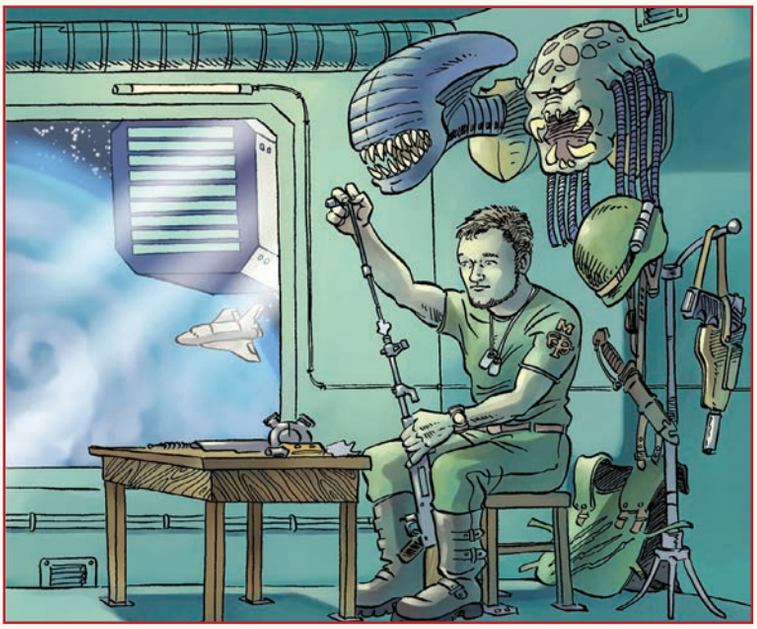
МИР ФАНТАСТИКИ
ОКТЯБРЬ 2004

О СКРЕЩИВАНИИ ПРИШЕЛЬЦЕВ И МУСКУЛИСТЫХ ГЕРОЯХ



Здравствуйте, дорогой читатель!

Долго ждали мы пятого фильма о культовых космических грызунах, и вот — дождались. Правда, фильм не продолжает сериала о бравой Элен Рипли, зато в нем скрестили сразу двух любимых космических монстров. Что из этого получилось — вы узнаете из нового "Мира фантастики".

Статьи о Чужих и Хищниках разместились в "Бестиарии" и в "Центре вселенных". А это означает, что вы узнаете все подробности о биологии инопланетных существ, их повадках, целях и гастрономических предпочтениях. Кроме того, мы проследили историю слияния двух научно-фантастических вселенных: мира Чужих с миром Хищников. От комиксов и компьютерных игр к полноценному художественному фильму — этот путь был долог и тернист.

Наконец, Александр Трифонов делится неоднозначными впечатлениями от просмотра нового фильма Пола Андерсона. На момент появления журнала в продаже "Чужой против Хищника" еще не выйдет на российские экраны. Читайте рецензию и делайте вывод, стоит ли идти в кино.

Вторая крупная тема, которую затрагивает новый номер "МФ" — героическое фэнтези. Это направление развлекательной литературы первой половины прошлого века породило наш любимый жанр — традиционное фэнтези с эльфами и гномами. Борис Невский рассказывает о том, как все начиналось и к чему пришла фэнтезийная героика. Его статья охватывает отрезок от Берроуза до Сальваторе и пытается заглянуть в будущее героической литературы.

Продолжает тему Антон Карелин. Он в деталях изучает мир Хайбории, под солнцем которого родился величайший из фэнтези-героев — Конан-Киммериец. Антон проштудировал огромное количество романов конановского цикла, и готов аргументировано объяснить, почему Конан не стареет, а его приключения с интересом читаются и сегодня.

В оформлении нового номера появились новые элементы. Конечно же, вы заметите заголовки рубрик, которые придумал и нарисовал наш художник Александр *Sandy* Ремизов. Редакции они очень понравились, и мы ждем ваших откликов. Кстати, картинки в заголовках не будут постоянными: они будут постепенно меняться от номера к номеру.

Напоследок отмечу постеры, которые выполнены специально для этого номера "МФ". Во-первых, фильм "Волкодав" — этот постер поддерживает эксклюзивный материал о будущей киноленте, опубликованный в "Видеодроме". Кстати, в этом разделе открывается новая рубрика — "Наше кино". В ней мы будем рассказывать о съемках отечественных фантастических фильмов.

Второй постер — блестящая работа художника Романа *Амока* Папсуева. Она посвящена новому роману Александра Зорича и настольной игре, которую "по мотивам" делают разработчики из группы "13 рентген".

Как обычно, не прощаюсь — мы еще встретимся на "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
Заместитель главного редактора
Петр Тюленев
Редакторы
Михаил Попов, Александр Трифонов
Редактор CD
Антон Курин
Литературный редактор и корректор
Татьяна Луговская
Художник
Александр Ремизов
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, Ирина Овсянникова
Технический координатор
Изабелла Шахова

Иллюстрация на постере "Завтра война"
Роман Папсуев

ИЗДАТЕЛЬ
ООО **"ТЕХНОМИР"**
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов
Директор по развитию
Олег Полянский

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
ООО **"ИГРОМЕДИА"**
Тел./факс (095) 730-4014
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)
Николай Фролов (nick@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО **"АВИТОН-ПРЕСС"**
Тел./факс (095) 912-4408, (095) 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"**, **"Лучшие компьютерные игры"** и **"Mobi"** можно приобрести в онлайне:
www.igromania.ru/newshop

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-15878 от 15 июля 2003 года).

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 27.000. 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.

ОКТЯБРЬ 2004

МИР ФАНТАСТИКИ

Контакт

Брайан ГЕРБЕРТ, Кевин АНДЕРСОН Новые авторы “Дюны” 8

Книжный ряд

Литературные новости 10

Книги номера 12

Анонсы новых книг 21

Героическое фэнтези 28

“Аэлита” 32

“Еврокон” 34

Что почитать? 35

Видеодром

Новости киноиндустрии 36

На съемочной площадке 38

Как снимают “Волкодава” 42

Пародия на “Властелина Колец” 44

После финальных титров Кинорецензии 45

Кинохит: **Alien vs Predator** 50

Новинки видео 52

СПЕЦЭФФЕКТЫ Комбинированные съемки 54

Что посмотреть? 57

Врата миров

КОНАН–ВАРВАР Далекая Хайборія 58

ПРАВИЛА ВОЛШЕБНИКА Мир Терри Гудкайнда 64

ИНФОРМАТОРИЙ 65

Бестиарий

ЧУЖИЕ И ХИЩНИКИ 68

Игровой клуб

Новости компьютерных игр 74
Лучшие компьютерные игры 75
Новости настольных игр 78
Лучшие настольные игры 80
Настольные игры на компьютере 82

Машина времени

Хронология фантастики 84
Арсенал: **БОЕВЫЕ КОНИ** 86
Будущее – сегодня 90

В центре вселенных

AvP От комиксов и игр – к кинофильму 92
"Старкон" 95

Читальный зал

Кирилл Берендеев "Что-то не так" 96
Михаил Попов "Контракт" 102

Сети интернета

Лучшие сайты о фэнтези и фантастике 107

Конкурсная площадка

Кроссворд 108

Комната смеха

Замена лампочки 110
Зона комикса 111

Почтовая станция

Беседа с читателями 112

Реклама в номере

"Акелла" 1, 31
АСТ 63
"Звезда" ..... вторая обложка
Издательский дом "ТехноМир" 73
"Игромания" 39
"Лучшие компьютерные игры" 51
"Мир Фэнтези" ..... четвертая обложка
"Рамблер TV" 85
"Руссобит-М" 41
Сайт "Мир фантастики" 91
"Технолог" 79
"Цитадель Олмера" 53
"Эксмо" 33
"Элвис-Телеком" 49
CrossMedia 109
MOBI: Мобильная связь 2
Nescafe-IMAX 37

КОМПАКТ-ДИСК МИРА ФАНТАСТИКИ

Значительная часть тиража “Мира фантастики” комплектуется компьютерным компакт-диском. Вас ждут разделы “Видеодром”, “Компьютерные игры”, “Настольные игры”, “Выставочный зал”, “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.

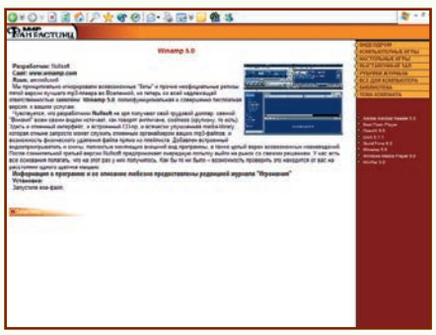
Итак, магическое число тринадцать позади, а “Мир фантастики” все еще жив. И в руках у вас октябрьский (14-й по счету) номер журнала. А следовательно, жив и его диск, коего, как всегда, две версии: родная, писанная-переписанная нашими программерами, и упрощенная html-версия. Если хотите красоты, музыки и удобств — добро пожаловать в программную оболочку. А вот если не хотите или система не пущает, тогда html-вариант — ваш выбор. Хотя даже если вы напрочь откажетесь от нашего интерфейса и воспользуетесь каким-нибудь досовским файл-менеджером, то и в этом случае вас ожидает масса полезной и интересной информации!

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 компакта октябрьского номера стал **Alien vs. Predator**. Так уж повелось, что эти злые создание не любят друг друга и при первой возможности устраивают масштабное кровопролитие. Все началось с Хищников, которым хотелось серьезных противников для охоты. А не всяких там губернаторов Калифорнии. Вот и развели на свою голову кого не надо. Подробности этой истории читайте в номере. Ну да это дела давно минувших дней, а нас интересует день сегодняшний.

13 августа в США вышел в прокат очередной хит режиссера Пола Андерсена (“Обитель зла”, “Смертельная битва”) **Alien vs Predator**. Не то чтобы он бил рекорды проката, да и сам режиссер не совсем доволен своей работой. Но в целом получилось весьма неплохо. Рецензия, опять же, в номере. У нас фильм ожидается в середине октября, так что если вы еще не поддались на пиратские уловки, то тема как раз для вас.



Во-первых, четыре великолепных ролика, включая два пред-премьерных, после просмотра которых у людей появляется надежда на светлое будущее. Во-вторых, набор обоев для Windows, с изображениями любимых тварей. И в-третьих, для окончательно двинувшихся фанатов: Extreme Desktop под те же Windows, с массой забавных фичей, хотя часть из них доступна только при подключении к сети. Кроме того, вас ожидает ранее опубликованная статья Олега Гаврилина “Страх, пришедший из космоса”, посвященная миру Чужих.

ВИДЕОДРОМ

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

ОБИТЕЛЬ ЗЛА 2: АПОКАЛИПСИС

И снова Пол Андерсен, но на этот раз в кресле сценариста. А режиссурой этого фильма занят Александр Уитт, оператор первого фильма и ставленник Андерсена. В фильме засветились такие актеры, как Мила Йовович (все та же Элис), Эрик Мабиус (Мэт из первой части), Сьена Гиллори (наконец Джил Валентайн в кадре!) и Одед Фер (прямиком из “Мумии”). Действо обещает быть завораживающе-резвым, если судить по роликам. От классического зомби-муви Джорджа Ромеро, на чьих работах воспитывался Андерсен, уже мало что осталось. Размышления о природе человека и его пороков выброшены за борт без всяких сожалений. Если у Уитта хватит ума не скатиться в PG-13, то нас ждет красивая и динамичная картина. Сюжет всем поклонникам игры известен заранее, а остальным не сложно будет догадаться. Почти до всего. С точки зрения содержательной части вряд ли стоит ждать от фильма многого. Выход в США запланирован на 10 сентября, а в России — ноябрь-декабрь. Итак, смотрите два последних ролика!

А ТАКЖЕ

Кроме того, вас ждут ролики к двум триллерам — серьезный и масштабный “Механик” (Machinist) и низкобюджетная ($500000) “Открытая вода” (Open Water). Последний из фильмов, кстати говоря, пусть и не брал олимпийские планки мирового проката, но отбил свой бюджет в первый же день выхода на экран! А для фанатов “Dawn of the Dead” и “28 Days Later” — трейлер к пародийной комедии “Shaun of the Dead”.

В качестве отдыха от суровых ужасов пара трейлеров к забавному мультику “Shark Tale”, который у нас за что-то окрестили “Подводной Братвой”, и демо-ролик к отечественному мультфильму “Алеша Попович”. Немного кадров со съемок “Волкодава” тоже относятся скорее к светлому настроению!

Также кое-какие впечатления вы можете обновить, прочитав превью таких фильмов, как “Злоба” (The Grudge), “Забытое” (The Forgotten) и “Небесный капитан и мир будущего” (Sky Captain and the World of Tomorrow). Их трейлеры ожидают на диске своих зрителей.

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.

DOOM III

Слова, посвященные этой столь ожидаемой всеми игре, были не раз написаны пером

на страницах “Мира фантастики” и выжжены лазером на его диске. Но последнего слова не суждено будет сказать никому. Приключения бравого морпеха в аду продолжаются даже спустя десять лет и несколько поколений железа. Монстряки по-прежнему злобны и выросли в качестве, но зато упали в количестве. Эта игра порадует как ветеранов, рубившихся еще под DOS-ом, так и подрастающее поколение.

В связи с чем на диске вас ждет последний трейлер, так сказать final, появившийся уже после выхода самой игры, а к нему прилагаются музыкальная тема, обои и скриншоты.

А ТАКЖЕ

Помимо этого, на диске имеются: видеоролик и скриншоты к ролевому экшену **Dungeon Lords,** очередному творению Девида Бредли (дизайнер бессмертной **Wizardry 7**); обзорный трейлер к киберпанк-РПГ формата *hack&slash* **Restricted Area**; несколько новых артов и скриншотов от ожидаемого Ведьмака (**Witcher**) и фанатский патч к **Planscape: Torment** — все еще живущей РПГ по ***AD&D 2nd Edition***

РУБРИКИ ЖУРНАЛА

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

В качестве дополнения к статье Петра Тюленева “Четвертое измерение настолок”, на компакте выложены описания к играм **Web of Power**, **Tikal** и **Torres,** на чьем примере автор разбирает идею компьютеризации настольных игр.

Удачно дополняет интервью с Брайаном Гербертом и Кевином Андерсоном выходившая еще в мае статья Дмитрия Воронова и Александра Натарова о Батлерианском Джихаде.

Биографии и библиографии таких знаменитых людей, как Роберт Говард и Девид Геммел помогут вам проникнуться их творчеством и статьей “Меч и магия” Бориса Невского.

ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАЛ

Здесь собирается цифровая информация, не относящаяся непосредственно к темам, поднимаемым в текущем номере журнала. В основном — это присылаемые нашими читателями иллюстрации, обои, интересные файлы, а также разнообразные фанатские работы.

И снова наши читатели сочли нас достойными своих работ. На этот раз на диске представили свои творения Альберт Габдуллин, Janne, Евгений Фоминцев, Юлия Климова, Александр Кортес, Любава Благодарная, Оксана Дмитриенко и Rey Ayanami.

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. 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 и разнообразные материалы по новому магическому сету — **Champions of Kamigawa**.

DUNGEONS & DRAGONS

В этом разделе вас ожидают очередное обновление часто задаваемых вопросов (**FAQ**) по **D&D 3,5**, список исправлений (*errata*) **Expanded Psionic Handbook** и новый короткий модуль **March of the Sane**. В довесок прилагаются правила D&D Miniatures и их же турнирные законы.

Кроме того, есть и последняя версия d*20 System Reference Documents* (**SRD**), представляющая собой костяк правил современной **D&D 3,5** и прочих d**20**-совместимых игр. По сути, **SRD** содержат в себе почти всю информацию, которую можно найти в **Player’s Handbook**, **Dungeon Master Guide**, **Monster Manual** и **Expanded Psionic Handbook**. Нет в них только красочных и понятных примеров, которыми изобилуют все эти книги и некоторых именных монстров, классов и предметов, появившихся в лицензионных мирах. Например, нету **Mind Flayer** в монстрятнике и **Red Wizard** в престиж-классах. Но подобные случаи единичны!

А ТАКЖЕ

Первым делом ознакомьтесь с новой ККИ **Wars** от всеми нами любимого ***Decipher***. На диске представлены правила, две тестовые колоды, которые имеет смысл распечатать, демо-ролик и первые карты первого сета игры. Кроме того, имеются правила двух новых настолок: игра по миру квестов **Myth** и детище хабаровской студии ***Тигриный Угол***, игра **Воссоединение**.

Для фанатов **WarCry —** турнирные правила любимой игры, а для любителей **Warhammer 40K —** последняя версия игровых правил. На сладкое — часто задаваемые вопросы (**FAQ**) по настольной игре **Ночной Дозор**.

Раздел компакт-диска, посвященный первой отечественной фэнтезийной ККИ “**Берсерк**”, включает в себя следующие материалы: правила игры и небольшой flash-ролик с демонстрацией игрового процесса. В разделе военно-тактической игры про боевых ро-

ботов “**Астроид**” вы обнаружите правила этой игры, видеоролик, а также обзорную статью и комикс.

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 программа RealPlayer.

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.

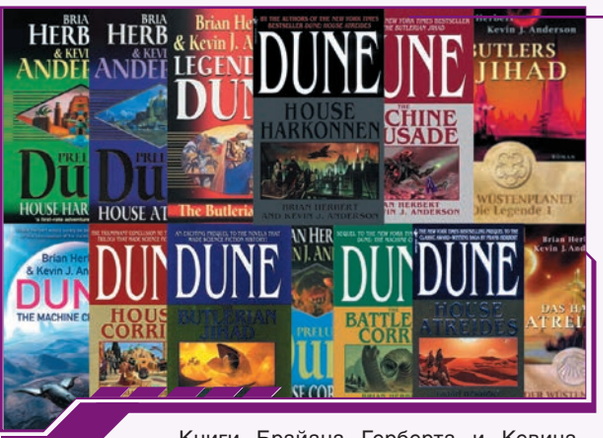
ПРОИЗВЕДЕНИЯ НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ

Сегодня мы представляем вашему вниманию следующие произведения, принадлежащие перу наших читателей: “Местная банда” Лекса Патрина, “Темный свет” Rey Ayanami, “Хорошие сны” и “Знакомые чувства” Олега Гаврилина, “Осторожно, двери закрываются” Ольги Кузнецовой, “Наставник” Соболя, “Усталость глаз” Джамара Али, “Последний репортаж” Ольги Чех, “Сотворение мира” Татьяны Щелкуновой, “Топор” Алексея Логинова и “Межмировой суд” Павла Осипова.

А ТАКЖЕ

Помимо выходных данных, правил проведения конкурсов “МФ” и информации о составителях компакта, вас ждут стандартный блок о **Magic: The Gathering** и две статьи. Андрей Бельчиков поведает нам о своем взгляде на игру **Morrowind**, а Александр Семыкин расскажет о нелегкой судьбе демонов-полукровок, известных также как *тифлинги*. Кроме этого, на октябрьском диске мы размещаем подборку произведений “старой ролевой гвардии”: прозу Бориса Немировского, стихи Ларисы Денисюк, Льва (Лина) Лобарева и Татьяны (Танды) Луговской.

*Упорядочиванием фантастических грузов в компактово-дисковых закромах “Мира фантастики” заведует **Антон Курин.** Читательские произведения тщательно подбирал **Петр Тюленев.***



С писателем беседовал Дмитрий Воронов, Александр Натаров и Иван Гиря

ПРОДОЛЖАТЕЛИ САГИ О ПЕСЧАНОЙ ПЛАНЕТЕ

Разговор с Брайаном Гербертом и Кевином Андерсоном

Как при жизни, так и после смерти автора, создавшего популярную фантастическую вселенную, у него появляется множество продолжателей. Одни пишут небольшие рассказы–"фанфики" (от англ. "fan fiction"), а другие создают крупные многотомные произведения по полюбившейся вселенной. Ну а если они это делают по записям самого автора, известным лишь им самим, — мы встречаемся с редким ныне явлением в литературе.

Книги Брайана Герберта и Кевина Дж. Андерсона, действие которых происходит во вселенной "Дюны", пользуются ошеломляющим успехом во всем мире. Их трилогии "Прелюдия к Дюне" и "Легенды Дюны", а также несколько рассказов стали для миллионов любителей фантастики новой возможностью погрузиться в столь притягательный мир Фрэнка Герберта. Недавно "МФ" удалось задать официальным продолжателям великого мастера несколько вопросов, касающихся как их творчества, так и фантастики в целом.

Найти неизвестные записи Фрэнка Герберта — настоящий сюрприз!

Каковы ваши творческие перспективы на "Дюну"? Что может ожидать нас после "Дюны-7"?

На данный момент мы практически закончили "Дорогу к Дюне" ("The Road to Dune"), которая станет следующей опубликованной книгой после "Битвы за Коррин" (завершающая книга цикла "Легенды Дюны"). Затем в наших планах значатся два тома "Дюны-7": "Охотники Дюны" ("Hunters of Dune") и "Песчаные черви Дюны" ("Sandworms of Dune"). Поскольку творение Фрэнка Герберта должно было стать огромным произведением с множеством сюжетных линий, перед нами встал выбор: сделать одну книгу в полторы тысячи страниц или разделить ее на два тома. Естественно, мы выбрали второе.

После дилогии "Дюна—7" мы планируем написать трилогию "Пол с Дюны" ("Paul of Dune"), которая заполнит временные пробелы как между "Домом Коррино" и "Дюной", так и между "Дюной" и "Мессией Дюны".

Таким образом, в одной трилогии вы собираетесь охватить два совершенно разных периода: историю юного Пола и Джихад фрименов. Как это будет сделано?

Первая часть "Пола с Дюны" будет посвящена 12-летнему Джихаду. Это время, когда принцесса Ирулан решает стать официальным биографом Пола. Именно она и расскажет нам вторую половину истории, описывая ранние годы Пола.

Что будет представлять собой "Дорога к Дюне? Какие фрагменты войдут в книгу?

"Дорога к Дюне" — это своеобразный "Сильмариллион" во вселенной "Дюны". Мы включим сюда пару глав из "Дюны" и "Мессии Дюны"; Фрэнк Герберт написал эти главы, но они были вырезаны редактором, когда книга впервые публиковалась в журнале "Аналог". Впоследствии эти главы так и не вернули в книгу, а зря. К слову, они весьма и весьма интересны.

Также мы написали четыре своих рассказа о "Дюне", которые вы найдете в книге вместе с небольшим романом "Пряный мир" ("Spice Planet"). В основе этого романа — альтернативная сюжетная задумка Фрэнка Герберта, которую он так и не использовал. Помимо этого, в книге будут и другие интересные записи и комментарии. В общем, книга рекомендована к прочтению для всех поклонников "Дюны".

Когда вы нашли записи Фрэнка Герберта, а особенно сюжетную линию "Дюны-7", стали ли они вам так же дороги и ценны, как сокровища для пиратов? Вы удивились, когда нашли их, или это было вполне предсказуемо?

Это был большой сюрприз. Мы уже начали работу над "Домом Атрейдес" ("House Atreides"), пытаясь придумать наиболее соответствующий "Дюне" сюжет — тогда мы еще и не подозревали о записях Фрэнка. Записи вместе с другими материалами были найдены, когда мы уже прописали основную сюжетную линию и отправили свое предложение издателям. (Естественно, после этого мы внесли некоторые изменения.) Мы были по-настоящему шокированы, казалось, что сам Фрэнк Герберт наблюдал за нами все это время.

Будете ли вы издавать записи Фрэнка Герберта по "Дюне-7" (именно те записи, что вы нашли) или какие-либо другие статьи, посвященные "Дюне"?

Досье: Брайан Герберт

Брайан Герберт — старший сын знаменитого фантаста Фрэнка Герберта. Окончил Университет Беркли в Калифорнии по специальности социология. Опубликовал около десятка романов, в том числе совместно с отцом, а также биографию Фрэнка Герберта "Мечтатель Дюны".

В 1999 году Брайан в соавторстве с Кевином Андерсоном выпустил роман "Дюна: Дом Атрейдесов", который стал первой книгой новой трилогии о мире Дюны. За этим романом последовали следующие книги о мире —"Дом Харконненов", "Дом Коррино", "Батлерианский Джихад", "Крестовый поход против машин".

Возможно, мы опубликуем некоторые записи или фрагменты переписки Фрэнка в “Дороге к Дюне”. Но ведь если мы издадим все записи и всю сюжетную линию, то люди узнают всю историю до выхода книг! Мы хотим, чтобы читатели сами поискали все интересующие их детали в опубликованных и анонсированных романах.

Вы уже написали три рассказа по мотивам “Дюны” и сейчас работаете над еще одним. Собираетесь ли вы писать их и впредь и издавать сборники таких историй? Собираетесь ли вы сотрудничать с другими писателями?

Как мы уже говорили, все рассказы по “Дюне” обязательно войдут в “Дорогу к Дюне”.

Сейчас у нас нет планов разрешать другим писателям браться за вселенную “Дюны” — в ней слишком много деталей и сюжетных перипетий. Другие авторы могут нарушить целостность “Дюниверсума” — а мы не будем в состоянии уследить за ними всеми.

Фрэнк Герберт умер, но дело его живет. В ближайшие годы мы не раз сможем встретиться с его героями на страницах новых книг. По информации издательства “АСТ”, уже выпустившего “Прелюдию к Дюне” и “Батлерианский джихад”, уже в апреле будущего года на русском языке появится “Крестовый поход против машин” (вторая часть “Легенд”), сборник “Дорога к Дюне” также будет издан у нас.

Заинтересуем киностудию — ждите новых фильмов

Поговорим о вашем отношении к экранным адаптациям “Дюны” и “Мессии Дюны”/”Детей Дюны”. Какие из них вы считаете наиболее успешными и какие сохранили основную идею и дух книг?

Фильм “Дюна” Дэвида Линча отличается прекрасными актерами и многочисленными красочными и изобретательными находками. Благодаря этому он привлек к романам новую читательскую аудиторию, несмотря на то, что многие элементы в фильме не совпадают с книгой Фрэнка Герберта. Новые версии “Дюны” и “Детей Дюны” производства **New Amsterdam Int.** гораздо ближе к оригинальному материалу. И, даже несмотря на меньший по сравнению с фильмом Линча бюджет, они определенно удались.

Есть ли шанс увидеть экранизации ваших приквелов (“Прелюдия к Дюне” и “Легенды Дюны”)?

Мы очень на это надеемся. Команда, которая создавала минисериалы “Дюна” и “Дети Дюны”, сейчас работает с нами, и мы собираемся заинтересовать киностудию новыми проектами.

Что вы думаете о ролевых играх? Можно ли создать ККИ (коллекционную карточную игру) или ролевую игру по “Дюне”?

Такие игры уже созданы в США, причем как ККИ, так и ролевые. Сейчас ситуация с авторскими правами на такую коммерческую продукцию не вполне ясна, и мы сомневаемся, что в ближайшее время будут выпущены новые игры. Вообще, нам нравятся такие игры, — Кевин в молодости много играл в ролевые игры.

Жаль, конечно, что мы не смогли узнать мнения Кевина и Брайана по поводу видеоигр по “Дюне” — как они говорят, с ними познакомиться им не довелось. Зато довелось лицезреть все экранизации — свое одобрение Кевин и Брайан показали уже тем, что ведут переговоры со студией по поводу новых киноадаптаций.

Американские издатели почти не выпускают русских фантастов

Насколько нам известно, Кевин Дж. Андерсон пишет новый эпик “Сага Семи Солнц” (“Saga of Seven Suns”). Хотелось бы спросить Брайана: планируете ли вы свой собственный проект?

Кевин Андерсон: Моя “Сага Семи Солнц” — это большой эпик, который наверняка близок всем любителям “Дюны” (*между прочим, планируются и русские переводы “Саги”*). Брайан очень помог мне своими советами во время работы над этим произведением.

Брайан Герберт: Я пишу собственную фантастическую трилогию — “Временная сеть” (“Timeweb”). Кевин активно помогает мне и комментирует мою работу. Первая книга трилогии будет закончена этим летом. Несмотря на то, что мы очень ценим наше сотрудничество, мы не имеем ничего против сольного творчества друг друга.

Как вы думаете, может ли в реальности произойти что-то подобное Батлерианскому Джихаду? Сможем ли мы контролировать глобальную компьютеризацию?

Истории вроде “Батлерианского Джихада”, как и многие другие научно-фантастические рассказы, помогают людям открыть глаза на то, что может произойти в возможном будущем. Они как предупредительный знак на дороге. Может быть, если многие читатели поймут последствия неуправляемой компьютеризации, печальных последствий удастся избежать.

Знаете ли вы что-нибудь о русской научной фантастике и фэнтези?

К сожалению, в США издается очень мало таких произведений. Кевин изучал русскую историю в колледже и интересуется русскими народными сказаниями вплоть до времен появления летописей.

Но современных российских фантастов американские издатели почти не выпускают — а ведь стоило бы!

Какие авторы и книги, по вашему мнению, занимают лидирующие позиции в современной научной фантастике? И какие из них нравятся вам?

Сейчас мы считаем самыми лучшими авторами Питера Гамильтона, Алистера Рейнольдса, Орсона Скотта Карда и Джека МакДэвитта.

И в заключение — что бы вы хотели пожелать русским поклонникам “Дюны” и читателям журнала “Мир фантастики”?

Научная фантастика должна стать главенствующим жанром во всем мире. Мы очень рады, что пишем книги, находящие своих почитателей не только в Америке, но и за ее пределами. И мы надеемся, что сможем удержать эту высокую планку по всему миру и не разочаровать неамериканских читателей. А еще мы очень надеемся, что однажды сможем посетить Россию и другие страны СНГ, чтобы лицом к лицу встретиться с поклонниками нашего творчества.

Впрочем, официальных анонсов о визите писателей в Россию к нам пока не поступало. Но мы все равно будем их ждать — хотя бы ради того, чтобы лично поблагодарить Брайана Герберта и Кевина Дж. Андерсона за ответы на наши вопросы.

Досье: Кевин Андерсон

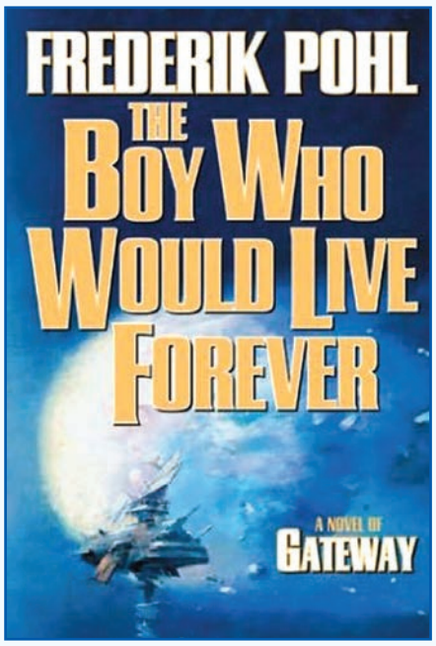
На сегодняшний день почти три десятка романов Кевина Дж. Андерсона входят в список национальных бестселлеров, а его книги переведены более чем на двадцать языков. В возрасте 25 лет автор напечатал свой первый роман “Ressurection, Inc.”. Автор работал над романами по знаменитой саге “Звездные войны”, а также по “Секретным материалам”. Его романы из трилогии об академии джедаев, а также книги из серии “Young Jedi Knights” попали в списки бестселлеров.

Теперь писатель работает над новыми книгами по “Дюне”, а также над своим собственным научно-фантастическим циклом “Сага Семи Солнц” и другими романами.

ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ

Борис Невский, Анатолий Гусев

ФАНТАСТИКА



Фредерик Пол вновь обращается к своей знаменитой серии о контактах человечества с инопланетянами-хичи. В октябре появится очередной роман “The Boy Who Would Live Forever”. **Уильям Дитц** также накатал продолжение — правда, гораздо менее известного цикла космических боевиков о Легионе Проклятых. Роман “For Those Who Fell” повествует о доблестных защитниках человечества, противостоящих очередным коварным чужакам.

Межавторская серия о приключениях в далекой-далекой галактике “Звездных войн” продолжает пополняться. Роман “Jedi Trial” **Дэна Крэйга** и **Дэвида Шермана** рассказывает об очередном этапе Войн клонов. Не сомневаюсь, что к лету будущего года, когда на экранах появится долгожданный Третий эпизод, издатели подсуетятся и выкинут на рынок еще несколько аналогичных опусов.

Гарри Тертлдав выдал вторую часть цикла “Crosstown Traffic” — роман “Curious Notions”. По сюжету это — гибрид “Миров Империума” и “Торговцев во времени”: некая тайная организация владеет секретом перемещения в параллельных мирах, чем ее члены активно и пользуются для проведения выгодных сделок.

Наконец, популярный автор мистических историй **Дин Кунц** решил попробовать силы в написании историй для детишек. Результат — книжка с картинками под незамысловатым названием “Robot Santa”.

ФЭНТЕЗИ

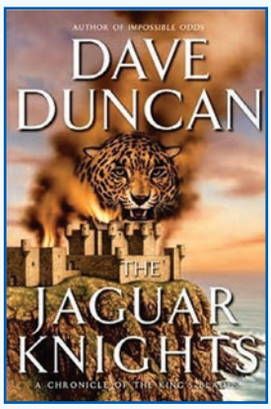
Здесь значимых новинок побольше. Главная из них — “Going Postal”, вот уже тридцатый по счету том суперхитового “Плоского мира” знаменитого **Терри Пратчетта**. Нет сомнений, что, как и все предыдущие, роман надолго обоснуется на верхних ступеньках хит-парадов (британского — так наверняка).

Еще один явный хит принадлежит к славной когорте детского чтения, хотя подобные книги охотно глотают и многие взрослые. Это “The Grim Grotto” **Лемони Сникетта**, одиннадцатый том злоключений сироток Боджер. Кстати, под Рождество появится экранизация первого романа цикла с неувядающим Джимом Кэрри в роли противного дядюшки Олафа.

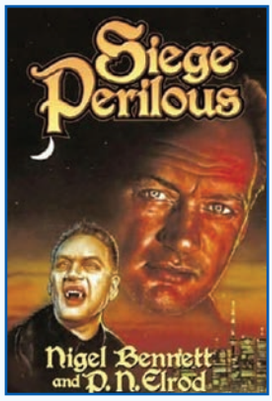
Еще один подростковый бестселлер — “Barry Trotter and the Dead Horse” **Майкла Гербера**. Как понятно из названия, это пародия на Сами-Знаете-Кого. В свое время первый роман о Барри Троттере вызвал большой скандал, его долго не хотели печатать, боясь судебного преследования настырных адвокатов Роулинг. А когда эта довольно злая и язвительная книга все-таки появилась, то стала хитом.

Канадец **Дэйв Дункан** продолжает свою популярную серию о Королевских Клинках. “The Jaguar Knights” — уже шестая книга цикла. На этот раз в центре хитросплетений сюжета — приключения усталого рыцаря сэра Вулфа по прозвищу Королевский убийца.

Джим Батчер стал известен у нас совсем недавно благодаря неплохому мистическому фэнтези о приключениях детектива-чародея Гарри Дрездена. Видно, Дрезден ему наскучил, и Батчер начинает более привычное фэнтези — “Кодекс Алера”. В первом романе “Furies of Calderon” действие происходит в волшебном царстве Алера, обитатель которого, 15-летний Тави, оказывается в преддверии гражданской войны.

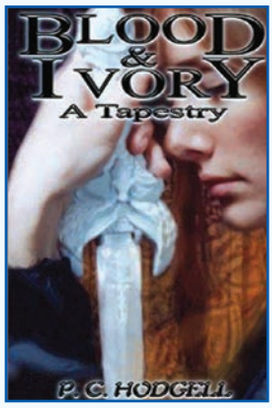


МИСТИКА



Лето не выдалось урожайным на романы мистического жанра. Заслуживает внимания новая книга автора многих бестселлеров **Питера Страуба** “In the Night Room”. А очередным томом приключений вампира Ричарда Дана — “Siege Perilous” — отметились **Найджел Беннет** и **П. Н. Элрод**.

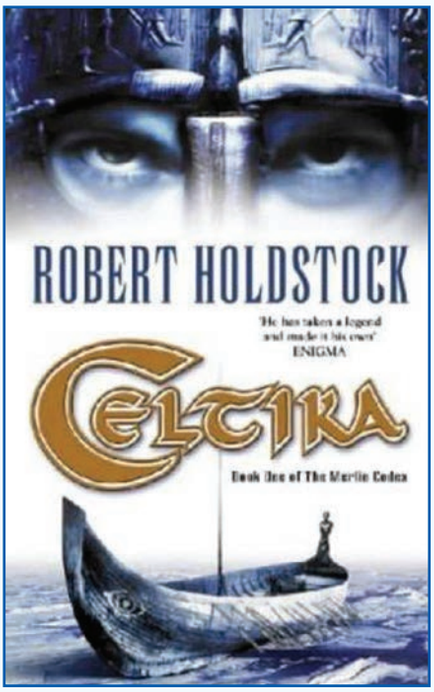
ПЕРЕВОДЫ



Среди новых авторов, коими издательство “Азбука” собирается поразить поклонников фэнтези, стоит отметить **П. Ходжелл** и **Р. Холдстока**.

Американская писательница **Пэт Кристин Ходжелл** увлекалась фантастикой с самого раннего детства. Ее первая “любовь” — цикл Азимова о приключениях лихого космического рейнджера Счастливчика Старра. Далее — вполне традиционный путь многих писателей. Первые пробные опусы, после которых Пэт поступила на Кларионские курсы — альма-матер многих звезд англоязычной фантастики.

Главное произведение Пэт Ходжелл — фэнтезийный цикл “Kencyrath”, начальный роман которого “Поступь бога” готовится к выходу в серии “Коллекция”. Главная героиня Джейми, отпрыск славной дворянской семьи, должна найти своего брата, чтобы передать ему родовой перстень и меч погибшего отца. На этом пути ее ждет много приключений и испытаний. Проза Ходжелл получила высокую оценку такого яркого мастера оригинальной психологической фэнтези, как



Чарльз де Линт. Романы и сборники эпопеи выдержали несколько переизданий.

Ходжелл — автор вполне достойный, но не слишком знаменитый. А вот британец **Роберт Холдсток** — настоящая суперзвезда. Такого статуса он добился, когда в 1984 вышел его прославленный роман "Лес Мифаго", отмеченный Всемирной премией фэнтези и ставший международным бестселлером. В азбучной серии "Коллекция" готовится цикл "Кодекс Мерлина". Данный сериал (пока в нем два романа) посвящен юности бессмертного мага Мерлина. В начальной книге "Кельтика" Мерлин по-дружески помогает отважному Язону в его трудных поисках Золотого Руна. В следующем романе "Железный Грааль" Мерлин возвращается из дальних странствий на родину, в Альбу, которая когда-то станет Англией. Там его поджидают новые невероятные приключения... Сильная сторона Холдстока — умение сплести мифологию и историю в блистательный гобелен, не уступающей по тонкости и красоте легендарному Руну.

НОВОСТИ ИЗДАТЕЛЬСТВ

АЛЬФА-КНИГА

Издательство продолжает экспериментировать с нестандартными форматами. По просочившимся слухам, на осень 2004 года запланирован выпуск серии омнибусов наиболее популярных авторов издательства. В первую книгу войдет трилогия Андрея Белянина "Меч без имени", следующие тома составят произведения Романа Злотникова и Алексея Пехова.

ЭКСМО

Продолжает поиски новых форм и "Эксмо". В настоящее время идет активная разработка нового, более современного дизайна для серии "Фэнтези Ника Перумова". Вероятно, именно в таком оформлении мы увидим следующий роман писателя, "Череп в небесах", а также переиздания более ранних книг автора.

Планируется специальная серия Рэя Брэдбери, в которую войдет ряд ранее не переводившихся рассказов. С такой же тщательностью будет издан и Клиффорд Саймак — правда, в рамках "Отцов-основателей". Некоторые из планируемых к изданию рассказов малоизвестны даже на Западе. К концу 2004 года "Эксмо" собирается запустить новую серию зарубежной фэнтези — по образу и подобию "Шедевров фантастики". В ней, как правило, будут переиздаваться авторы, уже получившие признание ценителей — например, Робин Хобб и Маргарет Уэйс.

Закрывается серия "Магический реализм". Впрочем, за судьбу книг опасаться не приходится: их просто перебрасывают в серию современной зарубежной прозы "Игра в классику". Закрыта также "Военная фантастика", но на смену ей уже пришла "Фантастика: Честь и Слава". Сначала там полностью выйдет цикл Д. Вебера о Виктории Харрингтон (7 романов, ранее печатавшихся в "ВФ", и 3 новых), затем пойдут и другие авторы.

АСТ

После триумфа "Ночного дозора" издательство сосредоточило основное внимание на перевыпуске книг Сергея Лукьяненко. Среди других планов выделяется проект, развивающий идею антологии "Время учеников". Один из писателей так называемой "четвертой волны", имя которого не разглашается, дописывает специально для этого проекта роман о приключениях Максима Каммерера в Островной Империи. Действие новой книги разворачивается в промежутке между событиями "Обитаемого острова" и "Жука в муравейнике" Аркадия и Бориса Стругацких. Дата выхода книги точно пока не объявлена, однако источники в издательстве сообщают, что автору "осталось написать совсем немного".

Тем временем классические серии АСТ потихоньку сходят на нет. Во-первых, окончательно закрылись "Координаты чудес". В привычном многим оформлении будут выходить только новые романы Л. М. Буджолд о Майлзе Форкосигане (если она, конечно, их напишет). Во-вторых, висит на волоске некогда популярная серия зарубежного фэнтези "Век дракона". Здесь собираются доиздать еще несколько книг, после чего "ВД" похоронят. Какие-то книги могут перебросить в "Золотую серию фэнтези", но, скорее всего, будет запущен новый проект.

АЗБУКА

"Азбука-классика" закрывает серию "Правила боя". Последним произведением, которое выйдет в ее рамках, станет новый роман Дмитрия Скирюка "Руна судьбы", завершающий трилогию о травнике Жуге. Другие "закрытия" сезона — не так давно начатые серии "Элита" и "Черный Дракон". Последними книгами "Элиты" должны стать три романа из цикла Грегори Киза "Эпоха безумия" и второй том Майкла Ши о Ниффте-проныре.

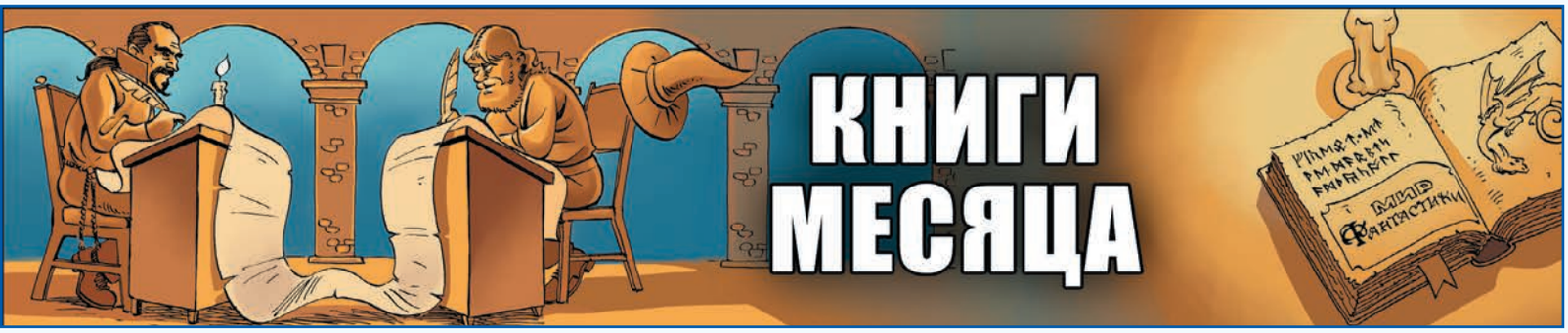
Зато в сентябре-октябре появятся две новые серии: "Магический портал", в которой будет публиковаться отечественная фэнтези (Виктор Ночкин, Виктория Угрюмова, Лора Андронова), и "Звездные врата", где будет печататься фантастика (Евгений Филенко, Игорь Пронин, Леонид Смирнов). Кроме того, запускается серия западной НФ: романы К. Черри, Э. Мун, Д. Вебера, Д. Ринго, Э. Кнайт. Сначала эти книги выйдут в мягкой обложке, а затем, примерно через полгода, в традиционном твердом переплете.

Для зарубежного фэнтези откроется новая серия с пока не озвученным названием. В ней выйдут книги подарочного типа: хорошая белая бумага, большое количество иллюстраций, цветные форзацы... Состав — как переиздания ("Орден Манускрипта" Т. Уильямса, "Легион" Г. Тертлдава), так и новинки (романы К. Берг, К. Бейкер, Р. У. Бэйли, Р. Сальваторе, Д. Вулфа, Б. Сандерсона). Также по отдельности выйдут переиздания сериалов "Забытые королевства" и "Сага о копье" в подарочном оформлении. Единственное, что смущает — немаленькая цена.

Отдельным проектом пойдет серия "Городские Легенды", которая планируется как своеобразное собрание сочинений Чарльза Де Линта. Впрочем, в "Азбуке" его собираются подавать не как фантаста, а как автора на грани мэйнстрима и "магического реализма".

ЛЕНИЗДАТ

Санкт-петербургский "Лениздат", в прошлом году выкинувший на рынок цикл Александра Прозорова "Ведун", открыл новую, пока безымянную серию мистическо-фантастических романов книгой Андрея Николаева "Русский экзорцист". "Лениздат" планирует переиздать все книги Виктора Точинова (отмечен на "Евроконе-2003" как самый многообещающий российский дебютант), чьи произведения в жанре "хоррор" до недавнего времени публиковались в издательстве АСТ.



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

Человечество превыше всего

Ник Перумов
ЧЕРЕП В НЕБЕСАХ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Ник Перумов" — 170100 экз.

Не закончилось еще триумфальное шествие по книжным прилавкам очередного тома "Войны мага", а Ник Перумов уже отправляет в большую жизнь долгожданное окончание дилогии "Империя превыше всего". Две новые книги за год — оперативность, честно говоря, несвойственная одному из популярнейших наших авторов. Не отразилась ли такая скорость на качестве, тем более что демиург выступает на относительно новом для него поле космической фантастики? Опасения не подтвердились: "Череп в небесах" оказался ничуть не слабее первой части, "Черепа на рукаве", и наверняка придется по вкусу как поклонникам Перумова, так и любителям хорошей фантастической литературы.

В галактике назревает противостояние между Четвертым Рейхом, держащим под своим контролем большую часть обитаемых людьми миров, и отколовшейся Федерацией, борющейся за свою свободу. Есть в этой борьбе малоизученный и очень опасный фактор — биоморфы, что-то вроде биологического оружия массового поражения. Угроза становится еще более серьезной, если учесть, что сильные мира того не спешат объединяться против нее, а желают использовать биоморфов в своих личных интересах. В центре событий — планета Новый Крым, единственная сохранившаяся колония России. Главный герой — выходец с этой планеты Руслан Фатеев, офицер ненавистной имперской армии, оказывается способным спасти от полного уничтожения свою родину, а заодно и остальное человечество.

У Ника Перумова снова получилась очень качественная, захватывающая боевая фантастика. При этом нельзя сказать, чтобы боевой фантастикой второй "Череп" и исчерпывался. Загадки, тайны, человеческие отношения, немножко интриг и много ярких запоминающихся образов, — вот неполный перечень того, что читатели смогут найти на страницах "Черепа в небесах".

Особенно хорошо автору удались персонажи: самобытные живые личности, со своими идеалами, целями, методами. Несколько пресноватым на фоне других выглядит главный герой Руслан: уж слишком он положительный. С другой стороны, это сильная личность и Герой с большой буквы, так что преобладание в нем позитивных черт вполне обосновано. Обосновано и сверхъестественное, на первый взгляд, везение Руслана: он ведь Герой, а Герой просто не может быть неудачником.

Вместе с тем Перумову удалось сохранить объективность и не встать ни на одну из противоборствующих сторон. Автор позволяет каждому решить самостоятельно, кто ему ближе: блистательная и жесткая Империя, непримиримая и беспринципная Федерация, или же заговорщики — родители Руслана. Другая сторона мастерства писателя — изображение войны. Глазами Руслана мы видим все ужасы передовой — и в то же время война показана через призму средств массовой пропаганды враждующих сторон. Интересно, что при работе над книгой Перумов детально изучал боевые сводки из советских газет начала Второй мировой.

"Череп в небесах" дает ответы на все вопросы, оставшиеся у читателя после первой книги. Особо хочется выделить развязку интриги с происхождением биоморфов. Не вдаваясь в подробности, замечу, что биологическое образование Перумова определенно помогло ему в разрешении этой загадки.

Несмотря на нехарактерный для автора жанр, "Империя превыше всего" остается подлинно перумовским произведением. Многие высказываемые здесь идеи перекликаются с уже появлявшимися в цикле о некроманте Фессе. В частности, сохранился подход писателя к изображению человечества: это сильная, но совершенно безжалостная и всегда готовая к междоусобицам цивилизация.

Теперь Перумова можно причислить не только к ведущим отечественным авторам фэнтези, но и к крупнейшим нашим фантастам. Не зря на августовском "Евроконе" он был признан лучшим фантастическим писателем Европы. В общем и целом, доведенная до логического конца "Империя" стала подходящим поводом как познакомиться с автором впервые, так и узнать его ближе.

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

Дмитрий Злотницкий.

Космос будет наш!

Александр Зорич
БЕЗ ПОЩАДЫ

Роман — М.: АСТ, 2004 — серия "Звездный лабиринт". Роман читался в рукописи. Иллюстрация Евгения Деко.

Тем, кто читал один из научно-фантастических бестселлеров прошлого года — книгу Александра Зорича "Завтра война" — нет нужды гадать, о чем идет речь в продолжении, романе "Без пощады". Война продолжается. Великораса раскололась пополам. Объединенные Нации, среди которых и Россия, сражаются с Великой Конкордией, тоталитарным государством, рожденным загадочной ретроспективной эволюцией.

Александр Зорич мастерски играет с читателем. Первая книга, начинавшаяся, как привычный космический боевик, конфликтом с галактическими странниками джипсами, превращалась в эпическое баталь-

ное полотно. Война смешала на нем судьбы ученого и солдата, добавила интриги космических сверхдержав, мазки вселенской тайны. И щедро плеснула сверху горячего кармина. Мы не уставали переживать за судьбу кадета Александра Пушкина и его невесты Иссы, оказавшихся по разные стороны фронта. Гадать о происхождении таинственных крейсеров на лунном космодроме. Упиваться мастерским описанием налета на конкордианские авианосцы.

И ждать продолжения.

Мне повезло прочесть его одним из первых. И увидеть другую книгу. Безусловно, связанную с первой сюжетом, миром и интригой. Но непохожую на нее, как не похожи две фотографии одного человека во фронтовом альбоме — безусого новобранца и ветерана, покрытого копотью и отмеченного шрамами. Теми, что видны сразу, и теми, что скрыты в душе.

“Без пощады” глубже, жестче. Взрослее. Читая ее, проникаешься настоящим, нефантастическим ощущением войны. Времени, когда изменяется система ценностей, когда любые устои под вопросом. Нет жертвы слишком большой, даже собственная жизнь не имеет значения. Позади Родина. Впереди — смерть или Победа. Чаще всего рука об руку.

“- Товарищи офицеры... В соответствии со славными традициями Российского Флота... В бой пойдем при полном параде, при всех орденах и медалях... Как наши предки на “Варяге”, в русско-японскую... Как на Краснознаменном Балтфлоте, как морская пехота под Севастополем... Слушай приказ: переодеться во все чистое! В качестве обуви использовать ботинки летного скафандра! Сорок секунд!”.

Сегодня, когда слово “патриот” является почти ругательным, “Без пощады” — знаковая книга. Она прямо, и не стесняясь, задает читателю один-единственный вопрос: “Если завтра война, где будешь ты?”.

Сегодня или в далеком будущем — ситуация не меняется. Не дайте увлечь себя блеском мундиров, грохотом люксогеновых двигателей и парадным великолепием космических армад. Война идет всегда. Враг не дремлет. И он беспощаден.

Мы должны будем ответить ему тем же.

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

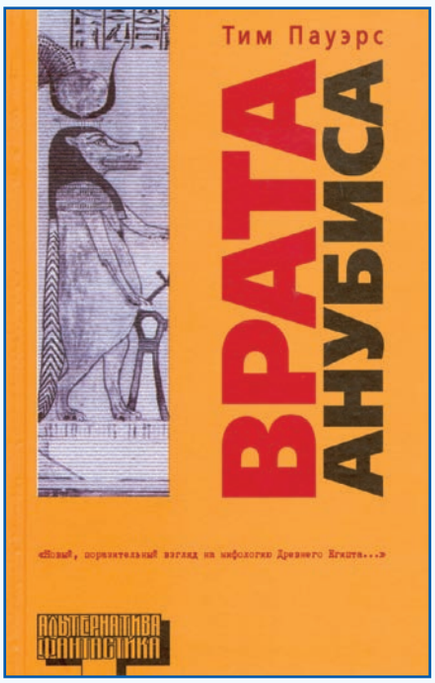
Леонид Грехов

Вывернуться из времени

Тим Пауэрс
ВРАТА АНУБИСА

Роман — пер. с англ. Е. Барзовой, Н. Кудряшова — М.: АСТ; Ермак, 2004 — серия “Альтернатива. Фантастика” — 445 стр. — 5000 экз.

Хорошая книга подобна умному человеку: чем больше о ней знаешь, тем интереснее читать. “Врата Анубиса” — из тех книг, которые сложно испортить пересказом. И даже не оттого, что сюжет играет в ней второстепенную роль (а это вовсе не так), а потому что редкий пересказ сможет дать вам полное представление о перипетиях романа. Здесь нет почти ничего лишнего: каждая страница становится маленьким кусочком фантастической мозаики, и только сложив их все, полностью понимаешь стройность и завершенность целого.



Все романы о путешествиях во времени вынуждены обходить старый парадокс, чаще всего формулирующийся так: может ли человек вернуться в прошлое и предотвратить там свое рождение? Одни полагают, что временной скачок создает какую-то параллельную реальность, в которой события могут пойти по-иному. Другие утверждают, что любое “лишнее” действие в прошлом способно фатально изменить будущее. Третьи отказывают путешественнику во времени в свободной воле и делают так, что все его поступки автоматически вписываются в историческую ткань. Самые талантливые из последних делают это так, что у читателя остается впечатление, будто персонаж поступает по своей воле.

Брендан Дойль, главный герой “Врат Анубиса”, этой воли и не лишается. Он, замечательно знающий, что именно должно происходить в Англии начала XIX века, никак не может понять, а знает ли это сама Англия? Лорд Байрон должен быть в Греции — он оказывается в Лондоне; зато Вильям Эшблес почему-то задерживается, и Дойлю приходится по памяти записывать его поэму за автора. Вся первая часть романа — описание того, что должно было происходить и что произошло на самом деле. Часть вторая, и последняя — разрешение образовавшегося противоречия.

Сюжет, по первости кажущийся бесстыдно прямым и банальным (ну подумаешь, захотелось десятку миллионеров конца XX века послушать лекцию Кольриджа), с каждой главой закручивается все сильнее, самопересекается, образует элегантные петли и в конце концов выпрямляется снова. По ходу повествования придется не раз вернуться к уже прочитанным страницам: вроде бы незначительные детали вдруг встают на положенное место чуть ли не в центре общей картины. Так же умело Пауэрс обращается с образами и символами: ничего лишнего, все взаимосвязано, но понимаешь это только в самом конце.

В идейном отношении “Врата Анубиса” — прямой наследник написанного за четыре года до них романа “Черным по черному”. Все то же метафизическое противостояние Запада и Востока, правда, в роли последнего на этот раз выступают не турки-мусульмане, а древние культы Египта. Та же идея связи со своей землей (для положительных персонажей) и избегания чужой земли (для отрицательных). Аннотация пообещала “готскость” и “новый взгляд на мифологию Египта”. Готскими “Врата Анубиса” можно назвать не более, чем романы Диккенса, судить о переосмыслении египетской мифологии я предоставлю египтологам, а вот за пиитическую общественность 1810-х годов Пауэрсу мое большое персональное спасибо.

И, разумеется, эпилог. Место, где сюжетная линия делает неожиданную петлю и уходит в бесконечность. Герой проживает жизнь Брендана Дойля, герой проживает известную ему до мелочей жизнь Вильяма Эшблеса. Он смиряется с предопределенностью и покорно ожидает конца дней. Конца дней Эшблеса — но не своих. Всемогущее Провидение вполне логично объяснимым жестом освобождает его от власти предначертанного — и он получает в дар свою собственную жизнь.

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

Петр Тюленев

Альтернативная история Византии от военного разведчика и бывшего стеклодува

Дэвид Дрейк. Эрик Флинт
ОКОЛЬНЫЙ ПУТЬ. В СЕРДЦЕ ТЬМЫ

Романы — пер. с англ. М. Жуковой. — М.: АСТ; Ермак, 2004 — серия “Золотая библиотека фантастики” — 720 стр. — 5000 экз.

Соавторства в фантастике не редкость. А уж писатели Дэйвид Дрейк и Эрик Флинт в этом деле профи: у Дрейка на счету семь совместных проектов, у Флинта — четыре! И это не учитывая дрейко-флинтовского шестикнижия “Велисарий”, которое по праву считается их самым удачным детищем. Первые романы гексалогии, “Окольный путь” (1998) и “В сердце тьмы” (1999), наконец опубликованы на русском (в шестикнижье также входят

"Destiny's Shield" (1999), "Fortune's Stroke" (2000), "The Tide of Victory" (2001) и планирующийся к выходу в 2005 "The Dance of Time").

Перед нами книги, написанные в жанре альтернативной истории. Поворотный момент вселенной — 520-е годы. Именно тогда в Индию из далекого будущего проникает разумный механизм. Из будущего, добавим, отнюдь не благостного, поэтому цель механизма — изменить историю. Есть и противостоящие силы; они тоже засылают в прошлое агента — разумный кристалл, который попадает в руки византийскому полководцу Велисарию. Две правды, две точки зрения на то, каким надлежит стать человечеству, сражаются в прошлом, используя каждая своих сторонников.

Впрочем, не беспокойтесь: я не пересказал и толики событий, которыми насыщены два первых романа "Велисария". Да и главное в этих книгах — не вселенское противостояние. Они прежде всего посвящены людям, живущим в смутные времена — этим романы и подкупают.

Сами авторы достаточно повидали в жизни, чтобы не выстраивать очередной картонный театрик с персонажами-марионетками. Флинт защитил кандидатскую диссертацию, вел активную политическую жизнь; поработал в свое время докером, водителем грузовика, стеклодувом, фасовщиком мяса... Дрейк знает о войне не понаслышке: с 1969 по 1971 служил в армии, в том числе, во Вьетнаме и Камбодже. Поэтому "Велисарий" — а это фантастика, в первую очередь, военная — читается на "ура". Если говорить об исторических реалиях, то Дрейк и Флинт не относятся к тем авторам, которые норовят описать каждый элемент сбруи на лошади кавалериста в пятом ряду с краю. Они знают многое — но пишут лишь о том, что необходимо читателю для возникновения в голове живой картинки.

А картинок будет премного. Полководцу Велисарию (кстати, вполне реальная историческая личность) доведется изрядно постранствовать. Сражение с персидской армией, путешествие в Эфиопию и в далекую Индию, множество интриг, подковерных игр — только малая часть того, что выпало на долю Велисария, каким его изобразили Дрейк и Флинт.

Но главные козыри этих романов — стиль и яркие, запоминающиеся персонажи. Писатели умеют работать со словом, и пусть перевод книг выполнен не безупречно, авторский стиль все же чувствуется: чередование длинных и коротких предложений, ритмика текста, умение быть лаконичными, держать паузу. То же касается и персонажей: даже второстепенные выглядят живыми, а уж главные — харизматичны до неприличия!

Герои Дрейка и Флинта — отнюдь не мальчики-мажоры; это люди суровые, подчас жестокие, хотя и не лишенные чувства юмора. Главное, что в них привлекает — чистота души, доблесть и понимание простой истины: в этой жизни важны не богатство, не власть, — *"в конечном счете имеет значение только душа"*.

Ну как с ними не согласиться?..

СЮЖЕТ	9
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	10
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6
ПЕРЕВОД	8
ОЦЕНКА МФ	9

Владимир Пузий

Трезвые скоморохи наносят ответный удар

Андрей Белянин
ДЕЛО ТРЕЗВЫХ СКОМОРОХОВ

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Фантастический боевик" — 340 стр. — 100100 экз.

Обычно многочисленные продолжения значительно уступают произведению, положившему начало сериалу. Однако "Тайный сыск царя Гороха" Андрея Белянина является приятным исключением из правила. Первые две части, вышедшие в одном томе в 1999 году, не очень интересны. Зато уже следующие книги — "Летучий корабль" и "Отстрел невест" — несмотря на кажущуюся простоту детективного сюжета, впечатляют. И вот, наконец-то, появился новый томик — "Дело трезвых скоморохов".

Главный герой Никита Иванович Ивашов волею судьбы был перенесен из нашего времени в сказочный мир. Там он, открыв отделение милиции, вместе с экспертом-криминалистом Бабой Ягой, здоровенным обладателем буйной фантазии Митькой и стрелецкой сотней Фомы Еремеева раскрывает разнообразные преступления.

И все было спокойно в царстве Гороха до тех пор, пока не приехал в стольный град цирк. Тут-то и начались неприятности: пропало несколько девушек, а их косы кто-то злонамеренно подкинул безвинному Митьке. Кроме того, стало понятно, что заезжие почему-то трезвые скоморохи не только смешат народ, но и не брезгуют

распространением наркотических веществ. Но, к сожалению, действуют они очень хитро и тонко. Так что у органов правопорядка, привыкающих к введению в царстве новой, европейской судебной системы, нет против них убедительных улик.

Сознавая все это, Никита Ивашов не отчаялся. Он, провернув ряд интриг, в которых далеко не последнюю роль сыграл хитрющий кот Васька, решил докопаться до истины. А рядовым сотрудником отделения он сделал не кого-нибудь, а самого скучающего царя-батюшку.

И все-таки к циркачам не так-то просто подступиться. Более того, им каким-то образом удается узнавать о каждом поступке Никиты Ивашова. Постепенно участковый и его коллеги понимают, что за ними следят. Но кто? И почему? Возможно, есть предатель среди сотников? Очень скоро им становятся известны ответы не только на эти, но и на многие другие вопросы. Оказывается, скоморохи — эмиссары зла — стремятся нанести ответный удар могучим борцам с преступностью и прочими силами Тьмы в лице Никиты Ивашова и его друзей.

Оформлена книга вполне достойно. Несмотря на уже не вызывающий возмущений малый объем, томик производит положительное впечатление. Его приятно держать в руках. Особенно мне понравилась забавная иллюстрация на переплете.

После всего вышесказанного стоит ли удивляться, что на Международном фестивале фантастики "Звездный мост-2000", проходившем в Харькове, Андрей Белянин был удостоен премии Университета внутренних дел МВД Украины "за создание положительного имиджа сотрудника милиции"?

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

Сергей Неграш

Героическая сказка

Антон Хохлов
СОВСЕМ НЕ ГЕРОЙ

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — 10000 экз.

На фоне засилья рубилова нехороших колдунов и светлых паладинов чувствуется дефицит старых добрых сказок. Чем коварные издатели и писатели пользуются, набивая себе карманы огромными деньгами. Ну, пусть не огромными, и, может, вовсе не деньгами. Но ведь пользуются, я точно знаю! Вот и Антон Хохлов решил присоединиться к новым русским сказочникам. Получилось у него вполне неплохо. "Совсем не герой" читается легко и оставляет светлое впечатление. Более того, автору удалось поместить сказку в столь знакомый нам антураж традиционного фэнтези.

Главный герой, Антон, живет в провинциальном городке на Волге. Однажды он просыпается в своей кровати, но под чужим небом и на незнакомой поляне. Наш герой перенесся в мир живого фэнтезийного средневековья. Под кроватью его ждет Ричард — синий кот размером со льва и по совместительству король. Его тоже занесло сюда из другого мира. Спустя всего несколько часов после неожиданного прибытия Антон "совершенно случайно" становится Белым Оборотнем — защитником этого мира. Не зная до конца своих способностей и не умея ими управлять, он направляется в столицу местного государства в надежде, что архимаги помогут ему вернуться домой. Вокруг него собираются разнообразные замечательные личности, которым он помогает по мере своих сил, преображаясь при этом как внешне, так и внутренне. В финале ему предстоит переломить ход очередной битвы Сил Света против Сил Тьмы.

Для сказки сюжет романа даже чуть-чуть сложноват, но впечатления это не портит. Персонажи вполне соответствуют сказочному уровню: живые и осязаемые, даже если по сюжету мертвые или бесплотные. Нежить и нечисть в книге попадается разная, но, в основном, хорошая, а если и злая, то по причине плохого воспитания и желания соответствовать народным чаяньям. Совсем нехороших тут весьма немного, но зато уж раз плохой — то хуже некуда! Карты или космологической картины, так же как и объяснения принципов работы местной магии, не прилагается. Да не очень-то и хотелось.

Живой язык и уверенное обращение автора со штампами традиционного фэнтези делают книгу весьма увлекательной не только для детей, которым она безусловно предназначена, но и для взрослых читателей. Вердикт: рекомендовано прожженным циникам и законченным пессимистам. Прочищает чакры, снимает сглаз и обрубает энергетические хвосты. Принимать строго до, после и во время еды.

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

Антон Курин

Виртуальная река

Тэд Уильямс
РЕКА ГОЛУБОГО ПЛАМЕНИ

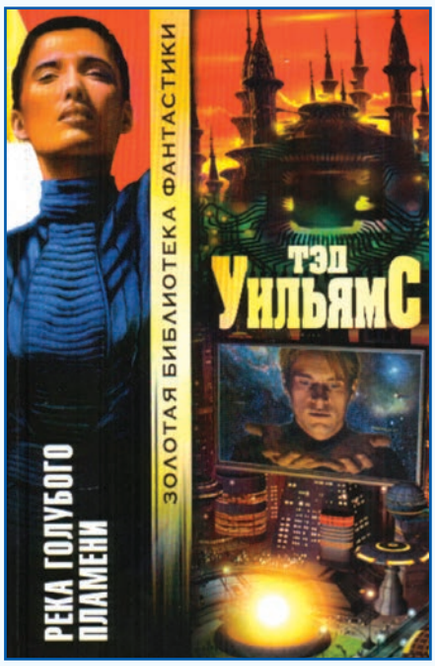
Роман — пер. с англ. А. Новикова, И. Кукушкина, Н. Нечипоренко, Н. Свидерской — М.: АСТ, 2004 — серия "Золотая библиотека фантастики" — 736 стр.

Тэд Уильямс, известный у нас прежде всего фэнтези-трилогией "Память, горе и шип", продолжает свой научно-фантастический сериал "Иноземье". "Река голубого пламени" — вторая часть саги, действие которой разворачивается в середине XXI века, когда виртуальная реальность из предмета фантастических произведений становится довольно обыденным явлением.

