел реальность. Э. В. Клид доказал, что у каждой плоскости не одна сторона. Пифагор стал отцом треугольника.
- Спартак возглавил восстание рабов, а позже снялся в фильме об этом.
- Когда Цезаря убивали, он воскликнул: "И я, Брут!"
- До рождения Христа христианство было одним из многих тайных культов.
- Мария и Иосиф шли от гостиницы к гостинице, пытаясь найти место для рождения Иисуса, но им везде отказывали, потому что они были евреями.
- Во время Средних веков все были среднего возраста. Монашки были женщинами, заключенными в гаремы.
- Губонная чума была социальным заболеванием, поскольку передавалась половым путем и всякими итакдалиями. От чумы у людей вырастали губы на шее. В некоторых городах смертность превысила сто процентов.
- Макакиавелли, часто бывший безработным, написал "Государя", чтобы получить работу у Ричарда Никсона.
- Иоганн Калвин Кляйн перевел Библию на американский, чтобы люди Женевы могли ее прочесть.
- Игнатий Лойола основал орден иезуитов и множество других колледжей в США.
- Людовик XIV стал королем Солнца.
- Король Джеймс Стюарт Чарльз Первый был обезглавлен в 1649 году и восстановлен несколько лет спустя.
- Обратная сторона окраины востока была населена русскими, которые в это время не знали ничего. Одним из факторов было использование цилиндрического алфавита. Петр Первый заполнил свой кабинет случайными людьми и построил новую столицу.
- Коперник доказал, что солнечная система вращается вокруг Земли. Галилей следовал теории Коперника, за что церковь заставила его изучать механику всю оставшуюся жизнь.
- Вольтер написал книгу "Кэнди", из-за которой он попал в неприятность с Фридрихом Великим, который нес личную ответственность за увеличение населения Пруссии на треть.
- Гражданская война в США началась в 1830. Многие солдаты неоднократно отдавали жизнь за свою страну.
- Фридрих Ницше был немецкий кинопродюсер, написавший "Триумф Воли" и "Супермена".
- Во время революции Мейдзи Япония стала европейской страной.
- Там была и новая Германия: громкая, лысая, вульгарная и полная реальности. Германское единство было достигнуто соединением Вильгельма Первого и Бисмарка, который после нескольких болезненных конвульсий стал первым Гейзером Германии.
- Авто фон Бисмарк удерживал обе стороны от середины. Эрцгерцог Рудольф воспользовался отрядом самоубийц, чтобы убить себя и свою подружку.

- Царская Россия была отсталой, несмотря на усилия государства развить военно-промышленный комплекс и космические технологии. Среди крестьян свирепствовал коммунизм.
- Царь Николай позволил своей жене поставить себя в болезненное положение. Ко всему, его сыну был поставлен диагноз гемофилателия, от которой он падал и сильно разбивался. Все это было предсказано Лениным в книге "Капитализм: высшая стадия социализма".
- Стеклянная ночь имела место, когда Гитлер приказал нацистам разбить все окна. В качестве нацистского лидера коммунистической Германии Гитлер хотел все для себя и ничего для всех.
- Япония разбомбила Перл-Харбор, главную базу ВМФ на юге Калифорнии. Германия напала на Польшу, Франция напала на Бельгию, а Россия напала на всех.
- Некоторое время немецкие захватчики были популярны в России, но их привычка убивать невинных жителей создала им проблемы с имиджем.
- Русские яростно защищали Сталинград, так как он был назван в честь Ленина.
- Мохаммад Ганди был последним британским правителем Индии. Он приобрел известность, используя мир как оружие.
- Русские вторглись в Венгрию, чтобы показать полякам, что почем.
- После смерти Сталина был допрос, длившийся три года, когда Хрущев критиковал Сталина за прегрешения вроде убийства кулаков. Это привело к внедрению многих западных идей в России, как, например, использование стриптизерш в клубах.
- Графа жизни Никиты Хрущева кажется оттиском выворачивающего внутренности катания на карусели, которое называется метаморфозой. Наименее удачной идей было освоение Девственных земель, где ожидалось произрастание молока и сливочного масла в неожиданных местах.

Материалы заимствованы из независимых интернет-источников.

КАК ЭТО БЫЛО НА САМОМ ДЕЛЕ (ПО ВЕРСИИ АЛЬТЕРНАТИВНОЙ ИСТОРИИ)



Автор комикса: Александр "Sandy" Ремизов

Автор сценария: Николай Пегасов

ВИДЕОКОНКУРС

Предлагаем вам принять участие в нашем первом “видеоконкурсе”. Правила участия просты. Вы видите перед собой девять кадров, которые взяты, как нетрудно догадаться, из девяти разных фантастических или фэнтезийных кинолент. Все “цитируемые” кинофильмы пользовались в свое время большим успехом у зрителей, а некоторые популярны и любимы до сих пор.