Новый роман продолжает повествование, оборванное в первом томе. Читатель вновь окажется в мире Иноземья — самой мощной и совершенной виртуальной реальности. Реальность эта представляет собой множество различных симуляций, переход между которыми возможен благодаря виртуальной реке, связывающей эти миры воедино.

На просторах Иноземья и разворачивается основное действие цикла. Во второй части мы вновь встретимся с Полом Джонасом, против своей воли заточенным в виртуальную реальность, Рени Сулавейо, чей младший брат после странствий по компьютерным мирам впал в кому, бушменом !Ксаббу, вместе с Рени расследующим загадку болезни его брата, и другими персонажами, как знакомыми, так и новыми. Главным героям противостоит секретное Братство Грааля во главе с Феликсом Жонглером, самым богатым человеком планеты.

Практически у каждого героя, таким образом, имеется некая задача, некий вопрос, ответ на который он ищет в виртуальной реальности. Истина где-то рядом, но смогут ли пер-



сонажи до нее добраться? Им еще не известно, что среди них есть "засланный казачок", вынашивающий свои собственные коварные планы. В своих поисках герои разделяются на несколько групп, благодаря чему мы можем следить за развитием нескольких сюжетных линий, действие которых происходит в совершенно разных мирах. Читатель получает возможность глубже исследовать миры Иноземья и внутренний мир героев, найти кусочки головоломки, разбросанные по всему роману, увидеть серьезные проблемы, которые автор поднимает в своем произведении. Центральна, на мой взгляд, проблема страха перед смертью, которую автор показывает на примере людей из Братства Грааля, готовых пойти на все, чтобы достичь своей цели, а также на примере умирающего от неизлечимой болезни подростка Орландо, который находится по другую сторону баррикад.

В целом, второй том оставляет приятное впечатление. Он получился ничем не хуже первой части. Повествование по-прежнему отличается эпическим размахом и присутствием множества тайн, которые не терпится разгадать. Персонажи весьма интересны и разнообразны. Невозможность предсказать, в каком мире окажутся герои через несколько глав, только добавляет интереса к и так захватывающему повествованию. Они могут попасть на Марс, в Трою, в Древний Египет, где их будут подстерегать новые опасности и приключения. Но если вы ожидаете увидеть киберпанк, то будете разочарованы. Скорее, тут виднеются черты фэнтези в научно-фантастическом антураже. Нельзя сказать, что это минус. Скорее, такое смешение идет на пользу роману. Пустячок, а приятно: в начале книги имеется краткое содержание предыдущей части. Учитывая более чем годичный перерыв между выходом первого и второго тома, это очень даже актуально. Остается надеяться, что издательство АСТ не будет затягивать с выпуском оставшихся романов

тетралогии, и они будут настолько же интересными, как и первые.

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

ОЦЕНКА МФ 8

Александр Натаров

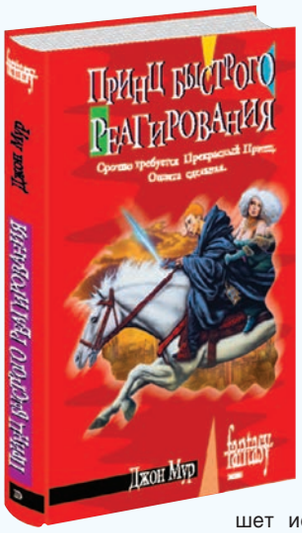
Старые сказки на новый лад

Джон Мур
ПРИНЦ БЫСТРОГО РЕАГИРОВАНИЯ

Роман — пер. с англ. А. Кузнецовой — М.: "Эксмо"; СПб.: Домино, 2004 — серия "Юмористическая fantasy" — 336 стр.

Джон Мур
ПРИНЦ ДЛЯ ОСОБЫХ ПОРУЧЕНИЙ

Роман — пер. с англ. А. Кузнецовой — М.: "Эксмо"; СПб.: Домино, 2004 — серия "Юмористическая fantasy" — 336 стр.



Достойной юмористической фэнтези немного, а по-настоящему смешной или просто остроумной — и того меньше. Поэтому каждое новое имя приятно греет души любителей.

Американец Джон Мур -автор непрофессиональный. Этот техасец работает авиаинженером и книжки пишет исключительно для собственного удовольствия, поэтому на его счету всего три романа, между которыми почти 10 лет.

Единственный сын и наследник короля Иллирии Прекрасный Принц — профессиональный странствующий рыцарь. Если где-то объявилось чудище или черный маг, лелея бесчестные планы, похитил благородную девицу — Прекрасный тут как тут, всегда готовый вставить бякам по самое не балуй. Правда, после этого министры коронованного батюшки спишутся с пострадавшими и предъявят счет — деньгами там или политическими уступками. А сам принц (бедолаге ведь всего-навсего 18) до скрежета зубовного мечтает о девушке, которая бы не поскупилась и подарила ему... нет, не невинный братский поцелуй в щечку, благодарим покорно! Этого-то добра Прекрасный всегда получает в избытке. Нет, герой томим совсем неджентльменскими грезами. В конце концов гормоны играют с юношей злую шутку, ввязав его в запутанную историю с кучей разнообразных дамочек, каждая из которых имеет на героя свои виды.

В первом романе весьма остро чувствуется первая работа автора. С одной стороны, Мур откровенно подражает творческой манере Терри Пратчетта. С другой — писатель лихорадочно пытается нащупать свой путь, выработать собственную методу. Поэтому книга выглядит неровно, откровенно распадаясь на разные по стилистике эпизоды. Уже под конец романа Муру удалось достичь творческого консенсуса, поэтому подражание британскому мэтру сходит почти на нет.

Первая книга вышла в 1993 году, а продолжение, "The Unhandsome Prince" (в переводе — "Принц для особых поручений") — только в 2002. И вот здесь-то Мур уже не испытывает никаких шатаний. Чувствуется, что он выработал свой собственный стиль и не собирается сворачивать с избранного пути.

Деревенская красавица Кэролайн расколдовала принца Хэла, превращенного в лягушку. Естественно, традиционным способом — поцелуем. Правда, для этого ей пришлось создать свое "ноу-хау": разбив болото на квадраты, организовать отлов всех квакушек с их поочередным перецеловыванием. Та еще работка! А в результате принц оказался некрасивым. Но ведь в сказках всегда говорится, что расколдованная особа королевской крови просто обязана блистать красотой! Короче, Кэролайн вместе с Хэлом и Эмили, жаждущей стать волшебницей, отправляются в столицу искать справедливости...

Больше всего романы Мура напоминают популярные телефильмы компании Hollmark, вроде "Десятого Королевства" или "Сказочного принца". Рецепт известен: берутся старые сказки, тщательно перемешиваются, разбавляются современным, несколько отстраненным, юмором, и аппетитное "варево" готово. И надо отметить, что Джон Мур — хороший "кулинар". Его книги — милые, забавные, довольно остроумные истории, читая которые получаешь вполне искреннее удовольствие.

Под конец года в "Эксмо" выйдет самая-самая новая работа Мура — роман с многообещающим названием "Основы героики для начинающих". С удовольствием куплю новинку — и практически уверен, что не разочаруюсь...

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

ОЦЕНКА МФ 8

Борис Невский

Параллельные миры иногда пересекаются

Оксана Панкеева
ПЕРЕСЕКАЯ ГРАНИЦЫ

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Магия фэнтези" — 411 стр. — 7500 экз.

Роман Оксаны Панкеевой — один из немногих примеров хорошей массовой литературы. Книга не предполагает никакой рефлексии, никакого глубинного анализа, зато обладает динамичным, лихо закрученным сюжетом, характеры персонажей яркие и выразительные, а стиль — в меру ироничный.

Созданное авторской фантазией место действия — некий параллельный мир, сильно смахивающий на улучшенную и подправленную версию нашей средневековой Европы, населенный магами, эльфами, гномами, нимфами и прочими удивительными созданиями. Панкеева кое-где осовременила средневековый антураж, изменила систему религиозных воззрений, добавила магии и волшебных существ. К чести автора, получившаяся смесь не производит впечатления эклектики: разнородные составляющие органично дополняют друг друга.

Вот сюда-то, в королевство Ортан, а точнее, прямиком в покои наследного принца, попадает главная героиня книги — обычная и ничем не примечательная девушка Ольга. Безусловно, завязка романа не отличается особой оригинальностью. Однако об этом с легкостью забываешь, когда фантазия автора раскрывает перед читателем подробности жизненных перипетий главных героев — холодноватого и загадочного короля Шеллара, воина с душой поэта принца-бастарда Элмара, обаятельнейшего придворного шута Жака, очаровательной нимфы-нимфоманки Азиль и других второстепенных, но не менее интересных персонажей.

Двор короля Шеллара — странный двор. Отдельные персонажи активно балуются "травкой", благородные воины пьян-

ствуют, а прекрасные дамы предаются беспорядочным связям (последнему в романе уделяется особенно много внимания). Бардак, одним словом.

Действие книги разворачивается стремительно: Ольга оказывается в центре придворных интриг, с честью выходя из самых запутанных, а частенько и нелепых ситуаций. Впрочем, разве может быть иначе, когда король — твой лучший друг, а доблестные паладины королевской гвардии во главе с неотразимым принцем Элмаром берут над тобой шефство? Предсказать, какой поворот примут события в следующую минуту, невозможно. Понять, как именно герои будут решать очередную проблему — легче, но тоже непросто. Читатель не будет скучать вплоть до самого конца, а добротный язык описаний и диалогов наверняка доставит ему удовольствие.

Поединки, интриги, альковные похождения, смешные и занятные ситуации — все это читается легко и приятно, героиня благополучно находит свое место в чужом мире, но к финалу выясняется, что это только начало. Некоторые вещи так и остаются загадкой для читателя. Кто такой Кантор на самом деле? Что случилось с легендарным бардом Эль Драко? Удастся ли Ольге снять с себя заклятие "мертвого супруга" и потерять, наконец, невинность? Будем надеяться, что в следующей книге автор расставит все точки над i.

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

Алиса Одуванчикова

Словно нежный вампир...

Олег Дивов
НОЧНОЙ СМОТРЯЩИЙ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Абсолютное оружие" — 416 стр. — 25000 экз.

Есть писатели, чьи книги неизменно будоражат, выводят из себя, вызывают на дискуссию. Есть и такие, произведения которых обладают успокаивающим, психотерапевтическим действием. Олег Дивов относится к довольно немногочисленному отряду отечественных фантастов, которым под силу писать и так, и этак. На его счету скандальная, провокационная "Выбраковка" и общепримиряющие "Толкования сновидений", "Предатель", взрывающий изнутри эстетику фэнтези, и традиционный "хоррор" "След зомби"... "Ночной смотрящий" вроде бы тоже построен на привычных штампах литературы ужасов: вот вам оборотень, вот вампиры, а вот — законспирированная организация, тайно отслеживающая и истребляющая кровососов. Чем не "Ван Хельсинг" а-ля рюс? Но вскоре становится ясно, что Дивов совсем не собирается пугать читателя. "Саспенса", по большому счету, не будет. Вместо этого нас ждет вдумчивые рассуждения о том, как непросто найти новый смысл жизни человеку за тридцать.

Предваряя возможные вопросы, сразу скажу, что к "Ночному дозору" Сергея Лукьяненко "Ночной смотрящий" Дивова не имеет абсолютно никакого отношения. Хотя некоторые элементы сюжета, конечно, вызывают смутные ассоциации... В нашем мире существует две расы: люди — и некие "старшие", обладающие комплексом сверхчеловеческих способностей. На самом деле "старшие" происходят от простых смертных, но чтобы эволюционировать, человеку приходится пройти стадию вампира. С неподконтрольными вампирами одинаково интенсивно борются и люди, и "старшие", к которым банды стремительно деградирующих убийц привлекают слишком пристальное внимание... Я, собственно, почему бессовестно пересказываю сюжет романа, позиционированного как авантюрно-приключенческий? Да потому, что отнюдь не разгадкой жу-у-уткой тайны происхождения "старших" заняты герои Дивова. Ловля оборотня, схватки с вампирами, истребление почти неуничтожимого "мастера" — это все внешнее, завлекаловка для читателя, "подсаженного" коварными беллетристами на "Ночной дозор" и "Тайный город". На самом деле Олег Дивов написал чрезвычайно горькую (несмотря на относительный хэппи-энд) книгу о духовном кризисе современного человека, мучительно решающего, как и зачем жить дальше — и о стране, полной таких людей. Роман отчасти автобиографический, и потому проникнут особой душевной болью. Дивов намечает и путь выхода из этого тупика: достаточно принять на себя ответственность за другого, и собственные проблемы развеются, "как сон, как утренний туман".

"Ночной смотрящий" разбит на три неравноценных, неровно написанных части. Такое ощущение, что автор начинал, как минимум, два разных романа — а потом просто-напросто срастил получившиеся фрагменты в единый текст. Не то, чтобы это шло в ущерб динамике сюжета: отвлеченные философствования неплохо сочетаются с драками и перестрелками. Но тех, кто ждал от Дивова лихой мистический триллер, роман, боюсь, разочарует. Уж не знаю, что и посоветовать — разве что отложить "Ночного смотрящего" и перечитать вампирскую эпопею Энн Райс.

СЮЖЕТ	6
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6
ОЦЕНКА МФ	8

Василий Владимирский

Восстание мозгов А1

Брайан Герберт, Кевин Андерсон
ДЮНА: БАТЛЕРИАНСКИЙ ДЖИХАД

Роман — пер. с англ. А. Н. Анваер — М.: АСТ, 2004 — серия "Золотая библиотека фантастики" — 752 стр.

Вслед за "Прелюдией к Дюне" издательство АСТ начало выпуск новой трилогии приквелов Брайана Герберта и Кевина Андерсона. На этот раз действие переносится на десять тысячелетий назад, во времена великой войны людей и мыслящих машин, которая и определила концепцию всей вселенной Фрэнка Герберта.

Первый роман новой трилогии рассказывает о том, как началось противостояние людей гнету ненавистных машин: вездесущему компьютерному разуму Омниусу и его роботам, а также кимекам. Кимеки, когда-то бывшие людьми, добровольно превратили себя в киборгов и покорили всю Империю, однако машины, которых они наделили жаждой завоеваний, смогли сместить бывших хозяев и взять власть в свои руки. Вынужденные теперь служить Омниусу, они стремятся вернуть свое былое могущество.

Центральные персонажи романа — Серена Батлер, обладающая огромной харизмой и ставшая лидером Джихада, Ксавьер Харконнен, борющийся изо всех сил с машинами, Вориан Атрейдес, который верно служит машинами и мечтает стать кимеком, как и его отец. Несомненно, стоит выделить и Эразма — робота, который стремится понять, что такое быть человеком. Возможно, наиболее интересной частью романа являются дискуссии робота Эразма и Серены, а также ее разговоры с Вориаком Атрейдесом, которого Серена пытается отвернуть от служения машинам. Именно в этих местах чувствуется дух гербертовского цикла с его глубоким философским подтекстом, которого, к сожалению, в творении соавторов довольно мало. Герберт и Андерсон пошли другим путем, создавая, скорей, захватывающий фантастический боевик во вселенной Дюны — а ведь эпоха Батлерианского Джихада предоставляла такие большие перспективы. Поэтому отыскать какую-либо новую или оригинальную идею в этой книге невозможно.

Тем не менее, произведение вышло неплохим, хотя на звание шедевра, в отличие от первой "Дюны", претендовать явно не может. Роман читается легко, сюжет весьма интересен, однако если отвлечься от того, что действие происходит во вселенной Дюны, получится не самый оригинальный фантастический роман. Стиль повествования также значительно уступает писательской манере Фрэнка Герберта, создавшего этот удивительный мир. Книга вполне пригодна для читателей, еще не знакомых с миром Дюны, но прежде всего она будет интересна именно фанам саги о песчаной планете, которые получили возможность еще раз окунуться в потрясающий мир их любимой вселенной и узнать о его прошлом, ставшем легендой ко времени действия оригинального романа.

Хотелось бы добавить несколько слов о переводе. Он выполнен на среднем уровне, к тому же в нем присутствуют досадные ошибки. Например, широко известная аббревиатура ИИ, обозначающая искусственный интеллект, превратилась в "системы А1". Такие досадные ошибки заметно портят удовольствие от романа.

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ПЕРЕВОД	5
ОЦЕНКА МФ	7

Александр Натаров

Наша Вика — круче всех!

Дэвид Вебер
В РУКАХ ВРАГА

Роман — Пер. с англ. В. Волковского — М.: "Эксмо"; СПб.: Домино, 2004 — серия "Военная фантастика" — 544 стр.

Перед нами седьмой том декалоги о приключениях лихой дамочки — офицера Военно-космического флота королевства Мантикора Виктории Харрингтон. Вообще-то, в оригинале ее зовут Honor (Честь), что дает автору простор для разнообразных каламбуров. Впрочем, и наш перевод оставляет место игре слов.

В качестве образца для своего сериала Вебер использовал классический на Западе цикл С. С. Форрестера об английском моряке Горацио Хорнблоу, сделавшем блестящую карьеру в эпоху наполеоновских войн. "Схема Форрестера" стала базовой для многих циклов западной военной прозы — например, для популярной у нас саги Л. М. Буджолд о Майлзе Форкосигане.

Каждый роман веберовского сериала — отдельная законченная история, а весь цикл объединен сквозным сюжетом и, разумеется, вселенной. Королевство Мантикора — могучая звездная империя с "человеческим лицом" (помесь современной Америки и викторианской Англии). Ей противостоит Народная Республика Хэвен, напоминающая СССР времен "холодной войны". В начальной книге — "Космическая станция "Василиск" — Виктория Харрингтон волею обстоятельств играет решающую роль в отражении агрессии хэвенитов. Вообще, "туз в рукаве" — это постоянная функция героини. Сначала она маячит в сторонке от основных событий, и только когда ситуация становится донельзя паршивой — раз! — выскакивает Харрингтон и исправляет дело. Правда, дается ей это нелегко. Перепалки Виктории с упрямыми или некомпетентными сослуживцами, тупоумным начальством, ненадежными союзниками, политические и дипломатические интриги — вся эта достоверность "производственных будней" и принесла популярность циклу Вебера.

Космические баталии выписаны очень наглядно и увлекательно. Любопытно, что в качестве основы Вебер использовал тактику парусного флота. Например, стрельба бортами или разнообразные развороты, характерные для судов XVIII века, происходят на расстоянии в миллионы миль и с использованием самого фантастического супер-пупер оружия.

А что же "В руках врага"? Здесь Харрингтон поджидают не просто трудности и опасности. Она попадает в руки хэвенитов, и подлая Корделия Рэнсом из Комитета Общественного Спасения готовит Виктории страшную участь... Ах, глупая, глупая Корделия! Не знала она, с кем связалась... В конце книги Харрингтон с группой сотоварищей оказывается на хэвенитской планете-тюрьме. Лично я этим "р-революционерам" не завидую! В следующем романе крутая Вика покажет им места зимовья раков!

Отличительной чертой цикла Вебера стала удивительная ровность всех романов. Здесь нет ставшего уже привычным для поклонников длинных сериалов заметного ухудшения новых томов. Конечно, цикл Вебера — не шедевр, он во многом уступает той же Буджолд. Однако поклонники военной фантастики, любящие педантичные описания сражений, въедливый, но при этом на удивление увлекательный рассказ о всяких технических и тактических прибамбасах, не будут разочарованы. Вот только чисто человеческой притягательности героям Вебера явно недостает. Даже Виктория выглядит несколько суховато, хоть автор всеми силами и пытается разнообразить ее черты. Но, увы, "Гомер космических битв" (а именно так прозвали Вебера критики) до Толстого все же не дотягивает...

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

Борис Невский

Эта музыка будет вечной, если я заменю батарейки...

Юлий Буркин
БРИЛЛИАНТОВЫЙ ДОЖДЬ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Абсолютное оружие" — 320 стр. — 8000 экз.

Лучшая книга Юлия Буркина, "Осколки неба, или Подлинная история "Битлз", написанная в соавторстве с Константином Фадеевым, посвящена величайшей группе XX столетия. Новый роман "Бриллиантовый дождь" рассказывает о судьбе самой популярной рок-группы будущего — действие разворачивается в конце XXI века. Интерес писателя к миру музыки объясняется просто — Буркин и сам не избежал чар музы Евтерпы: кроме полудюжины книг, он автор нескольких альбомов и множества стихов, которые нередко используют в своих произведениях его коллеги по "фантастическому цеху" (например, Сергей Лукьяненко в "Фальшивых зеркалах"). Писать о том, что хорошо изучил, всегда проще — да и историю, рассказанную знающим человеком, читать куда интереснее, чем откровения нахватавшегося по верхам профана.

По западной классификации, "Бриллиантовый дождь" логичнее было бы назвать "квазироманом" — как, например, "Путешествия Тафа" Джорджа Мартина. Книга состоит из двенадцати взаимосвязанных новелл, большинство которых уже публиковались в сборниках и периодике, иные по два-три раза. Часть рассказов написана в рамках неких проектов (например, глава "Oh! Darling" для антологии "Пятая стена") или конкурсов ("Прости меня, милый мол-

люск" — для "Рваной грелки"), часть создана специально для этого издания. Картина шоу-бизнеса будущего получилась у Буркина запоминающейся и убедительной, да и как не поверить автору, который сам на этом деле собаку съел! Как и положено звездам первой величины, музыканты группы "Russian Soft Star's Soul" ведут безалаберную, веселую жизнь. Постоянные гастроли (в том числе, на Луне и на Марсе), хмельные вечеринки, сексапильные девушки-группизи... Это, однако, не мешает героям Буркина в каждой третьей новелле спасать мир от очередного "медного таза": то от вторжения инопланетян, то от неумеренного энтузиазма юного путешественника во времени, то от опасного природного феномена. Беспокоят их и личные проблемы — например, связанные с гастрольными романами. Объема рассказа героям вполне хватает, чтобы разобраться с детьми-женами-любовницами, победить или обмануть самого хитрого супостата (в том числе, родное государство) и вернуться к сочинению очередного альбома. Само собой, альбома гениального...

К сожалению, то, что рассказы писались от случая к случаю на протяжении нескольких лет, сказалось на конечном результате. "Бриллиантовый дождь" — не столько роман, однородный по форме и по содержанию, сколько именно сборник рассказов. Рассказов разных, совсем не похожих друг на друга: иногда забавных ("Какукавка готовится"), иногда горьких ("Маска"), иногда довольно... э-э-э... странных ("Дикая тварь из дикого леса"). Практически в каждой из новелл есть своя собственная сюжетообразующая идея, которой при ином раскладе хватило бы на объемистый роман. Эти идеи конфликтуют, борются друг с другом за наше внимание — в результате ощущения целостности книги не возникает. С другой стороны, сборник пестрых рассказов лучше, чем один толстый, вялый и скучный эпос — не правда ли?

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

Василий Владимирский

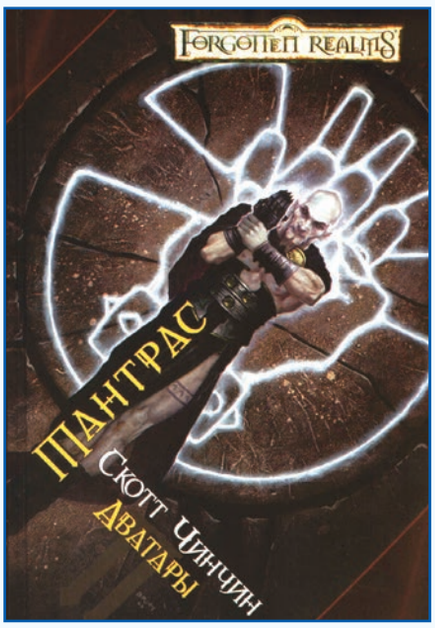
Хорошие люди — и не умеют поставить себя на твердую ногу

Скотт Чинчин
ТАНТРАС

Роман — пер. с англ. М. Синельниковой, Ю. Бодровой — М.: ИЦ "Максима", 2004 — серия "Забытые королевства" — 448 стр. — 10000 экз.

Первое издание трилогии "Аватары" — одного из самых значимых кусочков вселенной "Забытых королевств" — вышло под именем некоего Ричарда Олистона. За псевдонимом стояли Скотт Чинчин, написавший первые два тома, и авторы третьего — Трой Деннинг с небольшим участием Джеймса Лаудера. "Аватары" стали для Чинчина первым книжным опытом: теперь и наш читатель может убедиться, что этот блин вышел если не комом, то с большим количеством комков. "Тантрас", на мой взгляд, самая слабая книга не самой выдающейся трилогии.

Прежде всего — сюжетное построение. Повествование, может быть, и "затягивает с первых строк" (такие высказывания встречались в интернете), но не выдерживает даже первого критического взгляда. Текст нашпигован побочными и совершенно неважными для главной линии приключениями. Они довольно интересны, когда встречаются в ходе ролевой игры, но роману нужны, как собаке пятая нога. С другой стороны, время от времени происходит нечто, что могло бы интересно повлиять на дальнейшие события, но по каким-то непонятным причинам эти ружья и пистолеты так и не стреляют. Например, Бэйн обещает Келемвару страшные кары за предательство, Келемвар его обманывает — и ровным счетом ничего не случается. Лео вручает Миднайт



Как мы оцениваем книги

Мы оцениваем каждую книгу по десятибалльной шкале.

Сюжет — то, насколько захватывает повествование, насколько непредсказуем сюжет.

Мир — то, насколько глубоко проработан авторский мир, насколько он интересен и оригинален.

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*.

Оценка "МФ" — общее впечатление наших рецензентов о книге. Она складывается с учетом всех остальных оценок, но не обязательно является их средним арифметическим.

Сборники и нехудожественные произведения могут оставляться без оценки.

мощное боевое средство — оно так и остается лежать забытым мертвым грузом. Вместе с тем, как только начинает безнадежно пахнуть жареным, из кустов и прочих укрытий выползают многочисленные рояли, самым любимым из которых был и остается неубиваемый Эльминстер.

С художественными средствами автор тоже не дружит. Персонажи, выглядевшие свежо и интересно в первом томе, ко второму практически не изменились, зато логики в их действиях заметно поубавилось. Они непредсказуемо проницательны или откровенно тупы, меняют поведение резко и необоснованно; и это при том, что чуть ли не главная тема книги — обращение Сайрика ко злу. Мировоззрение, а особенно изменение его всегда были чувствительным местом игровой системы D&D. Почему Сайрик, в "Долине Теней" почти такой же положительный, как остальные его спутники, завершает "Тантрас" бессердечным эгоистом? Ответ на этот, казалось бы, центральный вопрос книги не лежит на поверхности. Предположим, Сайрик убивает и предает — для сохранения своей свободной жизни, однако Миднайт в то же время обманывает союзников, подводит их под смертельный удар — и все ради того, чтобы вернуть книгу заклинаний. Разумеется, дело тут во внутренних мотивах: Миднайт исполняет волю богов, а Сайрик — недоницшеанский сверхчеловек; но романа этот избитый прием не спасает.

Как и во всяком большом тексте, есть в "Тантрасе" и красивые находки. Обнаружить их здесь — особенная радость. Например, город, над которым никогда не заходит солнце. Или догадка Миднайт о том, что с Келемваром что-то не так, после того, как он согла-

шается безвозмездно помочь. Но ради этого книгу читать не стоит. Стоит — ради “Забытых королевств”, ради продолжения “Долины Теней”, ради “Глубоководья”, которое у Деннинга вышло несколько сильнее и о котором мы поговорим через месяц.

СЮЖЕТ	5
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	5
СТИЛЬ	5
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ПЕРЕВОД	5

ОЦЕНКА МФ 6

Петр Тюленев

С новым вирусом в клетках

Дмитрий Янковский
ВИРУС БЕССМЕРТИЯ

Роман — М.: ”Эксмо”, 2004 — серия “Русская фантастика” — 544 стр. — 8100 экз.

Дело Андрея Валентинова живет и побеждает! С момента выхода его знаменитой эпопеи “Око Силы” немало авторов бралось писать об “оккультных тайнах НКВД и СС” (© Антон Первушин), но придумать свежий, оригинальный сюжетный ход пока не удалось никому. Вот и Дмитрий Янковский, автор только что вышедшего “Вируса бессмертия”, двинулся проторенной тропкой. Памир, мистический Голос Бога, способный превратить услышавшего в бессмертного и неуязвимого сверхчеловека, немецкие разведчики в заснеженной Москве образца 1938 года... Легендарный 14-й отдел НКВД, занимающийся аномальными явлениями и пытающийся установить контакт с некой высшей космической сущностью... Архетип на архетипе, что само по себе, впрочем, не хорошо и не плохо. К сожалению, миру 1930-х, описанному Янковским, не хватает убедительности, реалистичности, глубины. Сотрудники НКВД в “Вирусе бессмертия”, например, выглядят какими-то совсем уж инфернальными созданиями, творящими зло сознательно и целенаправленно — только во имя чего?.. Диалоги героев в наивности своей местами доходят почти до идиотизма. Например, один энкэвэдешник зачем-то рассказывает другому, насколько беспомощен и бессмысленен Наркомат внутренних дел: “*Это, мать твою, только в газетах пишут, что мы шпионов и врагов народа щелкаем, как орехи. А то ты не знаешь, кого мы щелкаем. Когда же до серьезного врага дело доходит, до бандитов, до уголовников, то мы, как слепые щенки. Царская жандармерия держала их в страхе, а у нас они по городу гуляют с финками и наганами. Вот и приходится народ отвлекать шпионскими страстями... В стране бандитизм, через южную границу только ленивый взад-вперед не гуляет, в Германию наши внутренние бумаги попадают раньше, чем к начальству на стол...*”. Речь не живого человека, но мультяшного злодея, к тому же откровенно противоречащая исторической справедливости. Уж с чем-чем, а с уголовщиной в Советской России боролись жестоко и эффективно...

Раздражает и огромное количество необоснованных совпадений, служащих едва ли не главным двигателем сюжета. Скажем, девушка, за которой охотится НКВД, ищет помощи у единственного в Москве человека, точно знающего, что такое Голос Бога; германский посол дважды (!) “совершенно случайно” натыкается на тела ключевых персонажей этой истории — автор явно перегибает палку, сам того не замечая. В результате получаются этакие “Секретные материалы” местного разлива, разбавленные лекциями о неизбежном крахе социалистической системы и преступлениях большевистского режима — некоторые перлы героев сделали бы честь Валерии Новодворской. А жаль: конец 1930-х — действительно золотая жила для умелого беллетриста, эпоха драматическая и ужасно интересная. Грешно так позорно разбазаривать эти сокровища. От автора великолепного романа “Флейта и ветер” (2002), честное слово, я такого не ожидал.

СЮЖЕТ	5
МИР	3
ПЕРСОНАЖИ	3
СТИЛЬ	5
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ 6

Василий Владимирский

Простые хорошие человеки

Юрий Усачев
ДНЕВНИК КОСМОНАВТА

Документальный роман — М.: ”Гелеос”, 2004 — 432 стр. — 5000 экз.

Работа современного космонавта — чертовски увлекательное занятие. Даже простое пошаговое описание быта, довольно косноязычный язык и множество пафосных фраз не испортили впечатления. Да, книгу-дневник писал не профессионал. Писал простой космонавт, проживший на орбите нашей планеты в общей сложности полтора года. Но автор и не претендует на крутой экшен. Нет на страницах книги пышногрудых киллерш, зеленых монстров и прочей атрибутики бест-

селлера. На первых страницах, скользя глазами по убийственным строкам, типа: “*...24 января — стыковка с ТКГ “Прогресс”. 1 июля — старт ЭЛ-16 с космодрома Байконур. 9 июля — день посадки ЭО-15 (Поляков продолжил полет в составе экипажа ЭО-16)...*”, я тихо начинал задремывать. Разве можно эдакое прочесть? Это техотчет для каких-то упертых коллекционеров. Кошмарики...

Для меня космос давно четко отрисован фантастами. Современные технологи безнадежно отсталы и скучны. У нас нет даже элементарного телепортатора.

Скажу по секрету, я б эту документальную книгу никогда не взял в книжном магазине. Вокруг столько всего, а я буду читать техотчеты? Ага, как же!

Но вот странность — дневником увлекся. Передо мной открылся сложнейший мир современного космического быта. Проблемы, поломки, нервотрепки и недопонимание. Космонавты месяцами болтаются на орбите, и жизнь их зависит от тысячи мелочей. Да там каждый день — как в фильме “Аполлон-17”. А они отмечают праздники, подшучивают друг над другом, ждут телесвязи с родными, наматывают километры на тренажерах и снимают уроки о космосе для школьников. Пашут, пашут, и пашут.

Посоветовал бы эту книгу начинающим фантастам — такого количество неизвестных деталей о полетах я не встречал.

Листаю страницу за страницей и ощущаю себя там, в холодном космосе. Вместе с ребятами жду момента, когда пролетим над Россией, чтобы с 400-километровой высоты разглядывать наши города и реки. Если позволит облачность. Жду стыковки транспорта, на котором должны прибыть свежие яблоки... Мне понравилось в этом странном и незнакомом мире современного космоса, педантично воссозданном автором дневника. Три полета, три жизни космонавта.

Над нашими головами, на огромной высоте, работают простые хорошие человеки.

Джей Ирин

Здесь собраны анонсы фантастических книг от ведущих российских издательств. На момент сдачи номера в печать упоминаемые книги еще не появились в продаже. Это значит, что авторский коллектив "Мира фантастики" еще не подержал эти книжки в своих руках. Поэтому информация о каждой из книг основывается исключительно на официальном анонсе издательства. Это не рецензии, а лишь краткие аннотации произведений.

Развернутые рецензии на лучшие книги из перечисленных здесь обязательно будут опубликованы в последующих номерах "Мира фантастики".

Фэнтези

Русское фэнтези

Алексей Зубко.
Сокрушительное бегство.
Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — 409 стр. — 10000 экз.

Что можно ожидать от мира, куда забросил джинн, вместо могущества обладающий целым набором фобий? Чего угодно...

Ожившие мифы обитают рядом с людьми, а надежная магия выдает непрогнозируемый результат, совершенно отбивающий охоту ее использовать. К тому же всякий встречный пытается либо убить, либо переложить на твои плечи спасение всего этого мира. И делает это так активно, что нет шансов сойти с героической стези. Вот только герой попался такой, что стезя эта ведет все больше зигзагообразно...

И сама Судьба не решится предсказать, куда его кривая выведет...

Наталья Игнатова. Чужая война.
Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Магия фэнтези" — 556 стр. — 6000 экз.

Все достигнуто, все свершено. И отчего бы не поиграть? Отчего бы не подвигать вычурные фигурки по расчерченной тобою доске Бытия? Ставка настолько высока, что недолго и голову потерять от азарта. Новая война нависает над уставшим от сражений миром. Пророки предвещают конец света. Поднимаются из могил мертвецы. Погибают драконы, а их повелитель сходит с ума, оставшись в одиночестве. Игра идет. Но не все так просто. И вот уже четверо, не желая быть пешками, спрыгивают с доски и берут за грудки самих игроков. И стремительный росчерк Меча устанавливает в Игре свои правила.

Юрий Никитин. Трое и боги.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Книги Юрия Никитина" — 5000 экз.

Силы троих друзей из дремучего гиперборейского Леса растут не по дням, а по часам. Теперь уже сами боги взволнованы возросшей мощью Мрака, Олега и Таргитая, которые сумели уничтожить державу киммеров и на равных бороться с могучими магами. Троим неврам, до сей поры непобедимым, предстоит выполнить завет бога богов и сразиться с повелителями темных сил. От исхода этой битвы зависит существование всего мира...

Гай Юлий Орловский.
Ричард Длинные Руки — феодал.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Баллады о Ричарде Длинные Руки" — 25000 экз.

Ричард Длинные Руки, благородный рыцарь, а теперь уже и феодал средней руки, спешит на турнир. Будучи человеком скромным, избегает конфликтов, ссор, диспутов, стычек. Но мир таков: кто избегает неприятностей, того они находят сами. В лице странствующих рыцарей, горных великанов, колдунов, магов, драконов, волшебников, чародеев, вервольфов, привидений, кобольдов, монахов-миссионеров и прочих-прочих интересных персонажей. А про самую большую опасность — женщин — вообще молчим

Оксана Панкеева.
Поспорить с судьбой.
Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Магия фэнтези" — 412 стр. — 7500 экз.

Дать честное королевское слово легче легкого, а вот жениться за три месяца, да еще так, чтобы потом не жалеть всю оставшуюся жизнь — это уже сложнее...

Хуже опрометчивых обещаний, пожалуй, только непрошеные провидцы, которых так и тянет испортить предстоящую свадьбу печальными пророчествами о грядущей трагедии. Но что делать? Отказаться от слова чести невозможно, а вот поспорить с судьбой можно и попытаться.

Ник Перумов Гибель богов.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Ник Перумов" — 8100 экз.

Так уж повелось, что загадочный континент, называемый Хьервардом, стал пристанищем для людей, эльфов, гномов, троллей, и других рас, ведущих мирную размеренную жизнь. Но вот на его зеленых холмах появляются Волшебник и его Ученик, бросившие вызов древним богам, Хьерварда и разбудившие дремавшего много веков Властелина Мрака.

Алексей Пехов.
Под знаком мантикоры.
Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Магия фэнтези" — 484 стр. — 15000 экз.

Когда над страной нависла угроза, когда оживают страницы древних сказаний и трон королевства уже не так прочен, как раньше — происходит загадочное убийство маршала кавалерии Таргеры. Это первое звено в головоломной цепи событий, в которые по воле судьбы оказывается вовлечен капитан контрразведки маркиз Фернан де Суоза, на чью долю выпало расследовать это непростое дело. Как распутать клубок загадок и узнать тайну, приведшую в движение столь великие силы? Что поможет не оступиться с выбранного пути, а что можно отбросить — долг, веру, честь дворянина или, может быть, память о прошлом?

Зарубежное фэнтези

Крэг Шоу Гарднер. Сговор монстров.
Роман — пер. с англ. Н. Масловой — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Мини-коллекция" — 288 стр. — 5000 экз.

Крэг Шоу Гарднер — известный мастер юмористической fantasy, чьи книги стоят в од-

ном ряду с произведениями Спрэга де Кампа, Роберта Асприна и Терри Пратчетта.

Тяжела стезя волшебника, особенно если он не сидит себе тихо в башне из слоновой кости, а путешествует. И кто только не встречается магу по дороге! Драконы и демоны, великаны и привидения, тролли и заколдованные цыплята. А ведь волшебник Эбензум вместе с учеником и друзьями не погулять вышли — им необходимо разрушить планы гнусных демонов Голоадии, которые вознамерились подчинить себе весь мир, и избавиться от магического насморка...

Новое издание книги — в мягкой обложке.

Джеф Грабб. Война братьев.

Роман — пер. с англ. Братьев Переводчиковых — М.: ИЦ "Максима", 2004 — серия "Magic. The Gathering" — 560 стр. — 5000 экз.

Впервые в России! Серия романов, основанная на самой популярной в мире коллекционной карточной игра "Magic: The Gathering". История о гениальных братьях-изобретателях, чье мальчишеское соперничество в конечном итоге вылилось в глобальный конфликт, превративший в безжизненную пустыню целый континент. Попытка разгадать тайны древней цивилизации транов привела Урзу и Мишру на край гибели. Разбуженные артефакты вызвали к жизни силы нечеловеческие, которые сровняли с землей города на всем Терисиаре и уничтожили целые народы — эльфов, гномов, фалладжи. Но даже эти силы не способны уничтожить человеческую жажду Знания и Власти.

Саймон Грин. Злые чары Синей Луны.

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Героическая fantasy" — 5000 экз.

О тех временах сложено много сказок и легенд. Но в рассказанной истории от начала до конца — чистая правда... Хэйвен — город, где хозяйничают колдуны, демоны и воры, где на улицах лучше не задерживаться с появлением темноты... Лесное королевство, еще не оправившееся от Войны демонов, в котором Зло опять набирает силу... Два героя — супруги, партнеры, непревзойденные бойцы, которые очистят Хэйвен от нечисти и не позволят злым чарам поработить Лесное королевство.

Дорога короля.

Сборник — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Меч и Магия" — 8000 экз.

Конечно же, жанр фэнтези возник задолго до Толкина. Но именно он, Профессор, создатель удивительного мира Средиземья, стал тем краеугольным камнем, той отправной точкой, с которой началось триумфальное шествие эльфов, хоббитов, гномов, орков, гоблинов и множества других жителей мира, существующего параллельно с нашим, по бескрайним землям фантазии. Памяти Профессора и посвящен этот уникальный сборник, собравший под одной обложкой имена, составившие золотой фонд современной фантастики.

Фриц Лейбер. Мечи против смерти.

Роман — пер. с англ. И. Русецкого — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Мини-коллекция" — 320 стр. — 5000 экз.

Настоящее издание продолжает знаменитую эпопею американского фантаста Фрица Лейбера о Фафхрде и Сером Мышелове. Странствия несравненного мастера меча и его плутоватого спутника по удивительному миру Невона продолжаются. На этот раз героям предстоит встретиться с могущественными чародеями, отыскать сокровище, посетить логово старого врага и самое необычное торговое заведение во многих вселенных.

Новое издание книги — в мягкой обложке.

Терри Пратчетт. Ноги из глины.

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Плоский мир" — 12000 экз.

Големы убивают людей! Как выскочат из тумана, как набросятся! Точно-точно вам говорю! Наверняка во всем виноват этот выпрыжка, командор Сэмюель Ваймс. Набрал в Городскую Стражу всяких видовых меньшинств... Да этим гномам вообще нельзя в руки топор давать! Того и гляди, весь Анк-Морпорк будет отрубленными ногами завален...

И кстати, патриций. Скорее всего, его тот же сэр Сэмюель и травануал. Едва-едва выжил, бедняга. Но уже не тот, не тот... Надо бы нового правителя искать. А Ваймса казнить! Первым же указом! Кстати, есть слух, будто бы в Городской Страже служит настоящий наследник престола. Да нет, не этот дурак Моркоу! Настоящий наследник — капрал Шнобби Шноббс, граф Анкский! Ну и что, что форменный крысюк? А где вы нормальных королей видели?

Джейн Рейб. Предвестие Вихря.

Роман — пер. с англ. А. Лепенышевой — М.: ИЦ "Максима", 2004 — серия "Сага о Копье" — 384 стр. — 7000 экз.

Великие Драконы, поделившие власть над миром, готовят возвращение ушедшей Богини Такхизис. Красная драконица Малистрикс жаждет перевоплощения, чтобы стать новой Темной Королевой, единовластной повелительницей Кринна.

Горстка героев под предводительством Палина Маджере с риском для жизни собирает магические артефакты, стремясь не допустить превращения родного мира в царство Тьмы.

Роберт Сальваторе. Воин.

Роман — пер. с англ. А. Костровой, Е. Гуляевой, В. Иванова — М.: ИЦ "Максима", 2004 — серия "Забытые Королевства" — 352 стр. — 7000 экз.

Покинув подземный мир, темный эльф Дзирт До'Уорден начинает свое странствие по Забытым Королевствам. Жизнь на поверхности таит для рожденного в пещерах Мензоберранзана драу множество неожиданностей, а недобрая слава его народа заведомо обеспечивает принца большим количеством врагов. Множество невзгод и испытаний придется пережить Дзирту, прежде чем он обретет новых друзей в новом для него мире.

Новое издание книги — в мягкой обложке.

Роберт Сальваторе. Магический кристалл.

Роман — пер. с англ. С. Топорова — М.: ИЦ "Максима", 2004 — серия "Забытые королевства" — 480 стр. — 5000 экз.

Малоспособный, но без меры самолюбивый ученик чародея Акар Кесселл волею случая становится обладателем Креншинибона, магического кристалла, воплощающего в себе абсолютное зло... Собрав огромную армию из орков и гоблинов и заключив союз с могущественным демоном Эррту, Кесселл вторгается в Долину Ледяных Ветров. Защитники ее, в рядах которых темный эльф Дзирт До'Урден, хафлинг Реджик, дворф Бренор и варвар Вульфгар, оказались в безвыходном положении.

Новое издание книги — в мягкой обложке.

Дженифер Фаллон. Харшини.

Роман — М.: АСТ, 2004 — серия "Век дракона".

Заключительная часть трилогии "Дитя демона", начатой книгами "Медалон" и "Башня измены".

...Сбылось древнее пророчество, которому лучше бы и вовсе не сбываться. Рождено на свет дитя-демон — последний из легендарного народа магов. Тот — или та? — кому предстоит навеки изменить судьбу мира и стать оплотом и защитой королевства Медалон. Королевства, отныне переживающего одновременно и нашествие кариэнцев, и восстание язычников-еретиков.

Судьбу уже не остановить, ей просто надлежит свершиться. И теперь время свершения настало. Настала пора, когда дитя-демон Ришиэль должна наконец сделать выбор: примет она сторону Изначальных Богов — или их противника, бога-демона. От этого выбора зависит не только будущее королевства Медалон, но и грядущее людей-магов...

Раймонд Фэйст.
Возвышение принца торговцев.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Меч и Магия" — 8000 экз.

Победа в битве против полчищ мрака подарила жителям Королевства Островов долгожданный мир. Но темная королева не желает смириться с поражением. В спешном порядке враги Мидкемии и Крондора собирают еще более мощную армию и строят новые корабли, и все меньше времени остается у защитников Королевства и их верных союзников — магов — на подготовку к новой войне. А между тем появляется еще один претендент на обладание Камнем Жизни — зловещее создание, демон, неизвестно как проникший из другого мира и преследующий свои, пока никому не известные цели...

Трэйси Хикмэн, Маргарет Уэйс.
Волшебный кинжал.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Меч и Магия" — 7000 экз.

Обладание Кинжалом Врикиля обеспечивает Владыке Пустоты принцу Дагнарусу бессмертие, ибо это магическое оружие отдает своему владельцу частичку жизни каждой его новой жертвы.

Дагнарус сейчас как никогда близок к достижению заветной цели — безграничной власти над всем континентом. Осталось выполнить только одно условие: собрать вместе четыре части Камня Владычества. Но именно эта задача оказывается самой трудной.

Даже после того, как правителю Виннингэля удается заманить всех хранителей Камня в развалины древней столицы, дабы навеки завладеть священной реликвией, соединить ее фрагменты не удается. Более того, разгневанные злодеяниями Дагнаруса боги решают покарать его и освободить империю от угрозы вечного владычества зла...

Марк Энтони. Врата зимы.
Роман — М.: АСТ, 2004.

Продолжение объемистого сериала про мир за гранью. Сумрачный, сумеречный параллельный мир, где стоят высокие замки и царят высокие боги, где грядущее повинуется закону тайных рун и могущественных заклинаний. Мир, который века и века стоял рядом с миром нашим: неведомый, недоступный, чуждый. Но однажды граница между Землей и миром за гранью перестала существовать. И тогда...

И тогда безжалостный темный бог нашел путь в мир за гранью... И тогда полчища порождений Мрака обрушились на земли Зеи. И тогда снова — возможно, в последний раз! — настала необходимость действовать Тревику Уайлдеру — человеку, способному бродить между мирами, человеку, обладающему великим даром — властью и разбить, и создать Первую Руну...

Фантастика

Русская фантастика

Алексей Бессонов. Черный хрусталь.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Экспансия" — 8000 экз.

Человечество, некогда освоившее тысячи миров, а затем отброшенное в каменный век, снова поднимает голову. Будущее планеты зависит теперь от юноши по имени Маттер, на плечи которого неожиданно обрушилась величайшая ответственность. Он стал Посредником, одним из трех людей, связанных с иными обитателями Космоса. Реки крови и множество нелегких дорог приходится преодолеть ему в поисках хрустального Черепа, изготовленного в незапамятные времена Владыками Неба. В чужих руках этот загадочный артефакт может погубить Вселенную...

Андрей Валентинов. Небеса ликуют.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Триумвират" — 5000 экз.

Допустимо ли будущему Святому играть на гитаре? Можно ли с помощью пауков и клещей вершить судьбы народов? Что успел предсказать бывший подмастерье-башмачник, оказавшийся новым Нострадамусом? Эти вопросы — не самые сложные из тех, ответы на которые приходится искать главному герою этой книги, священнику-иезуиту, маленькому "винтику" всесильного Общества Иисуса Сладчайшего. XVII век, век могущества отцов-иезуитов, пытавшийся покорить не только Настоящее, но и Грядущее. Герою нового фантастического романа Андрея Валентинова приходится делать трудный выбор.

Небеса ликуют — не беса ли куют?

Евгений Гуляковский.
Обратная сторона времени.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Экспансия" — 15000 экз.

Сергей Трофимов всегда подозревал, что беды и невзгоды, неожиданно обрушившиеся на него лично и на всю Россию в целом, невозможно объяснить исключительно земными причинами. Вчерашний ученый, а ныне простой дворник сумел убедиться в этом, когда обитатели параллельного мира — Дейлы — воспользовавшись прорывом во Времени, навязали ему роль спасителя человечества. Ведь истинные цели "благодетелей" были весьма далеки от заявленных...

Олег Дивов. Выбраковка.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Олег Дивов" — 5000 экз.

...В этой стране больше нет преступности и нищеты. Ее столица — самый безопасный город мира. Здесь не бросают окурки мимо урны, моют тротуары с мылом, а пьяных развозит по домам Служба Доставки. Московский воздух безупречно чист, у каждого есть работа, доллар стоит шестьдесят копеек. За каких-то пять-семь лет Славянский Союз построил "экономическое чудо", добившись настоящего процветания. Спросите любого здесь, счастлив ли он, и вам ответят "Да!". Ответят честно. А всего-то и нужно было для счастья — разобраться, кто именно мешает нам жить по-людски. Кто истинный враг народа...

Татьяна и Александр Дихновы. Хотелось как лучше.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Фэнтези Н. Перумова" — 10000 экз.

Перспектива отпраздновать наступление нового, 2494 года на космическом корабле не смущает неунывающую Нэтту. Еще бы! Она получила весьма важное и ответственное задание... Но именно это задание и втягивает Нэтту в эпицентр самого настоящего заговора, который составляют мафиозные кланы, космические пираты и правоверные мусульмане. Теперь перед отважной Антуанеттой д'Эсте стоит очень непростая задача; раздобыв максимум сведений, благополучно выбраться из потревоженного осиного гнезда.

Виталий Забирко. Рай под колпаком.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Абсолютное оружие" — 8000 экз.

На этот раз сыр, подложенный кем-то неведомым в мышеловку для человечества, был особенно привлекательным и казался совершенно бесплатным. Живи себе сотни лет, пользуйся всеми благами цивилизации. Никакого тебе насилия, никакого криминала... Артема Новикова на первых порах смутила только изоляция его родного города от внешнего мира и отсутствие свободы выбора. Но визит на кладбище, где вместо могилы его родителей высился монумент какому-то Марку Мамонту, заставил задуматься о происходящем. Чем были непроницаемые купола, один за другим накрывающие города Земли? Попыткой пришельцев спасти ее обитателей от атомной бойни или чем-то похуже? И кто же этот загадочный союзник, помогающий Артему в столкновениях с незваными гостями?

Борис Иванов. Джокер и Палач.
Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Фантастический боевик" — 12000 экз.

Цивилизация осиротевших роботов ищет себе подходящих Хозяев. Одной из кандидатур на такую роль становится стремительно возникшее и бурно развивающееся общество Закрытого Мира — планеты, населен-

ной беженцами от “земного образа жизни”. Для того чтобы оценить эту кандидатуру, в Закрытый Мир приходит меняющий свой облик робот-разведчик. Но за ним уже ведет охоту посланец конкурентов человечества в Закрытом Мире. Такой же универсальный и такой же способный к мимикрии робот. Люди, однако, не остаются безразличны к планам иных цивилизаций относительно своей дальнейшей судьбы. Свое слово в этой сложной борьбе предстоит сказать игрокам в магические кости, содержателям инкубатора огнедышащих драконов, а также небезызвестному взломщику, а теперь Рыцарю Дорог Дмитрию Шаленому, федеральному следователю Каю Санди и другим.

Евгений Лукин. Портрет Кудесника в юности.

Сборник — М.: АСТ, 2004 — серия “Звездный лабиринт”.

Для всех истинных любителей отечественной иронической фантастики Евгений Лукин — примерно то же, что Марк Твен или Михаил Зощенко — для любителей иронической прозы вообще. Потому что это — имя автора, таланту которого, безупречно яркому и оригинальному, подвластны практически любые повороты (и навороты) в непростом сочетании фантастики и юмора: от искрометно-озорных притч до едких, почти циничных рассказов, от великолепной сказовой прозы, обыгрывающей издавна любимый российским народом канон “кухонной байки”, до безжалостного социального сарказма.

Перед вами новый сборник Евгения Лукина. Сборник произведений равно блестящих и очень по-разному смешных.

Алексей Лютый. Рабин Гут.

Роман — М.: ”Эксмо”, 2004 — серия “Рабин Гут — принц ментов” — 5000 экз.

Менты — они и в Камелоте менты. И не важно, что перенеслись в VI век совершенно случайно, после празднования Дня милиции и попытки задержания на территории вверенного им участка неких Мерлина, Артура и Ланселота, оказавших, между прочим, вооруженное сопротивление. Теперь перед лихой троицей в составе кинолога Сени Рабиновича, криминалиста Андрюши Попова и ОМОНовца Вани Жомова стоит задача: вернуться домой, спасти мир и не опоздать на службу. И она будет решена. С помощью сознательных представителей местного населения, одного огнедышащего дракона, философского камня и совершенно без водки. Ну, почти...

Алексей Лютый. Рабин Гут. Эльдорадо — не награда.

Роман — М.: ”Эксмо”, 2004 — серия “Рабин Гут — принц ментов” — 15000 экз.

У всех людей — отпуск как отпуск, а эти даже законные выходные отгулять нормально не могут. Обязательно или разборку устроят, или по джунглям затеют километраж наматывать, или демократию в отдельно взятой стране возьмутся устанавливать, да так, что аборигены лет на тысячу посещение бравой ментовской троицы запомнят. Теперь это счастье привалило ацтекам, никак не способным разобраться в иерархии своих многочисленных богов — Кецалькоатлей, Уицилопочтли и прочих Чимальпопоке. И они непременно убедились бы в силе оружия Вани Жомова, гибкости ума Сени Рабиновича и красноречии Андрюши Попова по полной программе, если бы не...

Олег Маркелов. Токсимерский оскал.

Роман — М.: “Армада”: “Издательство Альфа-книга”, 2004 — серия “Фантастический боевик” — 12500 экз.

В одном из окраинных уголков Империи наблюдаются аномальные явления в космосе, схожие с теми, которые происходили, когда Империя впервые соприкоснулась с враждебным миром Граниса. С целью прояснить ситуацию на появившуюся из иного измерения планету с признаками разумной жизни направляется группа имперских ученых под прикрытием спецназа 1-го Земного флота.

Виталий Романов. Чужие в доме.

Роман — М.: “Армада”: “Издательство Альфа-книга”, 2004 — серия “Фантастический боевик” — 405 стр. — 12000 экз.

Человечество осваивает Вселенную, колонисты заселяют все новые планеты, пригодные для жизни. Остались в прошлом хаос и ужас Великой Анархии. Общественный порядок и благополучие граждан Межгалактического Союза обеспечивает Звездный Надзор.

Но последние удачные антитеррористические операции Звездного Надзора на планетах Лаура и Тенета вызвали недовольство в правительстве МегаСоюза, чиновники которого давно срослись с криминалитетом. В борьбе со Звездным Надзором преступный мир решил использовать новое оружие: высокопоставленных бюрократов.

И вновь в центре бурных событий оказались капитан ЗвеНа Рам Митревски и его друзья...

Дмитрий Сафонов. Радио Судьбы.

Роман — М.: “Армада”: “Издательство Альфа-книга”, 2004 — серия “Фантастический боевик” — 12000 экз.

Тонкая, исчезающая, неуловимая грань между Светом и Тьмой, Добром и Злом, Жизнью и Смертью... Где она проходит? Возможно, где-то совсем близко — в подмосковном лесу. А может, еще ближе? Один лишний шаг — и ты уже на Территории Зла. В запретной зоне, откуда нет выхода...

Будь осторожен. Это может случиться сегодня. Это может случиться с тобой.

Алексей Фомичев. Правила чужой игры.

Роман — М.: АСТ, 2004.

Новинка от автора супербоевиков “Пусть Бог не вмешивается!” и “Всеми правдами и неправдами”.

Чужак. Он скитается из мира в мир — и всегда мечтает вернуться домой, в нашу реальность. В одном и миров он стал великим мастером меча... В другом — отстаивал свое право на жизнь кулаками... Теперь он — в новом мире, и здесь за умение убивать и выживать платят дорого. Здесь можно сделать блестящую карьеру и остаться навсегда.

Но — можно ли отсюда вернуться домой?..

Николай Чадович, Юрий Брайдер. Гражданин Преисподней. Дисбат.

Романы — М.: ”Эксмо”, 2004 — серия “Шедевры отечественной фантастики” — 6000 экз.

Герои романов, вошедших в этот том, казалось бы, непохожи друг на друга. Кузьма по прозвищу Индикоплав — житель мрачного подземелья, куда никогда не проникал солнечный луч, настоящий “гражданин преисподней”. Федор Синяков, бывший спортсмен, а ныне тихий алкоголик — наш земляк и современник. Но им обоим приходится вступить в схватку с нечистью. Каждому — по-разному, но результат будет схожим. Ведь закалка-то одна — наша!

Николай Чадович, Юрий Брайдер. Хозяева Острога.

Роман — М.: ”Эксмо”, 2004 — серия “Абсолютное оружие” — 11000 экз.

Наверное, это был подарок судьбы — в груде мусора найти одного из Хозяев Острога. Награда за каторгу, раны, дрянную жратву, мытарства на Бойле, где Артем, принявший здесь более привычное для местных имя Темняк, спасал их никчемные жизни и рушил дурацкие законы. Не случись этой удачи — ничего бы не вышло, или вышло, но как-то не так, не так скоро и не так красиво.

А так — всем доставил удовольствие... И первому — себе, в очередной раз найдя

выход из безвыходного положения, вырвавшись из Острога на свободу Тропы, дороги от мира к миру, от приключения к приключению, от жизни к жизни...

Вячеслав Шалыгин. Кровь титанов.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Экспансия" — 6000 экз.

Существование расы титанов — мудрых сверхлюдей и великих Воинов, созданных в земных лабораториях в результате генетических экспериментов — под угрозой. Их погибшие в битвах прошлого товарищи, загадочным образом вернувшиеся из небытия вместе со своими космическими кораблями, атакуют и побеждают бывших соратников. Пилоту-титану Алексею Туркину предстоит вступить в решающую схватку с неуязвимыми невидимками и раскрыть зловещие тайны могущественных рас.

Вячеслав Шалыгин. Чужое наследие.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Абсолютное оружие" — 10000 экз.

Миллионы созданных в Начале Времен "золотых" людей, пробужденных после энергетического сна, стали ударным отрядом Первополя, стремящегося поставить крест на человечестве, в космической битве. Не зная страха, эти полуроботы шли сквозь пламя сражения по трупам павших собратьев. В чудовищной схватке миров спасти обитаемые планеты мог только Великий Князь — обладатель магического перстня — матрицы Изначального поля...

Сергей Шведов. Оракул.
Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — 10000 экз.

Казалось бы, что может быть прозаичнее поисков самогонного аппарата, украденного местным алкашом? Однако не все так просто в этом мире, а возможно, и в мире том. Частному детективу Ярославу Кузнецову пришлось драться на дуэли, воевать с разбойниками, отстреливаться от сотрудников НКВД и даже, представьте, отстаивать свое право на царский титул в споре с сомнительными элементами баснословного вида. А виной всему он — Оракул. Странное порождение неведомых сил, заимевшее претензию стать богом.

Дмитрий Янковский.
Побочный эффект.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Русская фантастика" — 5000 экз.

Невольно приняв участие в секретном научном эксперименте, Олег Шерстюк становится заложником смертельно опасных авантюр отечественных спецслужб. Однако приобретенные Олегом в результате эксперимента сверхъестественные способности позволяют ему на равных бороться с государственными структурами, пытающимися превратить его в подопытного кролика. Гонг, первый раунд начался...

Зарубежная фантастика

Айзек Азимов. Звезды как пыль.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Мастера фантастики" — 5000 экз.

Через тысячи лет Земля превратится в затерянный среди звезд маленький мирок на окраине Галактической Империи, объединяющей сотни миллионов обитаемых планет. Их жители будут воспринимать ее как ничтожный, зачумленный радиацией камешек в небе, и лишь гордые земляне сохранят веру в то, что их планета является колыбелью человечества и должна по праву быть центром империи. Но еще никто не знает, какую цену придется заплатить за возрождение былого величия...

Флавия Бюжор.
Тайна волшебных камней.
Повесть — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Детский бестселлер" — 5000 экз.

Эта книга стала мировой сенсацией. Не только потому, что это прекрасная, добрая и трогательная сказка в лучших традициях жанра. Не только потому, что ею зачитываются многие и многие. Не только потому, что в Голливуде уже снимается фильм по мотивам "Тайны волшебных камней". Нет, самое поразительное — когда Флавия Бюжор написала эту повесть, она сама была не старше своих героев: ей было всего четырнадцать лет. И потому, наверное, не стоит удивляться, что творение юной парижанки пришлось по душе множеству ее ровесников во всем мире.

Дэвид Вебер.
Маленькая победоносная война.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Фантастика: Честь и Слава" — 5000 экз.

Народная Республика Хевен терпит глубокий кризис. Спасти ее, чтобы пополнить казну и погасить народное недовольство, может только маленькая победоносная война с какой-нибудь из слабых планет — так решает политическая верхушка. Помешать хевенитам способен лишь Королевский флот Мантикоры.

Урсула Ле Гуин. Глаз цапли.
Романы — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Мастера фантастики" — 5000 экз.

В эту книгу вошли два романа знаменитой американской писательницы.

"Глаз цапли" повествует о разгоревшемся на планете Виктория конфликте между иерархическим, построенным на насилии и подчинении миром Столицы и обществом Шанти, потомков земных ссыльных-пацифистов, не приемлющих культа силы не только в отношениях между людьми, но и к враждебной на первый взгляд природе планеты. Конфликт приобретает масштаб, несоизмеримый с его реальным содержанием, и превращается в борьбу между двумя противоположными стилями жизни.

Роман "Резец небесный" — сюрреалистическая фантазия. Сны его главного героя, Джорджа Орра, меняют реальность — непредсказуемо и странно. И этим даром стремятся завладеть разные люди, далеко не всегда преследующие благие цели.

Терри Пратчетт. Джонни и мертвецы.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Детский бестселлер" — 10000 экз.

Не стоит называть призраков призраками. Это невежливо. В конце концов, они ведь просто граждане, перешедшие в новое качественное состояние. С лишением права на дыхание. Кстати, пребывать в этом состоянии чудовищно скучно. Не проходит полвека, как даже родственники перестают навещать. К тому же, перешедших в новое качественное состояние граждан никто в упор не замечает — у живых есть более важные дела. У всех, кроме некоего Джона Максвелла двенадцати лет, обладателя крайне вредной привычки видеть то, чего не видят другие.

Если Терри Пратчетт берется писать для детей, у него получается не менее остроумно и увлекательно, чем многочисленные произведения о Плоском Мире, хорошо известные российскому читателю.

Джон Ринго. Гимн перед битвой.
Предвестник шторма.
Роман — М.: АСТ, 2004 — серия "Мировая фантастика".

Кто поможет Земле, избранной следующей целью жестокой расы захватчиков-"чужих"?

Свою поддержку человечеству предлагают дружественные расы Галактической Федерации — но, как выясняется, даже самая "дружественная" помощь бывает небескорыстной.

Теперь земляне дорогой ценой усвоили жестокий урок: "Господи, защити нас от наших друзей, а уж от врагов мы защитимся сами!".

Теперь на кон поставлено само существование человечества в космосе...

Клиффорд Саймак.
Незнакомцы во вселенной.
Сборник — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Мастера фантастики" — 5000 экз.

Вселенная живет по собственным законам и настойчиво диктует их всем своим обитателям вне зависимости от того, в каком уголке космического пространства, на какой планете и в каких условиях им доводиться жить. Вынуждены подчиняться этим законам и мы, земляне. Однако человеку издавна присуще стремление постичь непознаваемое, вырваться за установленные

рамки. И эта жажда нового, бунтарский дух зачастую приводят его к самым неожиданным открытиям...

И все же... До каких пределов может простираться право исследователя на вмешательство в незыблемые правила существования мира?

Клиффорд Саймак. Почти как люди.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Отцы-основатели" — 5000 экз.

Мир иной подстерегает человека внезапно. Достаточно войти не в ту дверь или обогнуть не с той стороны холм, как ты оказываешься в чужой вселенной, где законы совсем не те, к которым ты привык на Земле. И существа, эти миры населяющие, вовсе не обязательно должны считать тебя братом по разуму.

Джулия Чернеда. Глаз Паутины.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Зарубежная фантастика" — 5000 экз.

Их пятеро — жителей Паутины. Они — единственные из оставшихся в живых представителей древней расы, целью существования которой является обнаружение и сохранение разумной жизни. Они связаны общей памятью, куда вносятся достижения разума всех мыслимых и немыслимых форм живого, существующих во Вселенной. Они способны принимать любую форму. Единственное, на что они не имеют права — это показывать свою истинную природу непосвященным. Но однажды самая младшая из них, Эсен-алит-Куар, попадает в западню и вынуждена нарушить запрет...

Мистика

Русская мистика

Александр Бачило. Академонгородок.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Русская фантастика" — 10000 экз.

Чтобы встретить черта, нужно в него поверить. Пока люди верили в нечистую силу, той тоже жилось вольготно. Но наступила эпоха научного мышления, и потусторонним силам пришлось вступить в жестокую борьбу за существование. Борьба разворачивается в научном городке, только что выстроенном посреди глухой тайги на том самом месте, где в древние времена стоял другой город — мрачная цитадель с башней пыток и лабиринтом подземелий, населенная демонами. Страшные чудеса ждут новых жителей Академонгородка — научных сотрудников, строителей, студентов, бомжей, преступников: происшествия, которые заставят испуганных людей поверить в могущество дьявольской армии Стылого Морока. Но вместе с этой верой приходит и другая — неистребимая людская надежда на спасение и помощь со стороны сил добра...

Марина и Сергей Дяченко.
Эмма и Сфинкс.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Триумвират" — 5000 экз.

Актриса детского театра пытается разгадать загадку Сфинкса, который встретился ей на пути. Девочки играют в мячик, верша судьбы мира. Дух сцены вступает в странное противоборство с мятежным режиссером. Черные лошади бродят по опустевшим улицам странного города, где парикмахерская, офис, цветочный магазин скрывают неожиданную изнанку. Под тонкой пленкой повседневности таится хаос...

Возможно ли противостоять ему?

Вадим Панов. Правила крови.
Сборник — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Тайный город" — 30000 экз.

Уже много тысячелетий незримо для посторонних глаз существует на берегах Москвы-реки обитель магов и чародеев, последних потомков древних властителей Земли. Но Тайный Город не превратился в памятник самому себе, он не стареет — нет, он живет и развивается, в нем постоянно появляются новые улицы, и жизнь его обитателей наполняется новыми красками. "Правила крови" — блестящее доказательство этого. На этот раз наряду с повестями Вадима Панова в книгу вошли произведения и других молодых и талантливых авторов, победителей литературного конкурса с символичным названием "Тайный Город — твой город!". Их свежий взгляд проник в самые потаенные уголки Тайного Города и помог нам увидеть то, что мы раньше не замечали. Например, большое внимание было уделено жизни любимых народом Красных Шапок... И это лишь один из множества сюрпризов, которые поджидают читателя на страницах этой книги.

Зарубежная мистика

Уильям Питер Блэтти.
Изгоняющий дьявола.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Мистика" — 5000 экз.

С момента своего выхода в свет в 1971 году роман Уильяма Питера Блэтти "Изгоняющий дьявола" прочно занял место в списке мировых бестселлеров, где остается и поныне. Он выдержал множество переизданий не только в США, но и в других странах мира, и был переведен на десятки языков. Недаром автор рецензии на книгу в "New York Times Book Review" писал, что "Изгоняющий дьявола": "...так же превосходит все остальные произведения в своем жанре, как уравнение Эйнштейна — обычную колонку цифр".

Рэй Брэдбери. Темный карнавал.
Сборник — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Шедевры мистики" — 7000 экз.

Завертелась жуткая карусель, в зловещий Зеркальный лабиринт вошли первые посетители — это приехал разъездной карнавал. Маленький городок оказался во власти злых и жестоких сил, и только чистые душой способны спасти жителей городка от превращения в ужасных зомби. Таков сюжет романа Рэя Брэдбери "Надвигается беда", открывающего сборник произведений, в которых великий писатель-фантаст являет нам еще одну сторону своего дарования.

Курт Воннегут. Сирены Титана.
Сборник — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Шедевры фантастики" — 7000 экз.

Фантастические романы Курта Воннегута, начавшие издаваться на русском со второй половины 1960-х, обладали взрывоподобным свойством. "Колыбель для кошки", "Бойня номер пять", "Дай вам Бог здоровья, мистер Розуотер" широко цитировались читателями, фразы из них мгновенно становились крылатыми, а имя автора сразу же вошло в разряд культовых, наравне с именами Сэлинджера и братьев Стругацких. Сборник представлен лучшими произведениями писателя.

Крис Вудинг.
Элайзабел Крей и Темное Братство.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Детский бестселлер" — 7000 экз.

Таниэлю Фоксу всего семнадцать лет, но он с полным правом может назвать себя профессиональным охотником за нечистью. Он — один из тех, кто, еженощно рискуя жизнью, противостоит чудовищам и призракам, наводнившим самый старый район Лондона, не дает им захватить весь город. Его работа щедра на сюрпризы, по большей части — неприятные. Но когда однажды на охоте Таниэль встретил девушку примерно своих лет, он и подумать не мог, что это случайное знакомство приведет его к раскрытию страшного заговора: темное Братство задумало призвать в мир саму Тьму, по сравнению с которой ожившие кошмары, шныряющие в лондонском тумане, кажутся лишь мелкими неприятностями.

Это — одна из наиболее нашумевших книг Криса Вудинга. Достаточно сказать, что в 2001 году, сразу после выхода в свет, ей была присуждена одна из наиболее престижных премий Smarties Book Prize. Четырьмя годами ранее эту же награду получила первая из книг о Гарри Поттере.

Брайан Ламли. Сын некроскопа.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Мистика" — 5000 экз.

Гарри Киф, единственный в мире человек, на чей зов не могут не откликнуться сонмы мертвых, именно благодаря им вышел победителем из жестокой схватки с бессмертным вампиром, исход которой оставался непредсказуемым до последнего момента. Однако и для Кифа эта битва не прошла без последствий. И теперь, когда далекое прошлое вновь заявило о себе, когда силы зла стремятся вернуть былое могущество и власть, он опять вынужден сражаться и на этот раз прибегнуть к помощи сына — Гарри Кифа-младшего.

Питер Страуб. Парящий дракон.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Шедевры мистики" — 5000 экз.

Вполне спокойная и обыденная жизнь маленького городка Хэмпстед неожиданно на-

рушена целой серией трагических и загадочных происшествий.

Респектабельные обитатели фешенебельных особняков охвачены ужасом и буквально теряются в догадках, пытаясь найти причину, казалось бы, необъяснимых поступков своих соседей и знакомых. Но им и в голову не приходит, что источник всех бед лежит далеко за гранью реальности...

Челси Куин Ярбро. Искушение кровью.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Мистика" — 4000 экз.

Потомок королей, волею судеб лишенный родины и трона, бессмертный вампир Франко Ракоци, граф Сен-Жермен, вот уже много столетий вынужден скитаться по всему миру. Трагические события, происходящие в Европе начала двадцатого века — революция в России, Первая мировая война, бесчинства нацистов в Германии — вновь заставляют его переезжать из страны в страну, ибо для всех он, прежде всего, богатый и чудаковатый иностранец, а значит, человек неблагонадежный и не заслуживающий доверия...

Альтернативная история

Генри Лайон Олди. Ахейский цикл.
Романы — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Шедевры отечественной фантастики" — 6000 экз.

Миф о подвигах Геракла известен всем с малолетства. Но не все знают, что на юном Геракле пересеклись интересы Олимпийской Семьи, свергнутых в Тартар титанов, а также многих людей — в результате чего будущий герой и его брат-близнец Ификл с детства стали заложниками чужих интриг. И уж, конечно, никто не слышал о зловещих приступах безумия, которым подвержен Великий Геракл, об алтарях Одержимых Тартаром, на которых дымится кровь человеческих жертв, и о смертельно опасной тайне, которую земной отец Геракла вынужден хранить до самой смерти и даже после нее, потому что "Герой должен быть один"...

Опять же, читая название романа "Одиссей, сын Лаэрта", вроде бы заранее знаешь сюжет. Ан, и просчитались: роман вовсе не об этом. "Одиссей" — не столько о богах и их играх с людьми, сколько о поколении мальчишек семнадцати-двадцати лет, которых во имя великих замыслов бросили в огонь. Умирать.

Алексей Уланов. Пожары над страной.
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Русская фантастика" — 10000 экз.

Существуют миры, параллельные нашему, где события развиваются немного по-другому. К примеру, Германия не потерпела поражения в первой мировой войне, а в России не было Октябрьской революции — и к пятидесятым годам XX века облик мира разительно изменился. Лишь люди, которые живут в этом мире, любят, ненавидят и умирают точно так же, как мы.

Непрекращающаяся мясорубка страшной многолетней войны перемалывает тысячи человеческих судеб. Немецкий унтер-офицер Эрих Восса и русский офицер Николай Береговой — опытные бойцы, демоны битвы, закаленные в боях ветераны — сражаются по разные стороны линии фронта. Но неумолимая логика военных действий заставляет их пути пересечься...

"Ночной дозор" в цифре

13 августа (в пятницу, что примечательно) компания "СиДиКом" представила широкой публике свой очередной проект — аудиокнигу "Ночной дозор" Сергея Лукьяненко. В коробочку входят два компакт-диска, на которых в формате mp3 записаны все три части первого романа "дозорной" трилогии. Общее время звучания — 15 часов 20 минут. Текст начитывает актер театра им. Моссовета Степан Старчиков под аккомпанемент музыкального сопровождения и звуковых спецэффектов.

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

МЕЧ И МАГИЯ

ГЕРОИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ ВЧЕРА И СЕГОДНЯ

Доблестные варвары, рыцари и принцы с колюще-режущими предметами в руках прорубаются сквозь орды чудовищ, бандитов и колдунов, дабы спасти беззащитных красавиц или целое человечество разом. Все вокруг пылает, кровь течет рекой, мир рушится, а мужественный Герой делает свою привычную работу — таково "героическое фэнтези".

В 1960 г. Фриц Лейбер впервые применил термин **Sword & Sorcery** — то, что у нас чаще всего называют "героическим фэнтези". Впрочем, каноны жанра сформировались гораздо раньше. В классической **S&S**, как правило, нет тщательно проработанного внутреннего мира персонажей и запутанных нравственно-психологических сюжетных коллизий. Упор делается на красочные описания причудливых локаций и захватывающих героических приключений. Экшен, экшен, и еще раз экшен — вот что такое "меч и магия".

Предтечи

У истока **S&S** стоят рыцарские романы вроде "Амадиса Галльского" и других опусов, коими с упоением зачитывался сервантесовский Дон Кихот. Более поздние прародители — классическая приключенческая литература и бульварное чтиво (pulp fiction), популярное в Америке в начале XX века. Именно они послужили источником вдохновения для **Эдгара Райса Бэрроуза**, начавшего в 1912 г. два своих знаменитых цикла — о Тарзане и о Картере Марсианском. Эти книги стали краеугольным камнем для писателя, которого считают "отцом" **S&S** — **Роберта Ирвина Говарда**.

КОНАН-ВАРВАР И ЕГО ТВОРЕЦ

Самый знаменитый герой Говарда — Конан из Киммерии, который проходит путь от авантюриста до короля. На этом пути он сражается с колдунами, монстрами, жрецами темных культов, завоевывая любовь прекрасных женщин и славу великого бойца. Кроме Бэрроуза, в произведениях Говарда чувствуется влияние Г. Р. Хаггарда, Р. Киплинга и Ф. Ницше.

Образ Конана сильно отличается от типичного положительного героя приключенческой литературы. Конан вовсе не рыцарь в сверкающих доспехах, свершающий добрые деяния во имя чести и справедливости. Это дикарь, вырванный из своей среды, но оставшийся верным варварским привычкам. В принципе, он неплохой мужик, который при этом вовсе не стремится активно творить добро. Он просто живет так, как ему нравится: ввязывается в авантюры, ухлестывает за красотками, охотится за сокровищами.

Мир узрел нового героя в декабре 1932, когда в журнале "Weird Tales" был напечатан рассказ "Феникс на мече". За "Фениксом" последовали небольшой роман и 20 повестей о Конане, опубликованные в различных периодических изданиях. Из сотен разноплановых произведений Говарда к героическому фэнтези также относятся циклы рассказов об авантюристе-пуританине Соломоне Кэйне, лихом кельтском викинге Кормаке Мак Арте, вожде пиктов Бране Мак Морне и короле Валузии атланте Кулле. Однако эти персонажи вовсе не являются клонами Конана, хотя "героические" повести Говарда имеют много общих черт, прежде всего в построении сюжета и стилистике.

Отец S&S и его герои.

Стараниями Говарда возникло каноническое **S&S**: псевдосредневековый фон, красочные описания почти непрерывных битв супервоина с бесчисленными ордами врагов, причудливая магия.

Не Говардом единым

Говард не был "одиноким волком". Многие его современники писали аналогичные произведения, — просто большинство из них не обладали говардовским талантом. Впрочем, и откровенные подражатели, и более талантливые авторы немало сделали для формирования и закрепления жанра **S&S**.

ВАРВАРСКИМ ПУТЕМ

После своего самоубийства в 1936 г. Говард был практически забыт (впрочем, серьезная литобщественность и раньше не баловала его вниманием). Однако оставались поклонники, одним из которых был писатель и критик **Лайон Спрэг де Камп**. Он искренне увлекался героическим фэнтези и особенно творчеством Говарда. Когда в его руки попала часть говардовского архива, де Камп обнаружил там много черновиков, набросков и недописанных произведений, в том числе и о Конане. На их основе он сочинил несколько стилизаций под Говарда, которые и опубликовал в 1960-х.

К тому времени отношение общественности к фэнтези существенным образом переменилось. В США еще в пятидесятых были переизданы уже в книжном виде говардовские вещи о Конане, что помогло несколько реанимировать его популярность. В 1956 г. даже возникла "Хайбо-

"Дети" "Хайборийской Лиги".

рийская Лига” — группа писателей, поставивших целью популяризовать героическое фэнтези (Де Камп, Картер, Лейбер и др.). Но главная причина интереса публики шестидесятых годов к фэнтези — безусловно, успех “Властелина колец”, на волне которого издатели бросились искать похожие книги, и Конан пришелся как нельзя кстати.

Де Кампу, пожалуй, лучше других удалось стилизовать свою “конину” под фирменную манеру Говарда. Всего же в конаниане, ставшей одной из масштабнейших межавторских серий в истории литературы, участвовали десятки писателей из разных стран. Впрочем, продолжатели Говарда писали не только о киммерийце, создавая свои миры и героев, по большей части откровенно вторичные. Например, **Лин Картер** сотворил шестироманную эпопею о Тонгоре из Лемурии, а **Джон Джейкс** выдал 5 томов про Брака-варвара.

Чтобы выделиться из общей массы, надо было выкинуть что-нибудь эдакое. **Джон Норман**, к примеру, приправил свой многотомный цикл о планете Гор пряной горстью садомазохизма и варварского сексизма, потакая низменным чувствам части читателей-мужчин. А **Роберт Адамс** перенес действие сериала “Конные кланы” в будущее, когда после атомной войны человечество впало в варварство, а к власти пришли мутанты, обладающие сверхспособностями на грани с магией.

Карл Эдвард Вагнер снискал популярность и признание, сделав своего героя-супервоина Кэйна... колдуном. А ведь со времен Конана общим местом стало правило: “Хороший колдун — мертвый колдун”. Но Вагнер нарушил канон **S&S**, основав героическое dark fantasy. Многие его идеи позднее развил Глен Кук в “Анналах Черного Отряда”.

Видный американский писатель **Фриц Лейбер** прославился циклом о двух эксцентричных авантюристах, варваре-северянине Фафхрде и воришке из городских трущоб Сером Мышелове. Лейбер впервые разделяет супергероя на две ипостаси. Сила и доблесть достались могучему, но несколько простоватому Фафхрду, а изворотливость и интеллект олицетворяет Мышелов. Еще одно коренное отличие от Говарда — откровенно ироничная манера изложения.

ГЕРОЙ ПОНЕВОЛЕ

Как правило, в центре героического фэнтези — приключения главгероя, который либо осуществляет операцию по спасению чего-либо (человека, страны, всего мира), либо просто бродит туда-сюда в поисках опасностей. Впрочем, иногда приключения сами находят героя, который отлично обошелся бы и без них.

Например, в романе **Флетчера Прэтта** “Колодец Единорога” рассказывается о юном изгнаннике Эйраре Эльварсоне, который встает на тропу авантюр. Роман Прэтта отличается от классической схемы **S&S** тем, что его герой — обычный человек. Эйрар — не супербоец вроде Конана или Фафхрда, не профессиональный головорез и мошенник наподобие Серого Мышелова или Кугеля, не могучий колдун, как Кэйн, а простой парень, волею Судьбы затянутый в необычные приключения.

Примерно по тому же сценарию развивается еще одно знаковое произведение **S&S** — “Три сердца и три льва” **Пола Андерсона**. Норвежец Хольгер Карлсон попадает в параллельный мир, где легенды о Карле Великом и его паладинах — не выдумка, а явь. Схема “современный человек в магическом мире” давно превратилась в популярный прием как фэнтези вообще, так и **S&S**. Хольгер проходит через вереницу испытаний, в ходе которых выясняется, что на самом деле он — потерявший память супергерой Ожье Датчанин.

НА СТЫКЕ ЖАНРОВ

Героикой баловались и великие...

Со временем “героическое фэнтези” сблизилось с фэнтези “высоким”, в духе Толкина. Героику писали не только члены “Хайборийской Лиги”, но и вполне сложившиеся мэтры фантастики, коим было абсолютно неинтересно шагать по уже проторенной дорожке.

Ли Брэккет написала ряд произведений, действие которых происходит в будущем на Марсе, Венере и других планетах. Вместе с бэрроузовскими декорациями писательница щедро использовала приемы Говарда — и такие ее произведения, как “Меч Рианонна” и цикл о приключениях Эрика Старка, относят к лучшим образчикам **S&S**. На счету **Клиффорда Саймака** три романа о Затерянных Землях, откуда волшебство просачивается в христианский мир. Сюжетно книги не связаны, хоть и построены по единой схеме: группа героев отправляется в приключение, приводящее их к познанию самих себя. Примерно в таком же духе чуть ранее отметился в **S&S** еще один неординарный мастер **Эйв Дэвидсон** (роман “Феникс и зеркало”).

Кто сказал, что женщине меч не к лицу?

В семидесятых годах зародилась женская героика. Если Ли Брэккет работала в русле традиционной “мужской” **S&S**, то более поздние писательницы испытали явное влияние феминистических идей. Хотя это не означает, что центральными персонажами таких книг являлись обязательно дамы. Показателен роман **Тэнит Ли** “Восставшая из пепла”, положивший начало трилогии о Белой Ведьме. Типично мужские приключения воина-колдуньи Уастис сменяются историей ее сына Вазкора.

Впрочем, имеется немало книг, где женщина “круче” самого навороченного мужика: “Хроники Паксенарриона” **Элизабет Мун**, “Книга Великой Альты” **Джейн Йолен**, ряд романов **Мэрион Зиммер Брэдли** и **Мерседес Лэки**. Опусы о суровых дамочках иногда творят и мужчины — например, трилогия “Стужа” **Робина Уэйна Бэйли**, героиня которого является женским клоном вагнеровского Кэйна.

ТРАНСФОРМАЦИЯ ГЕРОЯ

Отдельно стоит отметить **Майкла Муркока**. Многие книги этого незаурядного мастера написаны в жанре **S&S**, правда, весьма специфического свойства. Муркок писал героику ради денег, но при этом навязывал героям и, соответственно, читателям, собственные правила игры. На первый взгляд, **S&S** Муркока — типичная “конина”, но чего стоят одни его герои! В отличие от лишенных сомнений крутых парней Говарда и других основоположников, персонажи Муркока томимы темными страстями, одержимы комплексами, фобиями и прочими явно несуперменскими качествами.

Наиболее прославленный персонаж

Альбинос Элрик или варвар Конан — кто круче?

Муркока — бесспорно, альбинос Элрик, последний правитель государства Мелнибонэ. Цикл об Элрике задумывался как пародия на Конана. Судите сами: Конан — варвар-амбал с гривой черных волос, презирающий магию и не страдающий развитой психикой; Элрик — наследственный император-интеллектуал, болезненный альбинос, черпающий силу лишь от своего волшебного Черного Меча, буквально пропитанный магией и раздираемый сомнениями. Конан начинает с низов и становится королем, Элрик же проходит путь от императора до бездомного бродяги-авантюриста. Впрочем, со временем цикл превратился в любопытную "антигероическую фэнтези". Рождается новый Хаос, Элрик становится предателем тех идеалов, за которые будто бы сражался, и находит смерть от собственного оружия... Почти греческая трагедия!

Герои нашего времени

Со временем основной поток **S&S** все дальше уходит от канонов, заложенных прародителями. Истории о героях, тупо размахивающих заостренными железяками, быстро приелись публике. Авторы, пишущие **S&S**, не отказываясь от привычных клише, все больше вводят в свои произведения элементы психологизма и реалистичности. Наиболее красноречивым примером стало творчество "короля" современной героики британца **Дэвида Геммела**.

НАСЛЕДНИК ГОВАРДА

Главное достоинство романов Геммела — внимание к незначительным деталям, причем не столько к бытовым подробностям, сколько к характерам персонажей, даже второстепенных. Образцом может считаться трилогия "Друсс-Легенда", входящая в объемный Дренайский сериал.

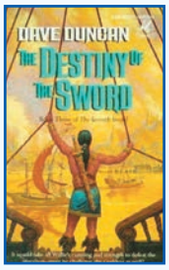
У супервоина Друсса есть немало общего с Конаном. Однако если Говард считал внутреннее развитие своего героя само собой разумеющимся и не акцентировал на нем внимание, то Геммел довольно тщательно демонстрирует подвижки в характере своего героя. Сначала Друсс — горячий юнец, видящий мир исключительно в черно-белых тонах. Постепенно он начинает понимать, что жизнь — явление полосатое, и автор подтверждает это рядом наглядных примеров. Главное, на мой взгляд, достижение Геммела — умение придать живые, человеческие черточки второстепенным персонажам (даже тем, кто не влияет на развитие основного сюжета). Практически за любым воришкой, наемником, купцом или князем стоят свой характер и история.

Герои нового "короля" S&S.

ГЕРОИЧЕСКИЙ КАЛЕЙДОСКОП

Оригинальный по задумке, но не по воплощению цикл **S&S** выдал **Стэн Николс**. Главные положительные герои его трилогии "Орки. Первая кровь" — отряд наемников-орков, стандартных бяк большинства фэнтезийных миров. Случайно овладев могучим артефактом, дружина капитана Страйка пытается спасти свою жизнь, а заодно и мир.

Цикл "Грозовые земли" **Джона Мэддокса Робертса** — этнографическое героическое фэнтези, где подробно показаны обычаи разных племен, населяющих волшебный мир. Робертс в свое время отметился несколькими романами о Конане, может, поэтому история приключений юного Гаэля явно напоминает Говарда. С другой стороны, есть сходство с романами Ланье (действие также происходит на впавшей в варварство после атомной войны Земле).



По-прежнему популярен прием "наши в мире магии". Герой трилогии **Томаса Мартина**, студент Стив Уилкинсон, попав в магический мир, вынужден не просто сражаться с черным воинством Ужасающих Владык. После того как один из главных гадов закупает устаревшее земное оружие — автоматы, списанные советские БТРы и танк — Стиву приходится вооружиться не мечом, а более эффективной базукой... "Седьмой меч" **Дэйва Дункана** повествует о химике Уолли Смите, который после смерти возрождается в мире магии в облике супервоина лорда Шонсу. Герою предстоит решить массу задач, прежде всего психологического и морального свойства, хотя помахать мечом Смиту-Шонсу тоже придется изрядно.

Довольно часто **S&S** скрещивают с иными направлениями жанровой литературы. Например, **Саймон Грин** в цикле "Хок и Фишер" рассказывает о капитанах Стражи, которые, сражаясь с колдунами, оборотнями, террористами и наркоторговцами, ведут борьбу с преступным миром славного города Хейвена. Его же "Восход голубой луны" — **S&S** с элементами юмора и детектива, а "Кровь и честь" — смесь героики, детектива и готики.

Лоуренс Уотт-Эванс в дилогии "Обломок войны" смешал героику с "космической оперой": практически неуязвимый и безжалостный киборг попадает на планету, где существует магия. Также с НФ скрестил свои произведения **Мэтью Вудринг Стовер**, чья дилогия "Герои умирают" и "Клинок Тишаллы" совмещает черты очень кровавой и натуралистичной **S&S** с антиутопией. Результат — яркая, жесткая, временами откровенно беспощадная проза, заставляющая о многом задуматься.

Не обошло героику и увлечение постмодернизмом. Правда, до жизни такой дошел лишь автор, свободный от стереотипов англоязычной **S&S**, -**Анджей Сапковский**. Его "Ведьмак" — цикл нестандартной героико-эпической фэнтези, постмодернистский гибрид западного и славянского фольклора, литературы и реальной истории. Сага о Ведьмаке постепенно превратилась в серьезное произведение, уйдя далеко за рамки героической фэнтези.

Пользуются спросом истории с чернушным оттенком, чьи герои творят сомнительное "добро" с позиций отрицательных персонажей или откровенно преступными методами. Это и героические эпики "Империя Ужаса" и "Анналы Черного Отряда" **Глена Кука**, и откровенно подражающий ему **Джеймс Баркли** с "Хрониками Ворона", и **Стивен Браст** с серией "Влад Талтош".

Ну и, конечно, стоит упомянуть юмористическую **S&S**. Здесь мы видим и откровенную пародию на штампы героики (уморительный "Ронан" **Джеймса Бибби**), и более изобретательные по задумке, хотя и неровные по воплощению "Сагу о Рыцаре-Драконе" **Гордона Диксона** и "Чародея поневоле" **Кристофера Сташеффа**.

Акелла

SABOTAGE

САБОТАЖ

BREAK THE RULES!

Далекое будущее. Конфедерация и Империя ведут долгую и безрезультатную войну. Секретный агент Империи заброшен в столицу Конфедерации с диверсионной миссией. На определенном этапе он может перейти на сторону Конфедерации и начать сражаться против агентов Империи. Но встреча с тайной организацией повстанцев приведет к новым вопросам. Может быть, лишь они исповедуют идеалы добра, а Империя и Конфедерация - нет?..

- Нелинейный сюжет с тремя вариантами концовки;
- Реалистичная анимация лиц персонажей и физическая модель;
- Более 150 видов NPC, противников и монстров;
- Семнадцать миссий, более сорока часов геймплея;
- 25 видов оружия в шести классах (обычное, тяжелое,энергетическое, бомбы, оружие ближнего и рукопашного боя).

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella",© 2004 "Avalon Style Entertainment"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com,оптовая продажа: (095)363-4614

Чтобы добиться какого-либо влияния, нужна популярность.

Майкл Суэнвик, "Инструкция к постмодернистам"

Василий Владимирский

СВЯЗУЮЩАЯ НИТЬ

РЕПОРТАЖ С "АЭЛИТЫ-2004"

Говорят, на самом деле американского писателя Майкла Суэнвика, почетного гостя "Аэлиты-2004", зовут Майкл Сванвик. Как бы там ни было, в российской традиции ему суждено остаться Суэнвиком — так же, как Клиффорду Симаку — Саймаком, а почтенному Исааку Азимову — легкомысленным Айзеком. "Я никогда не был в России, и я ожидаю узнать много нового. Не так часто американцу выпадает приятная возможность посетить страну, которая и больше по территории, и разнообразнее, чем его собственная. Я люблю большие города, и поэтому предвкушение увидеть Екатеринбург меня очень волнует", — признался Суэнвик, отвечая на вопрос Бориса Долинго, чего ждет от нашей страны. Хочется верить, что столица Урала не разочаровала писателя, впервые выбравшегося на конвент, проходящий за пределами англоязычного мира.

Кроме Суэнвика, известного в России по романам "Вакуумные цветы", "Путь Прилива" и "Дочь железного дракона", почетными гостями фестиваля стали Геннадий Прашкевич (Новосибирск) и Василий Головачев (Москва). Также "Аэлиту" посетили пермские писатели Алексей Иванов и Дмитрий Скирюк. Сам Екатеринбург традиционно был представлен классиками — Сергеем Другалем и Владиславом Крапивиным — и представителями более молодого поколения: Андреем Щуповым, Дмитрием Шубиным, Олегом Никитиным и Александром Сивинских.

Лауреат "Аэлиты-2004" Василий Головачев и лауреат "Аэлиты-1994" Геннадий Прашкевич.

Впервые организованная в 1981 году, "Аэлита" стала первым советским фантастическим конвентом, а одноименная награда — первой в нашей стране официальной премией, вручаемой за фантастику. За четверть века фестиваль испытал немало спадов и подъемов. В 1986 году "Аэлиту" запретили чиновники-перестраховщики, в 1995-1996 годах для организации конвента вульгарно не хватило денег. Однако организаторы раз за разом находили выход из затруднительной ситуации. Фестиваль фантастики, проходивший в Екатеринбурге с 28 по 31 июля 2004 года — уже двадцать второй в этой цепочке.

Майкл Суэнвик в обществе русских поклонников.

Ныне "Аэлита" — самый немноголюдный фантастический конвент в СНГ. По словам организаторов, на сей раз в Екатеринбург приехало около 60 человек — при том, что в пору расцвета фестиваль собирал до тысячи любителей фантастики. Однако Василий Головачев, Майкл Суэнвик и Геннадий Прашкевич и сегодня шли у журналистов нарасхват: почти каждая екатеринбургская газета, каждый местный телеканал посчитали своим долгом дать хотя бы по одному материалу о фестивале. Удался устроителям и финальный пикник у монумента на границе Европы и Азии: даже дожди, зарядившие на Урале в конце июля, не смогли помешать празднику.

Василий Головачев и Борис Долинго отвечают на вопросы корреспондентов.

Обладателем "Аэлиты" этого года стал Василий Головачев, автор 40 с лишним книг, привлекший к НФ внимание сотен тысяч молодых людей. Премию имени И. А. Ефремова (за вклад в развитие фантастики) получил Александр Шалганов, главный редактор журнала "Если". Премия имени В. И. Бугрова (за лучшую редакторскую, литературоведческую, библиографическую работу) досталась Юрию Зубакину из Челябинска, известному библиографу, создателю уникального сайта "Фэндом.ru" (*http://fandom.rusf.ru*). Премией "Старт" (за лучший дебют) награжден Алексей Иванов из Перми, автор прогремевших книг "Сердце пармы" и "Корабли и галактика". В орден рыцарей фантастики имени И. Г. Халымбаджи (за вклад в развитие отечественного фэндома) были приняты писатель Геннадий Прашкевич и два спонсора "Аэлиты": Сергей Аркатов и Юрий Вербицкий.

Обложка сборника "Аэлита. Новая волна".

Так или иначе, "Аэлита" живет. Ее задачи на новом этапе четче всего сформулировал в ходе одной из пресс-конференций Александр Бисеров, генеральный директор издательства "У-Фактория". По его словам, главная задача фестиваля на нынешнем этапе — продвигать своих авторов, свое представление о научной фантастике и, надо понимать, свои издательские проекты (с этой целью, в частности, "У-Фактория" выпустила двухтысячным тиражом 600-страничную антологию повестей и рассказов молодых писателей "Аэлита. Новая волна". Среди авторов этого солидного, толково оформленного тома в твердой обложке я не встретил ни одного знакомого имени). Слова современного, рационально мыслящего бизнесмена. Но для фэндома "Аэлита" — прежде всего великолепный реликт ушедшей эпохи, связующая нить, протянутая из прошлого через настоящее в будущее. В каком бы коматозном, полуобморочном состоянии ни находился фестиваль, пока "Аэлита" существует, связь времен не прервется.

Алексей Иванов с долгожданным "Стартом".

ИЗДАТЕЛЬСТВО «ЭКСМО» ПРЕДСТАВЛЯЕТ

НИК ПЕРУМОВ

ДОЛГОЖДАННАЯ КНИГА

«ЧЕРЕП в НЕБЕСАХ»

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ

КОСМИЧЕСКОЙ ОПЕРЫ

«ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО»

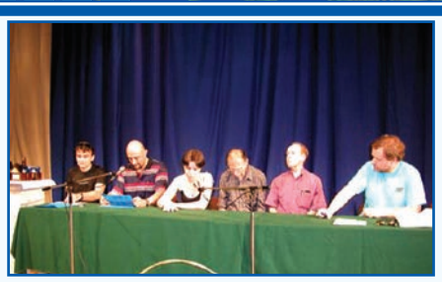
WWW.EKSMO.RU

ЭКСМО
издательство

Евгений Корф
Фотографии Бориса Сидюка

ЕВРОКОН-2004

"Еврокон" — крупнейший и самый престижный фантастический конвент на европейском пространстве — стартовал в 1972 году. Он проводится под эгидой Европейской ассоциации писателей–фантастов, и считается вторым по значимости жанровым конвентом после WorldCon'а. Местом действия тридцать второго "Еврокона" в нынешнем году стал старинный болгарский город Пловдив, а временем — три дня с 6 по 8 августа.



Почетный президиум конвента.

Тихий южный городок превратился в литературную Мекку — место паломничества писателей, критиков, издателей, переводчиков, редакторов журналов и просто любителей фантастики со всей Европы. На нынешнем "Евроконе" замечены делегации из России и Украины, Ирландии и Англии, Чехии и Польши, Румынии и Италии, Германии и Испании, Франции и Дании, Сербии и Хорватии, Литвы и Латвии, Венгрии и Швейцарии и, конечно, самой Болгарии. Почетными гостями стали фантасты Роберт Шекли, Йен Уотсон и Анджей Сапковский, а вот Сергей Лукьяненко приехать так и не смог. Впрочем, он записал для "Еврокона" видеопривет-ствие, которое и привезла в Пловдив российская делегация.

Отличительная особенность всех "Евроконов" — "сопутствующие" мероприятия, посвященные самым разным проявлениям фантастики. В этом году одновременно с конвентом писателей проводился целый ряд международных турниров по компьютерным и настольным играм: Warcraft III, Lord of the Rings TCG, Magic: The Gathering.

Сам "Еврокон" по сложившейся на бывшем соцпространстве традиции проходил в залах городского ДК. На докладах и конференциях обсуждались самые разнообразные темы: моделирование мира будущего, исторические аспекты НФ и фэнтези, вопросы кинофантастики и изобразительного искусства... Другими заметными событиями стали выставка фантастической живописи, жаркая дискуссия о современном состоянии европейской фантастики, образование писательских и издательских ассоциаций.

Роберт Шекли и Йен Уотсон.

Пожалуй, самым заметным итогом конвента стало создание "Пловдивской группы" — ассоциации европейских журналов фантастики. Цели и задачи просты и благородны: обмен авторами и материалами, популяризация европейской НФ и фэнтези, а в перспективе — утверждение твердых позиций европейской фантастики на международном рынке. Даже в нашей самой читающей в мире стране (без кавычек и иронии) современная фантастика Западной и особенно Восточной Европы практически не известна, а в остальной Европе положение не лучше. Так что принятое в Пловдиве соглашение открывает двусторонний туннель: европейцы получат возможность ближе узнать российскую фантастику, а наши читатели — познакомиться со звездами НФ и фэнтези Сербии, Венгрии или Испании.

Награды "Еврокона".

Второй примечательный результат — идея создания под эгидой "Еврокона" ежегодных антологий "Лучшая европейская фантастика". В сборники войдет по одному произведению от каждой страны континентальной Европы и Британских островов. Планируется, что такой ежегодник будет выходить поочередно в каждой из европейских стран.

Кроме того, в рамках этого "Еврокона" состоялись две европейские кинопремьеры — российского "Ночного дозора" и голливудского "Я, робот". Приятно, что к первому участники конгресса проявили существенно больший интерес.

"Еврокон-2004" завершился традиционным балом-маскарадом и раздачей "слонов". Лучшими из лучших на европейской территории Страны фантазий в этом году стали:

- **Лучший писатель-фантаст Европы:** Ник Перумов (Россия)
- **Лучший европейский переводчик:** Владимир Баканов (Россия)
- **Сценарий лучшего европейского фантастического фильма:** Сергей Лукьяненко и Тимур Бекмамбетов (Россия) — "Ночной дозор"
- **Лучший европейский фэнзин:** "Emitor" (Сербия)
- **Лучшее издательство Европы:** "Minotauro" (Испания)
- **Лучший европейский художник-фантаст:** Отто Фрелло (Испания)
- **Лучший европейский промоутер:** Атанас Славов (Болгария).

В номинации **"Лучший начинающий автор Европы"** дипломы "Еврокона" достались Кириллу Бенедиктову (Россия), Владимиру Ареневу (Украина), Брайану Ронану Ларсону (Дания), Яне Поляновой (Молдавия), Ивану Попову (Болгария). Кроме того, московский критик Евгений Харитонов стал первым иностранным лауреатом главной фантастической премии Болгарии "Гравитон".

В 2005году "Еврокон", объединившись с **WorldCon**'ом, пройдет на Британских островах в городе Глазго. Зато уже в 2006 главный европейский конвент переместится на территорию СНГ — в Украину, так что многочисленные русскоязычные поклонники фантастики получат реальный шанс лично поучаствовать в этом празднике любимой литературы.

Анджей Сапковский.

ЧТО ПОЧИТАТЬ?

Петр Тюленев

Книг в нашей самой читающей в мире стране издается много. Я бы даже сказал, очень много. Чтобы в этом убедиться, достаточно заглянуть в раздел “Книжные новинки”, где мы публикуем планы крупнейших издательств. Десятки авторов и названий каждый месяц — не осилишь, даже если читать в день по книге. Чтобы ваши глаза не отплясывали чечетку при виде ломящихся книжных полок, читайте наши рекомендации. Ежемесячно мы будем представлять вам восемь фантастических книг: часть из них выбрана читателями на нашем сайте (www.mirf.ru), а часть — ранее получила от “МФ” медаль “Выбор редакции”.

Выбор читателей. Сентябрь 2004

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие **208 человек**. Всего было отдано **548 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1. Роберт Сальваторе. Хребет мира — 19,1% голосов
2. Роман Папсуев. Верлойн — 11,0%
3. Ник Перумов. Война Мага. Миттельшпиль — 10,1%
4. Сергей Лукьяненко. Гаджет — 5,3%

5-6. Грегори Киз. Пушка Ньютона — 4,9%
5-6. Стивен Кинг. Волки Кальи — 4,9%

Роберт Сальваторе
ХРЕБЕТ МИРА

Фэнтези. Дриззта До Урдена особо представлять не надо: сериал Сальваторе о Темном эльфе был и остается одной и самых читаемых фэнтезийных саг. “Хребет мира” — последняя из вышедших на русском языке книг. Впрочем, самого Дриззта в “Хребте мира” вы не обнаружите. Томик целиком и полностью посвящен истории варвара Вульфгара, близкого друга Темного эльфа.

ОЦЕНКА МФ 4

Рецензия — в №7(11) за 2004.

Грегори Киз
ПУШКА НЬЮТОНА

Альтернативная история. Превосходный образчик нестандартной фантастики. Мир вступает в XVIII век англо-французской войной — и бурным развитием алхимии. Молодой Бен Франклин приезжает в Лондон к Исааку Ньютону, а французский король Людовик замышляет обрушить на врага небеса. После “Пушки Ньютона” у вас наверняка останутся вопросы. Киз скоро ответит на них: продолжение цикла “Век Безумия” готовится к изданию.

ОЦЕНКА МФ 8

Рецензия — в №7(11) за 2004.

Ник Перумов
ВОЙНА МАГА. МИТТЕЛЬШПИЛЬ

Фэнтези. Обреченный на популярность цикл, на сей раз от русскоязычного автора. “Миттельшпиль” — одновременно и продолжение “Войны Мага”, и яркий, не похожий на предшественников роман. Автор достигает в нем невиданной концентрации сюжетных линий и персонажей и вместе с тем умудряется не отпугнуть читателя.

ОЦЕНКА МФ 9

Рецензия — в №4(8) за 2004.

Джон Рональд Руэл Толкин
МИР ФАНТАСТИКИ РЕКОМЕНДУЕТ
ПИСЬМА

Долгожданный перевод писем оксфордского Профессора — подарок не только правоверным толкинистам, но и всем любителям фантастики. В своей переписке Толкин не раз и не два затрагивает проблемы Арды и Средиземья, поэтому читать их не менее интересно, чем “Неоконченные предания” или “Сильмариллион”. Сильным местом сборника стали комментарии и профессиональный перевод.

ОЦЕНКА МФ 9

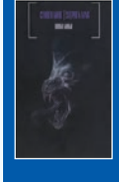
Рецензия — в №5(9) за 2004.

Сергей Лукьяненко
ГАДЖЕТ

Третий сборник рассказов признанного отечественного мэтра. Под красочной обложкой вас ждут и рассказы (некоторые из них были написаны для интернет-конкурса “Рваная грелка”), и “рецензии” на ненаписанные книги, и публицистика. Выставлять такому сборнику оценку — все равно что вычислять среднюю температуру по больнице. Поэтому мы просто сделали “Гаджет” “выбором редакции” в сентябре.

Рецензия — в №9(13) за 2004.

Стивен Кинг
ВОЛКИ КАЛЬИ



Фэнтези. Пятая книга самого главного цикла Стивена Кинга — “Темная башня”. История захолустного селения, подвергающегося таинственным нападениям волков, и проходившего мимо главного героя сериала Роланда. “Темная башня” — сочетание грубого физиологизма и высокой метафизики, уникальное явление в современной фантастике — несомненно, заслуживает внимания ценителей.

ОЦЕНКА МФ 9

Рецензия — в №7(11) за 2004.

Филип Дик
МИР ФАНТАСТИКИ РЕКОМЕНДУЕТ
ПОМУТНЕНИЕ

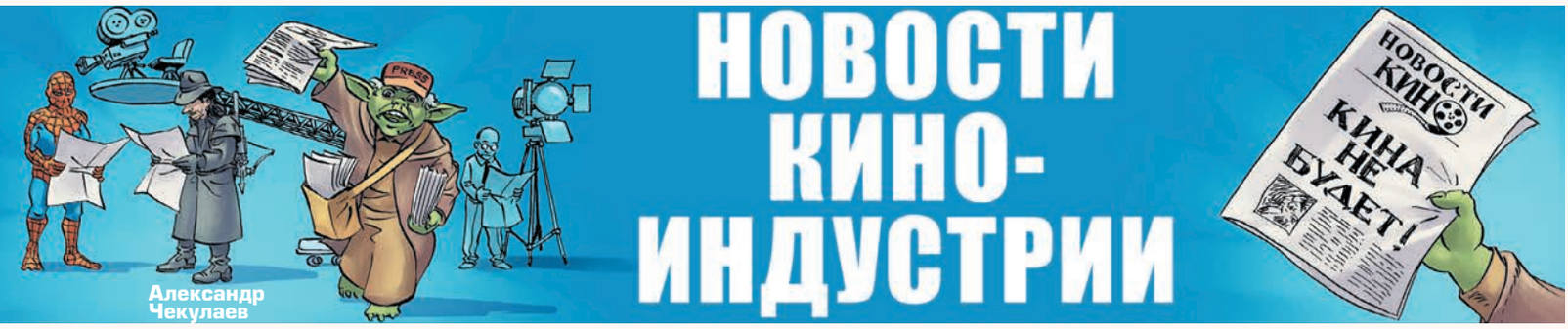
Научная фантастика. Творчество Филипа Дика — мрачное, наполненное тяжелыми размышлениями. Не случайно “Помутнение” вышло в серии “Альтернатива”, не рассчитанной на самого широкого читателя. Речь в романе в который раз пойдет о темном будущем. О человеке и о людях. О реальности и об уходе от нее. Нам “Помутнение” неуловимо напомнило фильмы Квентина Тарантино.

ОЦЕНКА МФ 9

Рецензия — в №9(13) за 2004.

Роман Папсуев
ВЕРЛОЙН

Фэнтези. “Верлойн”, вышедший в серии “Фэнтези Ника Перумова” — вторая изданная книга Романа Папсуева. Завязка оригинальностью не отличается: барон Верлойн сотоварищи отправляется в самое сердце королевства Тьмы, дабы спасти возлюбленную. Однако проработанность мира и гармоничность повествования сделают честь многим писателям. Рекомендуется тем, кто устал от Мартина, Перумова или Джордана. Подробная рецензия будет в следующем номере “МФ”.



НОВОСТИ КИНО-ИНДУСТРИИ

Александр Чекулаев

Лукьяненко-2

Сергей Лукьяненко, Рутгер Хауэр, Кристофер Ли.

Стоило "Ночному дозору" побить все рекорды в российском прокате, как кинодеятели немедленно ощутили приступ беззаветной любви к экранизациям книг популярного фантаста. Стало известно, что в ускоренном темпе начинается работа над фильмом по "Лабиринту отражений". "Первый канал" и ответственная за обоих "Антикиллеров" студия "М. Б. Продакшнс" обещают запуститься с проектом о виртуальном мире Диптауна уже этой осенью с прицелом на премьеру в начале 2006 года. Режиссером выступит клипмейкер Михаил Хлебородов, а предварительный кастинг-лист выглядит просто песней: Стрелок — Гоша Куценко, Урман — Рутгер Хауэр, Рома — Марат Башаров, комиссар Рейд — Кристофер Ли, Дибенко — Михаил Ефремов, Алекс — Брюс Кэмпбелл. А саундтреком, мол, попросят озаботиться группу Kraftwerk. Слишком все прекрасно, чтобы быть правдой, но мы надеемся на самое лучшее. Скрестите пальчики.

Клыком и клинком

Бладрейн, Кристанна Локен.

Слухи об экранизации умилительно кровавой компьютерной игры "BloodRayne", которые гуляли в среде киноманов, оказались истинной правдой. На роль вампирши Бладрейн, сносящей в поисках абстрактной справедливости со своего пути все живое при помощи клыков и пары притороченных к рукавам секир, назначена железная героиня "Терминатора-3" Кристанна Локен. Это хорошие новости. Плохие заключаются в том, что снимать фильм собрался Уве Болл, прославившийся отчаянным трэшем "Дом мертвых".

Прогулки со Смертью

"Смерть: Высокая цена Жизни".

Не так давно отметившийся великолепным романом "Американские боги", Нил Гейман решил переквалифицироваться в режиссера. Писатель ведет переговоры с "Нью Лайн Синема" об экранизации собственного же комикса "Смерть: Высокая цена Жизни". Если боссы студии дадут себя уломать, мы увидим историю парнишки-самоубийцы, спасенном от смерти, гм, самой же Смертью, которая приглашает героя провести сутки в ее обществе и, возможно, научиться ценить пребывание на этом грешном свете. Дайте Нилу попробовать!

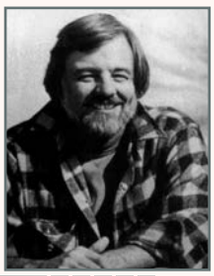
ГП-рокировка

Рэйф Файнс.

Интригующая новость из стана Майка Ньюэлла, круглосуточно кующего четвертую серию "Гарри Поттера". По каким-то неафишируемым причинам фамилия Джона Малковича тихо покинула список занятых в ней актеров. Вдруг выяснилось: обрамленного компьютерными эффектами Волан-де-Морта будет играть не он, а Рэйф Файнс. Огромная потеря для детишек Малковича, но, не исключено, славное приобретение для всех остальных — все помнят, как великолепен был Рэйф в роли злодея-нациста в "Списке Шиндлера"?

Некрогенез

Невиданный всплеск интереса к зомби-триллерам, наблюдаемый в последнее время, понуждает ветеранов жанра очнуться от пенсионной дремоты и вновь высказаться на мертвотрепещущую тему. Так, режиссер Джордж Ромеро объявил, что уже в октябре приступит к работе над лентой "Земля мертвецов", призванной превратить триптих "Ночь мертвецов"-"Рассвет мертвецов"-"День мертвецов" в тетралогию. Сюжет предусматривает полное доминирование на планете ходячих трупов, мутировавших в совсем уж непотребно страшных тварей и увлеченно охотящихся на последних выживших людей.



Джордж Ромеро.

Полиция мыслей

Крис Картер.

Великий и ужасный Крис Картер, годами скрывавший от нас "правду, которая где-то рядом" в "Секретных материалах", созрел для полнометражного режиссерского дебюта. Разумеется, речь о фантастике. Проект под неуклюжим названием "Философское расследование" на первый взгляд (и на второй тоже) смахивает на "Особое мнение", так как будет посвящен ловле потенциальных преступников, каковые еще не успели что-либо натворить. Осталось только пригласить на главную роль Тома Круза — будет очень концептуально.

"Трансформируюуусь!"

"Трансформеры".

Беззаветная любовь прогрессивной части человечества к роботам-трансформерам долго игнорировалась Голливудом. Но настал праздник и на улице тех, кому клич "Трансформируюуусь!" милее, чем лозунг об удвоении ВВП. Сам Стивен Спилберг (как продюсер и, возможно, как режиссер) пригрел под крылышком проект полнометражного кино о буднях видоизменяющихся киберколоссов. Для создания картины с бюджетом далеко за $100 млн объединят усилия студии "ДримУоркс" и "Парамаунт". Предполагается, что набитый компьютерной графикой мастодонт о похождениях Мегатрона и компании сойдет со стапелей летом 2006 года.

Рамстор Сити ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ИНОПЛАНЕТЯН 3D

ADVENTURE PLANET

MAXIMUM 3-D

©1999 nWave Pictures

nWave Pictures TRIX iWERKS ENTERTAINMENT MOVIDA

ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ ПУТЕШЕСТВИЕ, ПОЛНОЕ ГОЛОВОКРУЖИТЕЛЬНЫХ ВЗЛЕТОВ И ПАДЕНИЙ.

СМОТРИТЕ НА ЭКРАНЕ ВЫСОТОЙ С 7-ЭТАЖНЫЙ ДОМ

NESCAFÉ IMAX® СУПЕРКИНОТЕАТР

Проезд: м. "Речной вокзал" далее - бесплатные автобусы до ТЦ "Рамстор-Сити", (пересечение Ленинградского шоссе и МКАДа).

77-5-777-9

www.nescafe-imaxcinema.ru

МАП ЦАСС №000149 от 21.03.03

Михаил Попов

ЗАБЫТОЕ
THE FORGOTTEN

Производитель: Revolution Studios ■ **Режиссер:** Джозеф Рубин ■ **В ролях:** Джулиан Мур, Доминик Уэст, Элфри Вудард, Кен Абрахам, Энтони Эдвардс, Тим Кенг, Кристофер Ковалески

У миссис Телли Паретты (Мур) погиб восьмилетний сын. Будучи типичной американкой, она тут же нанимает себе дипломированного врача-мозговеда (Гэри Синиз), чтобы тот помог ей справиться со стрессом. Однако вместо того, чтобы показывать своей пациентке цветные кляксы и погружать ее в целебный гипноз, врач внезапно сообщает Телли, что она обратилась немного не по адресу — ей нужен не психолог, а обыкновенный психиатр. Оказывается, никакого ребенка у нее и в помине не было. Все ее воспоминания о сыне — всего лишь плод больного воображения.

Успокоенная данным обстоятельством (ребенка она, оказывается, не теряла, а то, что с головой не все в порядке — так кого в наше время можно назвать полностью нормальным?), Телли принимается пить разноцветные таблетки и ходить на сеансы групповой терапии.

Ну чего ты так на меня смотришь, рыжая? Постельных сцен в сюжете нет!

В местном дурдоме она встречает очаровательного психа по имени Эш (Уэст) и случайно узнает, что ей и ее новому другу были поставлены абсолютно одинаковые диагнозы. Почуяв, что "что-то здесь неладно", молодые люди прекращают курс медикаментозного лечения и объединяются для поиска своих пропавших детей.

Несмотря на столь, мягко говоря, "бюджетный сюжет" (дальнейшее его развитие держится в строгом секрете, но, учитывая актерские пристрастия самой Мур, исчезновение детей в конечном итоге может быть свалено на какого-нибудь маньяка типа Ганнибала Лектора или даже на злобных инопланетян), "бюджет сюжета" картины достаточно серьезен. Revolution Studios заплатила сценаристу Джеральду Ди Пего (его последняя писательская работа — сюжет малоуспешного фильма с Дж. Лопез в главной роли "Ангельский взгляд") семизначный аванс. На сегодняшний день это является рекордом для авансовых гонораров голливудских сценаристов.

Захочу угнать машину — угоню. У меня справка из больницы есть, таких, как я, за угон не наказывают...

Первоначально на роль Тэлли Паретты была выбрана общеизвестная, но при этом довольно недорогая актриса Николь Кидман. Однако в самый последний момент возникли некоторые разногласия. Изящную Кидман пришлось заменить на мужеподобную, но более дешевую Джулиан Мур.

Фильм позиционируется как психологический триллер с элементами научной фантастики. Особых откровений от "Забытого" (другой вариант перевода названия — "Забытая") ждать не приходится, однако остаются некоторые шансы на то, что мы в итоге получим нескучную (а в идеале — красивую и зрелищную) историю-загадку с непременно счастливым концом.

Премьера в США: 24 сентября 2004 года ■ **Премьера в России:** 2 декабря 2004 года ■ **Что ожидаем:** Что-нибудь наподобие "Готики", но, увы, без голой Холли Берри в душе.

ЗЛОБА
THE GRUDGE

Производитель: Senator International ■ **Режиссер:** Такаши Шимицу ■ **В ролях:** Сара Мишель Геллар, Джейсон Бер, Клеа Дюваль, Вилльям Мапотер, Кадии Стриклэнд, Билл Пуллман

Такаши Шимицу — такой же трудоголик, как и все японцы — выпекает свои "Злобы" одну за другой — как пирожки, с минимальным разрывом во времени. При этом режиссер (Такаши одновременно является и автором сценария) проявляет весьма сдержанную изобретательность в выборе названия для очередной серии: "Злоба" (2003), "Злоба 2" (2003)... Назвать третий фильм "Злоба 3" он, видимо, постеснялся, поэтому в конце 2004 года на экраны выходит... снова "Злоба".

На этот раз в центре потусторонних событий окажется простая американская медсестра по имени Карен (Геллар), живущая и работающая в Токио. Находясь в стране восходящего солнца, юная леди из страны равных возможностей умудряется подцепить некую загадочную болезнь (проклятье) мистического свойства. Симптомы этой мистической заразы проявляются довольно резко и необычно — человек становится агрессивным, злым и опасным для окружающих. Он впадает в ярость и умирает, передав свое проклятье кому-то другому.

Карен, видишь суслика? И я не вижу. А он есть...

Следует отметить, что повальная мода на голливудско-японские "ужастики" имеет под собой вполне заслуженные основания.

Куда вы меня завели? Обещали показать Фудзи, а это какая-то, извините меня, яма!

Мы, простые потребители массового кинопродукта, уже успели забыть о том, что фильм ужасов “made in USA” может быть действительно страшным. Но шустрые японцы с их экзотическим национальным мироощущением вполне способны превратить даже самый предсказуемый и скучный киносюжет про “дом с привидениями” в нетривиальное и пугающее зрелище.

Наиболее вероятно, что третья “Злоба” не будет отличаться от предыдущих фильмов этой серии — та же потусторонняя тематика, все тот же добротный набор “страшилок”, несколько новых стилистических находок и удачная закадровая музыка. Чтобы как следует испугаться, большего и не нужно.

Премьера в США: 29 октября 2004 года ■ **Премьера в России:** 2 декабря 2004 года ■ **Что ожидаем:** Никаких сюрпризов. Нормальный японский “ужастик”, снятый в США.

Мама, это я! — Не-е-ет, мама — это Я!

АРСЕН ЛЮПИН
ARSENE LUPIN

Производитель: Hugo Films ■ **Режиссер:** Жан-Поль Саломе ■ **В ролях:** Ромейн Дурис, Кристин Скотт Томас, Паскаль Греггори, Ева Грин, Робин Ренуччи

Благородный вор Арсен Рауль Люпин — наиболее известное детище писателя Мориса Леблана (1864—1941). Вымышленный гений криминального мира (французский вариант Шерлока Холмса с замашками уголовника) является вполне характерным для начала 20 века героем авантюрно-детективных (а впоследствии — фантастических) романов и комиксов. Он быстро приобрел популярность в Европе и США (20 книг о похождениях Люпина за авторством самого Леблана, пять книг от других писателей, сотни комиксов, около десяти фильмов с 1916 по 1971 год), однако почему-то больше всего он полюбился японцам. Последние выпустили множество аниме- и манга-сериалов про похождения внука Арсена Люпина (все началось в 1967 году с работы манга-художника Казухико Кату).

В конце 2004 года нас ждет дорогой (23 млн. евро) франко-англо-испано-итальянский фильм Жана-Поля Саломе, наиболее известного своей режиссерской работой над картиной “Бельфегор — призрак Лувра” (2001).

Сведения о сюжете пока еще весьма скудны. Арсен Люпин — 26-летний вор-виртуоз — живет крайне нескучной жизнью. Он играючи грабит богатейших парижских аристократов, взрывает сейфы, проникает в поезда, идущие на полном ходу, совершает акробатические трюки на крыше Лувра и самым натуральным образом летает над кафедральным собором в Руане.

Однако вся эта уголовно наказуемая идиллия внезапно заканчивается. Арсен, как последний дурак, по уши влюбляется в коварную и опасную графиню Калиостро. Чем все это закончится — свадьбой или похоронами — мы узнаем незадолго до Нового Года.

Плакали ваши денежки!

Мировая премьера: 13 октября 2004 года ■ **Премьера в России:** 9 декабря 2004 года ■ **Что ожидаем:** Европейцы всегда умели делать умное, стильное и динамичное кино. Ждем и надеемся?

НЕБЕСНЫЙ КАПИТАН И МИР БУДУЩЕГО
SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW

Производитель: Brooklyn Films, Paramount Pictures ■ **Режиссер:** Керри Конран ■ **В ролях:** Джуд Лоу, Гвинет Пэлтроу, Анжелина Джоли, Джованни Рибизи, Майкл Гэбон, Линг Бай

Режиссерский дебют Керри Конрана погружает нас в атмосферу Нью-Йорка 1939 года. Однако это вовсе не тот "город желтого дьявола", каким увидел его Горький в начале двадцатого века. Представьте себе наш мир таким, каким представлял его Герберт Уэллс в своих книгах. Добавьте сюда немного фантазий Жюля Верна. Поместите в центр футуристического мегаполиса гигантских роботов. Не забудьте про ученого-маньяка, планирующего захватить весь мир. А теперь превратите все это в дорогие компьютерные спецэффекты — и вы получите именно этот фильм.

"Летающие крылья" Тотенкопфа гонятся за самолетом Небесного капитана P-40 Warhawk.

Толстая железная птичка доктора Тотенкопфа летает вопреки всем законам гравитации.

Полли Перкинс (Пэлтроу) — пронырливый репортер с Манхэттена, обнаруживает, что по всей планете начинают исчезать самые известные и знаменитые ученые. А тут еще, как назло, Нью-Йорк атакует армия летающих роботов неизвестной конструкции. Догадавшись, что все это происходит не просто так, а с глубоким внутренним смыслом, Полли привлекает к делу прославленного авиатора Джозефа Салливана по прозвищу "Небесный капитан". Вместе они летят — да не куда-нибудь, а в Непал — чтобы разобраться с гениальным, но (естественно) безумным доктором Тотенкопфом (Лоуренс Оливье), планирующим уничтожить весь мир.

Один из самых первых небоскребов Нью-Йорка — "утюг". Согласно легенде, необычная конструкция здания способствует образованию таких же необычных воздушных завихрений, которые довольно часто задирают юбки у женщин, идущих по 23-й улице.

Раньше в дирижабли закачивался водород, поэтому они великолепно горели.

Гагарин, я вас любила!

У настоящего солдата должны быть длинные руки, светлая голова и железный зад.

В этом им помогут верные соратники по борьбе (официальный слоган фильма — "Присоединяйся к сопротивлению"): капитан Фрэнк Кук (Джоли) и Декс (Рибизи) — талантливый инженер "Воздушного легиона" Небесного капитана.

Эта картина с бюджетом в $70 млн. была полностью снята на фоне голубого экрана. Жанр очень необычен — наивная ретро-фантастика 30-х годов прошлого века.

Стилистика "Небесного капитана" воспроизводит тот непередаваемый шарм и очарование старых фильмов, которого уже давно нет в современной кинофантастике. Звездный актерский состав и совершенно новый уровень цифрового окружения (для создания старого Нью-Йорка использовались подлинные фотографии тех лет) являются главным козырем данной картины, отличающим ее от всех предыдущих работ подобного рода ("Бессмертные: Война миров", "Кассхерн").

Компьютерные технологии могут все. Так, роль свихнутого доктора Тотенкопфа исполняет актер Лоуренс Оливье, умерший в 1989 году. Для включения его персонажа в "Небесного капитана" использовались архивные экземпляры старых фильмов с его участием.

Премьера в США: 17 сентября 2004 года ■ **Премьера в России:** 14 октября 2004 года ■ **Что ожидаем:** Уникальная стилистика, умелая игра актеров, ностальгия по черно-белым фильмам и картонным декорациям. Одним словом — перспективно.

ЛЮБОПЫТНЫЕ ФАКТЫ

• Первоначальное название фильма: "Небесный капитан и Мир Завтрашнего Дня" (Sky Captain and the World of Tomorrow) было изменено во избежание нежелательных совпадений с названием блокбастера "Послезавтра" (The day after tomorrow).

• 25 июня компания **Paramount** выложила в сети интернет бесплатную онлайн-игру "Воздушный поединок Летающего Легиона" (Flying Legion Air Combat Challenge), основанную на сюжете фильма. На сегодняшний день эта "леталка" является самой технологически "продвинутой" игрой из всех, что распространяются бесплатно. По итогам прошедших онлайн-соревнований, наиболее успешные геймеры выиграли бесплатную поездку на премьерный показ "Небесного капитана" в Лондоне.

• Логотип "Летающего Легиона" — крылатый лев со знаменем, на котором написано "Ille Caelum Fremitus". В переводе с латыни это означает: "И небеса взревут".

• Часть названия фильма — "Мир будущего" — соответствует названию международной торговой выставки, проводимой в Нью-Йорке 1939-1940 гг.

На киноэкранах России в октябре:

С 7 октября:
- **"Фантастические дни"** (Wonderful Days) — мультфильм, фэнтези-боевик.
- **"Открытая вода"** (Open Water) — триллер, ужасы.
- **"Проклятые"** (Cursed) — триллер, ужасы.

С 14 октября:
- **"Небесный капитан и Мир Будущего"** (Sky Captain and the World of Tomorrow) — анимация, ретро-фантастика.
- **"Дом страха"** (Madhouse) — триллер, ужасы.

С 15 октября:
- **"Ползком"** (Creep) — триллер, ужасы.

С 20 октября:
- **"Один в темноте"** (Alone in the Dark) — триллер, ужасы.

С 21 октября:
- **"Чужой против Хищника"** (Alien vs. Predator) — фантастический боевик, триллер.

С 28 октября:
- **"Город колдунов"** (Reyes magos, Los) — мультфильм.
- **"Женщина-кошка"** (Catwoman) — комикс, боевик.

ИГРА, КОТОРАЯ ДОЛЖНА ПЕРЕВЕРНУТЬ ВСЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О СТРАТЕГИЯХ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

WARHAMMER 40,000

DAWN OF WAR™

ВПЕРВЫЕ, ИГРОВАЯ ВСЕЛЕННАЯ WARHAMMER 40 000 НАХОДИТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ДОСТОЙНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ!

Warhammer 40,000 Dawn of War – © copyright Games Workshop Ltd 2004. All Rights Reserved. Dawn of War, the Dawn of War logo, the GWI logo, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, Space Marine chapter logos, Warhammer, Warhammer 40k Device and all associated races, race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Dawn of War game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world, used under license.
Developed by Relic ® Entertainment. Game engine code © 2004 Relic Entertainment Inc. Relic, Relic Entertainment and the Relic logo are trademarks and/or registered Trademarks of Relic Entertainment Inc. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.
© 2004 "Game Factory Interactive" All rights reserved. © 2004 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

Михаил Попов, Петр Тюленев
Фотографии Игоря Гневашева

ИЗ РОДА СЕРЫХ ПСОВ

СЪЕМКИ "ВОЛКОДАВА" ПРОДОЛЖАЮТСЯ

НАШ ПОСТЕР

"Мир фантастики" представляет эксклюзивную информацию о съемках первого крупномасштабного российского фэнтези-фильма по роману Марии Семеновой "Волкодав".

Мне хотелось бы, чтобы фильм ("Волкодав") получился живым и ярким — остальное неважно.
Режиссер Н. Лебедев

Актеры

Оксана Акиньшина (утверждена на роль кнесинки Елень).

Незадолго до начала съемок был полностью утвержден состав актеров фильма. Главное приобретение исполнительского состава — 16-летняя Оксана Акиньшина, которая исполнит в фильме роль кнесинки Елень. Актриса известна российскому зрителю по картинам "Сестры" (2001), "В движении" (2002), "Лиля навсегда" (2002), "Игры мотыльков" (2003). В последнее время Оксана часто попадает под пристальное внимание прессы преимущественно из-за своих бурных взаимоотношений со скандально известным певцом Сергеем Шнуровым — солистом группы "Ленинград".

На роль спутницы Волкодава — Ниилит — была принята студентка второго курса Московского театрального училища имени Щукина Евгения Свиридова. Для нее эта роль станет дебютом в кино.

Нельзя не сказать про еще одного актера — маленького, зубастого и мохнатого. Крылан (крыланы — род летучий мышей, питающихся плодами) по кличке Чира, принадлежащий дрессировщице Наталье Пасхиной, исполнит роль Нелетучего Мыша — верного спутника Волкодава. Впрочем, крылан оказался единственным из команды фильма, которого так и не пустили на съемки в Словакию: получить разрешение на въезд для Чиры так и не удалось. Однако свои минуты славы Нелетучий Мыш получит: во время московских съемок он сможет не раз покрасоваться перед камерой.

Мать Кендарат (Наталья Варлей).

Словакия

Словацкий период съемок продлился почти три месяца — с 16 июня по начало сентября. За это время были отсняты все запланированные сцены: нападение на караван купца Фителы, первая встреча Волкодава с матерью Кендарат, путешествие кнесинки Елень к своему будущему мужу Винитару, эпизоды в деревне Серых Псов. Интересная сцена — песня Лекарки, также отснятая в Словакии. Этот номер, музыку к которому написал Алексей Рыбников, исполняется актрисой и певицей Ириной Бразговской в стиле, охарактеризованном самим Лебедевым как "языческий вокализ". Между прочим, стихи Марии Семеновой в картину не войдут.

К сожалению, съемочной группе часто мешала погода: в Словакию внезапно пришло похолодание и затяжные дожди, из-за которых приходилось прекращать съемку прямо посреди дубля. Рабочий день актеров длился в среднем по 18 часов. После четырех дней съемок был сделан незапланированный перерыв: используемые в фильме лошади похудели примерно на 40 килограмм каждая. Также, по признанию режиссера, многие массовые сцены оказались куда более сложными, чем он рассчитывал.

Москва

Художник-постановщик Людмила Кусакова руководит строительством Галирада.

Закончив работу в Словакии, команда Николая Лебедева вернулась в Москву. Здесь уже были готовы беспрецедентные по масштабам российского кинематографа декорации города Галирада. Галирад раскинулся на 5 тысячах кв. м. студии "Мосфильм", над его постройкой ежед-

Нападение на караван.

Один из фрагментов строящегося замка Людоеда.

Город в процессе сооружения.

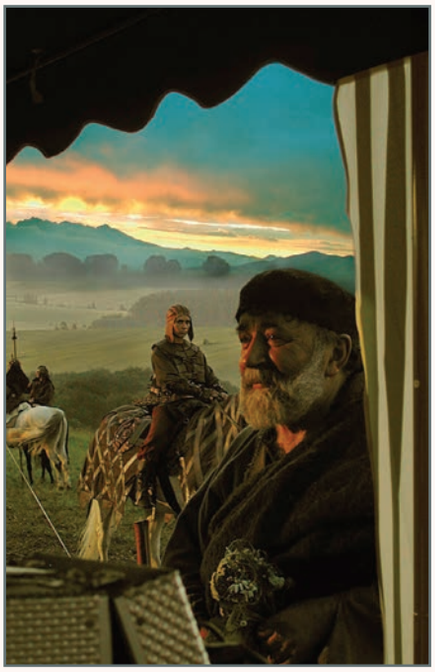
невно трудилось полторы сотни рабочих. Интересно, что срубы для Галирада собирали по российским деревням — чтобы бревна не только выглядели, но и были старыми. Крыши домов были покрыты настоящим мхом, а асфальтовое покрытие засыпано землей.

Одновременно с Галирадом на территории одного из московских оборонных заводов сооружены еще две декорации. Первая представляет собой Препону — узкий подвесной мост над пропастью, где и развернется финальная сцена "Волкодава". Вторая — личные апартаменты Людоеда и его замок. Последний выглядит довольно оригинально: это круговая декорация со множеством балок, подвесных мостов и разноуровневых сооружений.

Волкодав (Александр Бухаров). Ну чем не Медный Всадник?