Чтобы победить в видеоконкурсе, вам потребуется назвать все девять фильмов, кадры из которых красуются на странице. В ответах указывайте номер кадра и название кинокартины на русском или английском языке. Например, ваш ответ может выглядеть так: “1 — Чужой против Гарри Поттера, 2 — Ленин в Октябре”, и т. д. Если фильм имеет несколько частей/серий, то необходимо указать точное название части. Например, недостаточно написать, что кадр взят из “Звездных войн” или “Бэтмена”, нужно указать, из какого именно эпизода (например, “Эпизод 4: Новая надежда”) или фильма (например, “Бэтмен навсегда”).

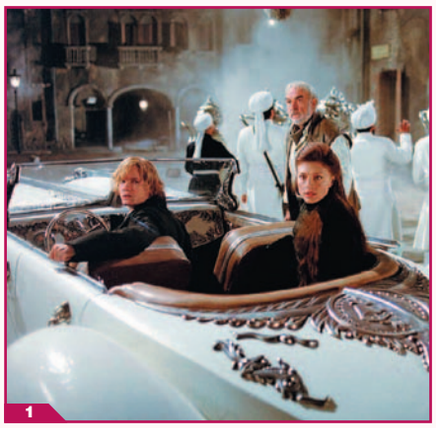
Ответы присылайте по email’у **try@igromania.ru** или по почте с пометкой “Видеоконкурс” на адрес редакции (указан на первой странице журнала). Не забудьте указать свои имя и обратный адрес, чтобы мы могли отправить вам приз в случае вашей победы!

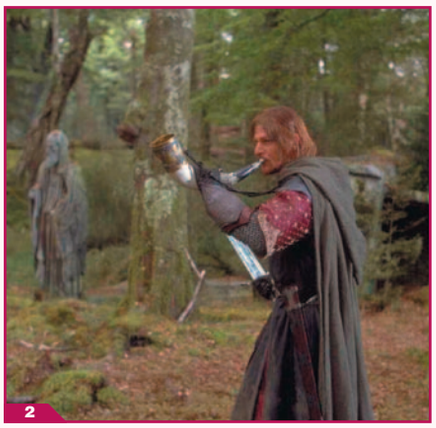
Итоги конкурса мы подведем в августовском номере, там же назовем победителей.

Удачи!

ВИДЕОПРИЗЫ

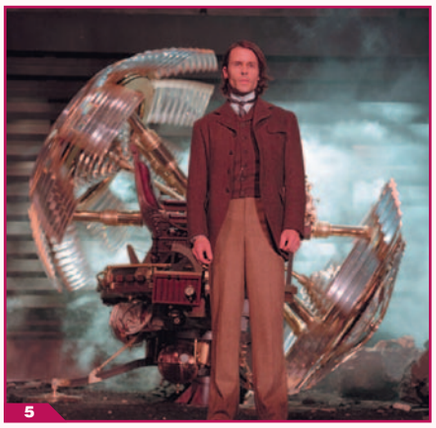
Восемь читателей, которые правильно назовут все девять кинолент, получат ценные призы — новейшие лицензионные видеокассеты и DVD. Для нашего конкурса их любезно предоставила компания **“СОЮЗ-ВИДЕО”**. Это DVD-издание мистического кинофильма “Демоны-2” и видеокассеты с приключенческой лентой “Блуберри” и известным ужастиком “Восставший из ада-III”. Каждый из восьми победителей получит кассету или DVD. Если правильные ответы пришлют более восьми читателей, то победителей мы выберем из них случайным образом.


1


2

3

4


5

6

7

8

9

ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ

Уважаемая редакция “Мира фантастики”!

Покупаю ваш журнал с самого первого номера, но письмо написать руки дошли только сейчас. Безусловно, ваш журнал не имеет аналогов среди других российских журналов, поэтому я каждый раз с интересом читаю его.

Я поклонник фэнтези во всех проявлениях, особенно увлекаюсь литературой и ролевыми играми. К сожалению, должен признать, что вы не уделяете ролевым играм должного внимания. “Игромания”, журнал о компьютерных играх, выкладывает на свой диск материалов по настольным и ролевым играм примерно столько же, если не больше. Причина этого мне непонятна, тем более что материала предостаточно. Было бы просто замечательно, если бы вы выкладывали на диск дек-листы по MTG. “Игромания” это делает, а вы почему-то нет.

Почему бы не сделать в журнале страницу “Новости за истекший месяц” по настольным играм, как в той же “Игромании”? Несомненно, можно выкладывать материалы по AD&D, модули на русском и английском, дополнения — всего не перечислить. Постарайтесь увеличить объем материалов по настольным играм. Только не говорите, как в ответе на письмо Ajantis’a за ноябрьский номер, что материалы по ролевым и настольным играм многим неинтересны. Я знаю большое число людей, которые интересуются ролевыми играми и которые, возможно, в случае увеличения количества публикаций по ним стали бы покупать “Мир фантастики”. Уверен, что не менее половины читателей “МФ” с большим интересом читают рубрику “Настольные игры”.