Спецэффекты

Известно, что спецэффектами "Волкодава" будет заниматься студия **Dr. Picture**, участвовавшая в работе над "Ночным дозором". Генеральный директор студии Владимир Лещинский отправился вместе со съемочной группой в Словакию, чтобы на месте сделать предварительные прикидки. Разумеется, первые наброски далеки от совершенства, но наверняка их будет интересно сравнить с финальными кадрами, сделанными после девяти месяцев компьютерной обработки. Не каждый день заглянешь в мастерскую художника по спецэффектам.



Первые наметки спецэффектов.

Напомним, что бюджет "Волкодава" составляет свыше 5 млн. долларов — примерно столько же, сколько стоила экранизация романа Сергея Лукьяненко "Ночной дозор". Кинолюбители возлагают очень большие надежды на новый фильм Николая Лебедева. Пока что все говорит в пользу того, что "Волкодав" станет образцом качественного "славянского фэнтези", перенесенного на большой экран со значительными, но логичными и вполне простительными изъятиями из оригинального сюжета.

Мать Кендарат спасает Волкодава.

"Мир фантастики" будет внимательно следить за проектом и сообщать о ходе съемок, изменениях в актерском составе, особенностях киносценария и прочих подробностях, которые представляют интерес для всех поклонников замечательной книжной серии "Волкодав".

Рабочий момент съемок.

Интернет

24 августа стартовала флэш-версия официального сайта фильма. Он по-прежнему расположен по адресу ***www.volkodaw.ru***

Сайт Николая Лебедева — ***www.nlebedev.ru***

Алексей Гурьев

НАША ПРЕЛЕС-СТЬ...

“Суета вокруг колец” — любительская пародия на фильм Питера Джексона

арт*группа fellowship

представляет

СУЕТА ВОКРУГ КОЛЕЦ

А ты с мое поползай по болотам —
Посмотрим, как бы ты тогда запел.
А на массовку мне плевать —
набрали войско орков
Из хроников в соседнем ЛТП.

А. Свиридов

Постеры фильма сделаны качественно.

Такие фильмы, как “Властелин колец”, рождаются раз в эпоху, прочно врезаясь в умы и души людей, подталкивая порой к смелым и нетривиальным поступкам.

Более двух лет назад на одном из интернет-форумов, на котором обитали толкиенисты, в шутку прозвучала идея снять пародию на фильм Питера Джексона. Мало кто отнесся к этому предложению всерьез, и, пожалуй, никто не верил в то, что эта безумная идея выполнима. Но нет ничего сильнее мечты и человеческого желания. Спустя какое-то время была создана арт-группа “Fellowship”, усилиями которой к концу 2002 года был снят любительский видеофильм “Суета вокруг колец”.В прошлом году была закончена вторая часть — “Две башни”, а этим летом прошли съемки финальной серии трилогии.

Не забуду Сарумаму и Саурона — отца родного.

Итак, что же такое “Trouble of the Rings”? Это бесшабашная пародия на нетленный шедевр ПиДжея, пропитанная иронией и, что немаловажно, глубоким уважением к первоисточнику, в отличие от творений оперуполномоченного Пучкова (aka Гоблин).

Нужно сразу оговориться, что “Суета вокруг колец” — чисто любительское кино. Снятое на собственные деньги, на простую видеокамеру без использования серьезного операторского оборудования, во всех ролях — непрофессиональные актеры. О каких-либо визуальных эффектах говорить не приходится, все батальные сцены в фильме условны — в самом масштабном побоище занято всего лишь несколько десятков человек. Посему сравнивать этот фильм с “серьезным” кино, безусловно, нельзя. Но на уровне подобных поделок, которые можно увидеть, например, на ежегодном фестивале независимого кино “Чистые грезы”, “Суета вокруг колец” будет смотреться не слишком-то блекло.

Однако петь дифирамбы постановщикам я не собираюсь. Режиссура в фильме отсутствует напрочь, видно, что создатели руководствовались скорее интуицией, нежели кинознаниями. Про операторскую работу тоже ничего хорошего не скажу; композиция, цветовые пятна — эти термины оператору явно мало знакомы. Должен отметить, однако, что в фильме неплохо сделан звук. Произведено полное переозвучание картины (что делается даже не во всех отечественных телесериалах), написано оригинальное музыкальное сопровождение и несколько песен.

1

2

1. Массовка что надо!
2. Сошлись клинки в последней смертной битве...

Талантливой актерской игры я не ждал, а потому и не был особо разочарован ее отсутствием.. Видно было, что ребятам этот дурдом откровенно в кайф, но серьезно играть никто не пытался.

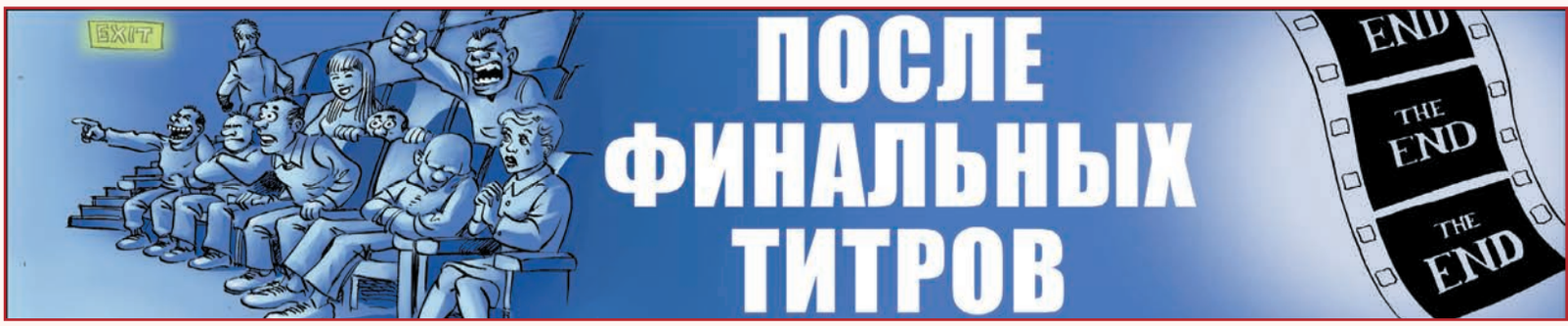
Главное, чтобы костюмчик сидел.

Единственное, что в фильме неплохо, это сценарий. Конечно, драматическая структура хромает, сюжет местами тягомотен, часто провисает, но периодически проблескивает какая-нибудь чумовая шутка, и ее взрывной эффект скрашивает большинство недостатков. Уверен, многие фразы из фильма вскоре растащат на цитаты. Диалог Арвен с назгулами у реки Бруинен, семейные разборки Гэндальфа с Барлогом, Голлум, которого обидели, отняв бутерброды, — все это здорово. Саруман стал Сарумамой, роханцы, за неимением лошадей, гоняют на велосипедах. Палантир заменили интернетом, а Хельмова Падь стала Хельмовой, простите, Хренью...

Если честно, я был разочарован отсутствием пародии на режиссуру Питера Джексона. Да, ребята вволю позабавились над сюжетом, но хотелось большего...

Что в итоге? Самобытная, простоватая и сыроватая, но **искренняя** пародия на “Властелина колец”. Сделанная фанатами и для фанатов. А еще этот фильм — гимн человеческому упорству и энтузиазму. Ведь что ни говори и как ни ругай результат, а работа проделана нехилая.

Подробнее узнать о фильме и его создателях вы можете на сайте ***www.altlotr.ru***.



ПОСЛЕ ФИНАЛЬНЫХ ТИТРОВ

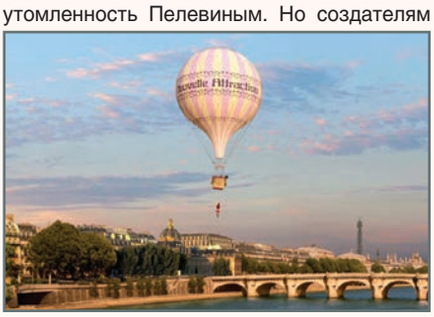
Кругосветный капустник

ВОКРУГ СВЕТА ЗА 80 ДНЕЙ
AROUND THE WORLD IN 80 DAYS

Жанр: стимпанковская комедия ■ Производство: Walden Media/Mostow-Lieberman/Spanknyce ■ Режиссер: Фрэнк Корачи ■ В ролях: Джеки Чан, Стив Куган, Сесиль де Франс, Джим Броадбент ■ Премьера в России: 2 сентября 2004

- Почему наш капитан так мрачен?
- Он выиграл в лотерею главный приз.
- Не понял...
- Главный приз — кругосветное путешествие!
Известный анекдот

Удивить вашего непокорного слугу нестандартными экранизациями классики после наркохита “Даун-хауз” по “Идиоту” Достоевского довольно сложно. Иммунитет и утомленность Пелевиным. Но создателям



Какая же экранизация Жюль Верна обходится без воздушного шара?

новой киноверсии одного из лучших романов Жюля Верна это почти удалось. Паспарту (Чан), видите ли, теперь китаец, Филеас Фогг (Куган) — изобретатель-сноб с неоперабельной манией научного величия, а авантюрно-познавательная экскурсия по экзотическим странам превратилась в наивный фарс с членовредительскими гэгами и опереточными злодеями в духе старых немых комедий. Ну-ну... Внимание, вопрос:

Главный недруг героев только что оскорбил королеву Англии. Его карьера близится к закату.

кто решится погладить мутанта?

Как показывают провальные кассовые сборы фильма, охотников до изувеченной классики нашлось немного. Подозреваем, не столько потому, что все страшно уважают оригинал, сколько из-за общего сумбура постановки, чьи авторы никак не могут решить, снимают ли трюковую комедию, модный “паропанк”, детское кино, боевик с восточными единоборствами — или шляпу перед тенью великого француза? Засилье эклектики, хаотичного нагромождения разнородных моментов сильно дезориентирует и портит впечатление от просмотра.

Инфантильный подростковый юмор типа “шмяк-бах-гы-гы-гы” отпугнет домохозяек, а, скажем, шутка про отъеденные акулой соски никак не вписывается в стандарты семейного кино. Грандиозные спецэффекты заливают экран радугой ярких цветов, но неуклюжая камера редко отваживается раскрыть их великолепие в динамике. Дорогостоящие декорации то и дело обнаруживают свою картонную природу, режиссер (создатель сомнительных комедий с Адамом Сэндлером “Маменькин сыночек” и “Певец на свадьбе”) явно не умеет снимать экшен, а многочисленные и, в принципе, смешные камео звезд (вроде Арнольда Шварценеггера в роли любвеобильного турецкого паши) слишком от-

Первый в мире самолет системы Фогга мощностью в одну китайскую силу.

тягивают на себя внимание, разрушая цельность постановки.

Тем не менее, все не так уж худо. В конце концов, роман Верна обладает настолько удачными идеей и композицией, что ее не под силам существенно испортить никаким модернизаторам. Пусть актеры переигрывают, срабатывает одна шутка из пяти, а

Знакомьтесь, м-р Фогг, чокнутый изобретатель, и Паспарту, узкоглазый, гм, француз.

навеянная недалеким сценарием легкая придурковатость героев мешает искренне радоваться их победам. Зато у авторов картины в полной мере присутствуют такие важные моменты, как кураж и талант развлекать — их в хорошем темпе несет от шутки к шутке и от трюка к трюку, что не оставляет зрителю ни шанса ощутить себя оставленным без присмотра. Вам просто предлагается принять условия игры: отклю-

Если бы общество принимало Фогга всерьез, шестисотый мерс выглядел бы так.

Джакузи-вечеринка: герои в гостях у губернатора Калифорнии. То есть, Турции.

Все началось вовсе не с пари двух британских джентльменов, а с этого Нефритового Будды.

чить на два часа в себе строгого цензора и разбудить дремлющего где-то в глубине ребенка, давно не бывавшего в цирке. Эффект будет поразительный, уверяем вас.

Итог: яркая и суматошная клоунада пополам с актерским капустником, где взрослые дяди и тети резвятся, как дети, весело и бездумно пуская на ветер $110 млн. бюджета. Фильм вполне способен скрасить вечерок, но ни у кого не оставит по себе долгих и трепетных воспоминаний. Ну, если не считать разоренных им продюсеров.

Ба, знакомые все лица!

Картина просто набита эпизодами-камео с участием звезд. Именно в ней Арнольд Шварценеггер сыграл последнюю перед уходом в политику роль. А сыгравший нищего попрошайку Роб Шнайдер угодил в кино почти случайно, в последний момент согласившись заменить не сумевшего приехать на съемки Джонни Нокcвилла. Мелькнул в кадре даже режиссер фильма — он изобразил похожего на Эркюля Пуаро прохожего, дающего пощечину Филеасу Фоггу.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	8	ОЦЕНКА МФ 7
СЮЖЕТ	5	
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	6	
РЕЖИССУРА	5	
АКТЕРСКАЯ ИГРА	6	

Александр Чекулаев

Киску жалко

ЖЕНЩИНА-КОШКА
CATWOMAN

Жанр: фильм-комикс ■ Производство: Warner Bros ■ Режиссер: Питоф ■ В ролях: Хэлли Берри, Шэрон Стоун, Бенджамин Брэтт, Ламбер Уилсон ■ Премьера в России: 28 октября 2004

- Легкая тень пробежала по его лицу, и он пнул проходившую мимо кошку

"Дживс и Вустер"

Знаете, что самое обидное? Ведь могло

За неимением хвоста придется дергать кончиком хлыста.

"Ну, и кто у нас еще порой тут честно жить не хочет? Сейчас захочет!"

и получиться. Если бы в конторе им. братьев Уорнер хоть немного думали о том, чтобы получить на выходе кино, а не хорошо продающийся продукт маркетинговой машины. В итоге — не вышло ни того, ни другого. Перемаркетили. Грозное "мяу" соратницы-соперницы Бэтмена обернулось придушенным хрипом помойной Мурки.

Вообще-то нам казалось, что кошки обычно одеваются гораздо скромнее.

Сколько усилий и времени люди тратят на то, что, в отличие от монстра Франкенштейна, заведомо не оживет, как ни гальванизируй неказистое тельце. Вся история "Женщины-кошки" — череда концептуальных ошибок. "Мы пригласили режиссером автора "Видока", француза Питофа!" — но история учит нас, что гениальные иностранцы, столкнувшись с чуждой им масс-культурой Голливуда и диктатом продюсеров, как правило, заваливают самые верные проекты. "На главную роль мы взяли лауреатку "Оскара" Хэлли Берри!" — но эта симпатичная мулатка — актриса узкого диапазона, которой хорошо удаются лишь роли страдалиц. В комиксе, как показывает пример "Людей Икс", она выглядит более деревянной, чем рубль в 1998 году. "Злодейку сыграет Шэрон Стоун!" — а кто-нибудь вспомнил, что после "Казино" (1995) Мартина Скорсезе она не сыграла ни одной удачной роли?

Проколов уйма. От мерзкого костюма супергероини, превращающего ее в звезду садомазо-шоу, — до хромающего на все

Когти без маникюра — норма для кошки, но вряд ли для женщины.

"Почесать тебя за ушком, милая киска?" — "Сама дотянусь! Задней левой!"

ложноножки глупого сценария, набитого дремучими клише вроде спасения ребенка с аварийного "чертова колеса" (привет "Могучему Джо Янгу" и "Полицейскому из Беверли Хиллз III") и посвященного борьбе с некачественной косметикой (кроме шуток!). А Стоун вновь подтвердила свое реноме не-актрисы, создав образ бесцветнейшей негодяйки. Больше похожей на страдающую от изжоги барыньку, чем на обуреваемую деструктивными сверхидеями харизматичную мегаломаньячку.

Теперь о плюсах. Их всего два, но именно они спасают "Женщину-кошку" от тотальной вивисекции. Во-первых, лукавая музыка Клауса Бадельта. В то время как прочие композиторы копируют Дэнни Эльфмана, создавшего ритмизированный струнно-духовой мелодический стандарт киноко-

У Женщины-кошки лишь две слабости: валерьянка — и этот парень.

Опытный реаниматор Мурзик: “Она от нас прячется! Тьфу, мы ее теряем!”

микса, Баделт смело использует мотивы “нью-эйдж” и “изи листенинг”, добиваясь вкрадчивого, “кошачьего” звучания. Во-вторых, нельзя не похвалить постоянного опера-

Агрессивный гламур: злая женщина позирует с железным дрыном для обложки “Cosmo”.

тора Люка Бессона Тьерри Арбогаста. Трижды лауреат “Сезара” проделывает с камерой абсолютно фантастические вещи, зачастую маскируя своей виртуозной работой актерские и режиссерские промахи. Откровенно говоря, нам непонятно, почему его еще ни разу не выдвигали на “Оскар” — давно пора.

Итог: зрелищный и дорогой, но откровенно безмозглый колосс на глиняных, хм, когтях. Везти пациентку к ветеринару поздно: она еще мурлычет и даже иногда приземляется на все четыре лапы, но

Как и в “Матрице”, Ламбер Уилсон играет парня, который не так крут, как все думают.

обольщаться не стоит, это лишь рефлексы — крошечный кошачий мозг мертв.

Кнут без пряника

Одним из самых сложных моментов для Хэлли Берри на съемках было научиться пользоваться хлыстом. В течение недели по полтора часа в день она под руководством специального тренера училась искусству наносить удары красиво, точно, со смачным щелчком — и так, чтобы не поранить ни себя, ни окружающих.

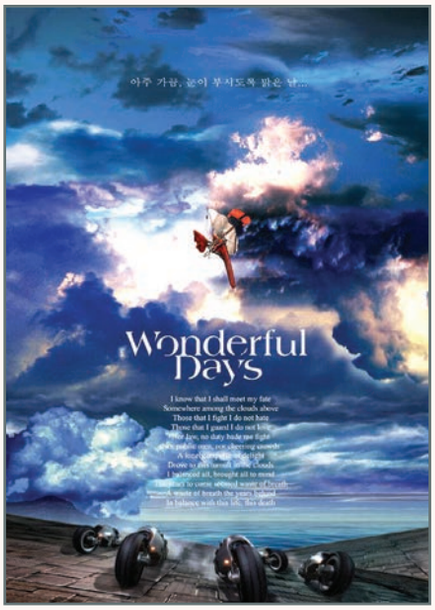
ЗРЕЛИЩНОСТЬ	7	ОЦЕНКА МФ
СЮЖЕТ	3	5
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	5	
РЕЖИССУРА	5	
АКТЕРСКАЯ ИГРА	4	

Александр Чекулаев

Мрачное будущее Земли

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ДНИ
WONDERFUL DAYS

Жанр: аниме ■ Производство: Корея ■ Режиссер: Ким Мун-Сан ■ Премьера в России: 7 октября 2004



Сняв “Страну Фантазию”, корейцы доказали, что могут делать качественное аниме ничуть не хуже японцев. Своими “Фантастическими днями”, затрагивающими серьезные экологические проблемы, они закрепили успех.

Этот мультфильм показывает нам умирающую Землю и небольшую колонию людей на острове Гибралтар. Там был построен гигантский завод, преобра-

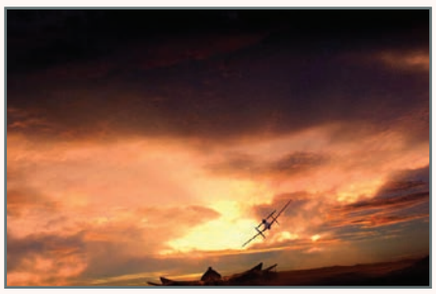
Я разрушу завод!

зующий загрязнение окружающей среды в энергию. Но не все так просто. Ибо человечество разделилось на два класса — элиту и нищих.

Элита — хозяева завода — живут в свое удовольствие. Ну, а тем, кому не посчастливилось в жизни хорошо устроиться, вынуждены влачить жалкое существование. Они с тоской и завистью поглядывают на своих более успешных товарищей. Также периодически они не гнушаются совершать различные диверсии.

Постепенно выясняется, что богачи намеренно засоряют мир, ибо только в таких условиях они могут жить, ни о чем более не заботясь. И, как только это становится очевидно всем, включая зрителя, начинаются неплохо снятые батальные сцены. Люди воюют, мечтая воплотить в реальности свою заветную мечту — не только восстановить справедливость, но и увидеть солнце!

Завершается же лента, на мой взгляд, глупо и как-то несерьезно, в духе индийских



фильмов — все главные герои гибнут, исполнив свою миссию. Ну, а когда завод, наконец-то, уничтожают, оказывается, что мир уже в порядке. Так что у нового поколения, которое идет на смену старому, все-таки есть будущее.

В целом, фильм снят очень красиво. Роскошные пейзажи, созданные с помощью компьютерной графики, не могут не вызывать восхищения. Что же касается персонажей, то они намеренно прорисованы небрежно. Этот поразительный контраст придает фильму особую мрачную атмосферу. Наверное, именно поэтому "Фантастическими днями" практически сразу же после выхода заинтересовалась небезызвестная студия *Pixar*, подарившая миру такие детские ленты, как "Историю игрушек", "Корпорацию монстров" и другие.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	9	ОЦЕНКА МФ
СЮЖЕТ	5	8
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	9	
РЕЖИССУРА	8	

Сергей Неграш

Как мы оцениваем фильмы

"Мир фантастики" оценивает каждый фильм по десятибалльной шкале. Оценка складывается из следующих критериев:

Зрелищность — то, насколько фильм держит зрителя в напряжении, насколько хорошо поставлены экшен-сцены и удачны спецэффекты.

Сюжет — интересность и непредсказуемость сценария.

Стиль/Атмосфера — то, насколько гармонично скомпонованы все составляющие кинокартины, ее художественная ценность и соответствие заявленному жанру.

Режиссура и ***Актерская игра*** — уровень режиссерского и актерского мастерства.

Оценка МФ — мнение редакции по поводу соотношения вышеуказанных критериев с учетом специфики жанра каждого конкретного фильма.

Затерянные в Лихолесье

ТАИНСТВЕННЫЙ ЛЕС
THE VILLAGE

Жанр: фантастический триллер/драма/ужасы ■ Производство: Touchstone Pictures ■ Режиссер: М. Найт Шьямалан ■ В ролях: Брайс Даллас Ховард, Хоакин Феникс, Эдриен Броуди, Уильям Херт, Сигурни Уивер ■ Премьера в России: 23 сентября 2004

- Вот ведь беда! — в отчаянии вскричал Фродо. Понесло же меня в этот распроклятый лес! Уж лучше бы я в Сухом Овражке остался!

Какая-то из книжек про кольца

"Красный — плохой цвет. Он привлекает ИХ!"

Говорят, идея "Таинственного леса" пришла режиссеру в голову после того, как он посмотрел кряду костюмную мелодраму "Грозовой перевал" и "Кинг-Конга" — и увидел, что между ними есть кое-что общее. Вы видите между ними что-нибудь общее? Нет? А вот натурализовавшийся американский индус из Филадельфии — отчетливо. После чего этот господин со сложным ФИО снова удивляет киномир. Автору "Шестого чувства" не привыкать.

"Если зазвонит колокол, беги. Это идут ОНИ!"

Кстати, мы скорее заподозрили бы Шьямалана в черпании вдохновения в "Ведьме из Блэр" и самоцитировании ("Знаки"). По крайней мере, сюжет, вращающийся вокруг изолированной глухими лесами,

В Багдаде все спокойно — пока часовые не дрыхнут на вышках.

Покраска деревьев — любимое хобби обитателей Полесья. Прекрасно расслабляет.

полными страшных невидимых существ американской деревеньки XIX века, больше смахивает по атмосфере и драматургическим приемам на эти два фильма, чем на викторианский роман Эмилии Бронте и биографию гигантской обезьяны.

Но не суть важно.

Важно то, что под видом классического ксенофобского триллера на тему "люди и монстры" хитрый восточный человек протащил на экран многослойную притчу о невозможности утопии. И том, что не так страшен черт, как его концепция. Ну как, достаточно нетривиальный пассаж? Требуются пояснения? Увы, рецензент должен

Айви (Брайс Даллас Ховард) слепа, но ее сердце зорче, чем глаза многих зрячих.

исходить из того, что его читатель еще не видел фильма. Придется вам поверить нам на слово — углубление в детали может раскрыть финальный сюрприз картины. Хотя, на самом деле, таких сюрпризов даже два! Искушенный поклонник фантастики, вероятно, расколет оба орешка — великодушный Шьямалан по ходу действия подкидывает зрителю кое-какие подсказки. И все же, уверены: двойной концептуальный переворот сюжета, помноженный на уникальную повествователь-

Местный дурачок (Эдриен Броуди). Никогда не знаешь, что он выкинет.

Местный бунтарь (Хоакин Феникс). Правила явно писаны не для него.

ную манеру постановщика, произведет мощное впечатление даже на самого проницательного зрителя.

Отдельных аплодисментов заслуживают три момента. В первую очередь, работа оператора (Роджер Дикинс создает неповторимую атмосферу липкого ужаса и постоянной угрозы буквально из ничего — игры теней, расположения бытовых предметов в кадре и лаконичных тональных переходов). Второе — звук (убойная комбинация тихих скрипов, щелчков и дальнего приглушенного воя вызывают гарантированный, моментальный дыб волос — даже если это чудовищный парик Гоши Куценко в “Ночном дозоре”). И третье — превосходная, сильная игра дебютантки в большом кино Брайс Даллас Ховард. Именно эта скромная на вид девочка с мудрыми печальными глазами тянет на себе бремя главной роли, а вовсе не звезды, чьи имена идут в титрах первыми. Известно, что режиссер утвердил ее на роль слепой Айви, узнающей правду о Таинственном Лесе и его жутких обитателях, без проб, впечатлившись ее работами в театре. Вдохновенно пророчествуем: девушка станет знаменитой драматической актрисой. Кстати, мрачный датский гений Ларс фон Триер тоже так считает: именно Ховард заменит Николь Кидман в роли Грейс в продолжении его “Догвилля”.

Итог: полный сценарных и визуальных сюрпризов атмосферный фантастический триллер с отличным актерским составом, истекающий концентрированным саспенсом и внезапно (но логично) мутирующий то в социологическую драму, то в любовную историю. Мастерская работа.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	7
СЮЖЕТ	9
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	10
РЕЖИССУРА	9
АКТЕРСКАЯ ИГРА	8
ОЦЕНКА МФ	9

Александр Чекулаев

Проблема названия

Всякий, кто худо-бедно умеет читать по-английски, сразу поймет, что на самом деле название фильма — “Деревня”. Наши прокатчики, видимо, ориентировались при переводе на рабочее заглавие “The Woods” (“Лес”). Однако уже в процессе съемок режиссеру пришлось его сменить, так как у другой студии в работе уже оказалась картина, называющаяся так же.

За такой кадр любой оператор продал бы душу. Да только кто купит-то?

КОМПАНИЯ
ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ
ПРЕДЛАГАЕТ
ХВАТИТ РАЗДУМЫВАТЬ!
ПОРА ПОКУПАТЬ КАРТОЧКИ

НОВЫЕ ТАРИФНЫЕ ПЛАНЫ,
НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ!

Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3
тел.: +7 (095) 777-2459, 777-2477
факс: +7 (095) 152-4641
www.telekom.ru www.iptel.ru
e-mail: sale@telekom.ru

Александр Трифонов

ОСОБЕННОСТИ МЕЖЗВЕЗДНОЙ ОХОТЫ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НАША ОБЛОЖКА

ЧУЖОЙ ПРОТИВ ХИЩНИКА
ALIEN VS PREDATOR

Жанр: Фантастический боевик ■ Производство: 20th Century Fox ■ Режиссер: Пол Андерсон ■ В ролях: Сэна Латан, Рауль Бова, Эвен Бремнер, Колин Сэлмон, Ланс Хенриксен

Это фильм Пола Андерсона. Фильм, ради которого он отказался от участия в проектах **“Смертельная битва: Превосходство”** и **“Обитель зла 2: Апокалипсис”**, ограничившись ролью их продюсера. Фильм, которого мы ждали с 1990 года, после того, как в последних сценах **“Хищника 2”** нам был показан череп Чужого, висящий на стенде с трофеями Хищников.

Хищникам давно приглянулась наша теплая планета, и события первых двух фильмов серии — не более чем короткие сафари. На заре человечества Земля была настоящим туристическим центром Хищников, а самая первая цивилизация поклонялась им как богам. Избранные становились жертвами в обряде инициации молодых Хищников.

Четыре тысячи лет спустя научная станция, принадлежащая корпорации Weyland Industries, принимает сигнал со спутников. Где-то в Антарктике была зарегистрирована мощная тепловая вспышка подо льдом, высветившая нечто, напоминающее пирамиду. Умирающий от рака мультимиллионер Чарльз Бишоп Уэйланд быстро собирает исследовательскую группу из лучших специалистов и отправляется искать приключений на свою больную голову. Притащив в Антарктику кучу тяжелого бурильного оборудования, исследователи с неприятным удивлением обнаруживают, что здесь недавно кто-то побывал — и проделал во льду идеально ровную шахту.

Пока вся экспедиция в сборе. Сокращаться она будет в геометрической прогрессии.

Внизу их ждет куча сюрпризов: древняя каменная пирамида, объединяющая стили ацтеков, шумеров и древних египтян, куча изгрызенных человеческих костей и, что самое интересное — саркофаг с высокотехнологичным оружием Хищников (знаменитые наплечные пушки с лазерным прицелом). Увидев последнее, один из членов исследовательской группы проявил излишнюю жадность и схватил первый попавшийся ему под руку плазменный пистолет. Как только он сделал это, пирамида сразу же “ожила” и начала трансформироваться, запуская процесс подготовки к ритуальной схватке Чужих и Хищников. Появится и королева Чужих, и корабль Хищников, а значит, и герои, и зрители будут *пугаться*.

Задумка у фильма хорошая, да и сюжет, как вы могли уже убедиться, вполне приемлем для голливудского блокбастера. Но чувства после просмотра все равно — самые странные.

Первым тревожным сигналом стало громогласное заявление режиссера, что его не допустили к финальному монтажу и окончательный вариант он увидел чуть ли не вместе с остальными зрителями (будем ждать “режиссерскую версию” на DVD?). Было ли это попыткой отвести упреки, неизвестно, но ритмика киноповествования нарушена сильно. Более чем половину экранного времени мы наблюдаем за сборами экспедиции, спорами между ее участниками, которые призваны раскрыть характер каждого героя и познакомить его со зрителем, затем — прибытие на место и исследование пира-

Любопытные факты

Персонаж Ланса Хенриксена (Чарльз Бишоп Уэйланд) является одним из основателей корпорации “Вейланд-Ютани”. Корпорация ранее упоминалась в фильмах серии “Чужой”. Кроме того, Ланс Хенриксен уже играл роль андроида Бишопа в картинах “Чужой” и “Чужой-3”. Вероятно, эта серия андроидов был создана по образу основателя корпорации и названа в его честь.

До экранизации история о противостоянии Чужих и Хищников прошла через все виды развлекательной индустрии — книги, комиксы, игрушки, компьютерные и даже карточные игры.

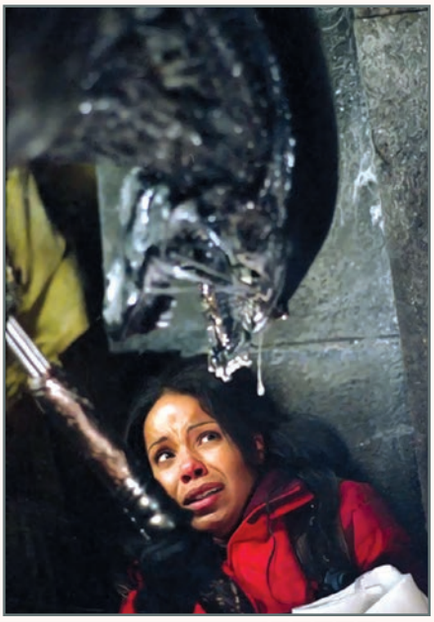
Роль Макса Стаффорда (правая рука Уэйланда) была написана специально для Колина Сэлмона.

Сценарист Питер Бриггс создал сюжет фильма “Чужой против Хищника” в 1991 году и буквально на следующий день смог продать его компании 20th Century Fox. Это является несомненным рекордом по скорости покупки сценария в Голливуде.

В такие моменты хочется вопить: “Бегите, идиоты!”

Встретились два одиночества.

Милый узорчик на голове Чужого — след от ловчей сети Хищника.



Героиня из скромной альпинистки быстро превращается в воина-амазонку.

миды. Все это неоправданно затянуто и напоминает советский производственный фильм о жизни бурильщиков.

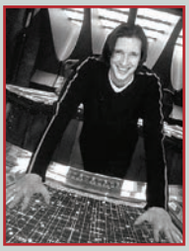
Однако скучающий зритель получает достойную компенсацию в виде энергичного финала. На этом коротком отрезке — действительно эффектные сцены с отсылками к старым фильмам. Замедленный полет только что вылупившихся *facehuggers*, жестокий бой двух равных по силе противников, финальная схватка с Королевой — все выполнено на высочайшем уровне. Хищники внушают уважение как внешним видом, так и поведением — профессиональные убийцы со своим кодексом чести, правда, на фоне Чужих они несколько теряются. Юркие ксеноморфы сеют смерть с пугающей скоростью и размножаются на зависть кроликам. Неопытные молодые Хищники гибнут быстро, и единственный оставшийся в живых побеждает только с помощью... Впрочем, вдруг вы еще не сходили в кино?

Живые актеры на фоне монстров смотрятся подножным кормом. Малоизвестные артисты используют штампы вроде тупого вояки — верного прихвостня миллионера, или ученого-ботаника, таскающего в бумажнике фотографию детей для демонстрации прохожим. Их скоропостижная гибель вызывает только облегчение. Прилично смотрятся только главные герои — миллионер Уэйланд в исполнении Хенриксена и отважная альпинистка Алекса Вудс (Сэна Латан — мать Блэйда в одноименном фильме).

В фильме есть несколько забавных диалогов с черным юмором, и в итоге получился фирменный продукт Андерсона — высокобюджетный трэш (как бы удивительно не звучало это словосочетание). Недостатки компенсируются достойными спецэффектами и парочкой надолго запоминающихся кадров. Если бы еще экшен был в равной мере перемешан с буднями полярников, мы получили бы выдающийся боевик. Но все равно, скрещивание двух киномонстров можно признать успешным: фильм стоит просмотра.

Определив, что миллионер смертельно болен, Хищник не стал его убивать согласно кодексу чести.

Фильмография Пола Андерсона



Пол Андерсон (иногда в титрах проходит как Paul W. S. Anderson, так как среди режиссеров есть его тезки-однофамильцы) родился в Англии 4 марта 1965 года. Карьеру режиссера он начал с провокационного “Шоппинга”, который рассказывал о грабителях магазинов. Но все остальные его фильмы — фантастические, а прославили Андерсона удачные экранизации знаменитых компьютерных игр (пожалуй, только ему и удается адекватно перенести игру на большой экран). И пусть “серьезные” критики не любят Пола: для армии фанатов он уже стал культовым режиссером.

- Шоппинг (Shopping, 1994)
- Смертельная битва (Mortal Kombat, 1995)
- Сквозь горизонт (Event Horizon, 1997)
- Солдат (Soldier, 1998)
- Обитель зла (Resident Evil, 2002)
- Чужой против Хищника (Alien vs Predator, 2004)

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	9	ОЦЕНКА МФ
СЮЖЕТ	7	
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	9	8
РЕЖИССУРА	7	
АКТЕРСКАЯ ИГРА	7	

Какая знакомая картина...

В ОКТЯБРЬСКОМ НОМЕРЕ ЛКИ:

ИГРА СВОИМИ РУКАМИ!
КОНКУРС!
ТОТ, КТО СДЕЛАЕТ К 1 ДЕКАБРЯ ЛУЧШУЮ ИГРУ НА ДВИЖКЕ ЛКИ-CREATOR, ПОЛУЧИТ СУПЕРПРИЗ!

ВОКРУГ ИГРЫ
НОВЫЕ РАССКАЗЫ АНДРЕЯ КРУГОВА И АННЫ РОГОЗИНОЙ И МНОГОЕ ДРУГОЕ

ЛУЧШИЕ РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
DOOM III — НУ ЧТО, ДЕМОНЫ, ДОЖДАЛИСЬ?!
WESTERNER — ПОРЕЗВИМСЯ НА ДИКОМ ЗАПАДЕ
ZOO EMPIRE — КУПИ СЛОНА!
ВИЙ: ИСТОРИЯ, РАССКАЗАННАЯ ЗАНОВО — ТОВАРИЩ, ПРЕД ТОБОЮ БРУТ...
WORLD OF PIRATES — КТО ХОЧЕТ В ОНЛАЙН БЕСПЛАТНО?
CATWOMAN — ВПЕРВЫЕ В ИСТОРИИ: БОЕВИК ДЛЯ ЖЕНЩИН
CHAOS LEAGUE — ЧТО ОБЩЕГО МЕЖДУ FOOTBALL'ОМ И FIREBALL'ОМ?

ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ
GOTHIC II: NIGHT OF THE RAVEN И ПОЛНОЕ РУКОВОДСТВО ПО GOTHIC 2 НА CD
MAX PAYNE II: HELLSING
URU: PATH OF THE SHELL
WARCRAFT III: THE WAR OF CORRUPTION
WARCRAFT III: NATURE'S CALL

ЛУЧШИЕ СОВЕТЫ МАСТЕРОВ
СФЕРА, BALDUR'S GATE II, COUNTER-STRIKE, FALLOUT II, MORROWIND, SACRED, VICTORIA, WARCRAFT III

КАЖДАЯ ХОРОШАЯ ИГРА ДОСТОЙНА МАСТЕРСКОГО ИГРОКА

Александр Чекулаев и Антон Карелин

НОВИНКИ ВИДЕО

Вашему вниманию предлагаются “Новинки лицензионного видео”. Здесь вы найдете короткие рецензии на самые свежие видеофильмы, принадлежащие к классу малобюджетного кино и традиционно обделяемые вниманием других печатных изданий.

ТЕМНЫЕ ВОДЫ
DARK WATERS

VHS, США, 2002 ■ Дистрибьютор: "Союз". ■ Режиссер: Филлип Рот. ■ В ролях: Лоренцо Ламас, Симона Джейд Маккиннон, Джеффри Горман, Брюс Грэй.

Акула и мачо, они если честно — не пара, не пара, не пара...

Одержимый поисками Атлантиды мачо и его стервозная компаньонша помимо воли втянуты в расследование странной аварии на подводной станции. Вне всякого сомнения, тут поработали генетически модифицированные акулы-убийцы, базирующиеся на секретной военной суперсубмарине. И чтобы сублимировать смущение от неудачного эксперимента, истеричные подводники, 20 лет по причине государственной тайны не видевшие суши (кроме шуток!), пойдут на все, чтобы какие-то там штатские не растрезвонили, чем они тут занимаются на деньги налогоплательщиков. Но фанаты Атлантиды так просто не сдаются... Разухабистый трэш для истинных титанов духа, стоически переносящих дурную актерскую игру, острый дефицит режиссерского таланта и морскую качку. Копеечные, но неплохие спецэффекты, а также циничный юмор слегка маскируют общую шизофрению.

ОЦЕНКА МФ 3

ВНУТРИ МОЕЙ ПАМЯТИ
THE I INSIDE

VHS, США/Великобритания, 2003 ■ Дистрибьютор: "Вест Видео". ■ Режиссер: Роланд Сузо Рихтер. ■ В ролях: Райан Филлиппи, Сара Полли, Пайпер Перабо, Стивен Ри, Роберт Шон Леонард.

Саймон просыпается в больнице после автокатастрофы и обнаруживает, что из его памяти бесследно исчезли последние 2 года жизни. Пытаясь восстановить мемуары, он то и дело переносится назад во времени (буквально!), в ходе неконтролируемых флэшбэков постепенно восстанавливая пугающую картину того, что с ним произошло. А случилось действительно

Если слишком рьяно искать свое прошлое, можно потерять свое будущее.

нечто ужасное, что он хотел бы изменить, однако Прошлое оказывается удивительно неподатливым — логика событий все время норовит скатиться в уже накатанную колею, ведущую к мрачной развязке... Крайне любопытный амнезийно-темпоральный триллер по роману Майкла Куни “Точка смерти” с простым, но сильным финальным сюрпризом. Побольше бы ему сюжетного “мяса” и актеров поопытнее — была бы вообще конфетка!

ОЦЕНКА МФ 7

ПРИЗРАК ИЗ ГЛУБИНЫ
PHANTOM FORCE

VHS, США, 2004 ■ Дистрибьютор: "Лизард". ■ Режиссер: Кристиан Макинтайр. ■ В ролях: Ричард Грико, Тэнджи Миллер, Найджел Беннетт, Джим Файф, Дженна Геринг.

Как ни странно, это дружелюбное лицо в фильме вам не покажут.

Спецназовец Марк Дюпре, обладающий паранормальными способностями, возглавляет особую Фантомную Команду, в задачи которой входят разборки с барабашками из неописуемых измерений. Первая миссия Марка и компании — найти и обезвредить рыскающую по Средиземноморью подлодку-призрак. Ею управляет некий вредный для здоровья артефакт, называемый Камень Гадес. Если бравые “фантомасы” не найдут способ заблокировать волшебный булыжник, он откроет врата в Ад, и на Землю посыплются незаконные бандформирования орков-культуристов с секирами наперевес. Словом, позади Земля, отступать некуда... Смехотворная поделка для ценителей творчества лоботомированных кинематографистов, чья главная звезда (Грико) откровенно ухмыляется в камеру в самых патетических моментах. Лучше пересмотрите “Охотников за привидениями”.

ОЦЕНКА МФ 3

ВАН ХЕЛЬСИНГ: ЛОНДОНСКОЕ ЗАДАНИЕ
VAN HELSING: THE LONDON ASSIGNMENT

VHS, США, 2004 ■ Дистрибьютор: "Премьер Мультимедиа". ■ Режиссер: Шэрон Бриджман.

Увидеть Лондон и умереть — это точно не про старину Гэбриела!

Мультфильм. Приквел к полнометражному “Ван Хельсингу”. 1889 год. Спонсируемый римско-католической церковью истребитель нечисти Гэбриел Ван Хельсинг в сопровождении верного Карла отправляется в столицу Англии, дабы разобраться с Джеком Потрошителем. На месте оказывается, что к преступлениям маньяка имеет непосредственное отношение доктор Джекил, светило хирургии и любитель рискованных медицинских экспериментов. Но самое любопытное: в этом каким-то непонятным образом замешана сама королева Виктория, да хранит Господь ее державные седины... 35 минут явно мало, чтобы без недостойной спешки и логических несостыковок с оригиналом раскатать столь густо замешанное сюжетное тесто. Качество анимации тоже хромает, сценарий диковат и перегружен событиями, зато гарантирован нон-стоп экшен и хлесткие реплики, озвученные звездами игрового “Ван Хельсинга”.

ОЦЕНКА МФ 6

ЖАРКОЕ ЛЕТО, 1-2
GREEN GREEN 1-6, 7-12 SERIES

DVD, Япония, 2003 ■ Дистрибьютор: MC Entertainment. ■ Режиссеры: Тисаку Катакура, Юдзи Мито.

Аниме. Начав смотреть этот потрясающий сериал, ваш покорный слуга был в полнейшем недоумении и задавался одним из извечных русских вопросов: “Что делать?!”, потому что писать в рецензии то, что он думал, было бы не

Кто кого любит? Девочки мальчиков или девочки девочек? А, впрочем, какое это имеет значение для зрителя, наслаждающегося самим процессом...

очень цензурно. Постепенно мне удалось нацепить на себя шкуру подростка, который является главным конечным получателем работ этого жанра и стилистики, и даже начать проникаться настроением, смеяться над гэгами и симпатизировать персонажам.

Сюжет сериала прост: в укрытую от цивилизации школу для мальчиков, расположенную в живописных предгорьях, покрытых лесами, в качестве смелого социального эксперимента привозят автобус с девочками, и... Естественно, дальнейшее обыгрывает все возможные ситуации взаимодействия между столь непохожими созданиями, как мальчишки и девчонки, и показывает, как, при всех своих различиях, они стремятся быть вместе друг с другом. Гротескно преувеличено и доведено до абсурда практически все, и хотя режиссеры стараются чередовать комические сцены с лирическими, последние хоть и выглядят поестественнее, но все же полны банальностей.

Чем дальше смотришь и чем больше всем этим проникаешься, тем веселее становится. В сериале есть и сюжетная интрига — двое девочек, оказывается, "гостьи из будущего", а один из мальчиков... но чу! Об этом мы лучше умолчим.

Дисков два, и у дистрибьютора был полный простор в наполнении релиза лакомыми бонусами. Масса рекламных роликов на все лады, даже версии из интернета, и обложки, и ролик о создании (довольно куцый и непереведенный, правда, но суть уловить и посмеяться можно), и несколько вариантов вступления с окончанием без титров — в общем, хоть организуй школьную группу и пой кавер-версии.

ОЦЕНКА МФ 5

ОБОРОТНИ
JIN ROH

DVD, Япония, 1999 ■ Дистрибьютор: MC Entertainment. ■ Режиссер: Мамору Ошии.

Аниме. Многие ценители аниме этот фильм удостаивают сдержанной похвалой; у других не находится слов, чтобы обсуждать его. Мне он кажется одной из лучших, наиболее стилистически целостных работ аниме-культуры вообще.

Альтернативная Япония 40-50 годов, тоталитарное государство, охваченное смутами и террористическими действиями антиправительственных группировок. Террористы используют даже подростков, и одна из таких девочек вместе с группой попадает в облаву, организованную спецподразделением "Оборотни". Боец подразделения должен уничтожить ее, но он не может нажать на курок, глядя в глаза почти ребенка. Так он становится

Волки в человеческом облике — главные герои фильма. Но обязательно ли они — хищники? А если волк — такая же жертва?

"неблагонадежным". Начинается неторопливая, подробная и многогранная история о том, насколько жестоким является человек по отношению к самому себе. Насколько иллюзорны государственные идеи и общественные ценности. Как сложно, а порой легко сделать выбор и перейти грань, за которой у кого-то уже нет будущего.

Многие считают, что "Оборотни" — фильм о том, как губит человека система. Это категорическое упрощение мыслей, заложенных и раскрытых автором. Фильм задает куда больше серьезных вопросов, и показывает внутреннее развитие каждого из персонажей в рамках неразрешимой конфликтной ситуации. А вместе с тем и совершенно логичное, непререкаемое завершение этой драмы.

Посмотрев "Оборотней", многие зрители испытывают внутреннее неприятие рассказанной истории. А между тем эти герои — наши соседи и даже мы сами, а происходящее в фильме — наша жизнь, пусть далеко не все конфликты в ней заканчиваются подобным образом.

Фильм Мамору Ошии без единого грамма назидательности и морализаторства (этих качеств он абсолютно лишен) не показывает выхода из конфликтной ситуации, на кону которой стоят высшие интересы государства и отдельной личности. Но он дает прочувствовать весь вкус, всю тяжесть подобных путей — которые начинаются столкновением индивида и общества, высшего чувства и высшего долга, а заканчиваются почти всегда трагедией.

Ведь если приплюсовать к сказанному художественные достоинства картины, ее идеально выдержанную стилистику и мастерство режиссера, передающего глубинный смысл событий с помощью широкого спектра выразительных средств киноязыка... получается шедевр.

Резюмируя, скажу, что "Оборотни" — типичный *must see* для любого поклонника аниме.

Дополнения на диске обычны, ролик о создании не переведен ("МС" стоит озаботиться переводом подобных роликов), но приятным сюрпризом из бонусов является набор графических набросков — техника, оружие, персонажи фильма. Мир аниме предстает перед ним в черно-белых набросках, со множеством мелочей, на которые в фильме не успеваешь обратить внимания.

ОЦЕНКА МФ 9

Также на видео

Ван Хельсинг (Van Helsing), мистический хоррор-экшен.

Другой (Godsend), фантастический триллер.

Скуби Ду 2: Монстры на свободе (Scooby Doo 2: Monsters Unleashed), детский кинокомикс.

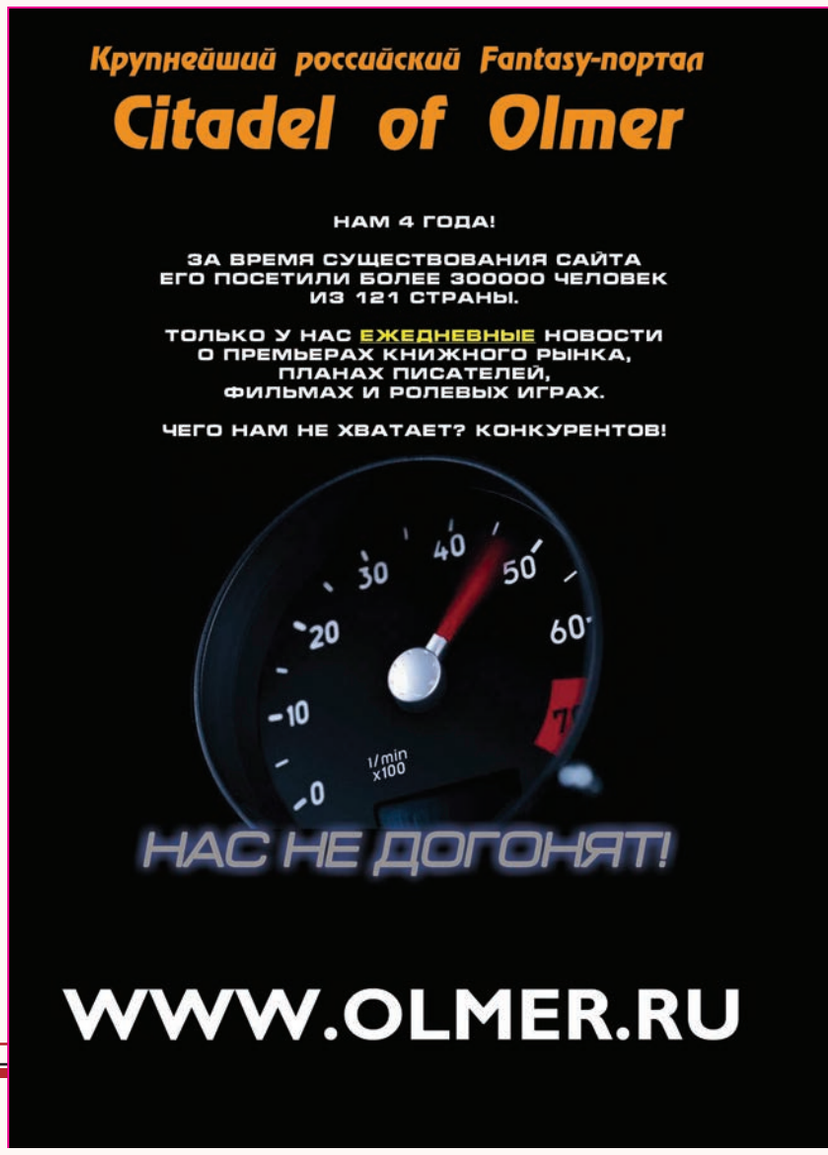
Рассвет мертвецов (Dawn of the Dead), зомби-хоррор.

Возвращение живых мертвецов II (The Return of the Living Dead II), зомби-хоррор.

Троя (Troy), историческая батальная фантазия.

Послезавтра (The Day After Tomorrow), фильм-катастрофа.

Ночной Дозор, городское фэнтези.



Надежда Маркалова

КИНОЭФФЕКТЫ ДОКОМПЬЮТЕРНОЙ ЭРЫ

Часть 2

КОМБИНИРОВАННЫЕ СЪЕМКИ

Практически все фильмы сняты с применением оптических эффектов. Они позволяют соединять в одном кадре те элементы, которые либо слишком сложны, либо опасны для съемок в реальности. Оптических эффектов очень много. Остановимся на одном из самых используемых — на комбинированных съемках.

Лучшая актерская игра в мире может показаться глупой, если рядом нет эффектов, и, точно так же, самые удивительные эффекты — ничто, если актеры неправильно на них реагируют. Но когда все правильно совмещено и спроецировано на экран кинотеатра — это настоящее волшебство...

Марк Хэмилл

Практически все фильмы сняты с применением оптических эффектов. Они позволяют соединять в одном кадре те элементы, которые либо слишком сложны, либо опасны для съемок в реальности. Оптических эффектов очень много. Остановимся на одном из самых используемых — на комбинированных съемках.

Техническое изобретение — специально для одного фильма

Почти в каждом фильме есть сцены, которые нельзя снять в реальности.

Иногда количество соединяемых элементов в одном кадре доходит до сотни. Например, для фильма “Возвращение джедая” нужно было снять Люка и Лею, летящими на спидербайке сквозь лес. Снять такое на натуре невозможно. Поэтому актеров на спидербайке снимали отдельно на фоне синего экрана.

Лес же снимали с помощью камеры “Стедикам”, разработанной специально для подобных съемок. Камера “Стедикам” позволяет сглаживать все вертикальные движения, когда оператор несет ее в руках, но для этих эпизодов ее пришлось дополнительно усовершенствовать гироскопами (Лукас попросил самого Гарретта Брауна, создателя камеры, поработать над ее усовершенствованием, а также быть оператором для съемки леса). Камера снимает со скоростью всего один кадр в пару секунд. Таким образом, оператор получает картину движения сквозь лес, которую потом можно ускорить до 24 кадров в секунду, получив эффект стремительного полета. Но — есть еще один нюанс. Если мы возьмем каждый отдельный кадр любой сцены, в которой есть быстрое движение, мы увидим, что картинка размыта (это могут быть лапы бегущей собаки, например). Именно таким — размытым — видит глаз задний план во время быстрого движения. Поэтому камера была настроена так, что она снимала s кадра в секунду, а оператор в это время двигался.

Слева вверху и внизу: оригинальные кадры, снятые, соответственно, в лесу и в студии. Справа: соответствующие трафареты для них.

Ральф МакКуори за работой (на холсте — сцена прибытия Хана Соло в Город в облаках).

И только после того, как движение камеры было отработано и окончательно снято, в студии приступили к работе с актерами. Дело в том, что со съемкой леса были дополнительные проблемы. Сначала группа мастеров по спецэффектам отказалась от съемки искусственного леса. Он не только смотрелся неживым, его было практически невозможно создать тех размеров и с тем количеством деталей, какие были необходимы для этой сцены. По лесу попытались протянуть тонкие лески, чтобы оператор мог ориентироваться при движении, но их было видно в камере, даже после покраски нитей в зеленый цвет (камера улавливала на них блики солнца).

Фантастический инопланетный город.

Одним из самых проблемных моментов была съемка поворотов. Как будет поворачивать спидербайк? С какой скоростью и с каким диаметром разворота? Этого никто не знал. Именно поэтому сначала снимали и монтировали путь полета спидера, а уже потом — все остальное. Ведь движения актеров должны были совпадать с движениями камеры. Кроме того, блики солнца на их лицах тоже должны были более-ме-

А знаете ли вы, что...

Спецэффекты появились одновременно с камерой Люмьера. Француз Жорж Мелье, купивший у братьев Люмьер камеру, сразу же начал эксперименты в области эффектов. Его первые фильмы начали появляться еще в 1896 году.

“Сюжет — это всего лишь нитка, на которую я нанизываю эффекты, — говорил Мелье. — Мои фильмы созданы только для услады глаз зрителя”.

Тогда его фильмы длились от 30 секунд до 9 минут. Но уже в 1902 году он был способен делать довольно длинные фантастические картины.

Первые эффекты

Мелье — пионер в области эффектов — не был одинок. Параллельно с ним в Англии Р. Паул основал первую в стране киностудию в Масвелл Хилл (северная часть Лондона). Там он изобретал новые средства киносъемки специальных эффектов, которые принесли ему славу "отца английской кинопромышленности". В фильме "Автомобилист", вышедшем в 1905 году, благодаря технической изобретательности Паула, стала возможна съемка кадров, где автомобиль улетал с Земли, проезжал по кольцам Сатурна и возвращался обратно.

нее совпадать с тем, что ловила камера во время движения под деревьями.

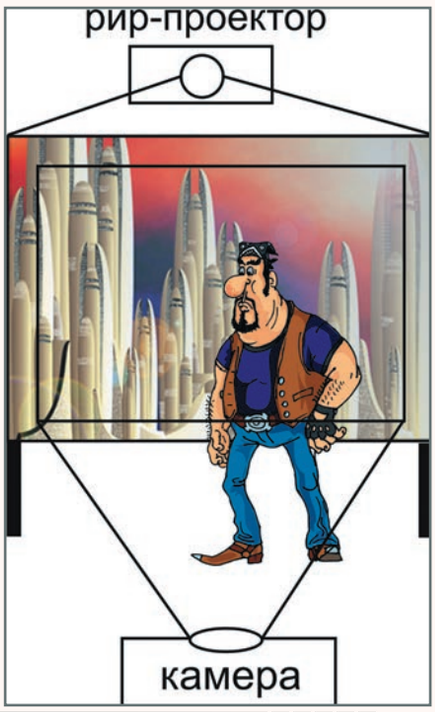
Для соединения актеров и заднего плана пленку везут в отдел оптических эффектов. Там находится оптический принтер — особый аппарат, состоящий из двух проекторов и принимающей головки. Оба проектора проецируют два разных кадра с двух сторон на головку посередине аппарата. Таким образом, получают кадр, в котором различные элементы соединяются воедино. Но просто методом наложения это сделать нельзя — оба элемента будут просвечивать друг сквозь друга. Поэтому сначала печатают трафареты для каждого кадра пленки. В данном случае один трафарет будет закрывать все пространство вокруг актеров на спидере, а второй — закрывать те места, в которые эти актеры должны быть впечатаны.

По словам Кена Ролстона, в фильме "Возвращение джедая" очень много ошибок: "Когда в кадре около пятидесяти кораблей, невозможно соединить все их абсолютно чисто. То не совпадает цветовой баланс, то трафарет не совсем корректно накладывается. И тогда приходится начинать все сначала... Ошибки есть и в законченном фильме, но глаз их просто не видит".

Позже Кен Ролстон работал над фильмом "Назад в будущее 3", где актер Майкл Джей Фокс играл трех персонажей в одной сцене. Для каждого персонажа были четко определены границы движения. Все нюансы сцены были отрепетированы до автоматизма. Актер, сыграв одного из персонажей, менял грим, переодевался, и играл следующего персонажа.

Оригинальные кадры, снятые в павильоне на фоне синего экрана (из не вошедших в фильм материалов).

Даже телевидение теперь может комбинировать элементы. Например, в одной из серий "Звездного пути" были сцены, когда два разных персонажа попадают на загадочную планету, которая для каждого из них выглядит по-своему. Там, где один видел вулканическую активность и молнии, второй видел райский сад. При этом оба актера продолжали беседовать между собой. Если бы планета не изменялась, эти сцены можно было бы просто снять в павильоне. Но задний план менялся, в зависимости от того, чьими глазами мы видели окружающий мир на экране. Поэтому применение комбинированных съемок здесь стало необходимостью.



Так создавалась рир-проекция.

История комбинированных съемок

Комбинированные съемки использовались задолго до оптического принтера. На заре кинематографа такие эффекты создавались прямо "в камере". Просто закрывали ту часть линз камеры, в которой потом будет сниматься другое изображение, пленку перематывали, закрывали отснятую часть пленки и снимали повторно.

В 30-х годах кинематографисты начали создавать оптический принтер. Линвуд Данн был известен как лучший специалист по комбинированным съемкам. Он был оператором на съемках первой версии "Кинг-Конга". Пять лет спустя ему заказали еще более сложные съемки — фильм "Выращивая Малыша", где нужно было соединить актеров Кэтрин Хэпберн и Кери Гранта с настоящим леопардом по кличке Малыш. Сцену, где Кери Грант идет к лифту, за ним следует леопард, а потом за ними выбегает Кэтрин Хэпберн, снимали трижды. Каждый из актеров, включая леопарда, снимался отдельно. Потом их соединили в одном кадре.

Комбинация картины, написанной на стекле, макета корабля и актрисы в окне. Фильм "Империя наносит ответный удар".

Линвуд Данн: "Сначала всегда приходилось снимать леопарда, потому что мы не знали, как быстро он пойдет в кадре".

Позже Линвуд Данн создал стандартный оптический принтер, за который в 1981 году он получил "Оскар" (за технический вклад в кинематограф).

Кроме того, в кинематографе использовались и другие приемы для совмещения различных изображений. Например, рир-проекция (от англ слова rear — "тыл, задняя сторона"). Суть эффекта в том, что за актером стоит экран, на который сзади на просвет проецируется нужное изображение. Спереди же актера снимает камера. Самое сложное здесь было синхронизировать работу рир-проектора и камеры. Иначе зритель видел эффект бегущего кадра.

Также до сих пор используется эффект перспективного совмещения, когда один актер стоит ближе к камере, а второй — дальше, и потому один кажется великаном, а другой — карликом. Такой прием использовали при создании трилогии "Властелин колец".

Высокое искусство на экране

Большинство самых красивых сцен в кино являются произведениями искусства в прямом смысле этого слова. Когда панораму или задний план слишком дорого или даже невозможно снять вживую, на смену строителям приходят настоящие художники. Они пишут свои полотна на стекле, оставляя место для актеров. Это оставшееся

Рисунок для фильма "Контакт". Появляется на мониторе слежения НАСА. Художник Крэг Муллинс.

Харрисон Эллиншоу работает над видом планеты Дагоба для фильма “Империя наносит ответный удар”. Харрисон — потомственный художник. Его отец, Питер Эллиншоу — легендарный кинохудожник — также работал над “Звездными войнами”.

место во время съемок закрывают сзади стекла черной тканью. Потом в эти темные проемы впечатывают актеров с помощью комбинированных съемок.

Создание живописных полотен, которые бы достоверно сымитировали реальные съемки, имеет свою специфику. Например, когда мы смотрим на панораму (особенно вскользь), мы не замечаем большинства деталей. Более отдаленные предметы выглядят для нас всего лишь сгустками цвета и смутными очертаниями.

Именно эту игру света и тени, а также цветовые вкрапления и имитирует художник. Он вовсе не будет прорисовывать все детали до самой мельчайшей. Он всего лишь будет имитировать то, как видит реальность человеческий глаз.

Иногда такую картину используют как задний план для миниатюрной съемочной площадки. Тогда перед картиной ставят миниатюрные деревья, домики и, например, пускают на переднем плане совершенно настоящий миниатюрный поезд. Таким образом, плоская картина получает глубину, а зритель ни за что не догадывается, что кадры сняты не на натуре, а в студии.

1. Картина Ральфа МакКуори до вставки моделей.
2. Та же картина после комбинированных вставок моделей.

Актриса Анна Пакин на ступенях разрушенного замка. Только центральная часть лестницы реальна, остальное нарисовано Крэгом Муллинсом. Рекламный проект, который никогда не видели зрители — концепция слишком мрачна для рекламы.

Кроме того, в картину добавляются другие элементы. Такие как искусственный дождь, созданный с помощью пищевой соды, снятой на фоне черного задника и потом вставленной в картину, или... городских огней. Для этого в нужных местах в краске на стекле протираются миниатюрные отверстия, а потом с обратной стороны картина освещается лампой. Именно так была создана панорама города в фильме “Фокус-покус”.

Таким же образом было воссоздано поместье Скарлетт О’Хара и целые кварталы старой Атланты в фильме “Унесенные ветром”.

Все, что находится выше людских голов — рисунок.

Метод каширования был придуман еще на заре кинематографа. Но тогда этот метод был сделан “в камере”. Это похоже на рир-проекцию, только наоборот. То есть огромный кусок стекла ставился прямо на съемочной площадке, и пейзаж, строения или необходимые детали кадра дорисовывались прямо на этом стекле. Потом актеры вставали на свои места и играли свои роли за стеклом. Постепенно поняли, что такой способ каширования не очень рентабелен. Ведь нужно ждать, пока художник нарисует картинки, чтобы потом начать съемки. Позднее был придуман способ “латентного каширования”, когда все то же стекло присутствовало на площадке и актеры играли за ним, но вместо готовой картины режиссеры просто закрашивали нужные места стекла черным, чтобы пленка не засвечивалась в тех местах, а картину накладывали уже после завершения съемок. Сейчас художник рисует свои картины в студии после того, как актеры закончили свою работу. Их рисунки стали гораздо меньше по размеру, ведь сопоставлять пропорции рисунка и реального места съемок уже не надо.

Вверху — картина Ральфа Маккуори для фильма “Империя наносит ответный удар”.

Работа такого художника ценится очень высоко, ведь профессионалу нужно учесть очень много факторов для создания подобной картины. Художнику приходится сопоставлять цветовую гамму света и тени, контрастность и перспективу кадра, буквально пририсовывая необходимые детали к тому, что уже существует на пленке, и нарисовать нужно так, чтобы наш глаз не увидел разницы. Режиссер при съемках в студии должен учитывать, что художнику придется пририсовывать оставшееся изображение. Поэтому, например, на съемках фильма “Семейка Аддамс 2. Сокровище семьи Аддамс” в сцене, где няня сбегает из поместья через окно, камера была закреплена неподвижно, а часть линз закрыта черной тканью. Задачей каскадера было не “выпасть” за пределы очерченного пространства, иначе зритель увидит границу на экране. Каскадер с этой задачей справился отнюдь не с первого дубля. Позже художник пририсовал верхнюю часть поместья и небо над ним с учетом нужной перспективы и освещения.

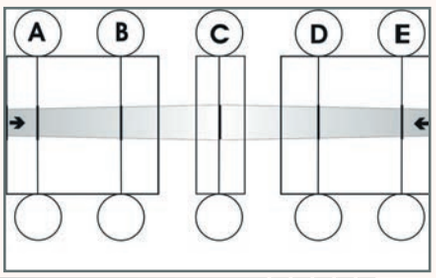


Схема работы оптического принтера: на бобине A находится пленка со снятыми актерами, на бобине E — с кадрами леса. На бобинах B и D находятся соответствующие трафареты. На средней бобине C получаются законченные кадры фильма.

Николай Пегасов

ЧТО ПОСМОТРЕТЬ?

"Видеодром" постоянно рассказывает о свежих кинофильмах, которые появляются в российском прокате. Поэтому наши постоянные читатели всегда в курсе, на что можно сходить в кино и какую видеокассету подарить другу на День варения. А если читатель пропустит один или несколько номеров "МФ"? Тогда крупнейшие блокбастеры могут пройти мимо него. Чтобы помочь читателям выбрать стоящий фильм для просмотра, вы и заводим эту страничку. Часть фильмов в ней выбрана посетителями сайта "МФ" (www.mirf.ru), а часть — редакцией журнала.

Выбор читателей. Сентябрь 2004

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие **310 человек**. Всего было отдано **728 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1. "Ночной дозор" — 21,4% голосов
2. "Ван Хельсинг" — 21,3%
3. "Шрек 2" — 10,8%
4. "Я, робот" — 8,5%
5. "Человек-паук 2" — 6,7%
6. "Гарри Поттер и узник Азкабана" — 6,6%

Примите участие в голосовании за лучшие фильмы на www.mirf.ru!

НОЧНОЙ ДОЗОР

Лидер опроса на нашем сайте. Первый российский фантастический блокбастер, которому был посвящен апрельский "Мир фантастики" ("тема номера"). Фильм, о котором еще долго будут говорить критики и зрители. Это экранизация знаменитого романа Сергея Лукьяненко, в котором силы света борются с силами тьмы на улицах современной Москвы. В начале следующего года ожидается продолжение: "Ночной дозор-2".

ОЦЕНКА МФ 8

Рецензия — в №8(12) за 2004.

ЧЕЛОВЕК-ПАУК 2

Второй фильм о "Человеке-пуке" получился еще более зрелищным, чем его предшественник. Сюжет о простом юноше, который наделен сверхъестественным даром, оказался близок и детям, и подросткам, и более старшему поколению. Фильм насыщен великолепными спецэффектами и очень динамичен. Единственное противопоказание: он не рекомендуется зрителям, которые ненавидят комиксы.

ОЦЕНКА МФ 10

Рецензия — в №9(13) за 2004.

ВАН ХЕЛЬСИНГ

Дорогой фильм-комикс, рассказывающей о жизни и деятельности охотника за нечистью по имени Ван Хельсинг. Действие разворачивается в 19 веке в Трансильвании, где, естественно, лютует граф Дракула и его подопечные. При помощи красавицы Анны Ван Хельсинг намеревается стереть вампиров в порошок. Умопомрачительные спецэффекты и отдельные фэнтезийные находки при посредственном сюжете — а потому фильм оставляет неоднозначное впечатление.

ОЦЕНКА МФ 7

Рецензия — в №7(11) за 2004.

ГАРРИ ПОТТЕР И УЗНИК АЗКАБАНА

Как и на "Человека-паука", на "Гарри Поттера" можно идти всей семьей, и каждый найдет в фильме собственный любимый момент. "Узник Азкабана" продолжает славную традицию первых фильмов о маленьком волшебнике из школы Хогвартс. Герои стали чуть старше, и на их плечи ложится бремя почти взрослых проблем. А главная неприятность — знаменитый убийца, сбежавший их магической тюрьмы и открывший сезон охоты на Гарри.

ОЦЕНКА МФ 9

Рецензия — в №8(12) за 2004.

ШРЕК 2

Продолжение культового мультфильма о необычном великане-людоеде вышло едва ли не лучше, чем оригинал. Зрители вновь встретятся и с Ослом, и с принцессой Фионой (превратившейся в предыдущей части в огрицу), и с другими великолепными персонажами. В новом мультике к ним присоединится блистательный Кот-в-Сапогах. "Шрек-2" — это полтора часа непрерывных шуток, стеба над киноштампами и современной жизнью.

ОЦЕНКА МФ 10

Рецензия — в №8(12) за 2004.

РАССВЕТ МЕРТВЕЦОВ

МИР ФАНТАСТИКИ РЕКОМЕНДУЕТ

Римейк одноименного классического ужастика Дж. Ромеро о восставших мертвецах. Зомби терроризируют маленький американский городок. Их укус превращает живого человека в ходячий труп. Вроде бы, ничего нового: такой сюжет мы сто раз видели в трэш-фильмах. Но "Рассвет мертвецов" снят на удивление хорошо: зрителя держат в напряжении от начала до финальных титров. Редкий удачный сплав традиций зомби-трэша и хичкоковского хоррора.

ОЦЕНКА МФ 8

Рецензия — в №6(10) за 2004.

Я, РОБОТ

Экранизация произведений Айзека Азимова из его классического цикла о робототехнике превзошла наши ожидания. Фильм получился не только зрелищным, но и интеллектуальным. В будущем в мозг роботов закладывают законы, которые не позволяют им поднять руку на человека. Но вот в корпорации US Robotics происходит убийство, и главный подозреваемый — робот. Следователь, взявшийся за это дело, попадает в цепочку загадочных происшествий. Кто стоит за преступлениями?

ОЦЕНКА МФ 8

Рецензия — в №9(13) за 2004.

ВЕЧНОЕ СИЯНИЕ СТРАСТИ

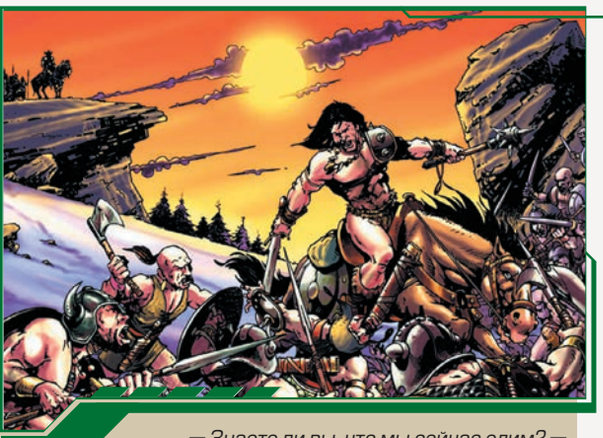
МИР ФАНТАСТИКИ РЕКОМЕНДУЕТ

Оригинальная научно-фантастическая лента, в которой нет ни пришельцев из далекой галактики, ни виртуального мира. Точнее, последний есть — но только как память главного героя, которую он добровольно решил удалить. Поссорился с девушкой — и захотел выкинуть ее из прошлой жизни. Путешествию героя по его исчезающим воспоминаниям посвящен фильм. Спецэффекты — к месту, сюжет — неповторимый, концовка — непредсказуемая.

ОЦЕНКА МФ 8

Рецензия — в №7(11) за 2004.

Антон Карелин



НАСЛЕДИЕ ГИПЕРБОРЕИ

Мир Конана-Варвара

Вопрос о том, почему фэнтези так популярно, актуален давно. Современное фэнтези — сложный синтетический жанр, крайние произведения которого кажутся совершенно нефэнтезийными. Но в глубине одна первооснова, сочетание Sword & Sorcery, заветная формула героического фэнтези, созданная отцами жанра. Говоря о таких потрясающих личностях, как Говард Филипп Лавкрафт, Лион Спрэг де Камп, Лин Картер, Фриц Лейбер и Майкл Муркок, невозможно не вспомнить отца-основателя жанра, первым в чистом виде воплотившего "мечезаклинательный" эталон. Роберт Говард создал Конана, а Конан — породил фэнтези.

— Знаете ли вы, что мы сейчас едим? — спросил Атос.

— Еще бы не знать! — сказал д'Артаньян. — Что до меня, я ем шпигованную телятину с артишоками и мозгами.

— А я — баранье филе, — сказал Портос.

— А я — куриную грудинку, — сказал Арамис.

— Все вы ошибаетесь, господа, — серьезно возразил Атос, — вы едите конину...

Александр Дюма, "Три мушкетера"

- **Возникновение:** *1932 год новой эры нашего мира*
- **Создатель:** *Роберт Говард и армия последователей*
- **Происхождение:** *художественная литература, псевдонаучные исследования*
- **Воплощения:** *кино, комиксы, компьютерные и настольные игры*

Тексты Говарда характеризуются дочеловеческой, почти мифологичной чистотой — в его текстах заложены первичные черты фэнтези-жанра. Современные герои фэнтези-романов и эпопей мучимы множеством этических проблем, сюжетными многоходовками и личными комплексами. В то время как создание проще и чище Конана-варвара сложно представить.

Мир из лоскутьев

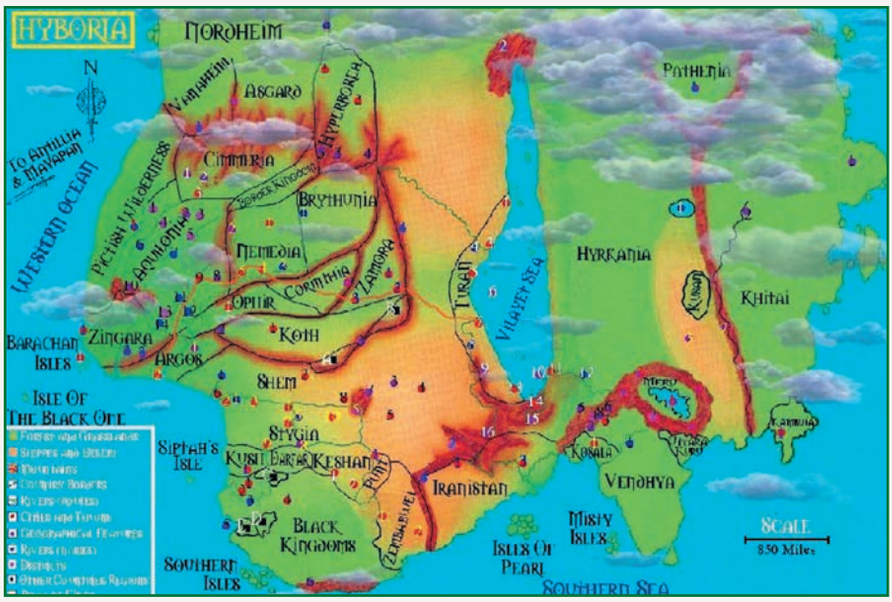
Поначалу авторы фэнтези писали о чем угодно, только не о Средиземьях. Идея иного мира, в котором будет разворачиваться действие сказочной эпопеи и героических приключений, была для литературы чужда.

Эдгар Райс Берроуз, Герберт Уэллс и прочие Патриархи научной фантастики всегда обосновывали уход от реальности в своих романах тем, что действие происходит в далеком, чужом мире. Но миры их были реальны при всей фантастичности декораций — Марс, Венера, Луна, Земля далекого будущего...

Писатели говардовского окружения занимались больше мистическими, пугающими, приключенческими сюжетами — и помещали героев либо в малоисследованные уголки Земли, либо в обыденные обстоятельства, куда вторгались темные силы. Тем же поначалу занимался и Говард — циклы его рассказов о Соломоне Кейне и некоторых других персонажах, путешествующих по дебрям Амазонки и прочим таинственным местам, вполне соответствовал общей тенденции развлекательной литературы. Американские беллетристические журналы того времени — "Oriental Stories", "Amazing Stories", "Weird Stories — вошли в историю как котел, в котором сварилось героическое фэнтези. На этой клокочущей идеями литературной кухне Говард был первым, кто шагнул дальше всех по жанровой дороге. Он соединил фантастические декорации и реальный мир. Шагнул в далекое прошлое Земли и обратился к мифологическим истокам тогда, когда Джон Рональд Руэл Толкин еще не придумал благоустроенную кроличью нору.

Причины были те же, что и у Профессора: Говард всегда интересовался кельтами, и строил по их поводу множество совершенно ненаучных, но близких его сердцу гипотез. Переписка Говарда с куда более подкованным в этих вопросах Лавкрафтом показывает, насколько нереальны были его представления о кельтах, пиктах и древней истории народов Европы. Но эти гипотезы стали основной фантастического мира, возникшего у Говарда в голове. Результатом его изысканий (впервые, кстати, появившимся не в рассказах о Конане, а в новеллах о другом бесстрашном и могучем воителе — Кулле, короле Валузии) стал древний мир, впитавший мифологические, исторические и фантастические мотивы различных культур.

Говард, как алхимик, смешал мифологическую Атлантиду с реально существовавшей Гондваной; как Мичурин, скрестил скандинавский Асгард с греческой фантазией — "Гипербореей", а древнеиндийского Митру — с египетским Сетом. Как удачливый шеф-повар, обладающий чутьем и чувством меры, он привел инг-



Популярность бренда “Конан” заставляет предпринимателей выпускать различные безделушки для фанатов.

редиенты в такое состояние, которое характеризовалось одним главным качеством: *смутной узнаваемостью*.

Странный мир, будто скроенный из лоскутов, был смутно знаком любому читателю. И он, читатель, подсознательно испытывал “родственные” чувства к образам, странам, народам, богам и героям новой вселенной. Этот мир, не предпринимая никаких усилий, становился близок читателю за счет знакомых с детства образов и слов.

География Хайбории

Хайбория (Hyboria) представляется почти квадратным материком, на котором расположились, пожалуй, все известные

на Земле типы культур, правда, взятые из разных времен и смешанные автором согласно его личному желанию.

На севере обитают черноволосые киммерийцы и рыжеволосые варвары Асгарда. С востока и запада северные земли окружают такие же дикие страны, Ванайхем и Гиперборея, покрытые снегами. Суровые и не знающие пощады земли воспитали простые нравы и неразвитые культуры, характерные для северян. Однако, как и все прочие, даже эти варварские страны и народы, их населяющие, имеют свои отличительные характеристики. Асиры, рыжеволосые викинги-завоеватели, вспыльчивые и яростные. Свободолюбивые черноволосые киммерийцы, наследники канувшего в пучину народа атлантов. Гиперборейцы, идолопоклонники, жестокие и хитрые каннибалы... Говард старается каждому из народов, привлеченных на страницы своих новелл, даровать нечто неповторимое, свойственное лишь ему.

“Средняя полоса” Хайбории представлена диким смешением культур и цивилизаций — перечислим с запада на восток. Дебри Пиктов (древняя Шотландия) соседствуют с Зингарой, морским королевством (прообразом которой стала Испания). Сразу три страны продвинутого феодализма — Аквилония (нечто среднее между Францией и Германией), Немедия (ближе всего, пожалуй, сильно видоизмененная Португалия) и Бритуния (пояснения излишни). Аргос (греческий город), рядом с ним (и чуть пониже Немедии) Офир (Персия), затем Коф (что-то неуловимо-восточное), Замора (снова Испания), выше них Коринфия — это еще один греческий город-порт, Коринф (эк разнесло Грецию во все стороны!). Морей и прочих водных ресурсов на территории Коринфии нет, наоборот, есть Карпашские горы (Румыния) и Шем (то ли Турция, то ли Иран).

Если представить себе вместо этих фэнтезийных названий их реальные прообразы, расположенные на карте именно в таком порядке, можно бесповоротно сойти с ума. Этнографы и географы сороковых годов, говорят, читая Говарда, быстро меняли место работы и профессию.

Восток Хайбории поделен между Империей Туран (нечто среднее между Монгольской и Сирийской культурой), Вендией и Кхитаем — что логично. А юг гордо украшают такие страны, как Стигия (Египет) и набор черных королевств, наполовину арабских, наполовину негритянских.

Первую карту мира создал, разумеется, сам Говард, а впоследствии их было нарисовано великое множество.

Хайборийская история

Естественно, это великолепие (а для кого-то — безобразие) не могло обойтись без псевдонаучного обоснования. И снова

Роберт Ирвин Говард

Все знают Говарда как создателя Конана из Киммерии, знаменитого героя фэнтези. Менее известно, что Говард написал несколько сотен стихотворений и поэм. Его перу принадлежат произведения в жанрах приключения, хоррора, мистики, вестерна, эротики, пародии и даже спортивного репортажа. Уникальный говардовский синтез исторического приключения, фэнтези и ужаса закончился созданием нового литературного поджанра, теперь известного как “Меч и колдовство”.

Говард родился в Техасе 22 января 1906 года. В 1921 году сделал первую попытку в писательском ремесле — посылал рассказ в журнал *“Adventure”*. В 1924 году его ждали первые профессиональные успехи: журнал “Сверхъестественные истории” (*Weird Tales*) принимает рассказы “Копье и клык”, “Гиена” и “Потерянная раса”. Роберт берет курсы машинописи и стенографии в Колледже Говарда Пейна (Howard Payne College, Brownwood). В августе 1928 года опубликован рассказ “Красные тени”. Вскоре стартует сериал о Кулле.

В 1930 году завязалась переписка Говарда с Лавкрафтом. В декабре 1932 года родился новый герой Говарда — Конан из Киммерии. Первый опубликованный рассказ о Конане — “Феникс на мече”.

В 1935 году мать Говарда переносит тяжелую операцию, после которой впадает в кому. На плечи Говарда легли тяжелые расходы и уход за матерью. 11 июня 1936 года Роберт Говард, будучи не в силах смириться с судьбой, покончил счеты с жизнью, застрелившись в своем автомобиле. Мать пережила его лишь на несколько часов.

Толкин не был первооткрывателем. Прошу вас, пожалуйста, постарайтесь прочувствовать нижеследующие строки!

Как-то раз один любитель всего экзотического, некто Лавкрафт, расшифровал "древний язык", записи на котором археолог сэр Артур Кармайкл обнаружил под Альмаденой. То была "целая библиотека глиняных табличек" в "руинах таинственного древнего здания циклопической кладки", "наполненного черепками керамики и золотых изделий". Расшифрованный Лавкрафтом язык не мог не взволновать любителя кельтов Говарда, и именно он стал прообразом и первопричиной появления фантазий о древнем мире, "историю" которого "древние" повествования "отчасти приоткрывали".

Результатом дальнейших исследований как этих "черепков", так и "глиняных табличек", стала история хайборийской эры — псевдонаучный труд, написанный Говардом и продолженный Лионом Спрэг де Кампом ("Правда о Хайборийской эре"), и "переворачивающий все представления о доисторических народах Евразии". Труд сей наделал много шума в околонаучных кругах — а точнее, в кругах читателей "невероятных историй", журналов того уровня, в котором тогда печаталось юное фэнтези.

Как вы думаете, что сообщает по поводу открытий сам сэр Артур Кармайкл? Вы угадали. Он пишет про обнаруженное им под Альмаденой банальное поселение, относящееся к палеолиту, и естественно, ни словом не упоминает ни о каких черепках керамики, ни о каких (упаси Боже!) золотых украшениях, ни о каких глиняных табличках и тем более о языке.

В России конановский цикл не выпускал только ленивый. На этом поприще отметились такие известные издательства, как АСТ, "Эксмо", "Северо-Запад", "Азбука", "Терра" и другие.

Экранизации "Конана"

"Конан-Варвар" произвел эффект разорвавшейся бомбы...

...а Конан, ставший "Разрушителем", пользовался меньшей популярностью.

На киноэкраны киммерийский воин шагнул только в 1982 году, когда Джон Милиус (известный к тому времени сценарист) поставил **"Конана-варвара"** (Conan the Barbarian). Фильм был новаторским в нескольких областях. Во-первых, никто до этого не брался за масштабные постановки героического фэнтези, которые требовали немалых финансовых вложений. Продюсер Дино Де Лаурентис рискнул — и не пожалел об этом. Во-вторых, фэнтези на киноэкране до "Конана" исчерпывалось подростковыми сказками, на которые родители с удовольствием брали детей. Милиус и второй сценарист Оливер Стоун (знаменитый в будущем режиссер) написали мрачную кровавую историю, замешанную на сексе, насилии и праве кулака. Наконец, на главную роль взяли культуриста с непроизносимой фамилией, опыт которого в кино исчерпывался бессловесными, эпизодическими ролями. Через 20 лет он станет губернатором Калифорнии... Нельзя не отметить и харизматичного "главного злодея". Священника по имени Тулса Дум сыграл актер Джеймс Эрл Джонс, ранее засветившийся в другой фантастической саге: его голосом говорил сам Дарт Вейдер.

Сегодня успех "Конана-варвара" вполне объясним. Этот фильм, как наркотик, "посадил" на фэнтези множество разумных, взрослых людей, и давно стоит на золотой полке кинофантастики. Его продолжение — **"Конан-разрушитель"** (Conan the Destroyer) — вышло 2 года спустя, и на этот раз режиссер Ричард Флейшер наступил на те самые грабли, которые сумел обойти Милиус. Флейшер снял скорее сказку, чем героическое фэнтези. Он и продюсеры хотели заполучить детскую аудиторию — и фильм делался в рамках "без секса и крови" (при том, что на "Конана-варвара" в Америке не допускались лица до 18 лет). В итоге, второй "Конан", по мнению большинства поклонников, оказался "попсовым", искажающим дух говардовских книг.

Уже давно идут слухи о том, что Голливуд готовит продолжение саги под названием "Конан-Король". Но пока дело стопорится на утверждении сценария.

"Conan" — примитивная игра, прикрывающаяся славным именем.

На компьютерном экране Конану повезло намного меньше. Вышедшая в 1991 году ролевая аркада **"Conan the Cimmerian"** была забыта почти мгновенно. Та же участь уготована новому экшену (февраль 2004) с лаконичным названием **"Conan"**. Надеемся, что в виртуальных вселенных у нашего киммерийца все впереди.

Николай Пегасов

Иными словами, наукообразное обоснование существование древней хайборийской эры является полной нелепицей, антинаучной бредятиной и выдумкой, призванной всколыхнуть внимание читателей к очередному восстановленному Спрег де Кампом рассказу или роману Говарда.

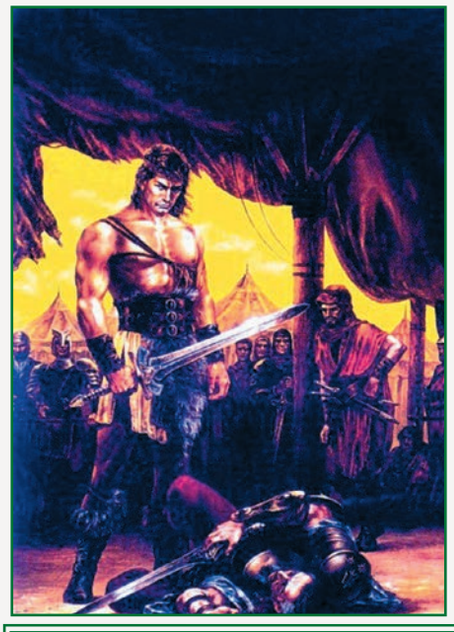
Но какова история! Какова логика! Чтобы осознать это в полной мере, нужно окунуться в то далекое и разноцветное время, когда творили такие странные таланты, как Говард, Лавкрафт и их коллеги. Когда в кипучей деятельности литагентов из множества странных и откровенно глупых историй рождались неприметные шедевры, а из хоррорных новелл и мистических рассказов о древних чудовищах — медленно формировался жанр меча и колдовства, который ныне дорог и интересен всем нам. В то время писатели, прозябая на грани голода, занимались чем угодно — играли в театре, писали заметки про нефть и про кризис, спивались, печатались друг у друга в журналах за мизерные гонорары, вырезали из дерева антропоморфные фигурки и продавали их по три с половиной доллара...

Хайборийская история началась десять тысячелетий назад. Древние материки Туран, Атлантида и Лемурия, империи Валузия и Грондар... Легендарные имена, покрытые мраком забвения и величием могущества. Эти земли были наполнены древнейшими людскими цивилизациями, из тьмы веков до которых проглядывали призраки ушедших иных, темных рас, которых поглотило не знающее пощады время. Катаклизм, опустошивший мир и потопивший континенты, уничтоживший Атлантиду и Лемурию, захлестнул материк. Кулл, король Валузии — великий герой Хайборийской эпохи, первый из персонажей Говарда, связанных с Хайборией — канул в забвение вместе с ее первой эпохой.

Несколько ветвей человеческой расы столкнулись на израненной земле. Долгие столетия народы перемещались, гонимые нуждами, мелкими катаклизмами, войнами, потопами и нашествиями, перемежающими друг друга. Имена и названия, роды и династии, королевства и государства сменяли друг друга на одних и тех же землях, а затем на когда-то обжитых местах вставали курганы.

Варварство, невежество и дикость — вот что осталось от древних цивилизаций, поглощенных катаклизмами и войнами. Даже древние боги канули в небытие вместе с народами, которые им поклонялись — и теперь пикты, "вечные варвары", сравнялись с бывшими атлантами, покорителями мироздания.

Затем начинается эпоха хайборийцев севера. Долго и утомительно перечислять все перипетии генезиса этой расы, но в результате именно она завоевывает материк и приводит его в соответствие с границами на карте, которую нарисовал Говард. Хайборийцы расселяются по свету, постепенно смешивая свою кровь с другими расами и ассимилируя их.



Портреты Конана работы Луиса Ройо многие фанаты считают "конаническими". Обложки книг "Конан и Дорога Царей" и "Конан и Меч Скелета".

К исходу многотысячелетней истории, описанной самим Говардом и продолженной Спрэг де Кампом, многочисленные народы властвуют над Туранским материком. Культура и цивилизация их развивается, восставая из пепла эпох, равно как военное дело и магия. Эти страны во многом нецивилизованны и жестоки, человеческая жизнь здесь ценится ничуть не больше, чем в темном земном средневековье. Страны и культы воюют между собой, и сила магов иной раз значит больше, чем мощь мечей.

Именно в таком мире появился на свет Конан-киммериец.

В главной роли

Конан, как известно — великий герой, сразивший в своей жизни больше черных магов, чем все D&D-шные игроки, вместе взятые, и покоривший больше женщин, чем Элвис Пресли, Бекхэм и агент 007.

Портрет его гениально прост — это могучий двухметровый человечище с мускулатурой ледяного гиганта, роскошной гривой черных волос и ледяным взором синих глаз (наследство древних атлантов). Он очень силен, нечеловечески ловок, потрясающе выносливый. Кроме того, Конан обладает незамутненным варварским инстинктом, который помогает ему предчувствовать опасность, и варварской сопротивляемостью черной магии, которую он ненавидит.

Конан — великолепный воин и любовник, бесстрашный и великодушный соратник, непобедимый враг и главный герой. Джентльменский набор в полной комплектации. Как же дошел он до жизни такой?

Согласно легенде, величайший воин в истории человечества появился на свет прямо на поле битвы, и, наверное, это определило его дальнейшую судьбу. Киммерийские женщины бились на полях сражений наравне с мужчинами, так что легенде стоит верить.

Отец Конана был кузнецом, и именно он выковал сыну первый меч. Киммерийские кланы постоянно сражались меж собой, и так детство киммерийца перетекло в юность. Пятнадцатилетие он отметил в жуткой резне, устроенной киммерийцами аквилонским захватчикам, когда варвары сходу взяли и разграбили пограничную крепость Венариум. Конан здорово отличился уже в том бою, удостоившись похвалы старейшин.

Затем, во время стычки с ванами, он попал в плен, и, пятнадцатилетний, пережил первое из своих приключений. Судьба погнала его из одного плена в другой, из одной смертельной опасности — в следующую. Спасаясь от них, он уходил все дальше и дальше от родины. Наконец, Конан очутился в Заморе, городе воров, где стал одним из лучших представителей профессии — но и оттуда ему пришлось бежать, чтобы не быть убитым. Минуя страну за страной, везде оставляя спасенных и поверженных, врагов и друзей, он добрался до самого Турана, и поступил на службу в наемники императора Йилдиза.

Две книги AD&D (настольная ролевая игра), посвященные Конану и его миру: "Conan Unchained" и "Conan Against Darkness". Выпущены в середине 80-х годов.

Перечислить все приключения и путешествия Конана невозможно. Книг, изданных только в России, около двухсот тридцати. Всего их свыше трех с половиной сотен, и приключениями пропитан каждый дюйм бумаги, на которой изложено жизнеописание Конана-киммерийца.

Сражаясь с магами, наемниками, бандитами, темными жрецами и солдатами, повергая королей, варвар исколесил весь континент. В результате сначала он осел в Аквилонии, стал ее королем и проправил больше двадцати лет. А затем — отправился в путешествие за море, задолго до викингов открыл Америку, сразился там с самой Смертью, обрел бессмертие и ушел по тропе миров в бессрочное странствие.

Карусель Богов

Естественно, все эти книги написал не Роберт Ирвин Говард. Судьба создателя Конана была печальной. Одинокий, от природы замкнутый, вспыльчивый и страдающий множеством комплексов (полная противоположность своему герою), Роберт не вынес тяжелого положения умирающей матери и покончил жизнь самоубийством в возрасте всего 30 лет.

Но популярность созданного им героя была слишком велика, чтобы тот умер вместе с ним. Жестокая ирония заключается в этом — двужильный варвар с его варварским инстинктом выживания на многие десятилетия пережил своего создателя, и здравствует поныне.

Множество писателей, от маститых до совершенно безвестных, прилагало руку к написанию продолжений "Саги о Конане".

Это и Спрег де Камп, и Лин Картер, сами по себе прославленные фэнтези-классики, и Пол Андерсен, и Джон Маддокс Робертс, и Стив Перри, и многие, многие другие.

Когда Конан пришел в Россию (в перестроечные времена), популярность его просто зашкаливала. Удивленные издатели попустительствовали тому, чтобы под звучными зарубежными псевдонимами публиковались наши "самоделы". Так, среди творцов "*конины*" присутствовали Елена Хаецкая, Андрей Мартьянов, даже Николай Перумов (про битву со Смертью и уход в иные миры, то есть про достойное окончание творческой карьеры героя — написал именно он).

Вы будете смеяться, но в возрасте шестнадцати лет роман о Конане писал и ваш покорный слуга:

"Если ОНО овладеет статуей, мы погибли", — понял Конан. Могучим рывком высвободив штырь из треснувшего камня,

он схватил Сердце Таммуза и, не обращая внимания на боль, швырнул его в статую. Янтарь ударился о правое плечо золотого монстра и разлетелся на сотни кусков.

Золотое сияние окутало правую половину статуи, в то время как левая была поглощена чернотой.

— О, нет!!! — прокричали хором Мидиас и Вартал.

К счастью, это не было опубликовано!

А судьи кто?

Фэнтези живет и развивается. И естественно, что многим сегодняшним читателям претит простота и банальность кононовских приемов, да и общий уровень текстов "Саги". Соглашаясь, что "Конан" не является примером литературного шедевра, я обращу внимание на важный момент.

Многие считают повести и романы про Конана примером коммерческой писанины и глупости. При этом упускают из виду, что Конан сам по себе — лишь идея, которая привела нас к современному фэнтези в не меньшей мере, чем Фродо из Средиземья или Гед из Земноморья. Безусловно, большая часть беллетристики о могучем варваре оправдывает название, являясь "кониной", да еще и второсортной. Но это — платформа, на которой строился жанр. Вся "игровая литература" вышла из Конана, как и весь Лейбер, Муркок, а вслед за ними столпы героического фэнтези — от Терри Брукса и Роджера Желязны до Роберта Джордана и других наших современников, до сих пор использующих созданный Говардом архетип и канон. Даже ролевые игры сформировались под непререкаемым влиянием героики, идеальный образ для которой сформулировал именно он, Говард. Не зря и в Америке второй половины 20 столетия, и в Европе, и в перестроечном СССР конца 80-х — начала 90-х годов Конан был безумно популярен.

Простое и доступное всегда необходимо для развития, и часто — для пересмотра пройденного. Харизма Конана, увлекательность его похождений, тот минимализм, который был заложен Говардом и воспринят толпой продолжателей — это черты, требующие уважения и внимания.

И покупая замечательное произведение, например, "Бурю Мечей" Мартина, я отдаю себе отчет, что в центре этой Бури лежит Меч Конана. Меч, который Говард выковал до того, как прославленный Толкин сел за стол и написал: "Была нора, и в ней жил хоббит".

Интернет о Говарде и его герое

barbarian.agava.ru — "Сага о Конане". Один из лучших русских сайтов.

www.intercom.no/~savage/conan — Интересная страница о Конане.

www.angelfire.com/ny/conanfan/index.html — Здесь вы найдете множество ссылок на различные страницы о Конане.

www.lovecraft.ru — Сайт о Г. Ф. Лавкрафте, на котором вы найдете множество статей и о Роберте Говарде.

КЛАССИЧЕСКАЯ САГА В ЖАНРЕ БОЕВОЙ ФАНТАСТИКИ

Чарльз ИНГРИД

«ПЕСЧАНЫЕ ВОЙНЫ»

Последний рыцарь • Лазертаунский блюз • Небесный хит-парад

(новый перевод)

Под одной обложкой!

в серии «Золотая библиотека фантастики»

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

Уже во всех книжных магазинах России и на сайте ozon.ru

Вы можете заказать книгу наложенным платежом отправив заявку по адресу: 107140, Москва, а/я140
служба почтового заказа «Сознательный выбор» ☎ **(095) 744-29-17** с 9:00 до 17:30 кроме выходных

Владимир Пуганов

МЕЧ ИСТИНЫ

Мир Терри Гудкайнда

Среди современных авторов фэнтези все реже и реже можно встретить писателей, которым удалось бы избежать влияния бессмертной трилогии Дж. Р.Р. Толкина. Отсюда, наверное, и берется неприятное ощущение дежа вю после прочтения очередной эпопеи “в духе “Властелина Колец”. Несомненно, в любом литературном жанре есть устоявшиеся традиции и каноны, благодаря которым на произведение можно смело поставить штамп, скажем, “фэнтези”. Мы с легкостью находим в магазинах тот стенд, где очередные Конаны убивают сотни врагов, а гениальные Эльминстры творят невиданные заклинания. Однако даже при явной стагнации жанра находятся современные авторы, которые и Профессора не копируют, и в книгах своих дают пищу не только для воображения, но и для размышления. Одним из таких приятных исключений является Терри Гудкайнд и его “Меч Истины”.

Учитывай то, что люди делают, не только то, что говорят, ибо деяниями выявляется ложь.
Пятое правило волшебника

- **Возникновение:** *1994 год новой эры нашего мира*
- **Создатель:** *Терри Гудкайнд*
- **Происхождение:** *художественная литература*

“Однажды совершенное насилие меняет взгляд на мир...”

Что может быть в бою эффективнее дракона? Разве только мощные заклинания.

Некогда множество королевств Д’Хары были разобщены и независимы. В таком же положении находились страны Срединных Земель. Тем не менее оба эти союза государств умудрялись жить в относительном спокойствии и мире. До тех пор, пока на трон одного из королевств Д’Хары не взошел очередной правитель – Паниз Рал. Начав военную кампанию, он вскоре одно за другим покорил соседние королевства. Правители Срединных Земель поначалу считали это внутренней проблемой соседей и не вмешивались. Но когда во власти Паниза Рала оказалась вся Д’Хара, бездействовать стало нельзя.

Объединенная армия Срединных Земель встала на защиту своей страны, и началась продолжительная война с ордами Рала. Постепенно, в ходе жестокой борьбы, армия Д’Хары начала отступление. Желая избежать поражения, Паниз Рал прибег к магии. Болезни, галлюцинации, магические создания, призванные правителем Д’Хары, могли качнуть чашу весов не в пользу Срединных Земель. Против лома, как известно, нет приема, если нет другого лома. Магию Рала остановили такой же магией.

Огромной ценой войска Д’Хары были разгромлены, и ее остатки во главе с Ралом бежали на родину. У изрядно потрепанной армии союза Срединных Земель

Все правила волшебника

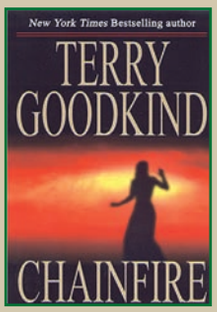
В России изданы все произведения Терри Гудкайнда, за исключением еще не переведенной книги “Naked Empire”. Романы выходят в серии “Век дракона” издательства АСТ. Приквел “Меча Истины” – “Долги Предков” – вошел в состав сборника “Легенды” (2000год). Прочтя этот небольшой рассказ, читатель подробно узнает о возникновении границ, отделяющих Вестландию, Срединные Земли и Д’Хару друг от друга.

Интересно, что в России книги Гудкайнда вышли под общим названием “правила волшебника” с порядковым номером в начале названия. Ничего общего с исходным изданием это не имеет, поскольку в оригинале каждая книга называется по-своему. Например, “Второе правило волшебника” в Америке называется “Stone of Tears”. В российском же варианте оригинальное название перекочевало с обложки на титульную страницу.

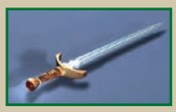
Полный список уже написанных книг серии с указанием даты выхода в США выглядит так:

“Первое правило волшебника” (Wizard’s First Rule), 1994
“Камень Слез” (Stone Of Tears), 1995
“Защитники Паствы” (Blood of the Fold), 1996
“Храм Ветров” (Temple of the Winds), 1997
“Долги предков” (Debt of Bones), 1998 (небольшой рассказ-приквел, не входящий в основную серию книг, но как бы предваряющий ее)
“Дух огня” (Soul of Fire), 1999
“Вера падших” (Faith of the Fallen), 2000
“Столпы Творения” (Pillars of Creation), 2001
“Обнаженная Империя” (Naked Empire), 2002 (на русском не издавалась)
“Огненная цепь” (Chainfire), 2005 (на русском не издавалась)

Девятая книга серии, “Chainfire”, появится в январе будущего года. Судя по заявлениям Терри Гудкайнда, на ней он собирается завершить свою длинную сагу. Однако сама книга планируется довольно объемной – она выйдет аж в трех томах.



Меч Истины



Меч Истины, в честь которого назван весь сериал, – один из центральных артефактов вселенной Терри Гудкайнда. Это магическое оружие, обладающее ценным свойством беспощадно поражать врагов и не задевать при этом друзей. Мечом Истины может воспользоваться любой, но свою подлинную мощь он обнаруживает только в руках Искателя Истины – вочеловеченного Закона, всегда и везде докапывающегося до правды. Именно таким Искателем и оказывается Ричард Сайфер.

уже не было сил преследовать разбитого врага. Огромное количество жизней унесла эта война, и большую часть душ Подземный Мир получил благодаря колдовству. Многие из выживших возненавидели чародейство.

Дабы избежать повторения катастрофы, были воздвигнуты границы между странами. Д'Хару отделили от Срединных Земель непроходимой для простых смертных завесой, которая одновременно была частью Мира Мертвых. Таким образом, Рал и его приспешники оказались в изоляции. Для тех из людей, кто не желал обитать в одном мире с магией, создали свой анклав – Вестландию, которую оградили такой же границей.

Однако, как известно, ничто не вечно под небом…

Волшебный мир...

…Терри Гудкайнда очень разнообразен. Под одним небом здесь существует страна, лишенная всякого колдовства, – Вестландия – и Срединные Земли, населенные волшебными созданиями и людьми с магическим даром. Повествование

начинается в Вестландии – абсолютно обычной средневековой стране безо всякого намека на магию. Именно здесь родился и вырос лесной проводник Ричард Сайфер, по совместительству главный герой "Меча Истины". С детства Сайфера окружала только природа – деревья, животные, птицы. Все шло своим чередом, пока странные события не изменили жизнь Ричарда окончательно и бесповоротно. Сначала загадочное убийство отца, затем встреча в лесу с таинственной женщиной

Женщины Морд-Сит – настоящий кошмар любого колдуна. Стоит направить на них заклинание, и чародей оказывается под абсолютной властью Морд-Сит.

по имени Кэлен, за которой гонится *квод* – отряд профессиональных убийц, – после еще и странные способности, неожиданно проявляющие себя время от времени.

Как позднее узнает Ричард, все дело в падении магической завесы, которая отделяла его родную Вестландию от полулегендарных Срединных Земель. И то, что он с раннего детства считал сказками и мифами, оказалось реальностью.

Что касается Срединных Земель, то это куда более населенная (по сравнению с Вестландией) территория. Здесь расположено множество народов и стран, которые порой резко контрастируют друг с другом. Живущие на юге люди из племени Тины – довольно дикий народ со странными для всех остальных обычаями. К примеру, в этом народе женщины в качестве украшения мажут волосы грязью, а когда им делают весьма нескромные комплименты, это не считается оскорблением. Прямая противоположность людям Тины – жители Галеи и Кельтона. Это куда более цивилизованные народы с изысканными нравами и традициями. Впрочем, неумение мирно уживаться со своими соседями и талант постоянно находить причины для ссор, пожалуй, ставят их цивилизованность под вопрос.

Наиболее воинственный народ на всем континенте – жители Д'Хары. Эти рослые воины не раз нападали на Срединные Земли с целью порабощения, и лишь чудом постоянно грызущиеся между собой страны умудрялись отстоять свою независимость.

Однако самой загадочной частью континента по праву считается изолированный Древний Мир. Клубок из легенд, мифов и выдумок скрывает правду об этих загадочных местах. Причина изоляции Древнего Мира – непроходимая Долина Заблудших, наполненная иллюзиями и колдовством. Впрочем, как оказывается, на деле она не такая уж и непроходимая…

Терри Гудкайнд

Терри Гудкайнд родился в Омахе, штат Небраска. Там же он получил образование. За свою жизнь он сменил множество профессий: ему доводилось быть плотником, реставратором и даже делать скрипки. В 1983 году Терри Гудкайнд переезжает жить в горы, и именно там, в окружении природы, у него рождается желание писать. В 1994 году увидела свет его первая книга, "Wizard's First Rule". Книга понравилась читателям и вскоре получила продолжение. Разойдясь большими тиражами по Америке, цикл "Меч Истины" выбрался за океан, где также был принят с восторгом.

Официальная интернет-страница писателя расположена по адресу *www.terrygoodkind.com*

Магия

Магия в мире Гудкайнда присутствует повсеместно (после падения завесы она просочилась даже в Вестландию). Она может заключаться в каком-нибудь предмете (например, в Мече Истины или эйджиле –

Колдовство играет большую роль в мире "Меча Истины". Иллюстрация Кейта Паркинсона.

грозном оружии Морд-Сит) либо передаваться по наследству в виде врожденного дара, как, скажем, у одного из главных героев саги – Кэлен.

Кэлен – Мать-Исповедница, спутница и возлюбленная Искателя Истины Ричарда – принадлежит к тем людям, которым совсем не обязательно пользоваться волшебными предметами, чтобы призвать магию. Однако магический дар приносит не только власть и почитание. Магия для Кэлен – еще и тяжелая ноша, которую она обречена нести. Где бы она ни появилась, ее всегда хорошо встретят, но за улыбками будут скрываться страх и ненависть к Матери-Исповеднице. Немногие рады человеку, который способен заставить говорить людей правду и признаваться в своих преступлениях. Магический дар Матерей-Исповедниц используется во многих странах. Согласно международному договору, любой приговоренный к смерти преступник имеет право вызвать Мать-Исповедницу к себе, чтобы она доказала, виновен он на самом деле или нет. Разумеется, отсюда и берется неприязнь правителей и королей к этой касте. Ведь им почти невозможно незаконно обвинить и "убрать" неудобного для них вельможу или советника.

Сама магия, которой обладают избранные, делится на два вида: Магия Приращения и Магия Ущерба. Разница между ними примерно такая же, как и между черной и белой магией. Если Магия Приращения направлена на созидание и целительство, то Магия Ущерба – на разрушения. Лишь считанные единицы чародеев могут пользоваться сразу обоими полюсами волшебства.

...И тайны

Как и всякий волшебный мир, вселенная Гудкайнда полнится необычными и таинственными созданиями. Со многими из них придется столкнуться Ричарду и Кэлен во время своих путешествий. Интересно, что в мире "Меча Истины" практически нет привычных для жанра фэнтези существ вроде поднадоевших эльфов, гномов или гоблинов. Из подобных "клише" имеются, пожалуй, только драконы – точнее, одна драконица Скарлет. Ну, и люди, без которых никуда. Кроме них, мир "Меча Истины" населяют малоуязвимые скриийлинги, незаметные мрисвизы и гары – ужесные летающие существа, покрытые шерстью. Тем не менее, одного из гаров Ричарду удалось приручить.

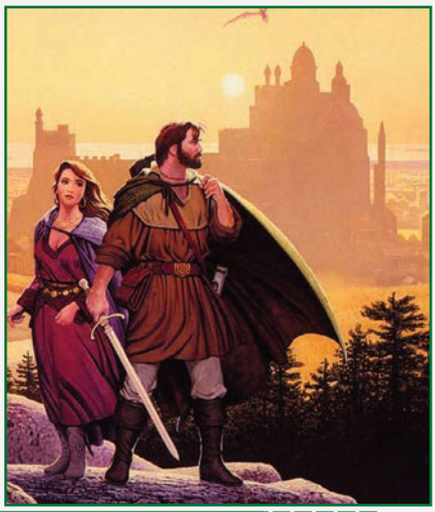
География мира Гудкайнда сулит нам не меньше открытий, чем биология. Чего стоит одна только магическая завеса, которая делит мир на три части. Или упоминавшаяся уже Долина Заблудших, отграничивающая Новый Мир от Древнего. В Древнем Мире находится Дворец Предков – пожалуй, одно из самых загадочных мест саги. Время внутри его стен течет иначе, чем в окружающем пространстве. Людям, попавшим во Дворец Пророков, будет казаться, что минуло несколько месяцев, но во внешнем мире пройдут годы. И это всего одна из многочисленных загадок Древнего Мира. Умение "застроить" свой мир яркими и запоминающимися местами и сооружениями – несомненно, еще одно из положительных качеств Гудкайнда как автора.

Храм Ветров – одно из наиболее интересных мест саги.

"Враги – это цена чести..."

В этот таинственный и опасный мир и погружается вчерашний лесной проводник Ричард, а вместе с ним – и читатель. Сюжет не дает скучать. Постепенно завеса тайны приоткрывается, и Ричард понемногу понимает, что оказался в центре весьма важных событий. И, что самое ужасное, ему достается далеко не последняя роль.

Главным противником Ричарда уже во второй книге ("Второе правило волшебника, или Камень Слез") становится жестокий Имперский Орден во главе с коварным и безжалостным сноходцем (человеком, способным проникать в чужой разум) Джеганем. Имперцы – выходцы из Древнего Мира – еще более воинственны и жестоки, чем жители Д'Хары. Орден очень силен, однако не он единственный строит козни в мире Гудкайнда. Сестры Тьмы, служащие Владетелю Подземного Мира, также преследуют свои темные цели, на



Ричард и Кэлен, Искатель Истины и Мать-Исповедница. Главные герои саги.

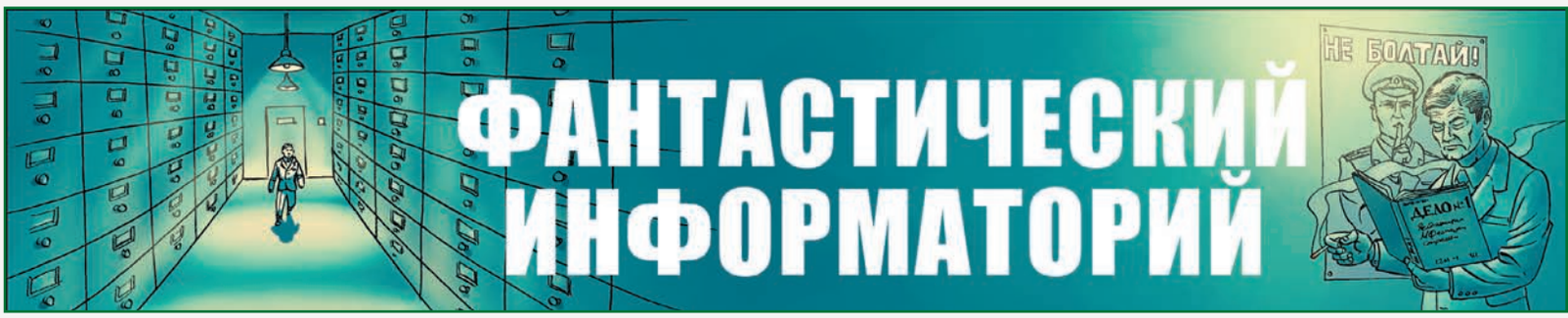
пути к которым не раз будут угрожать жизни героев. Тяжелые испытания выпадают на долю Кэлен и Ричарда с частотой дождевых капель во время ливня. Уже в первом томе начинаешь удивляться мужеству и стойкости героев, неколебимо противостоящих всем напастям. И с каждым новым витком сюжета им становится известно все больше правды обо всем: о мире, в котором они живут, о врагах, с которыми они борются, о самих себе.

"...Только своими действиями в настоящем мы можем повлиять на то, что должно произойти"

Отличительная особенность книг Гудкайнда – в его умении гармонично сочетать интенсивное действие и сражения с интересными поворотами сюжета, с вопросами, неразрешимыми силой оружия. Его книги не скатываются в описание бесконечных баталий, но и не превращаются в заумное, полуфилософское фэнтези, от которого начинает клонить в сон.

Довольно часто Гудкайнд поднимает серьезные вопросы, ненавязчиво предлагая читателю поразмыслить над ними вместе с персонажами "Меча Истины". Проблема морального выбора, предпочтение меньшего из зол, выход из нелегкой ситуации, дружба, любовь – герои саги сталкиваются часто со всем этим на страницах сериала. Когда читателю кажется, что финал уже близок, непременно появляется нечто, переламывающее ход сюжета. Победа достается тяжело, и далеко не всегда она окончательна.

Сага "Меч Истины" – один из лучших образцов современной фэнтези, что подтверждается большой армией поклонников творчества Терри Гудкайнда и огромными тиражами. Если вам по душе качественное и оригинальное фэнтези, которое не копирует мэтров жанра, то вряд ли стоит упускать возможность познакомиться с этой интереснейшей сагой.



ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ

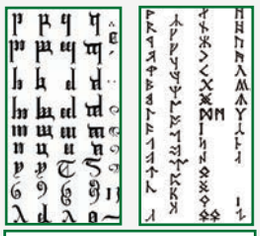
Мир фантастики велик и многообразен, в нем нетрудно и заблудиться. Наш журнал стремится стать вашим путеводителем в этом мире, однако обо всем мы написать не в состоянии. Неудивительно, что наши читатели время от времени задают вопросы — ответы на них собираются в нашем информатории. Доступ к информаторию открыт любому читателю "Мира фантастики": чтобы подать запрос, достаточно прислать нам письмо по обычной или электронной почте. Ну, а мы подключим к делу все доступные нам ресурсы и постараемся ответить наиболее полно и четко.

ЗАПРОС

Хотелось бы узнать побольше об эльфийском языке (как он был создан; некоторые фразы, которые можно было бы использовать).

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Лимейла

ОТВЕТ



Тенгвар и ангертас — две письменности толкиновских эльфов.

К сожалению, пользователь не уточнил, какой именно из эльфийских языков имеется в виду. Поскольку наиболее проработаны и известны эльфийские языки у Толкина, расскажем о них. У каждого из народов эльфов был свой собственный язык или диалект, однако основными считались два: квенья и синдарин. Они создавались и дополнялись Толкином на протяжении всей жизни. Первые наброски квенья относятся к 1915 году. Это наречие было вдохновлено любимыми языками Профессора — латинским, греческим и финским, — однако по благозвучности и гармоничности превосходит любой из них. Синдарин, несомненно, родственен квенья, однако слова в нем звучат несколько иначе. Фразы на обоих языках щедро рассеяны по тексту "Властелина колец", а многие из них попали в экранизацию Питера Джексона. На синдарине звучит заклинание Гэндальфа: *"Naur an edraith ammen! Naur dan i-ngaurhoth!"* ("Огонь для нашего спасения! Огонь против волколаков!"), выполнена надпись на вратах Мории, написан гимн во славу Элберет. Примеры квенья — приветствие: *"Elen sila lumenn' omentielvo!"* ("Час нашей встречи осиян звездой") и песня Галадриэли. Тщательный анализ этих и других текстов позволил толкинистам написать полноценные учебники квенья и синдарина, и встретить говорящего по-эльфийски не такая большая редкость. Впрочем, на полное соответствие замыслам Толкина эти реконструкции претендовать не могут.

ЗАПРОС

Когда выйдет DVD-издание Оригинальной трилогии "Звездных войн" и что в него войдет?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Владимир Кузнецов

На запрос отвечает глава Санкт-Петербургского отделения Российского фан-клуба "Звездных войн" Петр Зайцев aka PeterGreat.

ОТВЕТ

Оригинальная трилогия (эпизоды с IV по VI) вышла на DVD в США 21 сентября. Это отреставрированная и оцифрованная версия классических фильмов. Фильмы снабжены комментариями создателей: Джорджа Лукаса, Ирвина Кершнера, Кэрри Фишер и др. Нас ожидает множество изменений во всех трех фильмах, например, замена английских надписей на "общегалактические" или полная перерисовка световых мечей. Переделана сцена разговора Дарта Вейдера с Императором в Пятом эпизоде: теперь Императора играет Иэн Макдиармид, исполнивший Палпатина в Шестом эпизоде и приквелах. Главная неожиданность - новый призрак Энакина Скайуокера. В облике отца Люка предстанет не Себастьян Шоу, а Хейден Кристенсен - Энакин из приквелов. Все это счастье выходит в боксе на четырех дисках. Три диска - фильмы, и один диск с бонусами, которых мы, как водится, никогда раньше нигде не видели. Кроме роликов, постеров и фильмов о создании ОТ, здесь встретятся репортаж со съемок Третьего эпизода, фильм о создании видеоигры по Третьему эпизоду и видеоролик к компьютерной игре "SW Battlefront". Релиз Оригинальной трилогии на DVD побил все рекорды по количеству предварительных заказов и стал самым ожидаемым DVD-релизом за всю историю. Что касается российского издания, то здесь известно только, что переговоры о локализации ведутся компанией "Геминифильм".

ЗАПРОС

Спрошу о "Песни Льда и Пламени" Джорджа Мартина. Неужели "Буря мечей" — это финал? Если нет — то где же продолжение? Если да — то почему оборвано в довольно странных местах столько важных линий?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: DINO

ОТВЕТ

Разумеется, знаменитая сага Джорджа Мартина не ограничивается тремя вышедшими романами ("Игра престолов", "Битва королей", "Буря мечей") и несколькими рассказами и повестями. По признанию самого автора, в настоящий момент он активно работает над продолжением "Песни Льда и Пламени" — романом "Вороний пир" ("A Feast for Crows"), однако все еще не может объявить хотя бы приблизительную дату выхода книги. Четвертый том оказался самым сложным для писателя. Скорее всего, он получится весьма объемистым — размером с "Бурю мечей", а то и больше. По информации на середину июня (более свежей мы не располагаем), автором написано 48 глав и еще 18 находились в процессе создания. Были закончены линии Джейме, Арьи, Сансы и Тириона, однако остальные оставались далеки от завершения. В качестве утешения Мартин напоминает своим поклонникам, сколько работал Дж. Р. Р. Толкин над "Властелином колец" и "Сильмариллионом". Ну а нам остается только ждать.

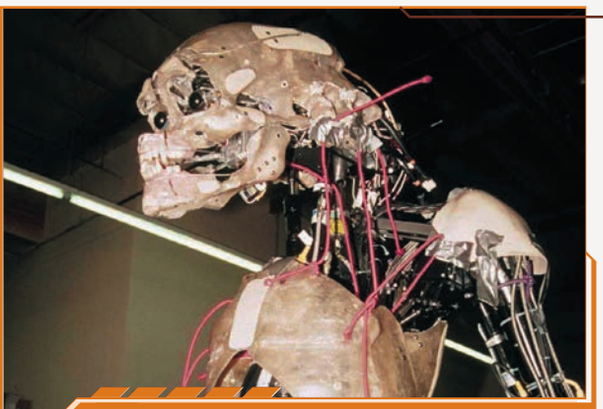
Хранитель информатория — Петр Тюленев

Михаил Попов

КОСМИЧЕСКАЯ КСЕНОБИОЛОГИЯ

Чужие и Хищники: прирожденные убийцы

НАША ОБЛОЖКА



— Малдер! Мне кажется, что во мне Чужой!
— Не бойся, Скалли. Это мой...
Устное народное творчество

К сожалению, фантастические фильмы последних десятилетий совсем не балуют нас колоритными монстрами с других планет, выступающими в роли главных противников киногероев. Казалось бы — почему так? А как же богатейший бестиарий "Звездных войн" и "Людей в черном"? Или, например, арахниды из "Звездной пехоты"? Почему бы не вспомнить таких милых зверушек, как водолюбивые амебы из "Факультета", зубастых червяков из "Дрожь земли" и "Ловец снов", а также непонятно на что похожих космических захватчиков из "День Независимости"?

По большому счету, все агрессивные внеземные формы жизни, созданные человеческим вымыслом, очень похожи друг на друга. Они появлялись на экране либо однократно, либо наоборот — лезли в кадр целыми толпами, но в любом случае так и не становились "культовыми". Их образ легко укладывается в некий общий, усредненный шаблон "космического монстра", зародившийся в фантастической литературе первой половины 20 века и окончательно сформировавшийся в американских комиксах. Оттуда "злобные инопланетные твари" сразу же перекочевали в кино и компьютерные игры.

Компьютерная игра Aliens vs. Predator. Про людей в ее названии многозначительно умолчали.

Однако среди буйного многообразия наших недобрых братьев по разуму есть два персонажа, которые действительно отличаются от ядовитых червей с Юпитера и пауков-каннибалов с созвездия Ориона.

Речь идет о Чужих и Хищниках — наиболее популярных, интересных, необычных и по-настоящему запоминающихся инопланетных чудовищах за всю историю научной фантастики.

Чужая душа — потемки

Обобщая все тематические фильмы: "Чужой" (1979), "Чужие" (1986), "Чужой 3" (1992) и "Чужой: Воскрешение" (1997), а также книги про Чужих от Алана Дина Фостера, Стива Перри и Джона Флинна, мы можем вполне четко представить себе самые основные черты этих удивительных и страшных существ.

Прежде всего, стоит сказать о том, что жизненный цикл развития Чужих состоит из трех основных стадий: яйцо, "хвататель" (face-huggers, досл. — "хватающие лицо") и взрослая форма.

Что было раньше — яйцо или Чужой?

Яйцо Чужих представляет собой крупный (около одного метра) объект неровной эллиптической формы. Оно откладывается королевой (маткой) Чужих в каком-нибудь укромном, защищенном от опасностей месте (авторы, придумавшие этих монстров, — легендарный дизайнер Ханс Руди Гигер и Дэн О'Бэннон — видимо, позаимствовали такую схему размножения у обычных земных муравьев).

Покинув брюшной отдел королевы, они проходят по длинной слизистой трубе (являющейся продолжением тела королевы) и попадают на горизонтальную плоскость. В зависимости от обстоятельств, яйца кладутся либо кучно — один к одному, либо поодиночке.

Согласно одной из рабочих сцен, которая была вырезана из финальной версии фильма "Чужой", яйца также могли быть отложены взрослыми Чужими прямо в тело человека. У последнего это вызывало целый ряд очень болезненных метаморфоз, которые в конечном итоге разрушали тело и освобождали из него созревшее яйцо. Стоит отметить, что такой альтернативный метод размножения Чужих был первоначально предложен самим Х.Р. Гигером (автором уникального образа Чужих), однако в конце концов создатели фильма решили как бы вывести его за скобки повествования. Фактически, ни в одной последующей кинокартине про Чужих не говорится об откладывании ими яиц прямо в людей (однако, с другой стороны, это и не отрицается).

Да, ты права — я дикий мужчина...

Рипли узнает, что ее смогли клонировать лишь после десятков неудачных попыток (Чужой: Воскрешение).

Поверхность яиц покрыта плотным кожаным материалом желто-зеленого цвета, обеспечивающим надежную защиту от неблагоприятных условий окружающий среды. Яйца устойчивы к воздействию сильного холода, жары (однако боятся огня) и не страдают от ядовитой атмосферы или даже отсутствия ее как таковой. Исчерпав запас питательных веществ, они выпускают из своей нижней части корни (ризоиды) для сбора всех доступных микроэлементов, преобразуемых впоследствии во все те же питательные вещества.

У яиц Чужих определенно есть "верх" и "низ". Верхом условно можно считать ту сторону, которая имеет характерную крестообразную щель.

Обычно эта щель плотно сомкнута, предохраняя содержимое яйца ("хватателя", пребывающего в состоянии спячки) от повреждений. Однако в тот момент, когда поблизости оказывается потенциальная жертва, закрытое яйцо немедленно "оживает" и раскрывается в своей верхней части четырьмя округлыми лепестками (видимо, яйцо имеет свои примитивные органы чувств, позволяющие ему улавливать вибрацию и тепло окружающей среды). Все происходит очень быстро — буквально через несколько секунд после того, как жертва дотронулись до яйца (по любопытству или неосторожности) или даже прошла рядом с ним, оттуда выпрыгивает...

Добрая улыбка, здоровые зубы и хороший аппетит — три слагаемых успеха.

Хвататель

За отсутствием более подходящего наименования, паразит, вылупляющийся из яйца Чужих, был назван "хватающим лицо", или, иначе, — "хватателем". Своей внешностью он напоминает крупного паука, имеющего 8 ног и гибкий сильный хвост. Покинув яйцо, "хвататель" прыгает (отталкиваясь хвостом) на ближайшее живое существо. Следует отметить, что королева Чужих обычно опутывает своих жертв липким коконом и оставляет их живыми около свежеотложенных яиц — для того, чтобы вылупившиеся "хвататели" могли сразу же приступить к делу. Они обхватывают голову жертвы ногами, обвивают ее шею хвостом и накрепко присасываются к лицу, полностью закрывая его своим телом. Оторвать паразита от добычи

Одни из самых известных комиксов про Чужих сделаны компанией Dark Horse.

без причинения существенного вреда последней практически невозможно. Дело в том, что, помимо очень крепкой хватки, эти твари могут душить сопротивляющуюся жертву хвостом. Сами по себе "хвататели" довольно уязвимы, однако они имеют очень мощные химические защитные механизмы.

"Кожа "хватателя" состоит из протеиновых полисахаридов. Он способен менять их химический состав, насыщая клетки своего тела поляризованным силиконом. Это дает ему отличную защиту от внешних воздействий..."

Андроид Эш. х/ф "Чужой"

Их кровь является сильнейшей кислотой, которая способна в мгновение ока разъесть даже самый прочный металл. Снять "хватателя" с его жертвы без применения силы или подручных инструментов невозможно. Это автоматически означает то, что чудовищу будут причинены раны, которые тут же обольют концентрированной кислотой лицо спасаемого.

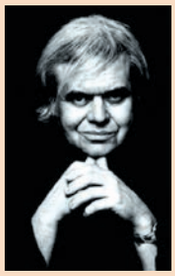
Сев на человека, "хвататель" проникает к нему в трахею и откладывает туда зародыш Чужого. При этом жертва вводится в состояние комы при помощи небольшого количества ядовитого газа, выделяемого "хватателем". Человек, схваченный этой тварью, не может дышать, так как "хвататель" сидит на его лице, перекрывая доступ воздуха.

Однако для успешного созревания яйца необходимо, чтобы его носитель оставался жив — именно поэтому "хвататель" быстро определяет состав воздуха, необходимого для поддержания жизнедеятельности своей жертвы, и начинает выполнять функции своеобразной "химической фабрики", поставляя пригодную для дыхания газовую смесь прямо ей в легкие.

Игрушечные Чужие — неплохое средство воспитания подрастающего поколения американцев.

Таким образом, жертва, к которой прикрепился "хвататель", может оставаться живой даже в безвоздушном пространстве. Так, в самом первом фильме "Чужой" астронавт по имени Кейн был атакован "хватателем", разбившим стекло его шлема и проникшим внутрь (поверхность планеты LV-426 не имела атмосферы, пригодной для дыхания).

После имплантации эмбриона "хвататель" покидает своего носителя и умирает через пару минут. Зараженный человек вскоре приходит в сознание, но не может вспомнить ничего из того, что происходило с ним после атаки "хватателя". В течение нескольких десятков часов после внедрения эмбриона самочувствие его носителя можно



Ганс Руди Гигер (родился в 1940 году) — швейцарский художник, наиболее известный по своей дизайнерской работе в фильме "Чужой", благодаря которой этот фильм, объединивший жанры научной фантастики и ужасов, заслужил звание "культового". Гигер — действительно талантливый визионер, воссоздающий в своих картинах мрачные и глубоко физиологичные образы первобытно-технологического макабра.

Как художник, Гигер получил личное благословение Сальвадора Дали. Многие считают Гигера сатанистом. Он написал книгу "Некрономикон", участвовал в художественных выставках, посвященных дьяволу. Он коллекционирует предметы различных дьявольских культов. После 9 лет совместной жизни с Гигером его первая подруга Ли Тоблер впала в летаргию, а затем застрелилась.

Рисунки Гигера настолько реалистичны, что напоминают фотографии. Однажды на этом основании их задержала датская таможня (по этому поводу сам Гигер иронично заметил: "Где, интересно, они думали, я их фотографировал? В аду?").

Новорожденный Чужой.

охарактеризовать как удовлетворительное. Он не чувствует боли или дискомфорта, однако испытывает сильный голод — и это немудрено, ведь зародыш Чужого, растущий у него в легких, забирает питательные вещества прямиком из кровотока жертвы.

Наличие Чужого внутри человека можно определить простейшими медицинскими методами (например, рентген), однако избавиться от него без хирургического вмешательства невозможно. Паразит растет очень быстро (менее суток). Этот процесс можно остановить, погрузив человека в анабиоз при низких температурах.

В процессе роста Чужой выделяет вещества, которые удаляются из организма человека (через пот, слезы, мочу) и, таким образом, служат "опознавательным знаком" для взрослых Чужих. Последние не нападают на зараженного человека и даже могут начать опекать (защищать) его до тех пор, пока он не выносит в себе их эмбрион.

В последние часы своего роста этот маленький монстр становится таким большим, что сдавливает соседние органы и, шевелясь, может причинять весьма ощутимую боль носителю.

Именно таким образом на свет появляется молодой...

Чужой

Строго говоря, то, что созревает внутри человека, напоминает взрослого Чужого

Бивис, смотри — голая Сигурни Уивер!

лишь весьма отдаленно. Чаще всего его называют "пробивающим грудную клетку" (chestbuster). Данный термин наиболее точно характеризует процесс расставания Чужого со своим носителем. Это выглядит примерно так — человек начинает кашлять, задыхаться, хватается за грудь и кричит от боли. Чужой, обладающий огромной силой даже в младенческом возрасте, проламывает грудную клетку и высовывается наружу с характерным свистящим криком (считается, что он, как и положено новорожденному, делает первый вдох).

Только что родившиеся Чужие окрашены в желтовато-коричневый цвет. Они больше всего напоминают змею, длиной около 0,5 метров, с длинной овальной головой без глаз и зубастой пастью. Передвигается ползком или прыжками. Именно так выглядел молодой монстр в первом фильме "Чужой".

Королева Чужих (Чужой: Воскрешение).

Интересно, что во втором фильме ("Чужие") все новорожденные чудовища имели руки, а в фильме "Чужой-3" — ноги (вообще, в третьей части Чужой был в наибольшей степени похож на взрослую особь).

Незначительные физические различия в облике молодых Чужих (повзрослев, они становятся неотличимы друг от друга) иногда объясняются теорией ассимиляции ДНК жертвы эмбрионом, растущим внутри нее. Предполагается, что многие черты Чужих (первоначальный облик, повадки, потребности в конкретном составе атмосферы для дыхания) наследуются ими от своих носителей. Так, монстр из "Чужой-3", в отличие от остальных своих собратьев из других фильмов, имел привычку передвигаться, опираясь исключительно на все четыре ноги (возможно, именно потому, что его носителем была собака).

Сразу после своего рождения Чужие еще не успевают сформировать плотный

Походная аптечка Хищника.

кожный покров. Они очень чувствительны к внешним воздействиям — в особенности к огню.

Растут эти молодые монстры очень быстро. При условии наличия питания (обычно это — труп их носителя) и отсутствия врагов Чужие уже через 2-3 часа существенно прибавляют в массе, сбрасывают старую кожу и превращаются во взрослую особь (в дальнейшем их рост продолжается, но более медленными темпами).

Полноценный Чужой выглядит как гибрид насекомого и рептилии, ростом немного выше человека. Его отличительные черты — длинный овальный череп, телескопическая двойная челюсть (одна внутри другой), играющая роль языка, а также отсутствие глаз (он безошибочно ориентируется по слуху, а также при помощи тепловых и электромагнитных рецепторов, расположенных по всей голове и обеспечивающих ему "обзор" в 360 градусов).

Чужой может охотиться при любом уровне освещенности, малочувствителен к огню, имеет кислотную кровь (даже более едкую, чем у "хватателя") и не излучает тепла (невидим в инфракрасном диапазоне). Этот монстр гораздо сильнее любого человека. Вместо скелета (единственная кость — череп) его тело имеет проч-

Чужие обычно боятся огня. Однако в "Чужой-3" один из них смог выжить, плавая в расплавленном металле.