Иногда в журнале встречаются красивые иллюстрации, которые хотелось бы видеть на диске — опять перекличка с “Игроманией”, где они на диске есть. Кстати, не подумайте, что я покупаю каждый номер этого журнала, наоборот, читаю от случая к случаю.

Предлагаю сделать различные хит-парады читателей (как, например, хит-парад лучших игр в “Игромании”): по фильмам, книгам, компьютерным играм, по лучшим журнальным статьям и т. п.

А еще хотелось бы, чтобы среди рецензий на книги наконец появились рецензии на книги по Forgotten Realms и Dragonlance. Кстати, можно писать рецензии не обязательно на книжные новинки, но и на бестселлеры прошлого.

Желаю вам увеличения тиража, объема и, конечно, новых читателей!

С уважением, *Moricron*

Постараемся уделять настольным играм, в том числе — ролевым, больше внимания на компакт-диске журнала. Вопрос о том, чтобы иллюстрации к статьям помещать в электронном виде на CD, мы также постараемся решить. Хит-парады мы будем устраивать на сайте “Мира фантастики”, на котором (ко времени сдачи номера) все еще идут отладочные работы. В ближайшем времени наш новый сайт должен открыться. Адрес остается прежний: ***www.mirf.ru***.

Остается добавить, что Forgotten Realms — одна из главных тем следующего номера журнала (смотрите анонс на следующей странице).

Привет. Решил написать в редакцию журнала (это я делаю в первый раз). Это действительно уникальный журнал, который отвечает большинству моих запросов (типа, хочется больше, всего больше, но, с другой стороны, ведь нельзя же все дать за один раз, потом будет неинтересно читать следующие номера). Есть пара предложений.

1) Сделать небольшую колонку у раздела “Видеодром”, как у раздела “Компьютерные игры”, в которой коротко будут описаны некоторые интересные новости кино, типа: Роберт Родригес собирается снимать “Принцессу Марса” по Берроузу, и т. д., и т. п.

2) Сделать аниме отдельной рубрикой, пусть небольшой, пусть на разворот, но все же.

3) Сделать главными темами следующих номеров миры: “Вампир: Маскарад”, “Оборотень: Апокалипсис”, Warhammer и Warhammer 40000 (только просьба, если это действительно осуществится, то положите на диск побольше материалов по данным системам); Миры Лавкрафта и игровые системы “Зова Ктулху”.

alp

По пунктам.

1) Уже сделали, еще в майском номере.

2) Возможно, с увеличением объема “МФ” мы выделим аниме в отдельную рубрику. Пока же мы планируем регулярно печатать материалы об этом интересном жанре (в июньском номере нет отдельной статьи об аниме — но это значит только то, что наши авторы взяли паузу и работают над новым серьезным материалом по аниме). В каждом номере, начиная с этого, мы планируем публиковать обзоры на аниме-фильмы, выходящие на лицензионном видео.

3) Vampire The Masquerade и Werewolf The Apocalypse будут пристально изучены нашими авторами уже в одном из ближайших выпуском “МФ”, где темой номера станет “Готическая культура” (там же будет и Лавкрафт). Warhammer’у мы также планируем посвятить один из будущих номеров “МФ”.

Здравствуйте, редакция “Мира фантастики”!

Во-первых, хочу вас поблагодарить за этот великолепный журнал, сказать спасибо за подборку статей и рассказов. Во-вторых, дизайн журнала изменился, на мой взгляд, в лучшую сторону, один из заметных плюсов — новая оценка книг, фильмов и игр по десятибалльной шкале. Надеюсь, что и дальше вы будете совершенствовать и дополнять журнал.

Было бы здорово, если бы одним из таких дополнений стал обзор еще одного жанра компьютерных игр — quest’a, который в “МФ”, к сожалению, не освещается. Хотя, по-моему, фантастическо-фэнтезийное (чаще мистическое, хоррорное) начало в квестах выражено ничуть не меньше, чем в тех же экшенах.

С уважением, *Кристина*

Мы не освещаем компьютерные квесты? А как же URU, о котором рассказывалось в прошлом номере “МФ”? Да вот и в этом номере есть Syberia 2! Жанр компьютерного квеста любим многими представителями нашей редакции. Он действительно имеет прямое отношение к фантастическим и фэнтезийным мирам, а потому мы не будем обделять квесты вниманием.

●●●

Оставайтесь с миром фантастики этим летом. В отличие от многих других изданий, в летние месяцы мы не уменьшим количество страниц и не станем публиковать менее актуальные, менее качественные статьи. Лето — период отдыха и развлечений для читателей, а не для редакции. “Мир фантастики” постарается сделать для вас лето-2004 еще более запоминающимся!

Николай Пегасов
Главный редактор