Судя по автоматам Калашникова и прохладной погоде, этот Хищник попал в Россию. Бедняга.

ный мускульно-хрящевой каркас, жесткость которого может изменяться по желанию Чужого. Это позволяет ему пролезать даже в самые узкие щели, выдерживать сильные ударные воздействия и проявлять чудеса гибкости. Он превосходно карабкается по любым поверхностям и может с одинаковой легкостью передвигаться как по полу, так и по стенам или потолку.

Характерная особенность Чужого — липкая слизь, которую он оставляет за собой повсюду, зачастую — в очень больших количествах (вероятно, она является основным продуктом его жизнедеятельности).

Чужие из первого фильма имели шесть пальцев на каждой руке и гладкий ровный череп. В картине "Чужие" их череп был ребристым, а руках было по 3 пальца.

В фильме "Чужой: Воскрешение" эти монстры имели более темную окраску. Они превосходно плавали под водой при помощи хвостов и проявляли высокий уровень интеллекта. Так, будучи запертыми в бронированной камере, Чужие смогли определить тот факт, что пол под их ногами не был укреплен. Переговариваясь при помощи свиста и писка (способность к речи — один из главнейших признаков разумности), они спланировали свой побег следующим образом — убили одного из своих "сокамерников" (последний не сопротивлялся, т.е. действовал согласно общему плану по своей воле) для того, чтобы его кислотная кровь разъела пол.

Хищник в бетонных джунглях.

Разумны ли Чужие? Да, но с одной оговоркой — их интеллект совершенно не похож на человеческий. Он является скорее комбинацией простейших потребностей, хищнических инстинктов, звериной хитрости, коллективного поведения, и способности к простейшему анализу. С точки зрения способностей к мышлению, Чужие — уже не животные, но еще и не люди.

"Разум" Чужих максимально проявляется в их высшей форме развития, которую обычно именуют...

Королева

О ней известно немногое. Предполагается, что она появляется на свет точно так же, как и обычный Чужой. Королева (матка) имеет более крупную голову с характерным ребристым костяным "воротником"

Хищник в режиме камуфляжа.

и превосходит остальные особи в росте. Для откладывания яиц она выпускает из своего брюха длинную слизистую трубу, при помощи которой и формируется яичная кладка (гнездо, или, как его иногда называют, — улей).

В случае необходимости матка может отсоединяться от "родильной трубы" (непрерывный процесс откладывания яиц при этом прекращается) и передвигаться самостоятельно, защищая свое гнездо от врагов.

Между рядовыми Чужими и Королевой явно существует некая телепатическая связь, при помощи которой она осуществляет управление всем своим ульем. В целом, можно сказать, что коллективная организация Чужих напоминает муравьиное сообщество.

Фильм "Чужой: Воскрешение" знакомит нас с еще одним способом размножения Чужих. Оказывается, что Королева способна ассимилировать ДНК человека (лейтенанта Рипли) и выращивать не "родильную трубу", а полноценную матку. Таким образом, она становится не яйцекладущим, а живородящим существом.

А глаза — добрые-добрые!

В конце фильма Королева производит на свет гибрид человека и Чужого, который унаследовал от обоих этих видов наиболее полезные и опасные свойства. Фактически, данный гибрид является в большей степени человеком, нежели Чужим (так, он считает Рипли своей мамой и одним взмахом руки убивает родившую его Королеву).

Хищник

Чужие и Хищники — две относительно молодые (для мировой фантастики) инопланетные расы, чье существование неразрывно связано друг с другом. Хищники разводят Чужих и используют их в качестве излюбленного (и наиболее опасного) объекта охоты, а также для проведения обряда инициации молодых воинов (последнее легло в основу сюжета фильма "Чужой против Хищника).

Это может показаться абсурдным, но Хищники — высокотехнологическая раса, живущая первобытнообщинным строем. Они не привязаны к какой-либо территории и постоянно кочуют от планеты к планете на своих кораблях.

Как только такое количество железа на теле ему охотиться не мешает?

Для них характерно клановое устройство общества, жесткая внутренняя иерархия, особые понятия о чести и бесчестии, а также агрессивная жизненная философия, построенная на принципе “побеждает сильнейший”.

Смысл жизни Хищников заключается в Охоте на любое существо, способное оказать сопротивление. Чем сильнее противник, тем почетнее будет победа. Кодекс чести Хищников не позволяет им атаковать изначально беспомощную добычу (беременные женщины, дети и т.п.).

Самоназвание расы Хищников, известное нам из художественной литературы и комиксов, — яутжа или яуты (Jautja). Они представляют собой человекообразных существ ростом свыше двух метров. Хищники всегда носят боевые костюмы (они надеваются вместе со специальной сеткой, на которую удобно вешать оружие и охотничьи трофеи), поэтому какие-либо специфические особенности строения их тела практически неизвестны. Мы знаем лишь то, что лицо этих инопланетян с человеческой точки зрения довольно уродливо: два маленьких, глубоко посаженных глаза, отсутствие видимого носа, острые жвалы (4 шт.) по краям зубастого рта, безволосый лоб и весьма стильные косички (трудно сказать — сплетены ли они из волос либо представляют собой некие щупальца).

Интересно, что мы вполне могли бы и не получить того колоритного персонажа, с обликом которого мы хорошо знакомы по фильму “Хищник”. Первоначально эта картина называлась “Охотник”. Монстр должен был иметь собачью голову на длинной шее и всего один глаз посередине черепа.

Экипировка Хищника в наглядном виде.

Хищники имеют ярко-зеленую светящуюся кровь (это, в общем-то, является стандартным голливудским клише, якобы создающим более наглядный и убедительный образ монстра) и очень неплохо чувствуют себя в земной атмосфере. Они намного сильнее обычного человека, обладают великолепной реакцией и, даже несмотря на то, что способны дожить до трехсот лет, откровенно презирают смерть. Традиционный способ обращения с пойманной добычей — подвешивание ее вверх ногами (на дереве, под потолком либо в других подобных местах) и хладнокровное расчленение тела жертвы (снятие кожи, изъятие органов) с целью получения охотничьих трофеев.

Однако, если добыча оказала Хищнику упорное сопротивление и смогла уничтожить своего преследователя — она зарабатывает определенное уважение (а следовательно — жизнь) со стороны других Хищников. В определенных случаях Хищники могут даже принять представителя другой расы в свой клан, присвоив ему статус Охотника и общаясь с ним не как с существом низшего сорта (бывшим некогда добычей), а как с одним из себе подобных.

Скажите: “Che-e-ese!”.

В национальном музее американской истории (г. Вашингтон) имеется необычный экспонат — серебристо-серое яйцо высотой в один метр и весом в 45 килограммов, из которого в кино вылуплялись Чужие. Кроме того, в музее экспонируется экземпляр оригинального сценария фильма “Чужие” и несколько фотографий со съемочной площадки.

Чужие стали для нас почти что “своими”. Хищники совершенно не ассоциируются с браконьерами галактического масштаба.

Они — одни из самых известных и любимых (если это слово, конечно, применимо к безжалостным чудовищам) персонажей фантастической литературы, являющихся уникальными, ни на что не похожими, а главное — достойными соперниками всех тех многочисленных “спасителей человечества”, которые чаще всего выглядят бледнее и неинтереснее, чем побеждаемые ими монстры.

Хищники в кино и литературе

Фильмы:

Хищник (1987). В 2002 году на DVD вышло специальное издание этого фильма.

Хищник 2 (1990). Благодаря популярности комиксов “Чужой против Хищника” в одном из эпизодов этого фильма на стенде трофеев был показан череп Чужого.

Чужой против Хищника (2004). Один из самых ожидаемых фантастических фильмов 2004 года.

Книги:

Стив и Стефани Перри. “Чужие против Хищников: добыча” (1994)

Дэфид Ф. Бишоф. “Чужие против Хищников: планета охотников” (1994)

Натан Арчер. “Хищник: бетонные джунгли” (1995)

Натан Арчер. “Хищник: холодная война” (1997)

Сэнди Скофилд. “Хищник: игра по-крупному” (1999)

Стефани Перри. “Чужие против Хищника: война” (2000)

Марк Церасини. “Чужой против Хищника” (2004).

Кроме того, Чужим и Хищникам посвящено множество комиксов фирмы Dark Horse (www.darkhorse.com), а также игры: **“Predator: Concrete jungle”**, **“Aliens vs. Predator: Extinction”**, (PlayStation 2, X-Box), **“Aliens vs. Predator”**, **“Aliens vs. Predator 2”**, **“Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt”** (PC).

Оружие охоты

Коллекционируя трофеи — обычно в их роли выступают черепа жертв — Хищники применяют огромное количество высокотехнологичных приспособлений. Вот лишь некоторые из них: камуфлирующий костюм (обеспечивает частичную невидимость), шлем (сложнейшее устройство, позволяющее Хищнику видеть в десятке разных спектров — от ультрафиолета до микроволн, определяющее местоположение источника шума и выполняющее ряд других функций).

Также следует упомянуть компактную полевую аптечку, набор инструментов для обработки трофеев, запястные клинки, мощный наплечный плазмомет с лазерным прицелом, летающий дисклезвие и телескопическое копье.

Особый интерес представляет устройство самоуничтожения (мощнейшая бомба с минутной задержкой взрыва, которая, как видно из фильма “Хищник 2”, деактивируется сразу же после отделения от руки Хищника), применяемое в момент позора (поражения) из двойственных соображений. Во-первых, Хищник умирает с честью, уподобляясь японскому самураю, сделавшему себе сеппуку. Во-вторых, он забирает с собой того, кто смог его победить (последствия детонации бомбы сравнимы с ядерным взрывом).

Хищники также охотно используют любые виды оружия, принадлежащие другим разумным расам. Как правило, такое оружие конфискуется у побежденной жертвы и, наряду с ее черепом, является заслуженным трофеем.

ТОЛЬКО ХОРОШИЕ ЖУРНАЛЫ

Техномир
издательский дом

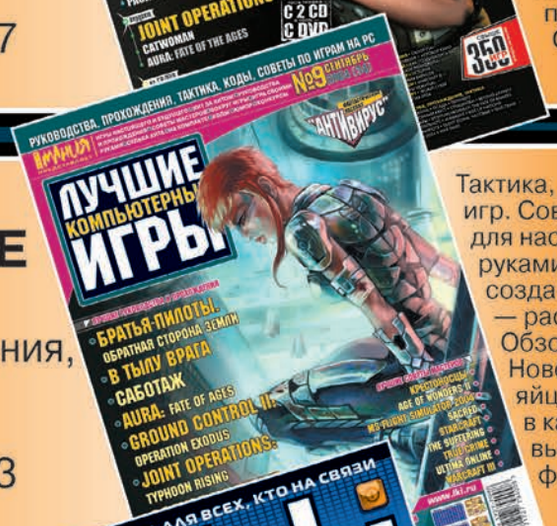
НАШИ ИЗДАНИЯ

ИГРОМАНИЯ

Крупнейший компьютерно-игровой журнал в России

Год основания: 1997
Тираж: 115000

Последние игровые новости и обзоры большинства выходящих и разрабатываемых игровых проектов. Материалы о создании игровых модификаций, статьи про интернет, железо, киберспорт, игровое кино. Рубрики "Полезный софт", "Мобильные игры" — и многое другое. В комплекте — два CD либо DVD, лучшие по разнообразию и наполнению среди российских компьютерно-игровых журналов. Огромная подборка полезных файлов. Собственные видео-репортажи!



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Руководства, прохождения, тактика, коды, советы по играм на PC

Год основания: 2003
Тираж: 40000

Тактика, руководства, прохождения, секреты игр. Советы мастеров - тонкости и стратегии для настоящих игроков. Игра своими руками — практическое руководство по созданию компьютерных игр. Вокруг игры — рассказы и размышления об играх. Обзоры новых игр и хитов прошлого. Новости и анонсы. Коды и пасхальные яйца. Конкурсы и призы в каждом номере! Тщательно выверенная подборка нужных геймеру файлов и текстов на прилагаемом CD.

МОВІ. МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ

Журнал для всех, кто на связи

Год основания: 2004
Тираж: 16000

Журнал для всех, кто купил мобильный и теперь ломает голову над тем, как использовать его на всю катушку. Разделы и рубрики, посвященные сервисам и услугам. Статьи о новых тарифах операторов, обзоры и тесты мобильных устройств, громадный каталог телефонов и аксессуаров. Хитрости, тонкости и нюансы мобильной связи. Масса всего полезного по мобильному хозяйству на CD.

МИР ФАНТАСТИКИ

Фэнтези и фантастика во всех проявлениях

Год основания: 2003
Тираж: 26000

Единственный российский журнал, охватывающий все проявления фантастики и фэнтези. Обзоры авторских вселенных и фантастических жанров, рецензии на новые книги, кинофильмы и игры, новости фантастики, неожиданные статьи о передовых технологиях. А также - бестиарий, беседы с известными фантастами, аниме, рассказы, конкурсы, юмор и многое другое.

Контактная информация:
111524, г. Москва, ул. Перовская, д. 1
Тел. (095) 231-2365
Тел./факс (095) 231-2364

www.igromania.ru
www.lki.ru
www.mobimag.ru
www.mirf.ru

НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Александр Трифонов
www.crpg.ru

Любой мало-мальски значимый проект привлекает внимание публики, но только настоящие мастодонты игрового мира способны удерживать интерес игроков годами, заставляя хвататься за каждую новую крупицу информации. Когда они наконец выходят, обычно это бывает либо новый шедевр, либо оглушительный провал, без всяких полутонов, и в любом случае становятся событием в индустрии. Вы уже наверняка поняли, что речь идет о **Doom 3** — без преувеличения, самом громком релизе года. Массовая истерия, первые отзывы счастливчиков, бурлящие форумы и игровые сайты — Пришествие состоялось. Читайте наш беспристрастный обзор, который в два раза больше по размеру, чем обычно — впрочем, теперь это новый стандарт.

Ролевые игры

ЗЛАТОГОРЬЕ 3

Разработчик: Burut CT
Издатель: Руссобит-М
Дата выхода: 2005
Сайт игры: www.goldenland-rpg.com

"Златогорье 2", несмотря на ряд недостатков, безусловно стала событием среди отечественных ролевых игр, вскоре за которым последовал и аддон **"Холодные небеса"**. Прошло совсем немного времени, и стало известно о начале работ над третьей частью серии. Сюжет продолжит события аддона — главный герой погиб во время обороны Светлограда от демонов, но его душа была возвращена в мир Велесом. Это оказалось возможным благодаря разделению сущности Златогорца на три составляющие: Силу, Разум и Дух, воплотившиеся соответственно в морского демона-ванта, человека из Турберна и Тень из Царства Мертвых. Таким образом, в третьей части у нас будет три героя. Новый трехмерный движок будет задействован в полном объеме — многоэтажные здания, возможность куда-нибудь залезть и частичная разрушаемость.

Кардинальные изменения произошли и в

ролевой системе, а каждое новое умение героя будет отражаться в новой анимации и даже изменении внешнего вида персонажа. Однако же наиболее шокирующей оказалась новость о переходе боев в режим реального времени, вдобавок с применением всевозможных спецударов и их комбинаций. В игре скорей всего не будет огнестрельного оружия, но некоторая техногенность сохранится — в частности, в этом можно убедиться на примере биомеханического монстра, представленного на картинке.

NEVERWINTER NIGHTS 2

Разработчик: Obsidian Entertainment
Издатель: Atari
Сайт игры: www.nwn.bioware.com

Случилось то, что давно можно было ожидать — официальный анонс **Neverwinter Nights 2**. Разработкой игры, правда, займется ***Obsidian Entertainment***, а ***Bioware*** обеспечит техническую поддержку и поделится ценным опытом. Таким образом, у начинающей команды в руках оказались аж два потенциальных суперхита — свежий анонс и **Star Wars: Knights of the Old Republic 2**. О самой игре пока известно немного — движок будет использоваться все тот же, однако сильно модифицированный с учетом новых технологий, и вниманием не будут обделены ни многопользовательская, ни одиночная часть игрового процесса. Действие будет происходить опять-таки в окрестностях города Невервинтер, и управлять можно будет только главным героем. Потолок развития составит 20 уровней, а ролевой системой послужит **Dungeons & Dragons 3.5**. О сроках выхода пока ничего не известно, но, учитывая наличие уже готовых движка и инструментария, можно надеяться на не очень большой срок разработки.

Лукьяненко — двигатель отечественного игропрома

Сергей Лукьяненко приоткрыл завесу тайны над игрой по мотивам его романов **"Императоры иллюзий"** и **"Линия грез"**. Это будет MMORPG с уникальной концепцией гибели и возрождения, позаимствованной прямо из книг — игрок периодически за большие деньги снимает с себя копию, которая в случае его гибели будет использована для воскрешения. Все умения в этом случае скатываются к последней версии, а вещи остаются у трупа. Разработку ведет студия ***Deep Games*** из Уфы. А вот компания ***"Новый Диск"*** купила лицензии на производство игр по мотивам **"Ночного дозора"** и **"Лабиринта отражений"**. Будем следить за развитием событий.

РЫЦАРИ ЗА РАБОТОЙ / ONCE UPON A KNIGHT

СТРАШНЕЕ ТЕЩИ ЗВЕРЯ НЕТ!

Жанр: RTS/RPG ■ Издатель: Zuxxez Entertainment AG ■ Разработчик: Reality Pump Studios ■ Издатель в России: Акелла ■ Системные требования: Pentium/Athlon 600 MHz, 128 Mb RAM, 3D видеокарта с 16 Mb VRAM ■ Сайт игры: www.knightshift.com

Идет неспешное строительство дома. Тещи-то рядом нет.

Защита деревни от нападения и отлетающие души врагов.

Стратегия с элементами RPG — несколько неверное определение для “**Рыцарей за работой**”. Скорее, это две игры в одной. Прямо после запуска игры в главном меню есть два пункта — “Кампания” и “RPG”. Так вот, “Кампания” — как раз и есть стратегия с элементами RPG, а второй пункт — вполне полноценная ролевая игра. Обе игры связаны сюжетом, одна как бы дополняет другую.

Злобный колдун Вальтаманд захватил в плен принца некоего королевства, но когда попытался его заколдовать, что-то пошло не так, и в результате принц телепортировался в неизвестное место. Там его поджидал священник Галлус, который, снарядив принца кое-каким оружием и дав наставления, отправил возвращать свою корону. Такова сюжетная завязка стратегической части игры. Ролевая же часть игры касается самого Галлуса, которого необходимо освободить с помощью выбранного героя, чтобы он в свою очередь мог вернуть принца. Принца, кстати, зовут Джон. Конечно, сюжет очень уж оригинальным не назвать, но банальность вполне смягчается большим количеством юмора.

Начнем со стратегической части. Основой, как и в большинстве стратегий, являются ресурсы. Хотя в игре есть непременные леса, валить их вы будете только для расчистки пути, а ресурс всего один — молоко. Его вам приносят коровы, которых нужно пасти и доить. Кстати, коровы со временем накапливают опыт и начинают приносить повышенные удои. Чем больше у вас коров, тем быстрее вы заполните свой бидон на 400 литров и сможете заказывать строительство зданий и юнитов. Для повышения производительности коров нанимаются пастухи. Кроме этого, в игре есть поистине уникальный юнит, вблизи которого работники начинают перевыполнять план в два раза, который умеет переманивать вражеских пастухов на вашу сторону (кстати, вместе с коровами), а также захватывать любые вражеские здания. Этот спецназовец средневековья, наводящий ужас на все и вся — **теща**, вооруженная скалкой!

Посмотрите на эту графику! В этой реке даже рыба водится.

Битва с местным Змеем Горынычем...

Далее все построено по классической схеме, но с некоторыми добавками — строим здания, делаем улучшения, заказываем воинов различного назначения, и, сколотив крепкий отряд, наносим удар по врагу. Добавки состоят в том, что здоровье раненых можно поправлять здоровым сном, и у специальных алтарей юнитов можно превратить в различных зверей — медведя, волка, ну, или ту же корову. Также в игре есть уникальная возможность задавать последовательности команд, что сильно облегчает жизнь игроку.

Ролевая часть игры состоит из прохождения миссий и отдельных свободных карт. Играть вам придется одним основным героем, впрочем, вы можете собрать и целую команду, набирая попутчиков. Как и положено в ролевых играх, вам сначала нужно определить класс героя: варвар, колдунья-амазонка, рыцарь, копьеносец, чародей, лучник и жрица. У главного героя есть вещмешок для складирования добычи, он накапливает опыт и поднимает умения.

Графически игра выполнена превосходно, на твердую пятерку. По воде пробегает рябь, плавно колышутся кувшинки и плавают утки, по небу плывут облака и летят птицы, деревья покачиваются от ветра, и все это живет, дышит, и, кстати, не требует больших ресурсов. Озвучена игра очень неплохо, а музыка просто великолепна.

Игра сделана очень качественно, обе части гармонично дополняют друг друга, а пародийные элементы привносят в игру легкий оттенок несерьезности. Все это вместе делает “**Рыцарей за работой**” действительно интересным и увлекательным способом провести время.

На шалаше четко виден каждый листик, каждая веточка.

Корова, ваш единственный способ получения ресурсов.

СЮЖЕТ	7	ОЦЕНКА МФ
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8	8
ГРАФИКА	10	
ЗВУК	7	

Александр Стволовой

DOOM 3

У АДА НЕТ ШАНСОВ!

Жанр: 3D-Action ■ Издатель: Activision ■ Издатель в России: 1С ■ Разработчик: id Software ■ Системные требования: P4-1500 MHz, 384 Mb RAM, видеокарта 32 MB (желательно: P4-2500 MHz, 1GB RAM, видеокарта уровня 128 MB GeForceFX 5900, Radeon 9800pro и выше) ■ Сайт игры: www.doom3.com

Один из “боссов” начальных уровней.

Lost Souls — старые знакомые после пластической операции.

Вот, наконец, и случилось то, чего так долго ждали многие. Римейк одной из величайших игр всех времен, легендарного **Doom**. Игры, интерес к которой до сих пор не погас, для которой созданы бесчисленные множества модификаций и дополнений. Игры, которую все мы

проходили не по одному десятку раз, кромсая несчастных порождений ада самыми изощренными способами. И вот диски куплены, игра установлена на компьютер, сердце замирает от предвкушения прикосновения к великому...

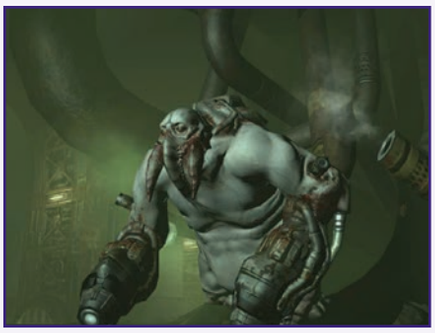
Эксперименты “яйцеголовых” никогда не доводили до добра. Вот и на сей раз ученые одной из лабораторий корпорации Union Aerospace на Марсе умудрились открыть портал прямиком в Ад, откуда поперли полчища демонов. В один короткий миг почти все — и персонал, и охрана — на глазах превращаются в зомби, единственной задачей которых является убийство всего и вся. Счастливым образом избежав участи большинства, игрок (бравый морской пехотинец) оказывается в крайне незавидном положении. С одним пистолетом и фонариком надо найти выживших и сообщить кораблям на орбите о творящемся на планете хаосе. Да, и разобраться с теми, кто все это затеял, тоже не мешает...

Игровой процесс получился отличным от того, что мы видели в **Doom** и **Doom 2**. От удалого отстрела огромного количества монстров не осталось и следа: теперь нам предлагают бой от силы с десятком, и то далеко не всегда. Обычно дело ограничивается двумя-тремя противниками. Дизайн уровней приспособлен именно под это — большая часть игры проходит в узких “кишках” тоннелей, где маневрировать крайне сложно. Ну, а главная причина снижения поголовья врагов — в ограничениях, которые накладывает новейший графический движок игры.

Имп сейчас ударит!

Ни один современный компьютер не сможет обеспечить должного уровня играбельности с увеличением количества монстров. Однако впечатления от графики остаются несколько подпорченными, в первую очередь, очень темными помещениями — перебои в энергоснабжении преследуют нас постоянно, а выстрелы от оружия практически не разгоняют темноту, что выглядит очень странно. Техническое оснащение персонажа выглядит тоже весьма аскетично: из всех дополнительных приборов, кроме оружия, присутствуют только персональный коммуникатор и фонарь. Последний можно взять в руку вместо оружия, что крайне неудобно в условиях недостаточной видимости. Ни о каких инфровизорах, приборах ночного видения или банальных осветительных шашках здесь не знают. Последний недостаток, о котором стоит упомянуть — это однообразие игровых локаций. Большая часть игры проходит в лабораториях и коридорах, их соединяющих. Хочешь — не хочешь, а приедается. Лишь уровень в самом Аду вносит разнообразие, но он достаточно короток и вспоминается, как сон — после него опять идут исследовательские и прочие комплексы.

Однако есть то, ради чего идти дальше стоит — “жители этих локаций. С такой тщательностью сделанных чудовищ и зомби еще не было! Анимация и качество прорисовки просто потрясает. В некоторых отлично угадываются их прототипы из предыдущих частей **Doom**. Вот он, *имп* — молниеносно бросается на нас из-за открывающейся двери, едва не сбивая с ног. Или *манкубус* с двумя ракетницами, ловить заряды которых крайне не рекомендуется. Впрочем, бестиарий значительно изменился и расширился, что не может не радовать. Звуковое сопровождение тоже не подкачало — обладатели мощных аудиосистем получат дополнительный заряд бодрости и дополнительные капли холодного пота — объемный звук очень добавляет атмосферности.



Игра получилась на редкость неоднозначной: с одной стороны, это революционное по качеству визуальное и звуковое сопровождение, с другой — примитивность игрового процесса и недостаточно проработанный даже по меркам жанра сюжет. Думается, что проект найдет как своих ярых приверженцев, так и злостных противников. И напоследок — не стоит даже запускать игру на компьютере с системными требованиями, близкими к минимальным: это будет совсем другая игра, а не то, что хотели показать нам разработчики.

Наш герой — редкий момент, когда надо поработать мозгами.

Только закрытая дверь спасает толстяка-зомби от участи быть зажаренным. Впрочем, ему все равно...

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СЮЖЕТ	6
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ГРАФИКА	10
ЗВУК	10
ОЦЕНКА МФ	8

Дмитрий Веселов

BEYOND DIVINITY
СКОВАННЫЕ ОДНОЙ ЦЕПЬЮ

Жанр: RPG ■ Издатель: Digital Jesters ■ Издатель в России: Бука ■ Разработчик: Larian Studios ■ Системные требования: P3-800 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта 32 MB (желательно: P4-1500 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта уровня 64 MB GeForce FX 5700, Radeon 9600 и выше) ■ Сайт игры: www.beyond-divinity.com

Чтобы скелеты открыли проход, нужно пообещать сжечь их, тем самым избавив от страданий.

Жила-была одна хорошая такая игра. Называлась **Divine Divinity**. И, казалось бы, не блистала она ни графическими изысками, ни идеальностью игрового процесса, однако полюбилась многим игрокам. Полюбилась за интересный сюжет, колоритных персонажей и, конечно, за огромный игровой мир. И вот не прошло и трех лет, как предприимчивые разработчики выносят на наш суд еще одно творение в той же вселенной, но рассказывающее совершенно иную историю. И назвали они ее **Beyond Divinity.**

На этот раз нам предстоит управляться не с одним главным героем, а сразу с двумя: с самого начала две совершенно противоположных личности оказываются соединенными незримой цепью могучего заклинания благодаря прихоти архидемона Самуэля. Понятно, что воин света плохо уживается в компании рыцаря смерти — неудивительно, что их беседы всегда наполнены сарказмом и злобными шутками. Являясь существами неглупыми, они все же превозмогают взаимную ненависть и начинают совместное бегство из казематов хаоса, чтобы потом избавиться от связывающего их заклятья. И кто знает, может, в конце пути оба проникнутся взаимным уважением друг к другу...

Дело избавления оказывается не таким уж и простым: у архидемона на службе находится громадное войско зомбированных приспешников, которые готовы с радостью разорвать беглецов на куски. А значит, чтобы продвинуться по сюжету хоть на чуть-чуть, необходимо сражаться, сражаться и еще раз сражаться. Хоть враги и не слишком изобретательны (проще говоря, большинство идет строго напролом), это простоты прохождения не добавляет: всегда получается так, что противники превосходят числом и мощью. Чтобы выровнять баланс, разработчиками были созданы так называемые *Battlefields* — поля исключительно для сражений, расположенные в параллельном мире и включающие в себя огромную наземную часть и такие же огромные подземелья. Чтобы получить доступ к одному из трех подземелий, необходимо найти в игровом мире соответствующий ключ. Тогда открывается доступ к залежам разнообразных предметов, бесчисленным очкам опыта, а также находятся разгадки для тех второстепенных заданий, которыми нас снабжают торговцы. Да, магазины теперь доступны в любой момент времени: достаточно телепортироваться в параллельный мир, как лавки оказываются в пределах досягаемости и можно избавиться от груза ненужного барахла.

Но не на одних боях зиждется игровой процесс: разумеется, тут есть и беседы с местными жителями, подчас довольно забавные. Кроме того, существуют задания от этих жителей, выполнять которые весьма выгодно: за выполнение какого-нибудь несложного поручения можно получить столько очков опыта, сколько и за час не заработаешь в параллельном мире. Кроме опыта, также может быть предоставлена какая-либо важная информация, необходимая для дальнейшего прохождения, или какой-нибудь уникальный предмет.

При получении уровня герои могут как улучшить свои характеристики (сила, ловкость и т.п.), так и развить свои умения. За каждый уровень дается возможность повысить только одно умение, а раз в пять уровней — два. Количество умений не поддается охвату — тут все зависит от того, какую стратегию развития выберет игрок. Умения сгруппированы по трем основным классам: воин, маг и вор. Но никто не мешает развивать нам любые умения, а заплатив небольшую сумму денег, можно вернуть накопленные с трудом очки, отказавшись от непонравившегося умения. Разумеется, на старте персонажи не обладают всеми доступными умениями: их можно или выучить у торговцев и других персонажей за деньги или же найти книгу.

Вы могли уже подумать, что это как минимум хорошая игра, однако это далеко не так. Причин тому очень много, и их совокупность совсем не радует. Прежде всего, это огромнейшее количество ошибок, как в игровых моментах, так и в самом коде игры. И многочисленные патчи спасают далеко не от всех проблем, связанных с этим. Локализованная версия также грешит частыми вылетами из окна навыков. Критики заслуживают визуальная и звуковая части игры. Взяв за основу движок двухгодичной давности, разработчики не придумали ничего лучше, чем снабдить его трехмерными моделями, которые выглядят, прямо скажем, не очень. Про звуковое оформление лучше и не напоминать: через полчаса блужданий по параллельному миру невозможно не выключить эту заунывную мелодию. Да и дизайн уровней тоже не блещет.

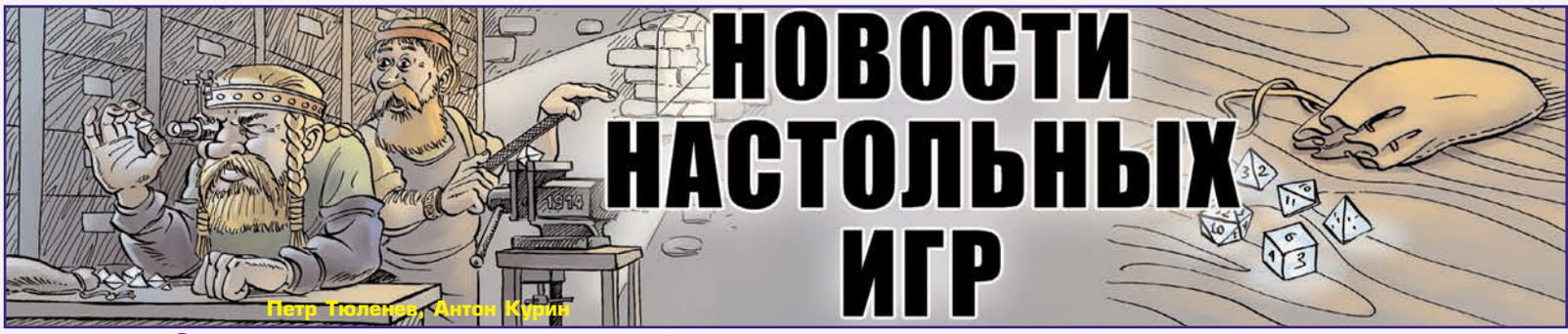
В итоге, имеем очень странный проект, который мог бы быть очень неплохим, а на поверку оказывается весьма средненьким. Всем сердцем хочется надеяться, что эти безусловно талантливые разработчики учтут свои ошибки в грядущей **Divine Divinity 2** и будут и дальше радовать нас качественными играми, сделанными по-настоящему — с душой.

Книга — источник знаний!

Наш старый знакомый Самуэль отправляет по следу героев убийцу — призрака.

СЮЖЕТ	8	ОЦЕНКА МФ 7
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8	
ГРАФИКА	7	
ЗВУК	6	

Дмитрий Веселов



НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

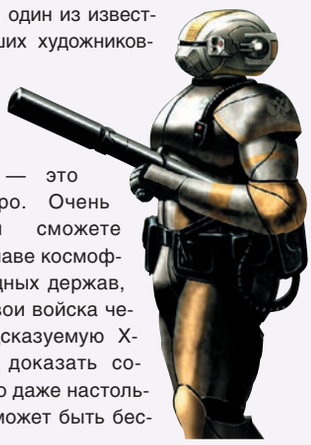
Петр Тюленев, Антон Курин

Завтра война. Вторжение клона

Группа разработчиков "***Тринадцать Рентген***", известная своими играми "**Диктатор**" и "**Бойня**", издаст настольную игру по роману Александра Зорича "Завтра война". Суровый и притягательный мир одного из самых необычных российских фантастов теперь сможет стать и вашим. Ощущения от игры немного напоминают лучшие компьютерные стратегии: рискованные маневры в поисках противника, быстрые сражения, в которых не последнюю роль сыграют тактическая расстановка сил и выбор огневых режимов. И все это — на основе традиционно простой и реалистичной для "***Тринадцати Рентген***" игровой механики.

НАШ ПОСТЕР

Отдельно стоит сказать о художественном оформлении игры. Очертания звездолетов вызывают в памяти стальные корпуса военных кораблей времен Второй Мировой войны. Оригинальное игровое поле стилизовано под экран радара. Не последнюю роль в разработке дизайна сыграл *Роман Папсуев (Амок)*, один из известнейших наших художников-фантастов, признанный даже на Западе.



Завтра — это очень скоро. Очень скоро вы сможете встать во главе космофлотов звездных держав, провести свои войска через непредсказуемую Х-матрицу и доказать сопернику, что даже настольная война может быть беспощадной.

Warhammer 40000

В конце августа компания ***Games Workshop*** выпустила новую, исправленную и дополненную книгу правил своего фантастического варгейма **Warhammer 40000**. Это не новая редакция военно-тактической игры: все выпущенные ранее книги, армейские листы и миниатюры нисколько не потеряют в ценности и совместимости. Зато в новую книгу внесено большое количество уточнений и изменений, накопившихся за последние пару лет существования игры. Томик состоит из 288 страниц, на которых разместились не только базовые правила **Warhammer 40000**, но и подробное описание вселенной игры, включая историю основных рас. Кроме этого, в книге опубликованы несколько сценариев и советы по моделированию и покраске миниатюр. Более трети книги занимают полноцветные иллюстрации и фотографии.

Wars TCG

На 6 октября назначен выход новой коллекционной карточной игры — **Wars TCG** от компании ***Decipher***. Главная особенность **Wars** — ее предшественник: в основе игровой механики лежит оригинальный и элегантный "движок" **Star Wars CCG**, старой игры того же производителя, закрытой пару лет назад. А это значит, что миллионная армия поклонников старых карточных "Звездных войн" теперь, по большей части, вольется в ряды игроков просто "Войн".

Сюжетная основа игры такова: в конце XXIV века человечество освоило Солнечную систему и постепенно погрузилось в междоусобицы. И тут в районе Юпитера появляются межпространственные врата, через которые проникают орды инопланетных захватчиков. Самое время взяться за карты и немного повоевать. **Wars TCG** — первая в истории ***Decipher*** игра без первоисточника. Планируется всесторонняя поддержка мира. Так, знаменитый *Майкл Стэкпол* работает над литературным фоном игры, в команде художников такие имена, как *Джон Хоув*, *Роб Александр*, *Алан Поллак*, а один из сотрудников компании записывает посвященный игре инструментальный альбом.

Первый мировой чемпионат по **Wars TCG** состоится уже 21-23 октября на Эссенской ярмарке игрушек. Между первыми 16 местами будет распределено $10000, а победитель будет запечатлен на одной из будущих карт игры.

Magic The Gathering

С самого начала существования игры вплоть до блока **Onslaught** все сюжетное действие ККИ **Magic: the Gathering** развивалось на одной-единственной планете — Доминарии. Но с приходом расширения **Mirrodin** все изменилось, и теперь новая политика от ***Wizards of the Coast*** гласит: новый блок — новая планета. **Champions of Kamigawa** — первый сет нового блока, представляющий нам мир Камигава. Основной темой блока станет восточная (преимущественно японская) культура. Самураи, ямабуси, ниндзя и прочие прелести ожидают игроков, которым, возможно, уже приелось кибер-фэнтези **Mirrodin**.

Champions of Kamigawa содержит 306 карт и поступит в продажу 1 октября. Пре-релизы пройдут по всему миру 18-19 сентября, а для любителей **Magic Online** он станет доступным 1 ноября. В следующем номере "МФ" — подробный обзор сета.

Многочисленные почитатели моделей звёздной техники ROBOGEAR теперь имеют возможность не только собирать и раскрашивать боевые машины, но и играть с ними!

Фирма " ТЕХНОЛОГ" представляет

ROBOGEAR™ BATTLE

ВОЕННО -ТАКТИЧЕСКАЯ ИГРА С КОЛЛЕКЦИОННЫМИ МОДЕЛЯМИ

Во времена "холодной войны" диверсионные бригады универсальных киборгов и грозных боевых машин посланы выполнять секретные задания на территории противника.

Простая и динамичная игра выпущена в виде стартового и игровых наборов и будет интересна как новичкам, так и опытным игрокам. Доступные правила сочетают виртуальную стрельбу с реальной. Специально для игры были созданы великолепные фигурки пехотинцев, которые, как и машины, легко и быстро собираются абсолютно без применения клея.
На их подставках предусмотрен счётчик ранений.

Каждый набор содержит модели пехотинцев, боевых машин и детали универсального конструктора "ГЕКСАГОН" для строительства укреплений.

Все модели ранее выпущенные в серии ROBOGEAR, применимы в игре в качестве боевых машин. Модели и миниатюры изготовлены из полистирола и легко окрашиваются.

© ТЕХНОЛОГ 2003, ВСЕ ПРАВА СОХРАНЕНЫ.

Петр Тюленев, Роман Терехов

ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Тема наших сегодняшних обзоров — две отечественные карточные игры.

Ночной Дозор. Своя Судьба

Жанр: настольная карточная игра
Производитель: Хобби-игры
Сайт издателя: www.hobbygames.ru
Количество игроков: 2
Длительность партии: 1 час
Язык игры: русский

В продвижении крупного бренда не последнюю роль занимает выпуск сторонних товаров: символики, сувениров, компьютерных и настольных игр. Более того, по статистике доход от продажи таких товаров зачастую превышает прибыли самого бренда.

Эта истина хороша известна создателям "Гарри Поттера", "Властелина колец", "Звездных войн". С появлением в кинопрокате фильма "Ночной дозор" мы можем говорить о рождении первого отечественного развлекательного бренда. И одной из самых ранних ласточек, предвещающих его неумолимое появление, стала настольная игра "Ночной дозор. Своя судьба".

Сюжетно игра представляет собой нечто среднее между фильмом и книгой. С одной стороны, все персонажи, предметы и прочие реалии взяты из экранизации. Оттуда же — и иллюстрации на картах. Кстати, подборка кадров — не самая удачная. К самим персонажам претензий нет, но многие другие карты вышли тусклыми и невыразительными. К тому же, на некоторых наблюдается чрезмерное количество крови — явно не для детей от десяти лет. Впрочем, это скорее проблема самого фильма. С другой стороны, фабула игры ближе к роману. В центре событий — не Егор, а Светлана со своей воронкой. Каждый ход воронка растет. Цель Светлых — снять воронку, используя карты заклинаний. Условие победы Темных — довести воронку до максимума.

Играют двое. Один берет под контроль Ночной дозор, другой — Дневной. Поле битвы — Москва, представленная восемью картами локаций. Здесь и квартиры Егора и Светланы, и парикмахерская, и штаб Светых, и метро. По локациям мы и будем перемещать карты Дозорных. Светлый маг Антон Городецкий. Вампир Костя. Перевертыши Медведь и Тигренок. Темный маг Завулон. Двигаясь по городу, Дозорные атакуют противников боевой магией, исцеляют друзей, входят в Сумрак. И при этом стараются не нарушить Великий Договор, который предписывает силам Света и Тьмы находиться в вечном равновесии.

Война в мире, связанном Договором, — нелегкое дело. Каждый выставленный нами Дозорный дает противнику победные баллы. Соответственно, если противник выводит своего Дозорного, фишка по счетчику баланса движется в нашу сторону. Дозорные владеют тремя типами заклинаний: атакующими, защитными и исцеляющими. Сами заклинания, а также карты полезных предметов и событий-случайностей мы тянем из общей колоды Линий Вероятности.

Есть у игры и недостатки, причиной который, скорее всего, стала некоторая спешка при разработке. Недостаточно четко сформулирован игровой текст на некоторых картах. Правила написаны довольно сумбурно, и чтобы разобраться в них, одного прочтения не хватит. Да и саму концепцию игры можно было бы реализовать лучше. Например, издать ее не большой коробкой, а отдельной колодой, как в коллекционных карточных играх. Впрочем, не исключено, что в будущем выйдут дополнения, изданные именно в таком, более дешевом формате.

Неудивительно, что игрокам потребовался список часто задаваемых вопросов и ответов на них. И такой FAQ появился — почти сразу после выхода самой игры. Электронная версия находится на нашем компакт-диске. А если после ее прочтения вопросы у вас останутся, вы можете направлять их в редакцию нашего журнала. Мы переправим их авторам или постараемся ответить сами.

Планируется серьезная поддержка игры. Уже сейчас игроки могут принять участие в конкурсе отчетов. Создатели "Своей судьбы" предлагают всем желающим присылать описания наиболее красочных своих партий. Все они будут рассмотрены, и авторы сотни лучших получат специально отпечатанную карту "Дозор! Выйти из сумрака!", которую смогут использовать как Светлые, так и Темные. А победителю достанутся три книги Сергея Лукьяненко с автографом писателя. Конкурс продлится до декабря, а уже в октябре будет проведен первый турнир по "Ночному дозору". Он состоится в Москве при поддержке издательства "АСТ", а победитель получит крупную денежную сумму.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	4
ИГРОВОЙ МИР	8
КРАСОТА	4
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5
ОЦЕНКА МФ	6

Берсерк: нашествие тьмы

Жанр: коллекционная карточная игра
Производитель: Мир фэнтези
Сайт издателя: www.berserk.ru
Количество игроков: 2
Длительность партии: 30 минут
Язык игры: русский

Чуть меньше года назад увидела свет первая российская коллекционная карточная игра в жанре фэнтези. С выходом “Берсерка” игроки смогли подчинить себе пять могущественных стихий, собрать армии из фантастических существ и сразиться за право называться достойнейшим из достойных. Как и всякая ККИ, “Берсерк” непрерывно развивается. В мае появился дополнительный сет игры, а на конец сентября, в одно время с выходом этого номера “МФ”, запланировано второе полноценное расширение — “Нашествие тьмы”.

“Берсерк” — это не только карточки и настольные сражения. Это еще и сюжетная основа — целый мир Лаар, в котором и происходит действие игры. Отметим в скобках, что сам Ник Перумов заинтересовался проектом и теперь пишет первую книгу о мире Лаара. События второго сета игры происходят спустя некоторое время после сета первого. Катаклизм уходит в прошлое, и Лаар постепенно успокаивается. Различия между стихиями становятся все более заметными — это отражено и в игромеханике. И — что самое главное — наконец-то появился могущественный герой, способный добраться до таинственной башни Тул-Багар, где кроется исцеление Лаара. Вопрос только в том, какую стихию он возьмет под начало в этом походе.

Главное нововведение второго сета — два новых типа карт. Если до этого все карты были равноправными боевыми единицами, то теперь, помимо них, появились местности и артефакты. Карт местностей пока пять — по одной для каждой стихии: лесов, болот, гор, равнин и тьмы. Каждый игрок может вывести только одну местность; она помещается рядом с полем боя и оказывает влияние на бойцов. Фактически каждая местность становится основой для моноколоды (состоящей из карт одной стихии) и поддерживает ту или иную стратегию. Например, равнинная местность дает плюсы стрелкам, горная “заточена” против болот, лесная защищает магов от атак с воздуха.

Артефакты — фактически те же бойцы, но без показателей движения и атак, — присутствовали и в первом сете, но только сейчас выделены в отдельный тип карт. Во втором сете это разнообразные алтари, также поддерживающие ту или иную стихию или стратегию. Например, силен алтарь тьмы, возвращающий убитых существ в виде духов.

Общий лейтмотив второго сета — углубление различий между стихиями и установление стратегического равновесия. Многие новые карты рассчитаны на взаимодействие с вышедшими ранее и заставят игроков переоценить старых бойцов. Например, “Разбойничий атаман” вызывает из колоды “Лесных разбойников”, а “Ур-Вайл” удешевляет “Вайлов” и дает им бонусы. В новом сете переиздано несколько старых карт с уточнением некоторых параметров. Впервые появятся “комбосущества”, состоящие из нескольких карт. Это “Лидворм” — чем больше таких карт в вашей армии, тем они сильнее, — и “Кракен” со своими щупальцами, которые он может забрасывать в любую точку поля. Впервые появился дракон — своей атакой он он может нанести ущерб сразу девяти бойцам. Интересная карта тьмы — “Левиафан”, на которого можно “посадить” несколько симбиотов. А у болот появился универсальный защитник — “Живая стена”, закрывающая собой целый ряд. Еще одна новая механика — возрождение: попавшее на кладбище существо накапливает там фишки и в какой-то момент может вернуться на поле боя. Таков, например, “Феникс”.

В новом сете “Берсерка” 100 карт: 40 редких и ультраредких и 60 частых и многочисленных. Радует, что наконец-то на карточках появились и символ сета, и порядковый номер. По 18 карт принадлежит к каждой из стихий, остальные 10 — нейтральные. В 30-карточный стартовый набор войдут карты всех стихий, причем одна из них будет случайно попадающейся редкой или ультрарадкой. Кроме того, в стартер будут вложены шестигранный кубик, справочная карточка и карточка с жетонами, а также новая редакция правил. Над последними, кстати, трудились более двух десятков тестеров — лучших игроков в “Берсерк”. Дополнительные наборы — бустеры — останутся семикарточными, однако упаковка будет улучшена. Выпуск первого и дополнительного сетов игры будет продолжаться, кроме того, цена на старые бустеры будет снижена.

Не исключено, что в основу третьего сета “Берсерка” ляжет книга Ника Перумова. Кроме того, осенью нас ожидает старт онлайновой версии игры, о которой мы обязательно расскажем в одном из будущих номеров.

КАК МЫ ОЦЕНИВАЕМ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Оценка настольной игры складывается из следующих критериев:

Играбельность — интересность игры, внятность правил, проработанность тактики и стратегии.

Игровой мир — насколько глубоко и логично разработаны игровые сюжет и атмосфера; или же насколько игра соответствует авторскому миру (например, “Звездным войнам”, если игра сделана по этому фильму).

Красота — общее впечатление от графического дизайна игры, а также его удобство и логичность.

Качество изготовления — долговечность игры, качество полиграфии или отлива миниатюр.

Оригинальность — ценность игры для своего жанра; или же интересность дополнения для самой игры.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	6
ИГРОВОЙ МИР	7
КРАСОТА	8
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7
ОЦЕНКА МФ	7

Упомянутые настольные игры можно найти в магазинах игрушек, книжных магазинах, супермаркетах, специализированных игровых клубах.

Петр Тюленев

ЧЕТВЕРТОЕ ИЗМЕРЕНИЕ НАСТОЛОК

КОМПЬЮТЕРИЗАЦИИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Общеизвестно, что делать из мухи слона — неблагодарное занятие. Но вот стоит ли делать из мухи осу, пчелу или, к примеру, стрекозу? Вопрос спорный. С одной стороны, сняли по "Властелину колец" фильм, сделали кучу разнообразных игр — и все они более-менее успешно продаются и покупаются. С другой стороны, для подобных межвидовых трансформаций необходимо немаленькое умение: как утверждал Сергей Лукьяненко, книга говорит на китайском языке, а кино — на финском, и сделать хороший перевод может далеко не всякий. Сегодня мы поговорим о довольно редком виде перехода игры из одного проявления в другое — компьютеризации настольных игр.

12.00: Подъем. Покурить марихуаны, выпить стакан виски.
Расписание рок-звезды шестидесятых

8.30: Подъем. Выкурить сигарету без никотина, выпить безалкогольного пива.
Расписание рок-звезды девяностых

Первые попытки превратить настольную игру в компьютерную предпринимались еще в восьмидесятые. Тогда такой ход был вполне логичным: возможностей компьютеров явно не хватало для Doom'ов да Warcraft'ов, хороших настольных игр было много, а вот компанию для них удавалось собрать не всегда. Вот и появлялись на свет такие индивиды, как, скажем, "Дипломатия": экран 320x200 точек, четыре цвета и полностью клавиатурное управление. Впрочем, в девяностые годы компьютерные игры как жанр окрепли и приобрели невиданную популярность, и перестали нуждаться в идеях со стороны настолок. Разумеется, наиболее впечатляющие из последних обзаводились компьютерными версиями (в основном, неофициальными силами фанатов): скажем, почти сразу после выхода "Колонизаторов" игроки "слепили" компьютеризацию. Но общая тенденция гласила: две дорожки разошлись. Сошлись снова они только в последние несколько лет, в значительной степени благодаря стараниям немецкой компании ***Dartmoor Softworks***. Эта уважаемая контора заключила договоры с немецкими же разработчиками (а германская школа настолок считается сильнейшей в мире) и выдала в 2003 году целую серию компьютерных настольных игр. Этим летом большинство игр серии были локализованы у нас компанией "***Руссобит-М***", так что феномен компьютеризаций добрался и до России. А потому стоит рассказать, что это за феномен такой и какие игры стали его жертвой.

Паутина власти

Настольный оригинал от Михаэля Шахта назывался Kardinal & Koenig (эти персонажи, собственно, и изображены на коробке), "паутина" появилась только в английской версии. Действие происходит в средневековой Европе, на территории девяти государств. Каждый игрок, которых может быть от трех до пяти, стоит за кулисами международной политической силы, борющейся за власть над Европой. Право на действия в той или иной стране дают карточки, на которых эти страны и изображены. Продвигать свою партию можно и нужно сразу

двумя путями. Как религиозным (сооружая монастыри, контролирующие дороги), так и политическим (засылая в государства своих советников). В середине и в конце игры происходят два подсчета очков, когда принимаются во внимание успех монастырей в отдельных странах, а советников — в союзах стран. К игре издавалось бесплатное дополнение "Ватикан": игрок, "подмасливший" папский престол, мог получить преимущества в той или иной стране.

Компьютеризация, в общем и целом, сохранила дух настолки. Обучающая партия несколько невнятна, однако после первой самостоятельной игры вы наверняка освоитесь с правилами. Игровое поле с первого взгляда не выглядит трехмерным — пока не догадаешься, что его можно вращать. Хорошее решение для эстетов, которые не выносят угловатых цифровых моделей. Основной недостаток — невысокое разрешение экрана: например, невозможно ра-

зобрать названия монастырей. Остальное нареканий не вызывает: пять уровней сложности для "компьютерных" игроков, возможность играть через интернет или локальную сеть и приятное музыкальное сопровождение. Можно сыграть как в оригинальную "Паутину власти", так и с дополнением "Ватикан", а также в режиме "Торговые пути". В общем и целом — неплохая пошаговая стратегия, интересная не только как компьютеризация настолки, но и сама по себе.

Затерянный город Тикаль

Разработчикам "Тикаля" Вольфгангу Крамеру и Михаэлю Кислингу явно не давали спокойно спать лавры Индианы Джонса. Настольная игра у них получилась про археологов, которые раскапывают остатки древнеамериканской цивилизации майя. Правда, погонями и перестрелками пришлось пожертвовать — но от этого дух соперничества не стал слабее. Игровое поле, изначально представляющее собой море джунглей, в ходе игры постепенно раскрывается. На нем могут обнаружиться остатки древних пирамид, клады и даже вулканы. Игроки руководят конкурирующими экспедициями, которые носятся туда-сюда по раскопкам в стремлении урвать сокровище или расчистить очередной уровень пирамиды. Впрочем, все эти усилия без-

Великаны бороздят просторы джунглей.

результатны, пока кто-нибудь не наткнется на вулкан: тогда происходит очередной подсчет очков. Тут уже становится важно, кто каких сокровищ набрал и чьих рабочих больше все-

го на той или иной пирамиде. Когда все поле будет открыто, начинается финальный подсчет, а потом по сумме очков определяется победитель.

Что же мы видим на экране компьютера? Прежде всего — громадное количество включаемой и отключаемой по желанию анимации. В самом "навороченном" случае камера будет свободно вращаться над трехмерной картой, листва тропических дерев зашевелится под ветром, по небу поплывут облака, раскапывать пирамиды будут маленькие человечки, а во время подсчета над полем появится призрачный крутящийся вулкан. И — вместе с тем — налицо недоработки. Например, море листвы с торчащими кое-где пирамидами обрывается совершенно абстрактной линейкой подсчета, которая, по-хорошему, компьютерной игре и не нужна. Или — фишки одного персонажа в одной и той же клетке складываются в стопку, и чтобы отличить пять фишек от четырех, требуется специально приблизить камеру. Музыки нет — только звуки джунглей, которые, в принципе, и в Windows послушать можно. Остальное — как обычно: от одного до трех компьютерных противников трех степеней сложности, возможность играть через интернет или локальную сеть. "Тикаль" получился слишком похожим на настольный оригинал, а

это так же неправильно, как и снимать фильм слово в слово по книге.

Замок Торрес

Еще одно детище Крамера и Кислинга, на мой взгляд, более привлекательное, чем "Тикаль". Безымянное фэнтезийное королевство, выстраивающееся чуть ли не на шахматной доске. Идея игры — сооружать многоэтажные замки и ставить в них своих рыцарей: чем выше ваш рыцарь будет стоять к моменту подсчета очков, тем ближе вы окажетесь к победе. Игру разнообразят карты действий: с помощью них можно делать вещи, выходящие за пределы правил. Например, передвигать блоки, из которых и создаются замки, или забираться своим

Компьютер подскажет,
куда можно пойти рыцарем.

рыцарем на самые высокие башни. Есть и местный король: он мешает замку строиться ввысь, но зато рыцари, находящиеся в одном замке с ним, приносят дополнительные очки. Игра весьма абстрактна (на месте замков с тем же успехом могли бы оказаться космические станции), и

поэтому, на мой взгляд, прекрасно подходит для компьютеризации.

И последняя не подкачала. Внешний вид полностью копирует настолку: перед нами трехмерное поле с фишками, и все. Никакой анимации, никаких спецэффектов. Зато — подсказки:

Карты и ордена

Хотя на фоне гигантов компьютерного игростроя эти настолки смотрятся скромно, их оригинальные версии не раз получали места на конкурсах, фестивалях и ярмарках настольных игр. Вот главные награды наших сегодняшних гостей:

"Паутина власти"

Номинант на "Игру года-2000" в Германии
7 место на Deutscher Spielepreis-2000
Лучшая семейная стратегия по версии журнала Games (2001)
Номинант на лучшую стратегическую игру (2001)

"Замок Торрес"

"Игра года-2000" в Германии
2 место на Deutscher Spielepreis-2000
"Игра года-2000" в США

клетки, на которые можно установить рыцаря или крепостной блок, подсвечиваются. В настройках можно выбрать детализацию графики и разрешение экрана, а также один из трех уровней сложности. Звуковое оформление не отличается разнообразием: при установке фишки раздается характерный деревянный стук, живо вызывающий в памяти двор, стол и игроков в домино. Один — три компьютерных противника, режим игры по сети. Если "Паутина власти" превратилась в компьютерную походовую стратегию, а "Затерянный город Тикаль" — в демонстрацию не самых сильных возможностей анимации, то "Замок Торрес" лучше всех сохранил свою "настольную" сущность.

Хорошо или плохо?

Не ищите в цифровых версиях настолок хороших, оригинальных и красивых компьютерных игр. Игры компьютерные так же далеки от настольных, как, скажем, Baldur's Gate и Neverwinter Nights от своего "прародителя" Dungeons & Dragons. Главное в хорошей настольной игре — общение; в компьютерной — погружение в мир и победа. Можно сказать, что лучше всего для компьютеризации подойдут настолки, где общение сведено к минимуму: например, тот же "Замок Торрес". С другой стороны, многие действия в настольной игре куда успешнее выполняются компьютером: подсчет очков или ограничения по выводу фишек. Компьютер гарантирует, что игроки не нарушат правил даже по случайности, не говоря уже об обычном шулерстве.

Можно ли поставить компьютеризации настолок в один ряд с безалкогольным кофе или пивом без кофеина? Разумеется, это суррогат, и при его употреблении вы не получите всей массы ощущений, как от самой настолки. Подержать в руках фишки, полюбоваться карточками, посмотреть на лица соперников — все это неотъемлемый элемент настольной игры. Но в России, где в магазине игрушек практически невозможно купить "Тикаль" или "Замок Торрес", а локализаций в ближайшее время не предвидится, компьютерные версии настольных игр — чуть ли не единственная возможность познакомиться с плодами труда ведущих разработчиков в этой области. И уже за это мы должны сказать спасибо программистам и переводчикам, которые не побоялись издать у нас эту линейку игр.

2 октября

● В 1872 году в 20 часов 45 минут английский джентльмен Филеас Фогг и его слуга Паспарту отправились в самое известное в мировой литературе кругосветное путешествие (**Жюль Верн**, “Вокруг света за 80 дней”).

3 октября

● В 1926 году трое исследователей — доктор Маракот, Сайрус Хедли и Билл Сканлэн — опустились в специальном аппарате на глубину в 7650 м в сердце Атлантики, где открыли цивилизацию подводных разумных существ — потомков атлантов (**Артур Конан Дойл**, “Маракотова бездна”).

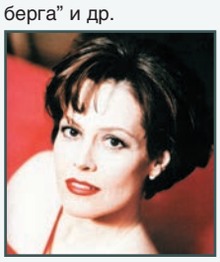
● В 1972 году умер **Иван Ефремов** (р. 1907), русский писатель и палеонтолог, классик советской НФ, автор исторических и фантастических романов “На краю Ойкумены”, “Путешествие Баурджеда”, “Таис Афинская”, “Туманность Андромеды”, “Лезвие бритвы”, “Час Быка”.

7 октября

● В 1995 году в прокат вышел фильм **Кэтрин Бигелоу** “Странные дни” с **Рэйфом Файнсом** — одна из первых попыток описать грядущее общество, дорвавшееся до “виртуальной реальности”.

8 октября

● Родился **Фрэнк Херберт** (1920-1986), американский писатель, автор знаменитого цикла романов о планете Дюна, а также таких популярных НФ-романов, как “Эффект Лазаря”, “Зеленый мозг”, “Улей Хеллстрема”, “Барьер Сантароги”, “Глаза Гейзенберга” и др.



● В 1949 году родилась **Сигурни Уивер**, американская актриса, исполнительница хрестоматийной роли лейтенанта Рипли в НФ-тетралогии “Чужие”, а также известная по участию в дилогии “Охотники за привидениями”.

9 октября

● В 1951 году родился **Святослав Логинов**, петербургский писатель, автор романов “Многорукий бог Далайна”, “Колодезь”, “Черная кровь” (с **Ником Перумовым**), “Черный смерч”, “Земные пути”, сборников “Быль о сказочном звере”, “Страж Перевала”, “Железный век”, “Картежник”, “Мед жизни”. Лауреат премии “Странник” 2003 года за роман “Свет в окошке”.

10 октября

● В 1968 году состоялась мировая премьера фривольного фантастического кинокомикса **Роже Вадима** “Барбарелла” с **Джейн Фондой**, оказавшего заметное стилеобразующее влияние на массовую культуру в целом и фантастику, в частности.

12 октября

● В 1991 году умер **Аркадий Стругацкий** (р. 1925), классик русской фантастики.

14 октября

● В 1899 году ученый Кейвор изобретает вещество, непроницаемое для земного тяготения, открывающее возможность осуществления межпланетных перелетов (**Герберт Уэллс**, “Первые люди на Луне”).

15 октября

● В 1981 году состоялась премьера первого фильма из знаменитой трилогии **Сэма Рэйми** “Зловещие мертвецы”, оказавшего огромное влияние на жанр “хоррора” в мировом кинематографе.

16 октября

● В 1998 году вышла в свет компьютерная игра “Shogo: Mobile Armor Division”, культовый шутер о боевых роботах.

17 октября

● В 1868 году, около часа ночи на борту своего подводного судна “Наутилус” скончался капитан **Немо**, он же индийский принц **Даккар**, миллионер, ученый, исследователь известный мизантроп и борец за свободу (**Жюль Верн**, “Таинственный остров”).

18 октября

● В 1950 году родился **Майкл Суэнвик**, американский писатель, автор романов “В дрейфе”, “Вакуумные цветы”, “Яйцо гриффина”, “Станции прилива”, “Дочь железного дракона”, “Джек Фауст”, сборников “Ангелы гравитации”, “География неведомых земель”. Неоднократный лауреат различных фантастических премий.

● Родился **Кир Булычев (Игорь Можейко)** (1934-2003), русский историк, востоковед и писатель, автор популярнейших сериалов о приключениях девочки из будущего Алисы Селезневой (“Девочка с Земли”, “Сто лет тому вперед”, “Миллион приключений” и др.), городе Великом Гусляре, Галактической Полиции и множества иных произведений, лауреат множества премий, в том числе — Госпремии (1982), “Аэлита” (1997) и “Странник — Паладин фантастики” (2003, посмертно).

21 октября

● Родился **Эдмонд Гамильтон** (1904-1977), американский фантаст, корифей жанра “космической оперы”, автор романов “Звездные короли”, “Возвращение на звезды”, “Сокровища громовой Луны” и множества рассказов.

● В 1929 году родилась **Урсула Ле Гуин**, автор фэнтези-тетралогии “Волшебник Земноморья”, так называемого Хайнского цикла (“Мир Роканнона”, “Планета изгнания”, “Город иллюзий”, “Левая рука Тьмы” и др.), выдающийся мастер поэтической и психологической НФ. Неоднократный лауреат премий “Хьюго”, “Небьюла”, а также премии “Гэндальф”, обладательница звания Грандмастер Фантастики.

● В 1956 году родилась **Кэрри Фишер**, американская актриса и сценаристка, прославившаяся ролью принцессы Лейи в оригинальной кинотрилоги “Звездные войны”.

31 октября

● В 1938 году режиссер **Орсон Уэллс** осуществил в США стилизованную под репортаж радиопостановку “Войны миров” **Герберта Уэллса**. Значительная часть населения приняло спектакль за реальное вторжение с Марса, вследствие чего в стране разразилась массовая паника — уникальный случай в истории мировой фантастики.

Архивы ворошил Александр Чекулаев

МИР ОТКРЫТ.
СМОТРИ ВНИМАТЕЛЬНО

ВСЕ ЛУЧШЕЕ ЗДЕСЬ!

Rambler ТелеСеть

Приходишь домой, включаешь телевизор. Привычно перебираешь каналы. Уставшие глаза ищут отдыха. Хочется расслабиться, покоя и хорошего настроения. Хочется увидеть огромный мир, увидеть яркое солнце, увидеть счастливые лица людей, романтическое свидание влюбленных, радость ребенка, прикоснуться к тайнам вселенной и познать вкус открытий. Хочется увидеть так много. Хочется увидеть лучшее.

www.rambler-tv.ru

Рамблер ТелеСеть. Все лучшее здесь!

СМОТРИТЕ НАС В МОСКВЕ НА НТВ+, DIVO-TV, КОМКОР_ТВ

СМОТРИТЕ НАС В РОССИИ

Нас могут видеть более 40 млн. человек в 400 городах России:
Москва, Санкт-Петербург, Нижний Новгород, Новосибирск, Пермь, Самара, Красноярск, Иркутск, Омск, Ярославль и многие другие.

ПАРАМЕТРЫ НАСТРОЕК НА КАНАЛ " Rambler ТелеСеть" ДЛЯ НТВ+
28 транспондер,частота 12245, FEC -3/4, скорость потока 27500, поляризация - вертикальная

Игорь Край

ЧУДОВИЩЕ ДВУГЛАВОЕ, ШЕСТИНОГОЕ...

КАВАЛЕРИЯ ДРЕВНОСТИ И СРЕДНЕВЕКОВЬЯ

Вплоть до Второй Мировой войны мощь армий определялась не только людским, но и конным составом. Большая часть германской артиллерии перевозилась на гужевой тяге, а в Советской Армии действовали крупные подразделения кавалерии. Но, если в 20 веке лошади на войне сохраняли за собой, как правило, лишь транспортные функции, то в предшествующие эпохи их роль перевозками отнюдь не ограничивалась.

Тот, кто упадет с лошади, каким образом будет иметь возможность сражаться? Пеший каким образом пойдет под конного и выйдет победителем?

Чингисхан

Богатырский конь, наравне с мечом-кладенцом, выступал в качестве вооружения, а не только средства передвижения витязя. Недаром римляне требовали от покоренных народов не только доспехи, но и коней.

Появление кавалерии

Древнейшим способом применения лошадей на войне стали *колесницы*. Изобретены они были за 2300 лет до нашей эры в Месопотамии. Там же появилась и первая конница. В 10 веке до н. э. *ассирийцы* придумали использовать для разведки и преследования врага воинов, посаженых непосредственно на спины лошадей.

Искусство верховой езды недолго оставалось монополией ассирийцев. В 8 веке этим способом передвижения овладели племена Северного Причерноморья — *киммерийцы* и *скифы*.

Сами ассирийцы держались в седле скверно. Для стрельбы они останавливались, а для рукопашного боя спешивались. Скифы же могли стрелять с коня и в движении. Но и их, по современным меркам, едва ли можно признать мастерами верховой езды . До изобретения *стремени* всадник вынужден был крепко охватывать бока лошади ногами. Посадка получалась очень плотной — на седалище всадника передавались все колебания, которые претерпевала лошадиная спина в движении. Быстрая езда и взятие барьеров оставались для наездников античности недоступными удовольствиями. В древности популярным видом спорта были гонки колесниц, а не всадников. В коляске в то время можно было ездить быстрее, чем верхом.

Колесничные бойцы помещались в коляске стоя. Одно слово: “экстремалы”.

Искусство верховой езды распространилось по планете не за один день. Греки сели на лошадей в 6 веке до н. э. До Китая эта наука добралась только во 2 веке до н. э. Во время походов Цезаря *галлы* юга Франции были лучшими наездниками Европы, но на севере Галлии верховая езда еще не была известна. В начале нашей эры, в период Иудейской войны, у иудеев кавалерии еще не имелось.

Езда на лошади без стремян хорошо развивала мышцы бедер. Признаком высокого происхождения и эталоном мужской красоты в Риме считались очень толстые ноги.

Кавалерия античности

Скифский всадник располагал коротким луком и сотней стрел с костяными или бронзовыми наконечниками, коротким копьем и кинжалом — “*акинаком*”. Защитой ему служили кожаный панцирь и легкий щит — тоже кожаный. Противника скифы стремились расстреливать из луков с дистанции 30-40 метров. Кони им требовались для того, чтобы не подпускать врага близко.

Греческие *катафракты* использовали лошадей более эффективно. “Катафракт” буквально значит “закрытый”. Закрытый доспехами всадник мог догнать легковооруженных лучников и пращников, легко убегавших от пеших гоплитов. Мог, правда, и не догнать. Ездили греки еще не так быстро, как умели бегать. Но прогресс был налицо — лошади стали применяться греками для того, чтобы тяжеловооруженные воины могли оказаться в нужное время в нужном месте.

Мы (пешие воины) гораздо сильнее каждого всадника, который обязан держаться на хребте лошади в совершенном равновесии. Мы, упираясь твердою ногою, поражаем сильнее, и вернее попадаем в цель. У всадника против нас выгода одна: скорее спастись бегством.

Ксенофонт,
военный теоретик 4 века до н. э.

Греческий всадник оказывался слабее пешего. Лошадь помогала катафракту приблизиться к врагу, но сражаться только мешала. Значение кавалерии у греков оставалось ничтожным. Но у македонцев конница стала играть на поле боя не меньшую роль, чем пехота. Македонскому всаднику лошадь уже не мешала. Что и понятно, так как именно лошадью он и дрался — давил ею врагов. Тяжелая кавалерия Македонии стала атаковать *наездом*.

Македонцы сумели научить своих коней таранить и опрокидывать вражеских лошадей. Без колебаний врезались македонские лошади и в толпы легкой пехоты. Только фаланга еще не подвергалась лобовым атакам, *гейтары* лишь стремились вломиться в разрыв фаланги, а там уж “расталкивали варваров конями и поражали их копьями в лицо”.

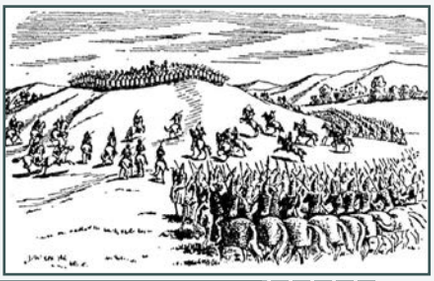
Революционный метод ведения боя обеспечивал гейтарам огромный перевес. Персы сами располагали многочисленной

кавалерией, но опасались за свои фланги, и для сражений старательно выбирали места для конницы неудобные. Александр вторгся в пределы державы Ахеменидов, имея всего 1800 гейтаров, но и такое их количество представлялось персам неодолимой силой. Так и оказалось.

Слабым местом античной конницы была и ее низкая скорость. Передвигалась она только рысью. Македонцы и римляне считали целесообразным поддерживать всадников пешими стрелками, ничуть не беспокоясь, что пехота может отстать. Как уже отмечалось выше, более реальным был риск, что конница не угонится за легкой пехотой.

Боевые кони

В 4 веке до н. э. в Македонии конница вышла из младенческого возраста. В бою стала использоваться не только скорость и выносливость коня, но и его сила и храбрость.

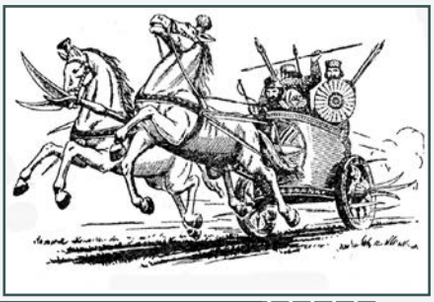


Еще в древности пехота укрывалась от кавалерии на холмах. Взбираясь на склон, кони теряли “убойную силу”.

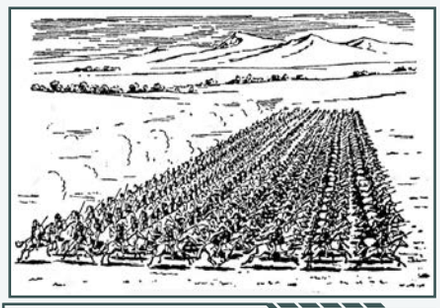
В теории, атака наездом выглядела просто: всаднику всего лишь нужно было гнать лошадь прямо на врага. Вражеской пехоте при этом сразу становилось не до того, чтобы “упираясь твердою ногою, вернее поражать цель”. В первую очередь, пехотинцу нужно было как-то увернуться из-под копыт. А конь старался не промахнуться. Ведь двигаясь прямо на врага, он подвергал себя меньшему риску, чем если подставлял бок.

Против несущихся лошадей у пехоты долгое время не было приема. Обороняться от них мечами и копьями было бесполезно. Ведь и мертвые лошади сохраняли инерцию массы. Пехоту они давили ничем не хуже живых.

Даже если пехотинец уворачивался от коня, он отдавал всаднику инициативу. Всадник всегда успевал ударить первым.



Колесницы атаковали пехоту наездом задолго до кавалерии.



Почему-то всегда выше всего наступательный порыв воинов последнего ряда.

В сумме, атака наездом давала ему подавляющее преимущество.

Была только одна проблема — для атаки наездом надо было заручиться согласием лошади. А лошадь может сбросить наездника, не пожелав прыгать через барьер. Логично предположить, что предложение прыгнуть на копья вызовет у нее еще меньше энтузиазма. Для атаки наездом

Печенеги.

обычная верховая лошадь не подходила.

Впрочем, специальный конь требовался всаднику уже просто для того, чтобы участвовать в ближнем бою. Лошадь способна отличить настоящую кровь от бутафорской и понимает, когда ее жизнь в опасности. А для лошадей естественная реакция на опасность — бежать.

Скифу было достаточно приучить своего коня уворачиваться от стрел. От врага скифский конь стремился убежать, но скифу, в принципе, именно это и требовалось. Греческому катафракту уже нужен был конь, способный равнодушно ступать по лужам крови. Конь, который, когда его попытаются ткнуть копьем, не испугается, а только разозлится и постарается ударить первым. Но и такой конь не пошел бы грудью на упертую и ощетинившуюся железом массу двуногих.

Настоящей кавалерии требовались и настоящие боевые кони, в предчувствии предстоящего кровопролития грызущие удила и роющие землю копытом. Кони, полагающие, что все, кто встанут у них на пути, совершат большую ошибку. Этому нельзя было научить.

Породы боевых лошадей — злых и храбрых — выводили специально, с учетом психологических особенностей. Как бойцовских собак.

Нельзя было преодолеть только то, что лошадь ни на кого не нападала по собственной инициативе. Самый свире-

Нечеловеческие доспехи

До тех пор, пока лошадь требовалась всаднику только для увеличения мобильности, о том, что ей требуются доспехи, никто не задумывался. Более того, взваливание на нее дополнительного груза было нежелательным. Но в случаях, когда использовалась сила лошади, вопрос об увеличении ее живучести вставал. Ведь если всадник вел ближний бой против пехоты, львиная доля вражеских ударов доставалась коню.

Еще в 5-6 веках до н. э. персы стали бронировать коней, запрягаемых в штурмовые “*серпоносные*” колесницы. В эпоху греко-персидских войн бронзовые нагрудники и шлемы получили и верховые кони греческих катафрактов. В дальнейшем конские доспехи стали обычным элементом снаряжения тяжелой кавалерии эллинистических империй.

Наиболее важным считалось защитить грудь, голову и шею коня. Даже в 15-16 веках чаще всего бока и спина рыцарского коня оставались прикрытыми только многослойной материей.

Обычно доспехи для лошадей делались кольчужными или кожаными. В античности иногда использовалась бронза. Только в средние века для защиты лошадей стали применяться панцири из сплошных металлических пластин.

В железе даже уши.

Мул, гибрид кобылы и осла. Отличается выносливостью и неприхотливостью (иллюстрация Кейта Паркинсона для ролевой игры Ars Magica).

пый конь рассматривал как врагов только тех, кто смел препятствовать ему двигаться по пути, указанному всадником. Потеряв всадника, конь разом терял и кураж. То же происходило, если всадник не гнал его вперед. Кавалерия не могла дожидаться вражеской атаки на месте. Она не годилась для обороны — могла только наступать или отступать.

Проблема разведения достаточно храбрых коней была решена еще в античности, но вот с другой составляющей успеха — с силой — дело обстояло хуже.

Древние барельефы и фрески изображают лошадей скифов, греков, македонцев и персов очень мелкими. Александр на Буцефале выглядит немногим более внушительно, чем Насреддин на ослике. Боевые кони античности не отличались от степных скифских лошадей и весили по 250-300 кг. Даже парфянские катафракты использовали коней ростом всего 150 см в холке и весом около 350 кг.

К тому моменту, когда лошади были приручены человеком, они еще мало напоминали современных скакунов. Настолько мало, что на основании сохранившихся барельефов иногда высказывается мнение, что шумеры запрягали ослов, а не лошадей в свои колесницы.

Создать породы лошадей, которых нельзя было бы спутать с ослами, людям удалось еще во II тысячелетии до н. э.. Египтяне и ассирийцы в свои колесницы запрягали коней ростом уже 160 см и весом до 500 кг.

Колесничных коней ассирийцы первое время пытались использовать и под седло. Но до тех пор, пока конь не стал применяться для наезда, его рост и сила не давали всаднику преимуществ. Напротив, рост коня создавал чувствительные неудобства. До изобретения стремени залезать на крупную лошадь в тяжелых доспехах было очень трудно. Кроме того, коротким мечом со спины рослого коня до врага всадник не дотягивался. По этим причинам в древности боевые кони разделились на крупных — колесничных, и мелких — верховых.

Недостаточная сила лошадей, а также низкая скорость движения крайне снижали эффективность атаки наездом. Македонцы не атаковали фалангу в лоб просто потому, что македонский конь не мог сбить с ног восемь рядов нагруженных железом гоплитов. Даже парфянам с трудом и не всегда удавалось "уронить" 10 рядов легионеров.

Тенегрив, волшебный конь Гэндальфа (картина Джона Хоу).

Это не ослики. Это лошади Пржевальского.

Средневековая кавалерия Западной Европы

Звездный час кавалерии наступил, когда было изобретено седло со стременами. Теперь, приподнимаясь на стременах, всадник мог пускаться галопом и совершать прыжки через препятствия. Получив опору, всадник мог использовать любое оружие и свешиваться с седла для удара. Наконец, поставив ногу в стремя, проще стало садиться на лошадь. Ограничения на рост боевых коней теперь можно было снять.

Изобретено стремя было в 4 веке нашей эры в Азии. В Европе стремена стали известны в 6-м веке, проникнув в Византию через Иран. В 7 веке стремена попали к франкам. В 10-11 веках это изобретение стало известно в Англии, Скандинавии и на Руси.

Появление стремени решительно изменило соотношение сил между пехотой и конницей и привело к настоящей революции в военном деле. К 9-му веку франки превратили своих тяжеловозов в гигантских рыцарских коней — "*дестриэ*". С этого времени в Европе пеший перестал считаться воином.

"Рыцарь" — русская транскрипция немецкого слова "*риттер*" — "всадник".

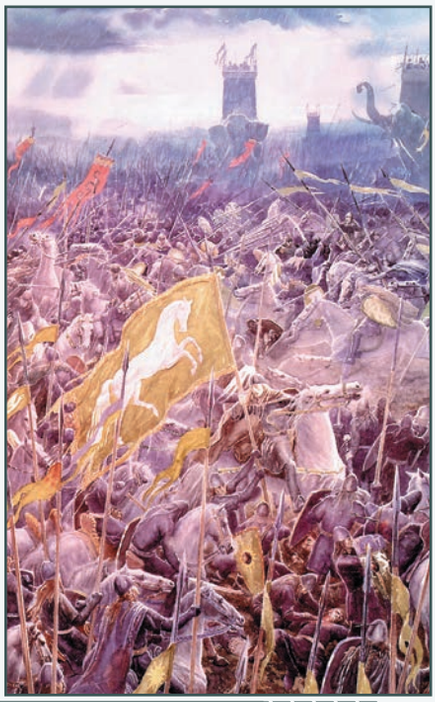
Рост дестриэ колебался между 175 и 200 см в холке. Весил такой конь, как пара колесничных лошадей античности. Или как четыре скифских лошади. Сидя на спине такого чудовища, рыцарь мог не обращать внимания на пехоту.

У **Перумова** в "**Войне мага**" легионная пехота *Мельинской империи* успешно противостоит рыцарской "баронской" коннице. Но за пределами жанра фэнтези такое противостояние было невозможным. Фаланга щитников не являлась препятствием для дестриэ. Рыцарь просто пер, куда считал необходимым, оставляя за собой полосу сплошного поражения.

Впрочем, уже с 12 века пехота стала постепенно возвращать свои позиции. Боевых коней ведь могли себе позволить очень немногие. И те, у кого их не было, не всегда были согласны сдаться без боя тем, у кого они были. Пехота стала вооружаться пиками, прятаться за баррикадами, палисадами и рвами, или занимать позицию на холмах.

Вот строки из поэмы 14 века, описывавшей сражение при *Лаудон-Хилле*:

Большие кони англичан
Налетели на пики шотландцев,
Как если бы то был густой лес,
И поднялся большой
и ужасный треск сломанных пик,
И ржание смертельно раненных дестриэ.
Люди короля, которые были достойными,
Со своими копьями, столь острыми,
Наносили удары и людям, и лошадям,
Пока красная кровь
не потекла обильно из ран.
Раненые кони пытались бежать,
И сбрасывали людей во время бегства,
Так что те, кто был в первом [ряду],
Упали там и оказались во рвах.
Поле было почти все покрыто
Убитыми конями и людьми...



Роханцы из уважения к коню поместили его на свой флаг (Алан Ли, "Битва на Пеленнорских полях").

На "мелкую" кавалерию рыцари шли сплошной стеной, как и на пехоту. Но, сражаясь друг с другом, два отряда рыцарской кавалерии строились с промежутками — чтобы разойтись со встречной лавиной без лобовых ударов. Лобовое столкновение всадников на равных конях означало неминуемую гибель всех действующих лиц.

Оборотной стороной огромной силы рыцарских коней была их недостаточная выносливость. Дестриэ очень быстро уставали, и своей подвижностью рыцарская кавалерия уступала даже античной.

К противнику рыцари приближались шагом. Только с рубежа 100-200 метров рыцарская кавалерия переходила на галоп. Исход сражения, как правило, решался единственной лобовой атакой. Для преследования противника и фланговых маневров дестриэ не годились.

1. Вот примерно так выглядел рыцарский конь. Если в детстве много болел.
2. Уэльский пони. “Пони” — английское название рабочих лошадей. В средние века пони было в 10 раз больше, чем рослых верховых и боевых лошадей.

Средневековая кавалерия Восточной Европы и Азии

Если в Европе появление стремени привело к резкому увеличению роста лошадей, то лошади кочевников Евразии в средние века совершенно не изменились. Пережить зиму, выкапывая из-под снега прошлогоднюю траву, могла только очень мелкая лошадь.

В Причерноморье половцы, а затем татары продолжали разводить легких, стремительных и неутомимых в беге скифских лошадок. Татары не только носились, как ветер, на коротких дистанциях, но и проходили за день до 100 километров. Тогда как европейская кавалерия — только 30 километров. С другой стороны, татарские кони не только были слишком слабы для боя, но и быстро уставали под седлом. Даже легковооруженный всадник должен был иметь двух коней.

Монгольские лошади были еще мельче. Если рост татарских коней составлял 140-145 см, то монгольские лошади имели всего около 130 см в холке. Конечно, большую скорость на своих коротеньких ножках они развить не могли, и всаднику требовалось уже не два, а три или четыре таких коня. Зато в плане выносливости монгольские лошади превосходили татарских в такой же степени, как татарские — европейских. За день монгольская кавалерия иногда проходила 200-240 км. Больше не выдерживали всадники.

Совершенно иначе выглядели лошади арабов. Им-то выкапывать прошлогоднюю траву не приходилось. В Аравии ведь ни снега, ни травы не бывает...

Арабские кони жили в конюшнях, питались зерном, финиками и сушеной рыбой, и предназначались только для войны. Силой и ростом они, конечно, уступали дестриэ, но европейских верховых лошадей даже превосходили. Выносливость же аргамаков вызывала у европейцев приступы самой черной зависти. За день арабы проходили те же 100 км, что и татары, но каждый конь нес двух воинов в доспехах.

И пони может быть боевым (Даррел Суит, иллюстрация к циклу Джордана “Колесо времени”).

На Руси лошади стали использоваться в хозяйстве еще в 6-8 веках. Верховая езда стала известна в 9 веке, а с начала 11 века стали применяться и стремена. В набег на Византию или хазар русичи отправлялись либо на лодках, либо верхом. Но большая часть “конницы” в 9-11 веках ездила на низкорослых рабочего типа лошаденках без стремян, и для боя спешивалась. Спешивались и князья, с той только разницей, что элитным транспортом в тот период служили быстрые половецкие лошади “фари”.

Но уже к концу 11 века князья и бояре на Руси взгромоздились на боевых “богатырских коней”. А с начала 12 века, подобно тому, как это двумя веками раньше произошло в Европе, главной силой на русских просторах стала тяжелая кавалерия. Легкие же половецкие лошади в этот период продолжали использоваться конными лучниками.

В 14 веке ситуация изменилась еще раз. Необходимость борьбы с татарской конницей привела к стремлению увеличить скорость лошадей даже в ущерб их силе. Ведь для того, чтобы наступать на противника, надо не уступать ему в подвижности. Русские дружинники вынуждены были пересесть на таких же коней, которыми пользовалась панцирная кавалерия татар — “*уланы*”. Русские боевые кони стали быстрыми и неприхотливыми, но силой они уступали не только дестриэ и арабским скакунам, но и европейским верховым породам. Недостаточная “ударная сила” кавалерии способствовала тому, что пехота продолжала сохранять значение на Руси и в средние века.

Легкая кавалерия Востока действовала примерно так же, как и скифы в древности. Пехоту татары или монголы осыпали стрелами. Копья, сабли и палицы служили только для боя с конницей. Могла быть предпринята и имитация наезда на пехоту. Но только с целью взятия на испуг. Мелкие степные кони все равно не пошли бы на копья. Другое дело, если пехота обращалась в бегство. Для того, чтобы давить людей поштучно, достаточно велика любая лошадь.

Четвероногое оружие

Лошади — одни из древнейших слуг человека — являлись одновременно и одним из наиболее эффективных видов оружия, доступных в то время практически любому государству.

“Физически невозможно, чтобы пехотинец устоял против лошади, несущейся на него во весь опор”, — так, коротко и ясно, сформулировал в середине 19 века полковник *В. Зигман* самое важное, что стоит знать о кавалерии.

Ксенофонт утверждал, что “десять тысяч всадников — это только десять тысяч людей”. В свое время он был, пожалуй, прав, но уже в середине 4 века до н. э. не учитывать коней стало ошибкой. При *Херонее* македонские гейтары уничтожили лучшую в Греции *беотийскую* конницу и ударом с фланга и тыла опрокинули греческую фалангу.

В средние века считалось, что один конный стоит десяти пеших. Легко рассчитать, что девятерых брал на себя конь.

Следует признать, что и в наши дни кавалерия сохраняет немалое значение для силовой машины государства. Вместо борьбы с внешними врагами конники используются для противодействия врагам внутренним. Так, полиция во всех развитых странах активно использует лошадей для патрулирования улиц в тех случаях, когда любой другой вид транспорта был бы попросту бесполезен (парки, скверы, массовые мероприятия и т.п.).

Не все седла одинаково полезны

В средние века сложились две принципиально различные разновидности седел: европейская и азиатская. Европейские седла конструировались с целью обеспечения наибольшего удобства для боя на копьях. Азиатские седла предназначались для быстрой езды, стрельбы из лука и нанесения ударов саблей.

Для боя на копьях всадник должен был держаться в седле, “как на болтах”. Поэтому европейское военное седло имело спинку и высокую луку. Обычно спинка доставала только до поясницы, но у “*крылатых гусар*” в Польше, например, спинка подпирала и плечи всадника. С коня гусара можно было снести только вместе с седлом.

Впрочем, высокие спинки седел польских рыцарей были исключением. Посадка должна была позволять всаднику не только прочно держаться в седле, но и срочно “катапультироваться”, если конь начинал падать. Замешкавшийся всадник мог быть раздавлен упавшим конем.

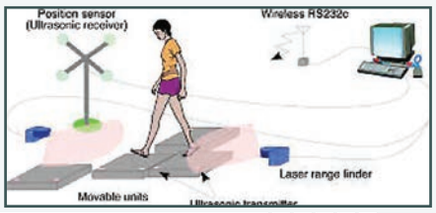
Европейское седло “держало всадника само”.

Европейское седло успешно выполняло задачу придания всаднику максимальной устойчивости при ударах с разных сторон. Стащить рыцаря с коня было трудно даже баграми. Зато рыцарское седло не защищало от толчков снизу. Дестриэ всегда мог избавиться от своего наездника одним движением. Кроме того, седло со спинкой сковывало движения всадника. При нападении сзади рыцарь защищаться не мог.

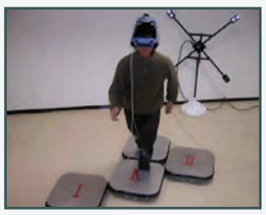
Александр Трифонов

БУДУЩЕЕ - СЕГОДНЯ

Виртуальная прогулка



Система CirculaFloor в теории...



...и на практике.

Виртуальной реальностью сегодня никого не удивишь, а специальные шлемы и перчатки можно приобрести без особых проблем. Другое дело, что среди рядовых пользователей они пока так и не получили распространения, специальных программ или игр практически нет, а фильм "Газонокосильщик" все еще остается научной фантастикой. Однако новая разработка японских ученых из университета Цукубы под руководством Хироюки Фукусима раздвигает привычные рамки. Она позволяет пользователю оторваться от мягкого кресла и действительно перемещаться в искусственном мире — не при помощи джойстика или клавиатуры, а на своих двоих. Реализована эта идея, получившая название **CirculaFloor**, довольно оригинально: под ногами испытуемого находятся четыре подвижных платформы, перемещающиеся в зависимости от того, куда он повернет, и подъезжающие под каждый шаг.

Виртусфера — похожая разработка наших ученых, созданная еще в прошлом веке.

Таким образом, хотя, по сути, пользователь остается на месте, он реально ощущает передвижение. Сами платформы могут двигаться довольно быстро, но вся система в целом пока способна обеспечить перемещение человека со скоростью 33 см/сек (средняя же скорость идущего человека — полтора метра в секунду). Когда дело доходит до поворота, скорость и вовсе падает до 21 см/сек. Дело в том, что на платформах все только начинается. Кроме них, в состав оборудования входит ультразвуковой датчик, отслеживающий положение и ориентацию человека в пространстве и находящийся за спиной пользователя. Той же цели служат два лазерных искателя на полу и по паре встроенных датчиков в каждой платформе. Датчики отслеживают изгиб коленей, по которому можно судить, куда дальше шагнет человек, а в виртуальный шлем (куда ж без него) встроены гироскопы. Вся эта масса информации поступает на обыкновенный персональный компьютер под управлением **Windows XP**. Специальное программное обеспечение обрабатывает эту информацию и выдает платформам указания, куда двигаться дальше.

Все эти хитроумные датчики и даже сами платформы — реально существующие устройства, приспособленные учеными под свои нужды. Здесь, видимо, и кроется причина низкого быстродействия системы. На создание же специализированного оборудования и практическое внедрение этой разработки, по оценкам экспертов, уйдет лет пять, но при успехе она произведет революцию в сфере обучения и развлечений. Тут даже придумывать ничего не нужно — все возможные способы мы уже видели в фантастических книгах и фильмах. Сами же создатели, прежде всего, надеются использовать свой проект для имитации экстренной эвакуации людей — для Японии с ее частыми тайфунами и землетрясениями это более чем актуально. Развитие системы пойдет как в сторону увеличения быстродействия, так и возможности изменять высоту платформ, чтобы имитировать передвижение по пересеченной местности. А пока действующий прототип был успешно показан на выставке **Siggraph 2004**, проходившей в Лос-Анджелесе 8-12 августа.

"Гладиатор" на учениях "разгоняет толпу", а заодно тащит тележку с боеприпасами.

Пока еще стальная машина полностью контролируется человеком.

Армия

В прошлом номере мы уже писали о стоящем на вооружении армии США роботе **PackBot**, из которого делают помощника санитара. Теперь же мысли военных обратились в далеко не столь гуманные области, и робота оснастили двенадцатизарядным дробовиком. Он уже прошел полевые испытания и скоро должен поступить на действительную службу в Ираке. В будущем **PackBot** намереваются оснас-

Discovery DNA Explorer Kit — Видимо, не за горами время, когда подобные "игрушки" вытеснят конструктор Lego.

тить и гранатометом, правда, пока еще рано бояться бунта машин и прочих мрачных прогнозов антиутопистов: управление роботом при помощи джойстика и камеры осуществляет солдат.

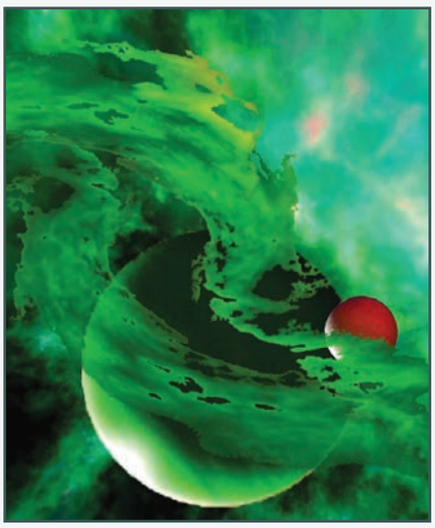
Стоит отметить, что это далеко не первая попытка оснастить оружием давно применяемых саперных роботов. Недавно Пентагон успешно испытал робота **Gladiator**, вооруженного пулеметом. Интересно, что "Гладиатор" обладает некоторой самостоятельностью и может вернуться на базу, огибая уже известные препятствия. Однако, в отличие от него, **PackBot**'ы уже принимают участие в боевых действиях, а один даже погиб от рук повстанцев. Впрочем, один робот обходится армии в 50000 долларов, в то время как содержание одного пехотинца в несколько раз дороже.

Биотехнологии

Американская корпорация ***Discovery Communications*** (владелец знаменитого образовательного телеканала **Discovery Channel**) выпустила в продажу игрушку "для детей от 10 лет", которая позволяет... анализировать ДНК. В набор **Discovery DNA Explorer Kit** входят миниатюрная центрифуга, система электрофореза, специальный "магнитный" миксер, набор реактивов (дополнительные можно выписывать по почте), а также описания шести экспериментов для школьников с прилагающимися ингредиентами и инструкциями. Несмотря на "игрушечный" статус, прибор действительно позволяет извлекать и изучать код ДНК, например, из обыкновенных овощей. Он уже отмечен наградой от американского фонда "Выбор родителей" (**Parents' Choice Foundation**) и журнала **Popular Science**. **Discovery DNA Explorer Kit** можно заказать через интернет всего за 80 долларов США. Такими темпами дети скоро будут играть в "Клонируй любимую кошку" или "Ядерный синтез на дому".

Космос

Изучение данных, полученных при помощи нескольких телескопов за прошлые два года, позволило ученым из Национального исследовательского совета Канады довести число известных спутников Нептуна до 13. Сразу пять новых лун, относительно небольших (диаметр — от 30 до 55 км), по предположению астрономов, образовались после столкновения кометы или астероида с одной из больших лун Нептуна. На это указывают как их малые размеры, так и крайне эксцентричные орбиты: три из пяти спутников движутся в противоположном вращению самого Нептуна направлении. Также было замечено еще одно тело, вполне способное стать очередной луной, но эти данные требуют уточнения. Всего же вокруг Нептуна могут вращаться еще десятки мелких спутников, но с Земли их увидеть невозможно даже в самые мощные телескопы.



Восьмая планета Солнечной системы еще преподнесет землянам новые открытия.

Интернет

Сегодня передача информации в интернете происходит следующим образом. Между крупными узлами проложены оптоволоконные линии, по которым данные движутся в виде световых импульсов. Однако на каждом узле-маршрутизаторе эти импульсы превращаются в электронный пакет данных, а после определения точки назначения — снова в световой поток. На эти преобразования уходит довольно много времени, но современные технологии не позволяют обойтись без них. И вот теперь новая разработка американской компании ***Superconnect*** позволит избавиться от подобных преобразований и использовать полностью оптические маршрутизаторы. Благодаря нововведению общая пропускная способность сети сможет возрасти аж в сто раз. Чудо-разработка представляет собой особый полимер, склеенный с набором углеродных молекул-бакиболлов (одно из последних достижений нанотехнологий). Кстати, по оценкам нью-йоркской компании ***Lux Research***, всего в 2004 году всевозможные правительственные и научные организации потратят на изучение нанотехнологий 8,6 миллиарда долларов.

МИР ФАНТАСТИКИ в Интернет
www.mirf.ru

Все номера МФ
Информация о свежих выпусках
Архив журнальных статей
Содержание номеров и дисков

Удобная навигация
Журнальный рубрикатор
Тематический рубрикатор
Каталог фантастических проявлений

"Фэнтези и фантастика во всех проявлениях"

Интернет-бонусы
Расширенные версии статей
Общение на форуме
Опросы и хит-парады

А также
Интернет-магазин
Как стать автором
Информация о подписке

WWW.MIRF.RU

Сломанный Клык направил палец на Королеву и издал клацающий звук. Нечто подобное делают дети, когда стреляют из воображаемого пистолета. Как будто прочитав мысли Сломанного Клыка, Королева подняла свою увенчанную короной голову и презрительно зашипела.

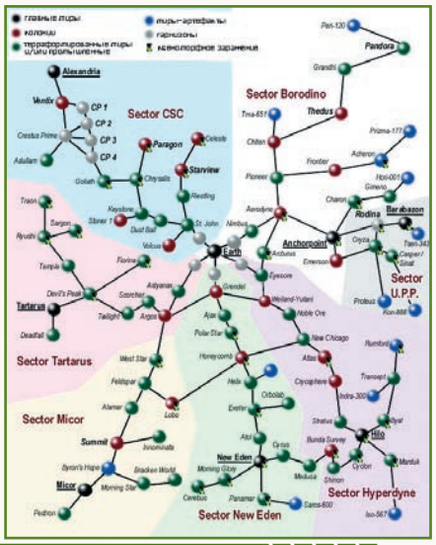
Питер Бриггз. Alien vs. Predator (сценарная обработка)

Олег Гаврилин

ЧУЖИЕ ПРОТИВ ХИЩНИКОВ

ХРОНИКИ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

В августе этого года состоялась долгожданная мировая премьера фильма “Чужой против Хищника”. Наверняка многие, глубокомысленно покачав головой, станут утверждать, что режиссер Пол Андерсон использовал зарекомендовавший себя на практике прием “стравливания” персонажей совершенно независимых картин. Подобный финт ушами всегда способствовал привлечению зрительского внимания. Ведь публике испокон веков было интересно узнать, кто же сильнее: слон или Моська, огонь или вода, Чужой или Хищник...

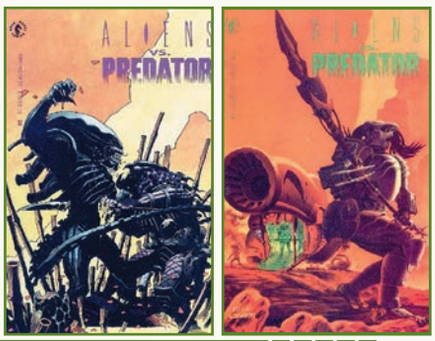


Поле брани вселенной AvP.

Однако не стоит клеветать на режиссера, пытаясь уличить его в использовании банальных “орудий” завлечения массового зрителя. Андерсон просто-напросто создал киновоплощение одной из самых впечатляющих научно-фантастических вселенных. Мир “Чужих” и мир “Хищников” имеют гораздо больше общего, чем может показаться на первый взгляд. Более того — они фактически составляют единое целое. Идея свести на просторах космоса двух смертоносных инопланетных существ и устроить между ними эдакую дружескую потасовку появилась достаточно давно. Задолго до того, как Пол Андерсон организовал встречу двух старых знакомых на большом экране, их рандеву происходили на страницах книг, комиксов, в видео- и компьютерных играх.

Недетские картинки

Первый раз судьба в лице издательства **Dark Horse Comics** столкнула лбами две далеко не самые дружелюбные расы в 1989 году. Именно тогда на прилавках магазинов США появился комикс с ядовито-фиолетовой надписью “**Aliens vs. Predator**” на обложке. Впрочем, надпись эта успела сменить очень много цветов. Ведь после столкновения обе стороны потерли ушибленные места, пошипели и решили друг другу мстить. “Мстя”, как водится, была страшной и, что самое важное, долгой.



Первый комикс. С него все и началось.

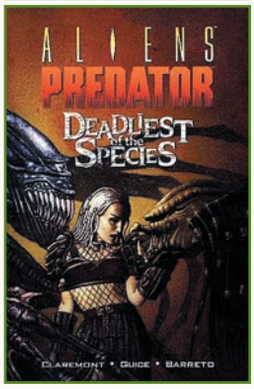
Рэнди Стрэдли — сценарист первого комикса, насчитывающего пять томов, — заложил основы вселенной. Группе Хищников-яутов надоело охотиться на легкую добычу. Немного поскучав, Хищники решили поискать острых ощущений, а заодно и неприятностей на свои головы. С целью превратить одну заброшенную (как им казалось) планету в свои охотничьи угодья они захватили королеву Чужих, которую планировали использовать для поддержания популяции “дичи”. Но на планете “совершенно случайно” оказалась еще одна королева, — и незадачливые яуты попали в положение фарша, пропускаемого через мясорубку. Хуже всего, разумеется, пришлось небольшой скотоводческой колонии людей. Помимо всего прочего, в первом комиксе читателей знакомят с персонажем по имени *Матико Ногути*, которая с завидной периодичностью появляется в последующих изданиях.

После такого удачного старта вселенная начала очень быстро расширяться. Уже в 1993 вышло двенадцатитомное издание “**AvP: The Deadliest of Species**” по сценарию *Криса Кларемонта*, рассказывающее о сражении Хищников и Чужих на зараженной Земле. Описываемые события тесно связаны с книгами и комиксами серии **Aliens**, что придает обоим мирам некое смысловое единство. Возможно, именно благодаря такой масштабности серия быстро завоевала читательские симпатии — и принесла соответствующую прибыль.

Дабы подогреть интерес поклонников, **Dark Horse Comics** решило преподнести им в качестве подарка четырехтомный “**AvP: War**” (1995) — продолжение самого первого **“AvP”**. Здесь читатели встретили старую знакомую Матико Ногути — единственного человека, принятого яутами в охотничий клан. Персонажи “**AvP: War**” и его ответвления “**AvP: Duel**” (того же года выпуска) проходят через такие горы трупов и моря крови, что пресловутые “огонь, вода и медные трубы” кажутся легкой утренней прогулкой.

Своеобразным стилем выделяется “**AvP: Booty**” (1996) *Барбары Кесель*. В отличие от других изданий, где серьезность повествования зачастую граничила с пафосностью, этот однотомный комикс может похвастаться изрядной долей юмора. Прибавьте к этому легкий налет феминизма, — в итоге чтиво получилось презабавнейшим.

Так кто же все-таки сильнее?

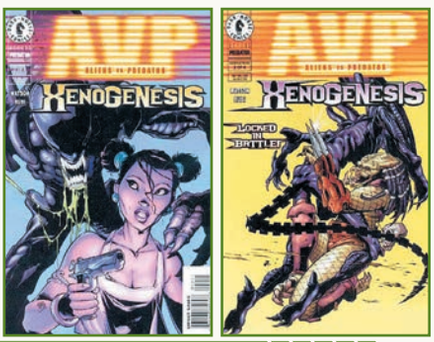


На данный момент самыми “свежими” графическими новеллами являются одновременно вышедшие в 1999 году четырехтомные “**AvP: Eternal**” и “**AvP: Xenogenesis**”. Первая считается одной из лучших во всей серии. Интересна она тем, что

действие происходит в Токио недалекого будущего. Видимо, авторы решили недвусмысленно намекнуть на то, что в Японии может завестись нечто пострашнее радиоактивного мутанта Годзиллы, и против него будет бессильна даже команда девушек в матросках, несущих возмездие во имя Луны.

Пираты-яуты и рыжие красавицы со сварочными аппаратами наперевес.

За пять лет, прошедшие со времени выхода этих графических новелл, поклонники комиксов успели приуныть и всерьез засомневаться, собирается ли **Dark Horse** продолжать серию. Теперь можно с уверенностью утверждать: собирается. Уже на сентябрь этого года запланирован "**AvP: Thrill of Hunt**" — по сути графическая новеллизация фильма Пола Андерсона. Впрочем, подобный коммерческий ход не считается на Западе чем-то ненормальным, так что повода обижаться на господ издателей нет.



Xenogenesis отличается своеобразной техникой рисунка.

Война и мир

Одними комиксами дело, естественно, не обошлось. Литературная составляющая серии насчитывает сейчас четыре тома — меньше, чем у "Aliens", но зато больше, чем, скажем, у "Warcraft". Первые три романа: "**AvP: Prey**", "**AvP: Hunter's Planet**" и "**AvP: War**" — тесно связаны между собой, прежде всего своим центральным персонажем Матико Ногути. Читатель становится свидетелем того, как эта симпатичная и по-спартански строгая японка из простого служащего Компании превращается в закаленную битвами охотницу, путешествует вместе с кланом яутов и в конечном итоге, подобно заправскому Маугли, возвращается к людям. Может возникнуть резонный вопрос: а многого ли стоит ожидать от художественных произведений, основанных на комиксах? Тем более если их центральная тема — противоборство двух инопланетных рас, которые с чувством, толком и расстановкой грызут друг другу глотки без перерыва на еду или сон? Как бы то ни было, в большинстве своем книги получились на уровне.

Сюжет "**Prey**" (1994) основан на самом первом "**AvP**". То есть от авторов *Стива* и *Стефани Перри* не требовалось особо напрягать воображение и лезть из кожи вон, дабы придумать интересный сюжет. Достаточно было внимательно полистать комикс и посидеть несколько недель за печатной машинкой или клавиатурой. Тем более что уж кому-кому, а Стиву Перри опыта не занимать — это писатель уже состоявшийся. Чего нельзя сказать о его дочери Стефании, которая пишет буквально обо всем исключительно с женской точки зрения. В итоги все (ну, почти все) мужчины в романе представлены похотливыми алкоголиками, а единственной надеждой колонии перед лицом смертельной опасности оказывается Матико Ногути.

В "**AvP: Hunter's Planet**" (1994) эстафету приняли *Девид Бишофф* и *Рэнди Стрэдли*. Книга получилась лучше своего предшественника. Ногути избавилась от девичьей наивности, а у читателей появилась возможность детальнее ознакомиться с социальным устройством яутов и понять сущность этих созданий.

Достаточно спорные чувства может вызвать "**AvP: War**" (1999), также основанная на одноименном комиксе. Сюжетно она является приквелом к событиям, описанным в "**Hunter's Planet**". Автором снова выступил Стив Перри, на этот раз без чьего-либо сопровождения. Впрочем, книга вышла довольно-таки посредственной. В отличие от остальных двух, действие здесь тянется, как размякшая ириска, медленно и нудно, — а сюжет грешит смысловыми нестыковками.

Ну и наконец — гвоздь программы. В июле сего года вышла книга "**Alien vs. Predator: The Movie Novelization**", основанная на сюжете недавнего фильма. Мнения читателей относительно нее разделились. Если одни хором поют дифирамбы хорошему сюжету, то другие настроены весьма и весьма скептически. Основных претензий две: чтобы добраться до батальных сцен, приходится прочесть целых 150 страниц (не самых интересных); и авторы слишком долго рассказывают, кто же такие эти Чужие да Хищники. Последнее явно относится к разряду фанатских придирок: если давние поклонники вселенной немедленно требуют стрельбы и драк, то рядовому читателю для начала приходится все подробно объяснять.

Интерактивные баталии

За весь период своего существования летопись войны между Чужими и яутами получила массу игровых воплощений — как компьютерных, так и консольных. Чтобы не утомлять вас рассказами о посредственных проектах, коих, увы, было немало, упомянем лишь самые качественные.

Достаточно любопытной интерпретацией мира **AvP** стали одноименные игры от **Capcom**, вышедшие на консоли *SNES* (1993) и игровых автоматах (1994). И первая, и вторая относятся к жанру beat'em up:

"Темная лошадка"

Издательство Dark Horse Comics было основано в 1986 году человеком по имени *Майк Ричардсон*. Последний был преуспевающим бизнес-руководителем сети магазинов комиксов в Орегоне и Портланде. Впрочем, тогда индустрия комиксов испытывала нелегкие времена и страдала отсутствием свежих идей, что отнюдь не радовало Ричардсона. Руководствуясь принципом "хочешь, чтобы что-то было сделано хорошо — сделай это сам", преуспевающий бизнесмен создал собственное издательство.

Вскоре благодаря правильной политике Dark Horse Comics удалось заключить контракты со многими заметными авторами и художниками. Одной из первых книг-комиксов Dark Horse стала **"Concrete"** *Пола Чадвика*, которая всего за два года завоевала два с половиной десятка наград. Помимо издания эксклюзивных работ таких авторов, как *Фрэнк Миллер*, *Майк Мигнола*, *Серджио Арагонез* Dark Horse регулярно выпускает комиксы в рамках популярных серий. Сюда входят Star Wars, Kiss, Buffy the Vampire Slayer, ну и, само собой, Aliens, Predator и Aliens versus Predator.

Следующим шагом стало создание в 1992 году киностудии Dark Horse Entertainment. Первым фильмом стала знаменитая "Маска" с *Джимом Керри* и *Камерон Диаз*, а не так давно на широких экранах в буквальном смысле отгремело последнее творение студии — **"Hellboy"**. В ближайших планах намечены съемки фильма **"Concrete"**.

В настоящее время Dark Horse Comics является четвертым по величине издательством книг-комиксов на территории США, а самого Ричардсона журнал **"Hero Illustrated"** без ложной скромности назвал "важнейшей персоной в комиксовых делах". В России комиксы от "Темной лошадки" выпускаются издательским домом **"Прайм-Еврознак"**.

В игре могли участвовать до трех человек.

вы управляете героем, который движется по линейным уровням слева направо и своими кулаками или иными подручными средствами вбивает здравый смысл в толпы недругов. К версии для игровых автоматов **Capcom** подошли со свойственной им креативностью. Продукт получился красивым, ярким и совершенно безбашенным. На выбор представлены четыре персонажа: два матерых яута (один из касты охотников, другой из касты воинов), шкафообразный морпех и элегантного вида брюнетка. Все они практически с одинаковой эффективностью — кто ударами копий, а кто взмахами изящной ножки в армейском сапоге — выносят толпы ксеноморфов, наводнивших очередную планету.

Наиболее пристального внимания заслуживает **"Aliens vs. Predator"** (1994) для консоли *Atari Jaguar*. На первый взгляд это достаточно стандартная стрелялка наподобие **Doom**. Главное отличие в том, что игрок волен выбрать одну из трех противоборствующих сторон. Соответственно, все стили прохождения (за десантника, охотника-яута и Чужого) кардинально различались. Миссия человека — используя многочисленные виды огнестрельного оружия, пройти через всю космическую станцию. Цель Хищника — делая упор на скрытность, заработать энное количество очков славы, дабы доказать свою доблесть и силу. Чужому же необходимо было превратить всю станцию в собственную колонию. В частности, ксеноморф умел делать гнезда и ловить жертв-носителей. Создатели игры по максимуму использовали возможности системы и достигли впечатляющего уровня графики и звука. Более того, они заложили своеобразные стандарты, на которые ориентировались авторы поздних проектов. Жаль только, что сама консоль не снискала себе должную степень популярности, и с игрой смогли ознакомиться далеко не многие.

Под "поздними проектами" подразумеваются игры, вышедшие на PC. Первая со свежим и оригинальным названием **"Aliens versus Predator"** вышла в 1999 году. Используя все возможности самого мощного на тот момент 3D-ускорителя **3Dfx Voodoo 3**, игра поражала превосходной графикой и световыми эффектами. Кстати, благодаря тому, что большей частью действие происходило в полумраке, **AvP** леденил кровь в жилах многих игроков. Немалую роль сыграла и неповторимая атмосфера.

К сиквелу **"Aliens vs. Predator 2"**, вышедшему в 2001 году, можно относиться двояко. С одной стороны, **Monolith Productions** удалось сделать неплохой сюжет и сохранить атмосферу серии. Однако с точки зрения игрового процесса **"AvP2"** по многим параметрам сильно уступает своему предшественнику. Чужой, как большая сонная муха, плетется по стенкам. Хищник превратился в живой танк о двух ногах, сметающий все на своем пути из плазмопушки. К счастью, морпех так и остался достаточно ущербным существом, шарахающимся от каждой тени.

Смелым экспериментом со стороны компании **Zono Inc.** стала **"AvP: Extinction"**, вышедшая летом 2003 исключительно для консолей *PlayStation 2* и *Xbox*. Непонятно, что заставило разработчиков отказаться от уже ставшей традиционной концепции стрелялки и попытаться сотворить масштабную стратегию в реальном времени. Стратегия, может быть, и получилась, но совсем не масштабная. Так как проект изначально затачивался под ресурсы *PS2*, то от многих спецэффектов и текстур высокого разрешения пришлось отказаться, в то время как большинство мощностей *Xbox* так и не было задействовано.

На этом игровая линейка **"Aliens versus Predator"** заканчивается. Поклонники уповают на возможное появление в ближайшем будущей **"AvP3"**. Но, увы и ах, разработка последнего на сегодняшний день находится "в противозачаточном состоянии". Так что фанатам остается только лить слезы да питаться сомнительными слухами, циркулирующими в Сети.

"Может, разнимем их?" — "Вот иди сам и разнимай"

Единственные и неповторимые

Одна из отличительных черт фантастической вселенной **AvP** — относительно малое количество рас, всего три. Человечеству отводится роль наблюдателей, которые завороженно созерцают битву между двумя инопланетными чудовищами. Ксеноморфы всегда и везде борются за выживание. Яуты же завоевывают честь и славу в бесконечных охотах. Однако, глядя на всех их, невольно вспоминаешь одну фразу: "Мы такие разные, но все-таки мы вместе". Столкнувшись на просторах галактики, эти существа тут же стали непримиримыми врагами. Тем не менее, спустя почти пятнадцать лет после зарождения серии понимаешь, что, как бы ни была сильна их ненависть, друг без друга они уже не могут.

Графика разных комиксов выполнена, разумеется, в разных стилях. Эталонным считается самый первый **"AvP"**, над которым трудился известный голливудский художник *Филл Норвуд*. Его работа была выполнена в черно-белой палитре. К сожалению, очень скоро Норвуд сделал издательству ручкой и отправился на съемки "**Терминатора—2**". Художнику *Крису Уорнеру* пришлось работать в одиночку. Именно поэтому в глаза невольно бросается различие стилей последующих томов. Тем не менее, несмотря на все недостатки, серии удалось завоевать нешуточную популярность и породить массу сиквелов и ответвлений.

Петр Зайцев aka PeterGreat

STARCON 2004

ПЯТЫЙ ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНВЕНТ ПОКЛОННИКОВ "ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН"

Начало июля для поклонников "Звездных войн" проходит под знаком StarCon'а — всероссийского конвента любителей саги Джорджа Лукаса. В этом году конвент впервые проводился в Санкт-Петербурге. На три дня центр северной столицы заполнился джедаями, ситами, повстанческими пилотами, имперскими офицерами и другими посланцами необъятного мира космической саги, а также сочувствующими наблюдателями, не решившимися облачиться в костюмы.

Прошедший **StarCon** стал своеобразным экспериментом, и многое на нем происходило в первый раз. Например, впервые конвент проводился в историческом центре города. Участники жили на набережной реки Мойки в нескольких шагах от Исаакиевского собора, а большая часть мероприятий проходила во Дворце культуры молодежи на Малой Конюшенной улице — одной из самых красивых пешеходных зон Петербурга. Показательные выступления **Школы Саберфайтинга**, занимающейся реконструкцией поединков на световых мечах в стилистике"Звездных войн", состоялись на Марсовом поле и привлекли огромное количество зрителей — а посмотреть было на что. Три продолжительных и зрелищных поединка, ничуть не уступающие дуэлям из фильмов, мало кого смогли оставить равнодушными. Надолго запомнятся участникам конвента и прогулки в костюмах по Невскому проспекту. Иностранцы безошибочно узнавали костюмы персонажей из "Звездных войн", а вот некоторые петербуржцы путали джедаев с хоббитами.

Впервые на **StarCon**'е были организованы видеопоказы на большом экране. Участники конвента смогли увидеть два сезона мультсериала "Войны клонов" в русском переводе, сорок пять минут эксклюзивных материалов о съемках Третьего эпизода, знаменитую "Бурю в стакане" от Гоблина и множество роликов как о вселенной "Звездных войн", так и о жизни фэндома. Опять же впервые на конвент были приглашены представители издательств, выпускающих на русском языке романы, комиксы и энциклопедии о "Звездных войнах". Участники смогли задать издателям и переводчикам свои вопросы и узнать об их дальнейших планах.

Конкурс костюмов — одно из обязательных мероприятий конвента.

Вот уже во второй раз состоялся КВН между сборными командами поклонников "Звездных войн" из Москвы и Санкт-Петербурга. Шутили и о самих "Звездных войнах", и о жизни поклонников космической саги, а петербургская команда разыграла на сцене свою версию биографии Джорджа Лукаса, 60-летию которого был посвящен **StarCon**. Также были проведены традиционные конкурсы фан-арта и костюмов, турнир по карточной игре **Star Wars TCG**. На семинаре "Игры разума" разгорелась оживленная дискуссия о том, насколько далеко может зайти увлечение любимым миром и где пролегает грань между игрой и реальностью.

Отдельного внимания был удостоен Третий эпизод, который выйдет на экраны 19 мая следующего года. Участники семинара по Третьему эпизоду обсудили сюжет будущего фильма, поделились связанными с ним ожиданиями и опасениями. Кроме того, после церемонии открытия конвента состоялась презентация выездной ролевой игры "Звездные войны: Эпизод III", прошедшей с 13 по 15 августа в Подмосковье.

Во время конвента действовала распродажа книг и журналов о "Звездных войнах".

Джедаи и ситы на Марсовом поле.

Ну и, разумеется, поклонники "Звездных войн" целых три дня могли общаться друг с другом и делиться впечатлениями и переживаниями. Ведь одна из основных задач конвента — дать единомышленникам повод и возможность собраться в одно время и в одном месте. Всего в этом году на **StarCon** приехало более ста участников из 20 городов России и ближнего зарубежья.

StarCon 2004 был организован Российским фан-клубом "Звездных войн" при поддержке издательства "**Прайм-ЕВРОЗНАК**" и информационной поддержке "**Мира фантастики**". Поскольку многое на **StarCon**'е делалось впервые, разумеется, не обошлось без некоторых накладок. Но в общем и целом можно смело утверждать, что цели и задачи, поставленные перед конвентом, были достигнуты, и **StarCon 2004** удался. Ну, а следующий конвент состоится в Москве с 1 по 3 июля 2005 года.

КВН в этом году выиграла сборная команда Санкт-Петербурга.

До встречи на **StarCon 2005**, и да пребудет с вами Сила!

Кирилл Берендеев

Иллюстрации Тимура Баскакова

ЧТО-ТО НЕ ТАК

В начале внизу что-то стукнуло, затем послышалось странное шебуршание. Народ, столпившийся на расположенной невдалеке смотровой площадке, ахнул, шум многотысячной толпы проник и сквозь наглухо закрытые окна. Капитан-командор вздохнул и выглянул наружу. Сквозь толстенные стекла корабля видно было мало, но причину беспокойства собравшихся, тем не менее, он выяснил. Капитан вытер капли пота со лба. Ничего особенного не произошло, ему это стало ясно тут же.

В дверь постучали.

— Да? — капитан-командор обернулся.

— Все в порядке, ваша милость, — в каюту вошел Казимир Колодный. Капитан взглянул на прославленного астронома и математика с неким кольнувшим его чувством. Все еще крепкий старик, уже давно за пятьдесят, небезызвестный на родине, вынужден был оставить ее и отправиться в далекое плавание. Даже не потому, что попросили, — деваться было некуда. Новообразованной Речи Посполитой труды и заслуги его были ни к чему, и если бы не заступничество капитана за прозябавшего в нищете астронома, отрабатывал бы ныне он свой долг в рудниках. Судьба, много схожая с доктором Фаустом... За малым исключением; подумав так, капитан усмехнулся, кивнув в знак приветствия навигатору.

— До отбытия осталось полчаса. Только что отошла главная мачта.

— Я слышал, благодарю, — произнес с ленцой в голосе Теофраст Эрих Вильгельм Хейерлинг, таково было полное имя капитана судна. — На корабле все в порядке?

— В совершеннейшем, ваша милость. Все уже заняли свои места, проверка оборудования завершена под моим непосредственным руководством, за верное и своебыстрое движение судна я могу с уверенностью ручаться. Приборы в норме, оба запасных компаса я опечатал лично. Отправимся без задержек и точно в назначенное время.

— Когда в Ватикане пробьет полдень, — добавил командор. — Жаль, что Его святейшество не смог прибыть лично на церемонию прощания, — с этими словами он посмотрел вниз. Кардинал Антоний Бергардийский, в спешном порядке возглавивший церемонию, когда выяснилось, что папа все же не сможет прибыть, торопливо завершал благословение судна, щедро окропляя его святой водой. Голос его, звучный и удивительно низкий во время соборной службы, совершенно терялся здесь, на холмах близ Болоньи; сквозь стены корабля доносилось лишь невнятное бормотание.

— Amen! — вздохнул хор певчих, стоящих позади кардинала. Подождав минуту, Антоний медленно, с присущим ему достоинством, опустился на колени в пыльную траву. За ним последовал капитан-командор, поспешно опускаясь на ковер. Казимир незамедлительно оказался рядом с ним.

Хейерлинг читал молитву про себя. Слова сами собой возникали в голове, до боли знакомые, но в этот миг наполненные каким-то иным, неведомым ранее, особым смыслом. Простые и в то же время неизмеримо глубокие, подобные резцам небесного свитка, как и во всякой творимой молитве. Хейерлинг невольно оторвал голову от яркого цветастого ковра и вознес вверх, к картине работы самого Аннибале Каррачи, изображающей покровительницу грядущего путешествия, святую Марию. Печальное лицо ее на мгновение преобразилось, тонкие губы сложились в едва заметную улыбку. Или так ему показалось? Хейерлинг безмолвно опустил глаза, а когда снова поднял их, все было по-прежнему. Мария Магдалина устремляла свой взор куда-то вдаль, видя то, что удалось узреть лишь ей одной. Может быть, подумалось в этот миг барону, удаляющегося в Иерусалим Спасителя?

Молитва закончилась, но капитан не торопился подниматься с колен. Чистый приятый голос певчего затянул где-то в глубине корабля “Отче наш”; губы капитана зашевелились, повторяя за хором певчих слова, и только последние “но избави нас от лукавого” произнес вслух. И медленно поднялся.

Его примеру последовали Казимир и остальные члены экипажа судна. В окно было видно, как поднявшийся с колен кардинал быстро уходит к трибунам.

— Осталось двадцать минут, — послышался чей-то голос. Барон сел в мягчайшее кресло, Колодный пристегнул его, волнуясь и оттого путаясь, страховочными ремнями из сыромятной кожи. Капитан некоторое время усаживался поудобнее, наконец дал знать навигатору, что тот может быть свободным. Казимир поспешно вышел в коридор, притворив за собою дверь; барон слышал, как он шаркает сапогами, спускаясь вниз по узким ступеням, в пассажирский отсек корабля. Послышалось глухое бормотание и недовольный голос главного пассажира корабля — представителя Святой Инквизиции на борту “Св. Марии Магдалины” епископа Иоанна или Джованни, на итальянском наречии, Донелли. Известный инквизитор, проведший немало громких и эффектных дел над злокозненными еретиками, никак не мог угнездиться в тесное для его крупной мощной фигуры кресло. Второе духовное лицо на корабле, представитель недавно образованного, но уже снискавшего благожелательность Ватикана и хвалебных слов самого папы, “Общества Иисуса”, проводник в грешные души италийских простецов слова Господня, настоятель монастыря Св. Петра, брат Иосиф, Джузеппе Челесте, стоически перенес упаковывание. Сказывалось иезуитское воспитание: ко всякого рода лишениям ему было не привыкать.

Когда шум внизу утих, Хейерлинг вызвал двигательный отсек, дунув в свисток переговорной трубки. Снизу, после короткого замешательства, послышался ответный свист и человеческая речь.

— Слушаю, ваша милость.

Затычку снял сам создатель корабля, московит из Новгорода Великого, немало лет назад бежавший в Польшу, Иван Лухманов, “свободный человек”, как он назвал себя во время аудиенции с кардиналом Бергардийским.

— Все мы рабы Божии, — возразил ему тогда кардинал, но в ответ получил лишь хитроватую усмешку, затерявшуюся в синих глазах. Засим последовали подробные объяснения тех чертежей и рисунков, что принес с собой посадский самоучка. Кардинал, сам человек разносторонне образованный, написавший книгу “Об эфире, сферы пронизывающем”, разошедшуюся среди немалого числа монастырей, долгое время изучавший труды известных ныне и ранее астрономов и космогонистов, порой вынужден был останавливать разошедшегося московита и просить уточнить те или иные детали, стараясь вникнуть в новые, открывающиеся перед ним доказательства и выводы....

— Какова готовность к старту? — спросил барон, невольно хмурясь.

— Кочегары прогревают двигатели. Скоро отчалим.

Неприятно, когда на корабле заместо капитана всеми делами управляет какой-то посадский перебежчик. Да еще... Барон сдержался и сквозь зубы пробормотал:

— Доложите о полной готовности.

— Конечно, ваша милость.

Иван заткнул пробкой свой конец переговорной трубы и свистнул, давая понять, что разговор окончен.

Примерно спустя минуту Иван рявкнул так, что голос его был слышен сверху донизу по всему кораблю:

— Ключ на старт! — гаркнул он. И тут же: — Началось, ваша милость. Теперь молите Бога, чтобы все прошло с Его помощью.

— Запускайте, — ответствовал барон, прекрасно понимая, что все его попытки покомандовать вызовут лишь усмешку у московита.

— Ключ на дренаж!

Корабль снова вздрогнул. Начала отходить последняя ферма, поддерживающая его. Внизу послышался мощный гул, он усиливался с каждым мгновением, рос, крепчал, переходя все возможные пределы.

— Зажигание...

Гул перешел в рев, отдаваясь болью в ушах. “Мария Магдалина”, сотрясаясь, задрожала, готовая стартовать в любую минуту.

— Предварительная...

Все, последняя подпорка упала, корабль стоит сам по себе, устремленный в небо, дожидаясь следующей команды. А она не замедлила с появлением:

— Главная! — и почти тотчас же:

— Подъем!

Страшно взревели двигатели, изрыгая из дюз феерические лепестки пламени, окутывая “Марию Магдалину” и все вокруг тяжелой пеленой дыма. Казалось, сама земля задрожала.

И в этот миг освященный корабль начал свое медленное, но с каждой секундой все более быстрое продвижение ввысь, к звездам...

■■■

Перегрузки тяжелой десницей приковали барона к креслу. Невозможно было шевельнуть рукой, головой, трудно было даже говорить. И все из-за этого проклятого самоучки, мрачно подумывал Хейерлинг. Но мысли плохо слушались, путались, лениво ворочаясь в голове, перескакивая с одного на другое. Барона утешала лишь мысль, что и московиту в данный момент приходится испытывать то же.

Резкий рывок, короткая передышка, хриплый голос, с шумом и придыханием произносящий слова, не узнаешь прежнего задорного лухмановского говора:

— Первая ступень отошла, — и снова тяжким бременем ложится на плечи перегрузка.

Барон подумал, что кочегарам первой ступени повезло — отработали свое и сейчас медленно опускаются вниз, на землю, приземлятся где-нибудь в. Австрии или Венгрии. А они двигаются дальше в неизвестное....

Предыстория той аудиенции у кардинала Антония, на которой присутствовал и сам барон, представлялась порою удивительной, но всего более удивительным было само появление Лухманова с его многообещающими идеями. В то время в Московии назревала смута, смерть грозного царя ознаменовала многие беспорядки и раздоры во всем государстве. Многие тогда бежали прочь, спешно меняя веру, припадая к стопам новых властителей и ища у них поддержки и защиты. Лухманов не был исключением.

Московит этот происходил из известного и знатного рода, возвысившегося при Иване III Васильевиче и его сыне Василии III, и низвергнутого следующим князем Всея Руси, царем Московским Иваном IV. Прадед Лухманова участвовал в создании Судебника, имел поручительство Ивана Темного на государственные и приватные беседы с послами иноземными, “кои много полезны для Руси будут”. И потомок его, памятуя успехи далекого своего родственника, немало сил и старания приложил для того, чтобы самому знатным стать, а потому изъясняться мог и на латинском, и на грецком, и языком нечестивого Лютера достаточно свободно владел, много книг, доставшихся ему в наследство, изучил, и много полезных для себя выводов сделал. Так получилось, что попала в его руки книга Николая Коперника “Об обращении небесных сфер”, проклятая Лютером и потому еще активно обсуждаемая в землях Польши, Ливонии, Австрии и проникшая даже в ставшую разом глухою Московию.

С нее-то, с гелиоцентрической системы построения мира, да и со смуты в землях московских и закрутились события, предшествующие достославному отправлению корабля “Св. Мария Магдалина” в дальнее, трудное и долгое плавание. Но немного назад вернуться придется еще раз.

Немногим менее тридцати лет прошло с того дня, как на престол Священной Римской Империи взошел молодой император Рудольф II Габсбург, человек импульсивный, слабовольный, отдающий предпочтение искусствам, нежели делам государственным. Лишь двум людям из своей изрядной свиты он соглашался доверять и лишь их

ОБ АВТОРЕ

Кирилл Берендеев — выпускник МИРЭА, занялся литературной деятельностью, учась в институте. Он автор большого числа коротких и длинных произведений. Написаны они в разных стилях: от аллегорических и лирико-сентиментальных до фантастических и мистических.

В 1992 году Кирилл выступал на Зеленоградском радио, читал стихи собственного сочинения. Публиковаться он начал в 1998 году (в украинском журнале “Порог”). С тех пор произведения Кирилла выходили в различных периодических изданиях, среди которых “Наука и жизнь”, “Химия и жизнь”, “Слово”, “Искатель”. Этот рассказ — вторая публикация автора в журнале “Мир фантастики”.

Известный инквизитор никак не мог угнездиться в тесное для его крупной мощной фигуры кресло.

двоих он выслушивал со вниманием: то были шут его отца Максимилиана II Антон Брауза и тайный советник барон Хейерлинг, человек не по годам способный и к интригам опытный. Именно он помог своему императору заручиться поддержкой папы в борьбе с братом Рудольфа Матфеем, вознамерившимся забрать престол в свои руки и неуклонно к тому подвигающемуся. Именно он уговорил Ливонию до поры до времени оставить свои притязания на московские земли, излишне разросшиеся на востоке. И именно он организовал в Речи Посполитой — не без давления со стороны Ватикана — хитроумную шпионскую сеть, за всеми бежавшими из Московии следящую. Таким вот образом его люди и вышли на занимавшегося построением грандиозных планов Лухманова, а в глазах соседей — всякой бесовщиной в неурочный час.

Лухманова отправили в "темную", а бумаги и чертежи его привезли к Хейерлингу, находившемуся тогда в Кракове. Барон взглянул на записи и остолбенел. До поры, до времени оставив Лухманова в каменном мешке, он спешно отправился в Прагу к Иоанну Кеплеру, который был нередким гостем и у самого императора. Мнение видного ученого в астрономии и космогонии барон ценил без меры, в отличие от Рудольфа II, пытавшего Кеплера составлением астрологических таблиц.

Сказать, что ученый был поражен, значит не сказать ничего.

Через папского наместника в Праге история докатилась и до Ватикана, причем удивительно быстро. Причем исключительно та ее часть, в коей говорилось — со слов самого Кеплера, неизвестно, утверждавшего нечто подобное или же просто предположившего такую возможность — будто Луна, та самая, что была заключена в первую небесную сферу, являлась благодатным источником серебра, нет, более того, аргентума на ней было, что грязи. Бери, не хочу; лишь осени себя и духов, ее населяющих, крестным знамением. А главное — по расчетам того самого московита — добираться до нее меньше недели. Много быстрее, чем через бушующую без повода Атлантику в далекую Боливию, чьи серебряные рудники совершенно не удовлетворяли запросов римской курии. Требовалось куда больше. Особенно если вспомнить недавно возникшее "Общество Иисуса", кое активно продвигало вперед идеи папства среди христиан и язычников, но и вливаний требовало — упаси Боже говорить вслух.

Церемониться папа не стал. За десять лет до истечения века близ Болоньи начал строиться космодром. Как раз там, где состоялся памятный многим вселенский собор, утвердивший положения всеобщей, нерушимой, неизменной религии.

Денег на это благое дело не жалели. Все, что вывозилось из Вест-Индии, шло на постройку стартовой площадки и корабля по проекту самоучки Ивана Лухманова. Да уж, если папа заболевал какой-то идеей, то вынь да положь — она должна быть осуществлена. Сам Лухманов вскорости вступил в "Общество Иисуса" (как-никак, сказывались западнические настроения его предков; дед и прадед его состояли в ливонской партии, коею возглавляла Марфа Борецкая, ратовавшая за переход Руси в католичество и ради него заключившая союз с царем польским Казимиром II; но и после вхождения Новгорода под власть Ивана III проливонские настроения были еще сильны, чем и воспользовался, ради укрепления своего влияния в Европе, мудрый государь). После такого поступка ему были открыты все двери и все кубышки. Стройка продолжилась с новой силой.

За каких-то девять лет все было подготовлено: и стартовый комплекс, и сам небесный странник. Первый испытательный полет, беспилотный, разумеется, прошел как нельзя успешно, корабль взмыл ввысь и скрылся в облаках. По слухам, приземление его произошло неподалеку от намеченной точки где-то на севере Скандинавии. Спускаемый аппарат сел в целости и сохранности и был частично разворован местными жителями задолго до прибытия папского нунция.

Волей-неволей встал вопрос о финансировании первой экспедиции на Луну.

К чему это привело — нетрудно догадаться.

Хейерлинга, как заварившего всю эту кашу, сделали капитан-командором корабля. Рудольф II поспорил, повозражал, но был вынужден уступить натиску папы, лично подобравшего в экспедицию и самого уважаемого и решительного инквизитора — так, на всякий случай.

Остальным следовало заниматься делами, привнесенными в задание членов экипажа самой курией; так на брата Иосифа возлагалась ответственность за воздвижение Креста Господня на Луне и освящение оной от лица всей римско-католической церкви.

— Вторая ступень отошла, — донесся голос Ивана. Корабль освободился от балласта, включавшего в себя железную цистерну огромных размеров и людской отсек с двумя кочегарами. Они приземлятся, видимо, где-то на севере Ливонии. Потом их вернут обратно в Болонью, отблагодарят как следует. А пока им еще только предстоит раскрытие парашюта и долгий полет вниз и, по возможности, посадка.

Остальных же продолжает мучить перегрузка. Сколько же она длится? Барон взглянул на часы. Сейчас половина первого. Не может быть! Так мало!? Хейерлинг забормотал молитву, но не закончил ее, погрузившись полностью в ощущения, вызванные страшной тяжестью во всем теле.

Когда Хейерлинг совсем пал духом, не представляя, когда же, наконец, подъем закончится, "Марию Магдалину" резко тряхнуло так, что мгновение казалось, будто она разлетится на куски. Донесшийся до барона голос сообщил:

— Третья ступень отошла.

В этот миг перегрузки кончились. Барон, почувствовавший как резко ушел из-под ног пол корабля, и кровь ударила в голову, так что в ушах зазвенело, принялся выпутываться из опутавших его, как мумию, сыромятных ремней. Одно неосторожное движение — и он выскочил из кресла и стукнулся об пол. Трудно сказать, насколько долго пребывал бы в таком состоянии барон, если бы на помощь вовремя не подоспел Колодный. Казимир ловко придал барону вертикальное положение. Постепенно в ушах перестало звенеть, сердце утихло; Хейерлинг вздохнул с облегчением.

— Корабль выведен на орбиту.

Это коротенькое сообщение резко подняло настроение барона. Снизу послышались аплодисменты: пришедшие в себя после длительной перегрузки монахи-иезуиты

— Третья ступень отошла!

радовались вознесению в сферы небесные.

Неуклюже переступая ногами, то и дело припадающими к полу, Хейерлинг подошел к окну. Выглянул и замер.

— Господи! — невольно вырвалось у него примерно минуту спустя. Более он не мог произнести ни слова, столь поразило его увиденное за окном. В этот момент оконный ряд корабля “Мария Магдалина” был сориентирован в пространстве так, что выглянувший барон увидел перед собой Землю, медленно кружащую на черном бархате ночного покрывала, утыканного бесчисленными бусинами звезд.

Хрупкий голубой шар, весь в разводах белых облаков, из-за которых проглядывали разноцветные разводы суши и воды, походил на переливающийся в лучах восходившего солнца бриллиант, окаймленный тонким прозрачным ореолом. Барон долго вглядывался в него, впитывая его красоту, наслаждаясь ей. Шар Земли висел совсем рядом, кажется, протяни руку — и дотронешься до него. Только надо быть очень осторожным, одно неосторожное движение — и он разобьется на мириады осколков, тускло светящихся на фоне звезд.

А звезды! Самые неприметные бисеринки светятся так, точно находятся совсем рядом, на расстоянии, в худшем случае — нескольких футов, что же говорить о тех светилах, чей блеск отражается на закатной стороне Земли, за медленно движущейся по планете полосой терминатора, поглощающая страны и народы, океаны и континенты, и отдавая их, возвращая светилу на краткий миг лучезарного дня во мраке беспрестанной вселенской ночи. И весь бархат космоса играет и переливается ими. А у самого края окна едва заметно тускло серебрится Луна, ставшая соседкой.

Хейерлинг сбросил с себя оцепенение и обернулся.

— Казимир, карту, быстро! — крикнул он. Секунду помедлив, навигатор вытащил из ящичка карту мира и расстелил ее.

Корабль медленно вращался, вращалась и Земля. Еще минуту назад сквозь атмосферные вихри была видна Африка, а теперь уже показалась Османская империя, Черное море, Крым. “Святая Мария Магдалина” плыла по территории Великого княжества Московского.

Бросая взгляд то на уходящую в пол Землю, то на расстеленную в воздухе карту, барон восторгался:

— Врут, ведь врут черти-первопроходцы. Совсем не знают, какая Земля, совсем непохожа. Ну кто же так рисует. И куда они смотрели, когда новые страны отображали? Вот тут озер сколько, аж в глазах рябит, а ни одно не отмечено, а эти горы, Урал, кажется, а тут...

Земля ушла из виду, остались только звезды и Луна. Каюту залило сияние подкравшегося Солнца. Казимир проворно задернул глухие шторы на окне. Хейерлинг отошел к двери и, недолго думая, стал спускаться по узкой винтовой лестнице вниз, в пассажирский отсек. Заходя внутрь, он столкнулся нос к носу с поспешно выходящим братом Иосифом.

— Как хорошо, — обрадовался миссионер, — я как раз к вам шел. Поделиться впечатлениями хотел.

— Как хорошо, — обрадовался миссионер, — я как раз к вам шел. Поделиться впечатлениями хотел. Сколь же изумительно прекрасно творение Господа нашего, сколь великолепно, сколь восхитительно. Мое сердце не перестает поражаться красотою, а мои губы — шептать благодарственные молитвы Творцу. Нам дарована несказанная возможность прикоснуться к благолепию сущего, лицезреть тайны мироздания, что открываются нам по милости Господа нашего, ибо сказано (Прит. 3, 13): “Блажен человек, который снискал мудрость, и человек, который приобрел разум”! И там же: “Она дороже драгоценных камней, и ничто не может сравниться с нею”.

— Вам сейчас завидуют, святой отец, — заметил барон.

— Воистину, вы правы. Немногие, увы, удостоены были возможности зреть нашу родную планету в ее истинном облике. Искренне надеюсь, что таких, как я, будет много больше. Тогда в сердцах каждого, побывавшего здесь за сотни миль от самой Земли, прибавится доброты и нежности к своему дому, затерянному в глубинах космоса. Как ниоткуда, с освященного корабля нашего видно, что “кровли домов наших — кедры, потолки наши — кипарисы” (Песн. 1, 16). — Миссионер помолчал немного и добавил еще одну цитату из Песни Песней: — “Не будите и не трогайте возлюбленной, доколе ей угодно”.

Хейерлинг вздохнул:

— Я на вашем месте процитировал бы еще и что-нибудь из “Божественной комедии”, святой отец. Все же мы находимся на пороге рая и направляемся на первое его небо.

— С позволения Господа, сын мой; без благословения Всевышнего, всемилостивого и всепрощающего, мы уподобились бы безумцу Фаусту, пожелавшему возвыситься среди прочих и отправившемуся за гордыню свою в пещи преисподней.

— Надеюсь, нам дано будет изучить истинную гармонию сфер.

— Ежели сможет постигнуть ее наш жалкий разум, — ответствовал отец Иосиф.

— Что будет дано. Заодно и узнаем, сколь прав был Коперник, пожелавший заставить Землю вращаться вокруг светила. Кстати, святой отец, давно, еще юношей я слышал в Вышеграде разговор повара и зеленщика, споривших о строении мира.

— Вот как? — изумился миссионер. — Простецы стали столь умны, что говорят о горних материях?

— Чему же удивляться? И в Константинополе, в бытность его столицей христианской Византии, немало веков назад, чернь так же вела диспуты о возможности беспорочного зачатия Девы Марии.

Настоятель махнул рукой.

— Греховны сии домыслы и порочны рассуждения. Да, слышал я о том, но не потому ли и был предан огню доблестными рыцарями Креста?...

— Я слышал, что хитроумный Энрико Дандоло, задумавший повернуть войска на Константинополь против Иерусалима, завоеванного нечестивыми ассасинами, ослеп, едва войска вошли в горящий град.

— Мы несколько отвлеклись от темы, сын мой, растеклись мыслями по древу. Что же говорили повар и зеленщик?

— Зеленщик, — продолжал барон, — утверждал законы Птолемеевы, приводя доводы философские и богословские, повар же, напротив, более молчал и слушал, но когда пришла и ему очередь говорить, произнес лишь: “В кои-то веки наши ученые мужи уразумели, что негоже жаровню вращать вокруг вертела”.

Из двигательного отсека к ним подошел изобретатель. Глаза его по-прежнему сия-

ли, выражая непередаваемый восторг от увиденного, однако Лухманов сумел справиться с собой и заняться делами.

— Ваша милость, — произнес он, прерывая беседу капитан-командора с настоятелем, — картографы сидят за работой, заканчивают наносить новые земли на старые карты. — Он усмехнулся. — Надеюсь, за три оборота они успеют.

— А потом — на Луну? — спросил брат Иосиф.

— На орбиту Луны, — поправил его московит, — сперва надо найти место посадки, затем...

Его слушали со вниманием, хотя мысли многих подошедших монахов были заняты совсем другим. Барон с удивлением и признательностью, неожиданно появившимися по отношению к московиту, смотрел на Лухманова, сумевшего сотворить это чудо и доставить их сюда, на орбиту Земли. Но их путешествие только начиналось, они отправятся дальше и дальше к вечной соседке-Луне. Чем она встретит их?

— Иван, — неожиданно для себя произнес Хейерлинг, — я перед тобой в неоплатном долгу. Вернемся — проси, что хочешь.

— А что мне надо, — усмехнулся в ответ Лухманов, — покой, да немного свободного времени и денег для продолжения работ.

— Что хочешь, — повторил барон.

В этот миг наступила ночь. Кто-то попросил зажечь свечу. Помещение залил бледный свет, и через некоторое время пришлось открыть окно, за которым слышался лишь легкий шум разрезаемого кораблем эфира. Лухманов долго вслушивался в этот протяжный звук, хотел что-то сказать, но так и не решился.

В это время в отсек вернулся, уверенно грохоча по лестнице сапогами, Донелли.

— Невероятно, — пробормотал он, грузно усаживаясь в кресло. — Кто бы мог подумать? Неужели Коперник был прав?

— Почему бы и нет, — ответствовал барон, — чтобы понять устройство мира, вовсе не обязательно подниматься на небеса.

И усмехнулся собственной шутке.

Инквизитор его не слушал:

— Звезды кажутся такими близкими, будто совсем рядом. А Луна... Иван, ты говорил, что до нее лететь невесть сколько, я не помню цифры, ну да и неважно. Но мне кажется, что она гораздо ближе. Неужели вправду нас от нее разделяют сотни тысяч миль пространства? Честное слово, поверить этому не в силах. И откуда ты узнал об этом, как смог догадаться, постигнуть я не могу. Нельзя же просто так...

— Если вас интересует точное расстояние, то до Луны нам лететь триста восемьдесят тысяч верст, — Лухманов перевел версты в мили, чтобы было понятно и остальным. Огромное число сократилось, но не настолько, как того хотелось слушателям. — До Луны мы будем добираться примерно четыре дня. День уйдет на поиск места посадки, потом — наше пребывание там, и еще четыре дня — на возвращение. Запасов еды воздуха и воды должно хватить с избытком.

— Картографы сидят за работой, заканчивают наносить новые земли на старые карты.

В гробовом молчании собравшихся послышался лишь голос Донелли.

— Надо же, как сильно ошибался Птолемей. Великий ученый, я буквально боготворил его, и вдруг — такой поворот. Хочу и не могу поверить в то, что он ошибался так сильно.

— Каждому свойственно заблуждаться, — примирительно произнес брат Иосиф. — Кто из нас без греха?

— Хотел бы я только знать, как потом будет выглядеть папская булла о признании учения Птолемеева непригодным и изжившим свое. Признаться, я не решусь обратиться к курии с этим, пускай у кардинала Антония самого голова болит.

Инквизитор замолчал. В том же молчании встретили собравшиеся наступивший день, пришедший через час после предыдущего заката. По прошествии трех “дней” и трех “ночей” включилась четвертая ступень “Св. Марии Магдалины”, и корабль поспешил прочь от голубого шара.

■ ■ ■

Вращение корабля немного ускорилось. Видимо, так и было запланировано, раз уж сам изобретатель не обратил на него никакого внимания. Остальные тоже предпочли не паниковать заранее, хотя смотреть на беспрерывное движение звезд в окне было не слишком приятно.

Только кочегарам, управлявшимся в двигательном отсеке, было все равно. Окна в их секции предусмотрено не было, свет им заменяли нагретые добела металлические проволочки, запаянные в вакууме в стекло.

Ужин прошел в спокойной и непринужденной обстановке. Монахи и Донелли негромко совещались относительно проведения миссии и проблем освящения целой планеты взятыми на борт запасами святой воды, словом, занимались вещами сугубо духовными, касающимися непосредственно их самих. Иван, сидевший за одним столом с ними, подле капитан-командора, преимущественно молчал, лишь изредка односложно отвечая на вопросы. Он был занят собственными мыслями.

Его молчание прервал Донелли. Он выглянул в окно, отодвинув закрывавшую звездный хоровод, штору и беспокойно спросил:

— А ты уверен, что мы и в самом деле долетим до Луны? Я что-то ее не вижу.

— Прошло еще только четыре часа с момента разгона, — невозмутимо ответствовал московит, — вот спустя пару дней никто из вас и не подумает сомневаться в том...

Послышался стеклянный звон, буквально пронзивший корабль. “Св. Мария Магдалина” слегка дрогнула, но продолжила свое движение вперед. Более ничего не случилось, двигатели все так же ровно работали, их тихий, но ощутимо мощный гул едва доходил до пассажирского отсека.

— Что это было? — взволнованно спросил барон, оглядывая бледных, как снег, монахов, замерших на своих местах и останавливая свой взор на изобретателе. — Ты ничего не говорил об этом.

— Что-то разбилось, должно быть, — прислушался Донелли. — Не представляю. Что это было, Иван?

Лухманов долго молчал, прежде чем ответить. Но сказал честно, не скрывая:

— Не могу сейчас с уверенностью сказать. Возможно, какой-то феномен космоса, может, столкновение с неким космическим телом

— Из стекла? — язвительно спросил инквизитор.

— Не исключено. В космосе всего можно ожидать. Может, нам просто показалось, что оно из стекла. Я не исключаю, что это некое крайне малое тело, разбившееся при ударе об обшивку корабля. Хорошо еще, что все обошлось, и корабль не поврежден, — добавил он уже про себя.

Слов этих, кажется, никто не слышал.

Спустя еще часа три, в глухой полночный час, когда команда уже спала, почудился новый удар и новый звон. Проснувшийся барон затребовал объяснений у московита-самоучки, вместо этого получил достаточно путаные спросонья научно-философские экзерсисы и, раздосадованный, снова отправился на боковую.

На новый звон, раздавшийся пред рассветом, никто не обратил внимания. Утром Лухманов попытался объяснить происходящие время от времени удары и звоны некоей неполадкой маршевых двигателей и заверил, что он разберется и все устранит. Тем не менее, подобное повторялось каждые три-четыре часа, найти и устранить неисправность в конструкции изобретателю так и не удалось, хоть он и божился, что проверил всю технику досконально, видно, придется мириться с ней до Луны. Но инквизитор, обладавший незаурядным чутьем, заметил, что московит прячет при этом глаза и на каверзные вопросы самого Донелли отвечает лишь в общих чертах, не в пример другим темам. Значит, сам толком не знает причину, удовлетворенно подумал инквизитор, занося это себе в плюс; будет чем охолонуть зарвавшегося самоучку.

В целом же день прошел спокойно, так же спокойно прошла и ночь. Лухманов приободрился, рекомендуя всем не обращать внимания на несущественные детали путешествия в виде ударов и сопровождающего их звона разбитого стекла, а заняться лучше подготовкой к посадке на Луну, до которой осталось всего ничего. За завтраком он вкратце объяснил, как пассажирский отсек вначале отделится от корабля, как и где сядет, каким образом сможет вновь взлететь, наполненный собранным серебром, и пристыковаться обратно к “Св. Марии Магдалине” и что....

Чудовищной силы толчок прервал его слова. Сидевших за столом отбросило в угол и тут же метнуло на пол. Блюда совершили тоже путешествие и теперь в беспорядке были разбросаны по всему отсеку. Двигатели “Марии Магдалины” надсадно взревели и заглохли.

— Что это? Что случилось? — доносились со всех сторон беспокойные голоса. Никто не мог разобраться в происходящем, задавая друг другу одни и те же вопросы, люди только вносили еще большую сумятицу и неразбериху. Некоторую бодрость духа сохранили разве что Донелли и Хейерлинг, решивший показать этому московиту, по какой причине его сделали капитан-командором.

Минуты паники сменились минутами напряженного молчания. Монахи торопливо приходили в себя, становились на ноги, собирали разбитую посуду, остатки пищи и толпились у окна. Последним это сделал Лухманов.

Молчание нарушил Донелли. Он истерично расхохотался.

— Недоучка, — воскликнул он, — самозванец, невежа. Свалился на нашу голову. Тоже мне, поборник новых истинных веяний великого Коперника. Иди сюда, олух, и смотри, пока можешь.

Донелли с силой ткнул пальцем в стекло. Прямо за окном, в бархате ночи, находилась огромная четырехлучевая звезда, и светила, и пыхала жаром так, что глазам становилось больно. Много дальше был виден край еще одной звезды размеров просто невообразимых: больше города — простирающийся на десятки миль в обе стороны; только оттого, что звезда эта находилась на порядочном удалении от корабля, собравшимся удалось осмыслить, что именно им удалось лицезреть.

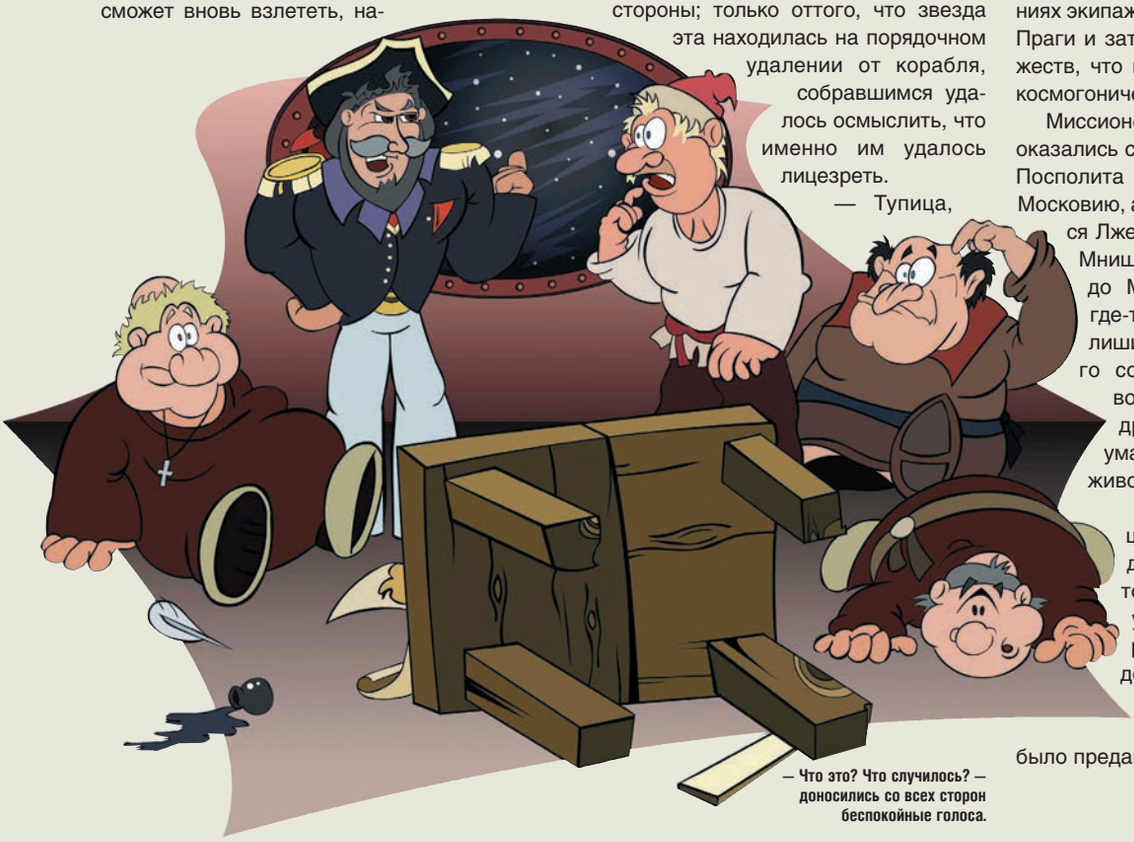
— Тупица, — уничижительно рявкнул инквизитор, — кругом сплошные тупицы. Ты можешь мне сказать, что это?

— Что? — побледневший до синевы, спросил Лухманов.

— Жаль, нет здесь с нами твоего Коперника, не вовремя он умер, — и, выговаривая каждое слово, Донелли произнес. — Это — сфера неподвижных звезд, восьмая сфера, хочу тебе напомнить. Прочие, тем паче сферу Луны, мы проскочили гораздо раньше; помнишь тот хрустальный звон?! Так что разворачивай корабль и отправляйся назад, и учти, что в Ватикан будет доложено обо всем!

Вдохнув новую порцию воздуха, он добавил:

— Непонятно вот только, кто будет чинить изуродованные тобой сферы?



— Что это? Что случилось? — доносились со всех сторон беспокойные голоса.

Post Scriptum

Хочу ненавязчиво упомянуть о последствиях достопамятной экспедиции. Серебра на Луне, разумеется, найдено не было, и разработка рудников в Боливии была продолжена, дабы оправдать пущенные на ветер деньги, с куда большим усердием. Кардинал Антоний Бергардийский возложил на себя епитимью и удалился в глухой монастырь на Лазурном берегу, в княжество Монако. Епископ Иоанн Донелли вернулся в родной город, где процессы, возглавляемые им, имели большой успех у богобоязненных горожан, к коим вскорости можно было причислить всех жителей Болоньи. Епископ Иосиф Челесте отправился с миссией в Ливонию. Что же до остальных членов экипажа, включая и самого капитан-командора, то следы их теряются сразу же по приземлении “Св. Марии Магдалины. Иоанн Кеплер, узнав о злоключениях экипажа, незамедлительно выехал из Праги и затерялся среди германских княжеств, что не помешало продолжить ему космогонические изыскания.

Миссионерские действия брата Иосифа оказались столь плодотворными, что Речь Посполита незамедлительно напала на Московию, а в первопрестольной воцарился Лжедмитрий I с супругой Мариной Мнишек. К несчастью, брат Иосиф до Москвы не добрался, замерз где-то под Смоленском. Рудольф II, лишившийся своего верного тайного советника, безвольно уступал вотчины брату Матфею одну за другой, постепенно сошел с ума, полностью погрузившись в живопись.

А папская булла, запрещающая книгу Коперника “вплоть до исправления”, появилась только в 1616 году, когда были уничтожены все следы космодрома и корабля, подчищены документы, сожжены все еретики, вспоминавшие о полете, а само путешествие к Луне было предано анафеме.

© К. Н. Берендеев, 1999

Михаил Попов

Иллюстрации Александра Еремина

КОНТРАКТ

Долговязый палач поплевал на ладони и схватился за рукоятку топора. Человек, лежавший около его ног на холодном каменном полу, не проявлял совершенно никаких признаков беспокойства — улыбался в свою косматую бороду и что-то негромко мурлыкал под нос. Поправив на голове колпак, палач обиженно пробурчал:

— Чего это ты вдруг так развеселился, а? Только прикинь — отрублю я сейчас тебе башку, отнесу ее назад судье... Его честь глянет в мешок, чтобы, значит, удостовериться в исполнении приговора — а там твоя наглая харя скалится, непочтение высказывает... Опозорить меня хочешь? Перестань ржать! Ну пожалуйста, перестань! Хватит! Хватит, говорят тебе!

Пока палач пытался внушить приговоренному хоть какую-то толику почтения к правосудию, за его спиной тихо открылась дверь темницы. Оттуда сначала появился огромный живот, обтянутый лиловой сутаной, затем в дверь протиснулась блестящая лысина и две пухлые ручки с пальцами, увешанными золотыми перстнями, — кряхтя и отдуваясь, в пыточную комнату медленно проникала огромная туша епископа Корнелиуса Сатфордского.

Услыхав за спиной какую то странную возню, палач рявкнул из-за плеча:

— А ну вон отсюда! Я занят, у меня тут клиент еще не до конца обслужен!

В ответ раздалось певучее:

— Гнев есть суть грех смертный, от которого на языке вырастают волосы, а в глазах заводятся червяки. Вот так-то, сын мой...

Палач оглянулся, вздрогнул и непроизвольно пискнул:

— Ой, мама! В смысле — папа... То есть... Эээ...Святой отец...

Корнелиус брезгливо поморщился, осенил палача крестным знамением и пробормотал:

— Блаженны нищие духом, ибо их... Мда... Ладно, не важно.

Отвернувшись от палача, епископ оглядел приговоренного к казни с головы до ног:

— Стало быть, ты и есть Плотник?

Пожилой мужчина, лежавший около плахи, откашлялся и осторожно ответил:

— Как меня только в этой жизни и не называли... Но для вашего святейшества я могу стать кем угодно, даже Плотником.

Епископ радостно хмыкнул:

— Ага, значит я все же успел... Боялся, что тебя уже того... Так правда, что ты и есть тот самый Плотник без имени и звания — еретик, колдун, злостный маньяк и душегуб, который вечером прошлого дня утопил в пруду пятерых герцогских дровосеков, работавших близ Заповедного леса? Судья магистрата приговорил тебя к отсеч...

— Нет, постойте, ваше святейшество. Дровосеки утонули сами, поскольку напились эля. Да так лихо, что по дороге к пруду приняли старое огородное пугало за девицу и пытались с ним познакомиться. А напились они, кстати, с горя — вчера мы с ними немножко повздорили из-за... В общем, из-за древесины. Я ведь, как вы мудро заметили, и правда Плотник. Меня деревья очень даже интересуют.

— Вот что, Плотник... У меня к тебе дело. Я могу отменить приговор судьи — но скажи сперва, правду ли говорят про тебя, будто ты умеешь строить заговоренные дома — да так, что их ни одно ненастье не берет, ни один зверь не вредит и стоят они крепко, будто скалы?

Плотник снова улыбнулся:

— Люди всякое говорят. Но в целом такие слухи звучат довольно правдоподобно.

Услышав это, Корнелиус Сатфордский вытер пот со лба, прислонился к ближайшей дыбе и тяжело вздохнул:

— Дело тут такое. Полтора года тому назад архиепископ повелел мне отстроить в здешних местах церковь. Чтобы, значит, сподручнее было обращать язычников в святую веру. Как только сложили фундамент — так сразу пришел из лесу какой-то дьявольский зверь и порушил ее. Возвели вторую — та же история. А еще местные рассказывают, будто по округе повадился ходить черт рогатый — посевы травит, скот калечит, людей в ночь утаскивает — только кишки потом

на деревьях развешанные находят. Сам я эту тварь не видел, строители все поразбежались, но по слухам зверюга — что твой гиппопотам, только глаза у него красные. Машет когтями, трубит в хобот и хвостом ядовитым жалит. Вот такая напасть. А ты вроде как кудесник, да? Возводишь дома за считанные дни? Значит, так... Если возьмешься построить одноглавый каменный храм в сто локтей высотой, да чтобы в нем окна узкие были, а по стенам резьба каменная вилась — так и быть, помилую тебя.

— А деньги?

— Какие деньги?

— За работу.

— Каков наглец, а? Тебе того гляди башку с плеч снесут, а ты еще торгуешься... Да я тебе жизнь спасти предлагаю, грех на душу беру, а ты... Хм. Десять золотых суолей — и не гроша больше.

Плотник внимательно посмотрел на епископа, недоверчиво поднял брови, а затем вдруг ухмыльнулся:

— Сто.

— Что?!!! Ты... Смеешь... Мне.... Да я тебя сейчас... Ты у меня... Ладно, двадцать. И дюжину плетей в придачу.

— Сто.

— Ах ты сучий сын! Все, мое терпение лопнуло. Палач! Поди сюда!!!

— Чего изволите?

— Отруби-ка ему, ну, допустим, ногу.

Палач потоптался на месте и угрюмо возразил:

— Не положено. Мне только за голову платят... По три гроша за штуку.

С надеждой:

— Давайте я лучше ему голову отрублю, а?

— Экий идиот, прости Господи... Тридцать суолей. Грабеж какой-то.

Глаза Плотника, неотрывно следившего за епископом, возбужденно сверкнули:

— Сто суолей, святой отец.

Корнелиус порылся в складках своей сутаны, вынул оттуда здоровенный золотой крест и ткнул им в Плотника, торжественно провозгласив:

— Во имя Отца, и Сына, и Святого Духа. Отлучаю тебя от церкви, бесовское отродье. Пятьдесят суолей — мое последнее слово.

— Я же вроде бы как еретик? Мне ваше отлучение уже никак не навредит. Сто.

Епископ убрал крест, демонстративно повернулся и пошел к выходу. Палач отвесил ему неуклюжий поклон и прошептал Плотнику:

— Три гроша на дороге не валяются. Сейчас я тебя быстренько оприходую. Топориком по шее — и здравствуй, апостол Павел!

Дверь темницы возмущенно хлопнула. Наступила гнетущая тишина, изредка прерываемая треском факелов и предсмертными криками из соседнего застенка.

Плотник задумчиво смотрел вслед епископу. Палач, не торопясь, послюнявил палец, провел им по лезвию топора и удовлетворенно кивнул:

— А ну-ка — голову на плаху! Учти, сам не положишь — так я тебе в этом помогу. Возможно, даже ногами.

Плотник прервал свои размышления, рассеянно огляделся и, неловко двигаясь в кандалах, выполнил команду.

Раздалось протяжное “Ххы-ы-ы!” — палач размахнулся топором, набирая в грудь побольше воздуха. Внезапно, за дверью кто-то рявкнул:

— Восемьдесят!

Топор застыл в воздухе. Не поднимая с плахи головы, Плотник невозмутимо ответил:

— Сто.

Дверь снова распахнулась. На пороге стоял раскрасневшийся от злости епископ. Он не стал протискиваться внутрь, а просто плюнул себе под ноги и с чувством произнес:

— Чтоб... тебя... и всех твоих... и твою... туда ее... мать.

Когда поток изысканной брани иссяк, палач убрал руки от ушей и боязливо заявил:

— Я почти ничего не слышал, ваше святейшество. Прикажите казнить этого негодяя?

Корнелиус Сатфордский подарил душегубу выразительный взгляд. Тот совсем сник и принялся освобождать свою экс-жертву от цепей. Епископ с трудом взял себя в руки и прошипел:

— Так и быть — сто суолей, чтоб ты подавился. Церковь должна быть готова как можно скорей.

Плотник неуверенно встал на ноги и принялся растирать занемевшие запястья:

— А разве еретик имеет право строить церковь? Ее ведь нельзя будет освятить?

Епископ, не оборачиваясь, молча показал палачу на дверь. Тот быстро поклонился и выбежал прочь из пыточной комнаты.

— А пускай это будет нашим маленьким секретом, ладно? Все равно строить больше некому. Из зодчих во всей округе только ты и остался.

Плотник заглянул в глаза Корнелиусу и медленно произнес:

— Хорошо, но у меня есть еще одно дополнительное условие.

— Какое еще условие, разрази тебя гром?

— Я хочу, чтобы впредь по всей стране на стенах церквей было высечено мое лицо. Это должно быть записано на бумаге и скреплено печатью архиепископа. После оформления контракта я приступлю к работе и возведу требуемую церковь за два дня. Никаких помощников мне не надо. Но чтобы к месту строительства никто даже на версту не подходил.

От такой неслыханной наглости епископ начал даже заикаться:

— Л-л-лицо? П-п-печатью? Д-д-два дня? Да ты, как я погляжу, вовсе и не тот легендарный колдун Плотник, а самый обычный псих-самозванец...

Задумывается о чем-то: — Ладно, деваться некуда. Наплевать на все эти формальности. Я напишу для тебя контракт и добуду епископскую печать. Но учти — если ты не успеешь за два дня, то тебе отрубят голову.

Плотник удовлетворенно кивнул:

— И еще одно...

— Что?!!!

— Для того, чтобы заколдовать стены против их разрушения, мне понадобится бутылочка нечистой крови. В данном случае подойдет кровь дракона, мантикоры

“Десять золотых суолей — и ни гроша больше!”

ОБ АВТОРЕ

Михаил Попов — постоянный автор и один из редакторов “Мира фантастики”. Его рассказ “Птичка в клетке” был опубликован в февральском номере журнала. Михаил нечасто обращается к написанию художественных произведений, в интернет-сообществе он больше известен как автор приключений для настольных ролевых игр.

или, возможно, какого-нибудь мелкого демона.

— Это еще что за новости? Я тебе что — алхимик? Впервые слышу, чтобы нечистую кровь использовали таким вот образом... Ммм... Хотя... Стены ведь должны быть прочными, так? Хм... Насколько я помню, мы недавно сжигали одного целителя — так у него этими бутылочками был целый сундук забит... Среди них, по-моему, имелась и кровь демона...

Корнелиус слегка помедлил, затем махнул рукой и решительно произнес:

— В общем, так — сегодня я выезжаю к архиепископу. Через десять дней вернусь сюда с кровью и договором. После этого ты сразу приступишь к работе. По рукам?

Плотник почесал густую бороду, ухмыльнулся и кивнул. В пыточной комнате раздался звонкий хлопок рукопожатия.

■ ■ ■

Крякнув, Плотник допил последний кубок пшеничной браги, положил на трактирный стол какую-то мелкую монету, поправил свои дырявые штаны и вышел на улицу. Деревня Арн (на местном диалекте это означало примерно то же, что и "задница"), целиком и полностью оправдывала свое название. Ее зачем-то построили прямо посреди дремучего леса — вокруг на сотни верст не было ни одной живой души, а по ночам со стороны Гнилых болот ветер доносил такую жуткую вонь, что было вообще непонятно — зачем церковникам понадобилось сооружать здесь храм?

Солнце клонилось к закату. Мимо прошли пьяные крестьяне — обнявшись, они обсуждали слухи о бесследном исчезновении единственного палача на всю округу, а потом хором принялись горланить непристойную песню про то, как некий священник однажды захотел улететь на небеса к Богу и договорился с дьяволом, чтобы тот ему помог научиться летать. Дьявол взял соломинку, засунул ее святому отцу в зад и надул его горячим воздухом. Священник начал подниматься в небо, распевая молитвы. Но вдруг соломинка выпала — и на том месте, где она воткнулась в землю, тут же вырос густой непролазный лес. А святой отец немедленно сдулся, шмякнулся вниз — да так, что от него только одна задница и осталась. После этого здесь построили деревню Арн, тра-ля-ля...

Мда... С тех пор как какие-то голубоглазые купцы — то ли из Скандинавии, то ли с берегов Черного моря, а скорее всего, откуда-то посередине между этим — привезли сюда рецепт "Пшеничной особой", все деревенские мужики не выходят из состояния глубокого запоя. Даже коровы какие-то пьяные ходят... Тут не церкви надо строить, а кабаки. Никто из местных даже и не заметил, что по соседству с деревней всего за два дня появился величественный храм из серого камня. Просто загляденье — высокая базилика на пяти нефах, короткий трансепт и одна башня с западного фасада. Стены изукрашены резьбой — причудливые животные, птицы, а на крыше сидят крылатые каменные горгульи *, словом — все по последней моде.

Плотник с гордостью посмотрел на церковный крест, темнеющий над лесом в лучах заката. Работа была сделана в срок — но епископ почему-то не торопился принимать ее. Привез флакон черной крови, выдал договор с архиепископской печатью — настоящий, все без обмана, буркнул: "Приеду через два дня, привезу деньги. Чтобы к этому времени все было готово!" — и был таков.

Облик епископа стремительно менялся.

Откуда-то из-за домов послышался стук копыт. Плотник встрепенулся и пошел было вниз по улице — но тут же разочарованно остановился. Вместо епископской кареты в деревню въезжал какой-то одинокий всадник. Судя по одежде — купец, или что-то вроде этого.

Потерянно оглядевшись по сторонам, новоприбывший обратился к пьяным крестьянам:

— Уважаемые! Вы не подскажите — где я нахожусь?

Те без всякого злого умысла дружно ответили:

— В заднице!

Плотник поморщился, махнул рукой и отправился на окраину деревни — назад к своей церкви. Епископ явно опаздывал, поэтому самым разумным было переночевать в храме, а наутро снова пойти встречать Корнелиуса около главного тракта.

Почти дойдя до храма, Плотник остановился и удивленно присвистнул — в окнах горел свет, а входная дверь была чуть приоткрыта. Из церкви раздавался голос епископа Корнелиуса — он напевал какую-то латинскую молитву и, судя по всему, пребывал в хорошем расположении духа.

Подмигнув зубастым каменным горгульям, украшавшим крышу церкви, Плотник крикнул: "Ну как, ваше святейшество? Вернулись? Вам нравится?" — и пошел к двери.

Пение стихло. Внутри храма кто-то приглушенно охнул.

В тот момент, когда Плотник взялся за дверное кольцо, удерживаемое в зубах медной головой льва, солнце окончательно скрылось за горизонтом. От леса к церкви по земле потянулись густые черные тени.

Все произошло очень быстро — из храма донесся протяжный крик епископа, а затем дверь резко распахнулась, сбивая Плотника с ног. Оттуда выскочило жуткое существо — вроде бы как человек, но весь покрытый слизью. На голове растут какие-то щупальца, глаза красные, как угли. Вместо рук — клешни. Ноги вроде на месте — но на них копыта. А зубов-то... Полная пасть — острые, кривые, торчат в разные стороны.

Издав протяжный рев, демон оскалился и присел для прыжка. Плотник повел себя очень странно — вместо того, чтобы бежать прочь или звать на помощь, он спокойно показал пальцем куда-то наверх. Опешивший демон проследил этот жест взглядом — там, над крышей церкви, одна за другой зажигались звезды. Расположены они были почему-то попарно — яркие, холодные и очень недобрые.

Вокруг этих звезд зашевелился воздух. Послышался шелест расправляемых крыльев.

Демон успел только моргнуть и прорычать: "Что за...?" — как на него со свистом спикировали две огромные горгульи. В

* **Горгульи** — уродливые каменные существа, устанавливаемые на готических церквях и секулярных зданиях поверх водостоков. Возможно, что эти чудовища выполняли ряд мистических функций, например — защищали храм или жилище от вторжения злых сил. Считалось, что с наступлением ночи горгульи могут оживать.

темноте лязгнули челюсти. Плотник почувствовал, как ему в лицо брызнуло что-то горячее и липкое.

Завизжав от боли, раненый демон бросился назад в церковь. На темном небе показались силуэты еще двух горгулий, прилетевших с другой стороны крыши.

Плотник, не теряя времени, вскочил на ноги и кинулся вслед за демоном, захлопнув за собой входную дверь. Секунду спустя об нее что-то гулко ударилось. Потом еще раз. Снаружи раздался скрежет когтей по дереву и недовольный рев — однако дверь даже и не думала поддаваться натиску чудовищ.

Внутри церкви царил полумрак. На стенах горело несколько факелов, остатки строительных материалов были сложены в углу, а прямо посреди зала стоял трясущийся от страха епископ Корнелиус. Он был изрядно потрепан и постоянно повторял: “Демон... Демон...”.

Увидев Плотника, священнослужитель вытер кровь с лица и выпучил глаза:

— Ты... Ты жив? Я... Приехал сюда... А тут... Страшный такой... Он сначала это... И ушел... А потом вернулся... Наверх убежал...

Плотник лениво почесал бороду и сказал:

— Что, не по зубам оказались горгульи, а?

Епископ осекся:

— Что?!!!

— Что слышал.

Удары в дверь прекратились. Наступила гнетущая тишина. Корнелиус внезапно перестал дрожать. Он усмехнулся, сцепил пальцы на пузе и странным голосом спросил:

— Как ты догадался?

— Во-первых — по тому, как ты торговался со мной в тюрьме. Видишь ли, ты слишком легко согласился на мою цену. Настоящий епископ не уступил бы мне ни гроша. Попы жаднее, чем черти.

Облик епископа стремительно менялся. Его лицо будто таяло — кожа лопалась и сползала вниз целыми кусками. В глазах появился мрачный красноватый отблеск. Плотник, делая вид, что не замечает этих гадостей, спокойно продолжал:

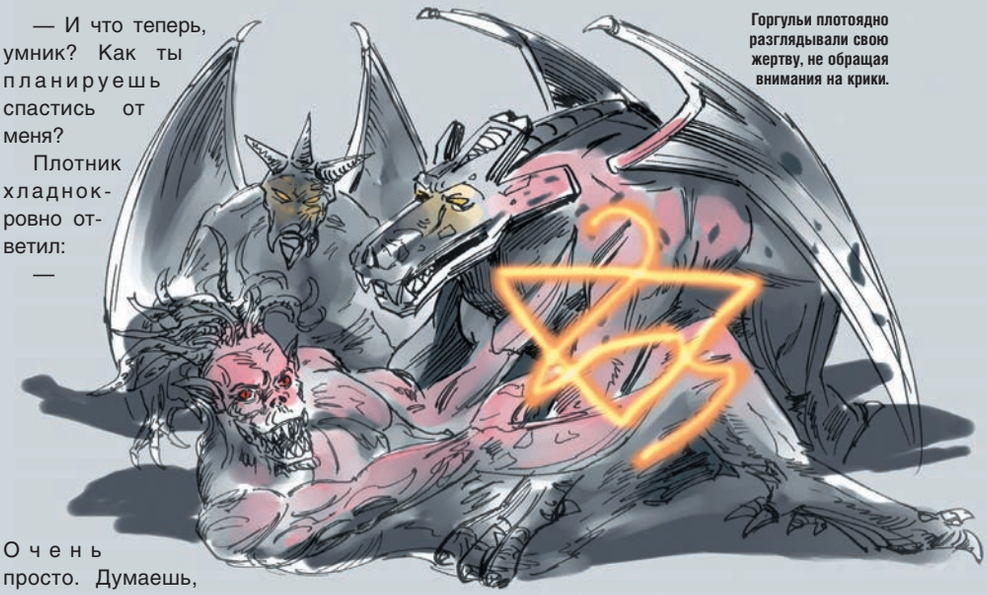
— Во-вторых, настоящий священник никогда бы не нарушил каноны церкви и не согласился бы подписывать контракт, по которому лицо строителя-еретика должно быть изображено на стенах всех церквей в стране. А чертям на такие формальности просто наплевать. И, наконец, священник никогда бы не стал использовать для строительства храма кровь демона. Да он бы и не смог достать ее — я прекрасно знаю, что кровь демона после его смерти превращается в навоз. Следовательно, тот демон, кровь которого я получил от тебя, находился в добром здравии.

Перед Плотником стоял теперь уже полностью перевоплотившийся демон — крупная уродливая тварь, от которой жутко воняло серой. Голос этого существа был глухой и неприятный:

— И что теперь, умник? Как ты планируешь спастись от меня?

Плотник хладнокровно ответил:

— Очень просто. Думаешь, мне действительно была нужна твоя кровь, чтобы сделать стены этой церкви прочнее? Да она даже деревенский сортир крепче не сделает! Зато вот каменные статуи заколдовывать — самое то. Эти горгульи оживают с наступлением ночи только благодаря твоей крови. Чем больше они ее выпьют, тем дольше смогут сохранять подвижность. Понимаешь? Им нужен именно ты. И они не остановятся ни перед чем, пока не сожрут тебя с потрохами.



Горгульи плотоядно разглядывали свою жертву, не обращая внимания на крики.

Демон явно заколебался:

— Врешь! Если бы это действительно было так, то дверь бы их ни за что не остановила! Горгулья сделает что угодно ради той крови, которая дала ей жизнь!

Плотник странно усмехнулся:

— Смотри, тебя никто за язык не тянул.

С входной дверью стало происходить что-то странное. Поверхность крепкого дуба вдруг покрылось свежими зелеными ростками. Они вытягивались прямо на глазах — переплетались, выпускали листья и опутывали дверь толстым клубком молодых веток.

Демон увидел это слишком поздно. Он рванулся в сторону, пытаясь убежать вглубь церкви, но не успел — ворох зелени с шорохом упал на пол, а за ним показались зубастые хари горгулий.

Четыре стремительные тени ворвались в церковь и прижали демона к полу. Тот завыл:

— Не трогайте меня! Я ведь на вашей стороне!

Горгульи плотоядно разглядывали свою жертву, не обращая никакого внимания на ее жалобные крики.

Демон перестал сопротивляться, мрачно покосился на стоявшего в стороне Плотника и сказал:

— Прежде чем вы меня убьете, я имею право загадать последнее желание.

Горгульи прекратили облизываться:

— Какое еще желание? Не отвлекай, мы есть хотим,!

Демон кивнул на Плотника:

— Вам наверняка понравится. Я хочу, чтобы вы убили вон того человека. А потом можете жрать меня.

В глазах горгулий зажегся неподдельный интерес:

— А почему бы и нет? Забавная идея...

Одна из них отпустила демона и кинулась на Плотника. Тот повернулся к ней лицом, спокойно заложив руки за спину. Один мощный удар когтистой лапы — и его голова с хрустом оторвалась от туловища, упав на пол. Горгульи злобно захохотали. На секунду они отвлеклись от демона — увидев это, он резко высвободил одну клешню и принялся чертить в воздухе какой-то огненный знак. Опомнившиеся чудовища снова навалились на него, но было уже поздно.

— Абавва! Беалон! Индарра! Мортис! — торжествующе выкрикнул демон.

Огненный знак, нарисованный им в воздухе, взорвался ослепительным светом. По церкви прокатилась ударная волна — здание вздрогнуло, но устояло.

Когда осела поднятая взрывом пыль, оказалось, что горгульи снова превратились в статуи. Демон яростно извивался, пытаясь выбраться из их каменных объятий — но они были так крепки, что он почти не мог шевелиться. Рисовать магические знаки в таком положении также не представлялось возможным. Две из четырех горгулий застыли с раскрытыми пастями прямо около его головы. Опоздай демон хоть на миг со своим заклинанием — и он бы непременно разделил печальную участь Плотника.

Факелы на стенах потухли. В наступившем мраке раздавалась ругань демона, попавшего в ловушку, и чьи-то неуверенные шаги. Чей-то очень знакомый голос бормотал:

— Ну же! Где это? Тьфу, опять не то... Ну и темнота... Даже туловища своего не вижу. Куда меня вообще забросило?

Демон, бросив тщетные попытки освободиться, прислушался и неуверенно спросил:

— Плотник?

В узком окне показался слабый луч лунного света. Обезглавленное тело Плотника растерянно бродило по церкви, время от времени наклоняясь и ощупывая пол. Откуда-то из темного угла доносилось ворчанье:

— Идиотская ситуация, честное слово. Ну давай, поворачивай направо! Я сюда закатилась!

Демон ошалело глядел на то, как туловище Плотника наконец-то нащупало на полу свою голову, подняло ее, аккуратно отряхнуло и, покрутив в руках, приставило на место.

Существо, вышедшее из темноты на свет, мало чем напоминало прежнего Плотника. Его кожу покрывали зеленые листья. Волосы были копной ячменя, борода — из пшеницы, на месте глаз росли цветы, а голос напоминал шум леса:

— Привет, демон. Как дела? Отдыхаешь?

Тот не сразу нашелся, что сказать:

— Эээ... Кто ты?

— Ты что, головой ударился? Мы уже говорили об этом там, в застенке, помнишь? Как только меня не называют. Для тебя я — Плотник. Но мне больше нравится имя “Зеленый Человек”.*

— Зеле... Так это ты?!!!

— Наконец-то дошло. С интеллектом у тебя явно нелады. Ладно, демон, напряги извилины и скажи мне — куда ты дел настоящего епископа? Убил?

— Да! Год назад я вырвал у Корнелиуса сердце и сожрал его прямо на глазах у этой католической свиньи! А теперь, когда все узнают, что ты заключил контракт с нечистой силой и построил эту церковь при помощи волшебства, ее сразу же проклянут, тебя самого объявят демоном, и никогда — слышишь? — никогда не будут изображать твое лицо на стенах храмов!

— Мне, в общем-то, людские дела не интересны. Так... Хожу по земле, развлекаюсь... Но твой случай меня заинтересовал. Терпеть не могу таких, как ты. Однако и убивать вашего брата я не могу. Добро, убившее кого-то, уже не будет добром, понимаешь? Приходится искать способы, чтобы заставить зло уничтожить само себя.

Демон помолчал и тихо произнес:

— Епископ жив. Днем я привез его сюда и спрятал за алтарем. Освободи меня! Я сразу же уйду из этих краев!

Зеленый Человек расхохотался:

— Ишь какой! Сначала ты пытался меня обмануть: втайне нанял строить церковь, убил единственного свидетеля — палача, а потом, небось, хотел объявить всем, что этот храм построен на колдовстве, поэтому его необходимо предать проклятью? Наверное, надеялся, что священники больше никогда не придут в здешние места? А ты бы превратил эту проклятую церковь в уютный вертеп и расплодил по округе своих сородичей? Не-е-т, дружок. Ты сам во всем виноват. Разбираться с проблемами будешь тоже сам.

— Да! Да!!! Я жил в этих землях сотни лет! Если бы здесь построили церковь, то... Это же смерть для меня, понимаешь? Можешь идти! Беги отсюда! Для людей ты такое же нечистое существо, как и я. Скоро тебя все забудут! А я выберусь — о, да! — я как-нибудь выберусь отсюда сам!

— Сомневаюсь. Видишь ли, убить каменных горгулий практически невозможно. Ты их лишь оглушил, но через пару минут они опять оживут. Как ты думаешь, — какие у тебя шансы?

Сопровождаемый истошными криками демона, Зеленый Человек прошел в алтарь. На стене висел исхудавший человек в потрепанной епископской сутане, которая явно была ему велика. Увидав вошедшего, Корнелиус простонал:

— Что, демон, тебе уже надоел мой облик? Учти — этот тебе совершенно не идет.

Не удостоив его ответом, Зеленый Человек освободил епископа, подошел вплотную к стене и прошептал какую-то фразу на непонятном языке. Каменная кладка треснула и расступилась, открывая проход наружу. Перепуганный Корнелиус в особом приглашении не нуждался — он выбежал из здания, бросился в сторону деревни — однако тут же споткнулся и упал, зацепившись ногой об корень, который будто сам собой выскочил из земли.

Зеленый Человек порылся в складках своей старой одежды и вынул оттуда лист бумаги с печатью. Протянув его Корнелиусу, он наклонился — так, чтобы лунный свет упал на его лицо — и тихо сказал:

— Ваше святейшество! Запомните меня! Запомните как следует!. Если вы хотите, чтобы католические церкви больше никогда не страдали от козней демонов — сделайте так, как записано в этом контракте. Со своей стороны я его выполнил. Очередь за вами.

Епископ прищурился и с трудом начал разбирать строки документа:

— Я, такой-то, обязуюсь построить церковь в сто локтей... Так... Взамен... Изображать мой лик... Эээ... А скажите, уважаемый, эээ... (Корнелиус заглянул в договор) — Плотник. Этот демон, который меня похитил — он мертв?

Вместо ответа из церкви раздался страшный рев и грохот. Зеленый Человек прислушался и кивнул головой:

— Уже да.

— А что насчет тех жутких горгулий, которые проникли в церковь?

— В них течет кровь демона. После его смерти она превратится в навоз. Ничего хорошего горгульям это не принесет, поверьте мне.

— Все так странно... Кто же вы на самом деле? Ангел? Дьявол?

— Я...

Зеленый Человек помедлил с ответом:

— Я устал... Мир слишком быстро меняется. Приходят новые люди, новые боги. Здесь для меня уже не осталось места... Пожалуй, сейчас уже настало время для того, чтобы...

Он замолчал.

Зеленый Человек сделал несколько шагов в сторону, лег на землю и закрыл глаза. Дремучий лес, окружавший церковь со всех сторон, тут же перестал шуметь. На ночном небе зажглась новая звезда.

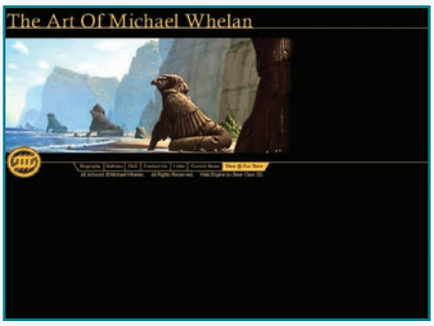
Епископ с трудом поднялся на ноги, поглядел на своего спасителя и ахнул — Зеленый Человек весь покрылся мхом, а из его головы прямо на глазах росло стройное, красивое дерево.

© М. Попов, 2004.

“Ваше святейшество! Запомните меня!”

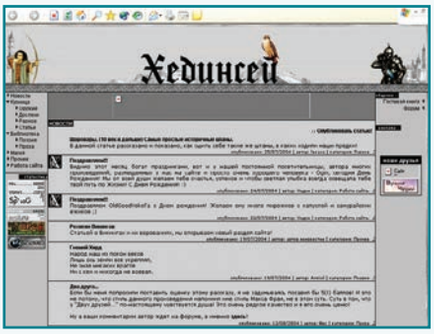
* **Зеленый Человек** (он же “Зеленый Джек”) по западноевропейским языческим поверьям — древесный дух, архаичное лесное божество, живущее в деревьях. В дохристианскую эпоху Зеленый Человек олицетворял собой силы природы. Готическая церковная архитектура использовала изображение его головы (мужское лицо, окруженное листьями) в качестве элемента наружного украшения стен.

www.michaelwhelan.com



На сей раз отвлечемся от художников, задействованных в ролевой индустрии, и поговорим непосредственно об иллюстраторах фантастических книг. Безусловно, Майкл Уэлан — не последний человек в этой среде, и вы наверняка наталкивались на его картины на разнообразных сборниках, сайтах, и, естественно, на обложках книг. Айзек Азимов, Тэд Уильямс, Энн Маккефри — все они долго и плодотворно сотрудничали с художником, и его труды внесли свою лепту в создание неповторимых образов **"Основания"** или **"Драконов Перна"**. В 1993 году, после того как он на протяжении двенадцати лет получил десять премий **"Хьюго"**, ему присудили специальный приз с формулировкой "лучшему художнику последних 50 лет". На сайте содержится стандартный набор — биография, часто задаваемые вопросы, онлайновый магазин и, конечно же, изумительные галереи рисунков и иллюстраций, которые регулярно обновляются.

www.hedin.km.ru



Сайт будет интересен, в первую очередь, любителям исторических реконструкций или полевых ролевых игр — здесь можно найти инструкции по изготовлению муляжей оружия, доспехов, исторических костюмов и одежды, о способах ухода и об их хранении, а также общетеоретические статьи на ту же тему (советы по использованию разных видов оружия или выдержки из настоящих научных трудов). Например, последняя новинка — руководство по изготовлению настоящих шаровар, рассказывающее, как сшить себе такие же штаны, в каких ходили наши предки! Кроме того, сайт периодически пополняется рассказами и стихами посетителей.

www.hplovecraft.com

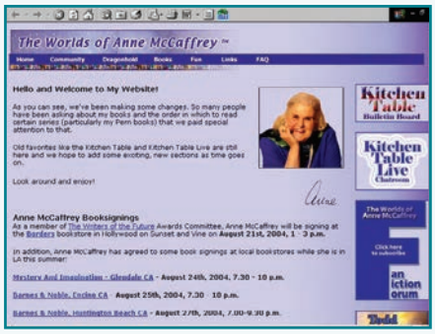
В отличие от многих сайтов о творчестве того или иного писателя, этот прямо-таки подкупает своей основательностью и строгим удобным дизайном. Все, что вы хотели знать о Говарде Лавкрафте, можно найти здесь. Автор множества странных и пугающих рассказов, он и спустя почти 70 лет после смерти продолжает служить источником вдохновения для создателей фильмов и игр, писателей и художников. Всего на сайте 7 основных разделов, каждый из которых подразделяется на множество категорий.

"Его жизнь" рассказывает о биографии, семье, друзьях и пристрастиях автора — где вы видели сайт, содержащий список любимых фильмов или художников писателя? А ведь и такие мелочи помогают лучше понять, что повлияло на его творчество. Подобным же образом организованы остальные разделы: книги, письма, критические статьи и научные работы; описание придуманных существ и персонажей, статьи о знаменитом "Некрономиконе"; фильмы, книги, игры и картины, так или иначе созданные под влиянием Лавкрафта; огромная подборка ссылок на родственные сайты и масса другой полезной и интересной информации.

www.annemccaffrey.org

Энн Маккефри — писательница, в чьих книгах удивительным образом переплетаются традиционное фэнтези с драконами и замками с чистейшей научной фантастикой — генной инженерией и орбитальными станциями. Наибольшую славу ей принес цикл **"Драконы Перна"**, и в нашей стране с ее творчеством знакомы именно благодаря ему. Эпическое многотомное повествование, оригинальная идея бездушной угрозы в виде Нитей и борющихся с ними Всадников, временные парадоксы и артефакты Древних, и на фоне всего этого — простые человеческие страсти и отношения.

Однако у Маккефри есть и другие, не менее замечательные книги, и на сайте можно ознакомиться с полным их списком. Тут же можно найти биографию писательницы, полученные ей награды, часто задаваемые вопросы и ближайшие планы об издании новых книг — обычный набор. Гораздо больший интерес представляют форумы, на которых при везении можно пообщаться с самой Энн, и обширная подборка ссылок на фэн-сайты (в основном, посвященных **"Драконам Перна"**).



www.13r.ru

"13 Рентген" — одна из немногих отечественных команд, занимающихся созданием настольных игр, и делающих это на удивление хорошо. Первые два проекта — **"Диктатор"** и **"Бойня"** — уже нашли своих поклонников. Динамичный, увлекательный, и, главное, легко осваиваемый процесс без гигантских томов с правилами — визитная карточка этих игр. Одинаково интересные для взрослых и детей, оригинально оформленные, они способны скрасить любой скучный вечер. На сайте вы найдете подробную информацию об обеих играх, а также сможете бесплатно их скачать в формате pdf. Все, что останется — это сделать распечатку, и можно играть.

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ КРОССВОРД

Кроссворд, давно требуемый нашими читателями, снова возвращается на страницы “МФ”. По-прежнему кроссворд поддастся только настоящему знатоку фэнтези и фантастики. В нем зашифрованы слова, так или иначе связанные с фантастической культурой: имена героев, названия произведений, фамилии авторов и многое другое.

По традиции читатели, разгадавшие кроссворд целиком, получат призы. На сей раз это будут не только новейшие книги фантастических жанров, но и аудиокниги. Это компакт-диски с классической повестью братьев Стругацких “Трудно быть богом”. Текст книги о похождениях прогрессора Антона на далекой феодальной планете читает Леонид Ярмольник. Аудиокниги предоставила компания “Союз”.

10 читателей, приславших правильные ответы, получат компакт-диск “Трудно быть богом” и одну из книг-новинок, выпущенных издательствами этой осенью. Правильные ответы присылайте на **try@igromania.ru** или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на третьей странице), с пометкой “Кроссворд — октябрь”. Не забывайте указывать свои фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс (а если вы живете в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить/отправить призы.

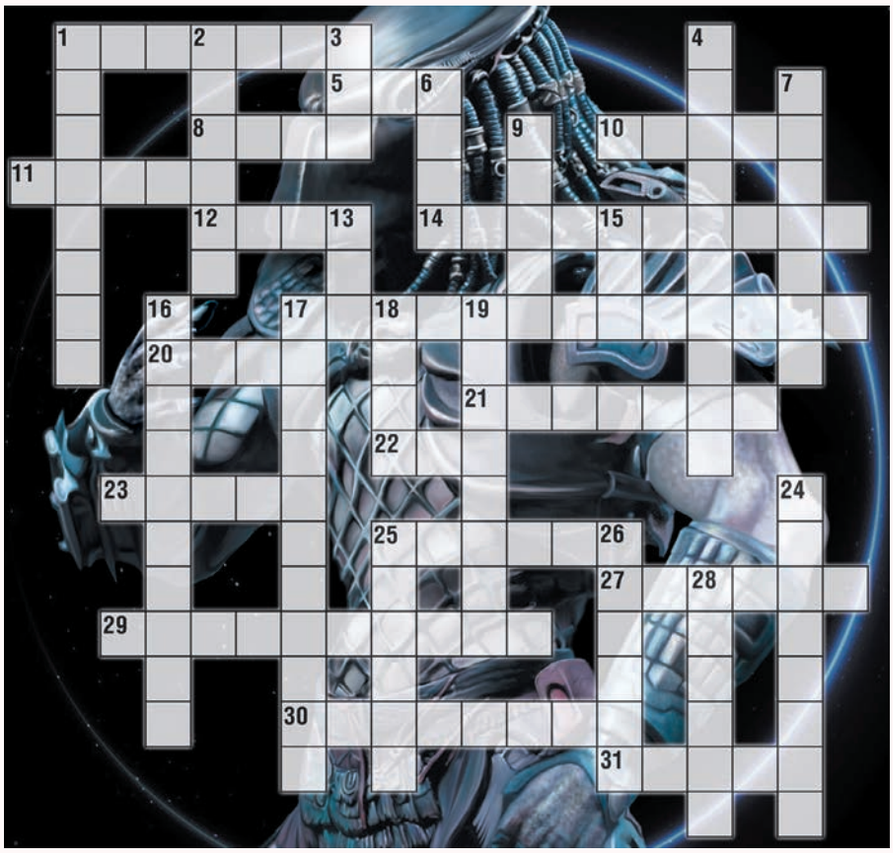
По горизонтали

1. Мир Лоис Макмастер Буджолд. **5**. Национальность Шрека. **8**. Гигантская горилла, которую в фильме 1933 года изображала кукла. **10**. Знаменитое волшебное оружие в саге, начатой пунктом 18 по вертикали. **11**. Волшебное варево. **12**. Категория самых дешевых фильмов, обычно — ужастики или боевая фантастика. **14**. Фэнтезийный мир Архипелага, волшебников и истинных имен. **17**. Автор “Шайтан-звезды”, “Нереала” и “Люс-А-Гард”. **20**. Точка назначения корабля-снаряда, выпущенного из пушки. **21**. Собирательное название для заклинаний, которые “пудрят мозги”. **22**. Сигнал помощи, который, если верить фантастам, будут использовать и космические корабли. **23**. В нем настоящий рыцарь проводит большую часть жизни. **25**. Коллега Малдера. **27**. Яство, которое пункт 29 по горизонтали подарила Хранителям. **29**. Предмет любви пункта 9 по вертикали. **30**. Место жительства Радужного мага. **31**. Явление, которому читатели настойчиво просят посвятить отдельную рубрику в “Мире фантастики”.

По вертикали

1. Сверхъестественное существо высшего уровня. **2**. В середине прошлого века — один из главных символов научной фантастики и технического прогресса. **3**. Оружие рукопашного боя у различных монстров. **4**. Человек, придумавший пункт 7 по вертикали. **6**. Нео и Джонни-Мнемоник. **7**. Любовник Йеннифер. **9**. Сын Глоина. **13**. “Лиловый ...”, киносказка про Алису. **15**. Роман Стивена Кинга. **16**. Бывают водяные, огненные, земляные и воздушные. **17**. Гора о трех пиках, поставленная Морготом над вратами крепости Ангбанд. **18**. Создательница Кринна. **19**. В фэнтези часто — вместилище магической энергии. **24**. Спутник Юпитера, к которому направлялся планетолет “Тахмасиб”. **25**. Средство передвижения на Татуине, Корусканте и других планетах. **26**. Литературный источник фильма “Троя”. **28**. Писатель, познакомивший нас с Семью Королевствами.

(Примечание: в случае с иностранными именами и названиями мы использовали наиболее распространенную русскую транскрипцию)



Итоги видеоконкурса (“МФ”, август 2004)

Подводим итоги августовского видеоконкурса.

Правильные ответы:

1 “Солярис” (Solaris, 2002)
2 “Интервью с вампиром” (Interview with the Vampire, 1994)
3 “Последняя фантазия” (Final Fantasy: The Spirits Within, 2001)
4 “Матрица: Перезагрузка” (The Matrix Reloaded, 2003)
5 “Звездные войны: Эпизод 5 — Империя наносит ответный удар” (Star Wars: Episode 5 — The Empire Strikes Back, 1980)
6 “Гарри Поттер и Тайная комната” (Harry Potter and the Chamber of Secrets, 2002)
7 “Чужой-3” (Alien 3, 1992)
8 “Властелин колец: Две крепости” (The Lord of the Rings: The Two Towers, 2002)
9 “Робокоп-2” (Robocop 2, 1990)

Мы получили только 9 абсолютно верных ответов. Наибольшие затруднения у читателей вызвали кадры из “Чужого-3” и “Последней фантазии”. Итак, 9 победителей: Кирилл Абрамов (г. Москва), Павел Белов (г. Санкт-Петербург), Dak’kon Gitzerai, Евгений Ершов (п. Новый Приморского края), Степан Кайманов (г. Абакан), Александр Кирилин (Белоруссия, г. Минск), Дмитрий Леонов (г. Москва), Валерий и Виталий Парамоновы (г. Долгопрудный Московской обл.), Александр Ходоровский (г. Москва). Десятого победителя мы выбрали случайным образом из писем, где даны 8 верных ответов. Счастливицей оказалась Галина Ермоченко (г. Саратов). Отдельно хочется отметить Александра Кирилина и Евгения Ершова, которые успешно участвуют во втором видеоконкурсе подряд!

Все победители получают видеокассеты с официальным русским изданием блокбастера “Ван Хельсинг”, которые журналу любезно предоставила компания “Союз-Видео”. Поздравляем с победой в конкурсе и желаем дальнейших успехов!

Стоимость полифонической мелодии или цветной картинки составляет **$ 1,00** без учета налогов для абонентов Би Лайн GSM и МегаФон и **$ 0,99** без учета налогов для абонентов МТС.

Для получения цветной картинки или полифонической мелодии отправьте SMS-сообщение с ее кодом на короткий номер **1406**.

Предварительно Вам нужно удостовериться, что доступ на WAP входит в Ваш тарифный план и на Вашем телефоне произведены необходимые настройки (инструкцию по настройке WAP-доступа Вы можете получить в офисе Вашего оператора).

ПОЛИФОНИЧЕСКИЕ МЕЛОДИИ, ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ И ЯВА-ИГРЫ

ДЛЯ АБОНЕНТОВ МТС, БИ ЛАЙН GSM И МегаФон

85606696

85606693

85606705

85606711

85606721

85606807

85607137

85607141

85605897

85606111

85607319

85607957

85607964

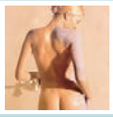
85608083

85607959

85607988

85605120

85605129


85607016

85606964

РУССКИЕ НОВЫЕ ХИТЫ	
DJ MAX PROJECT Оле, Олимпиада / М.Короваев	75607291
Блестящие Апельсиновый рай / А.Грозный	75604630
В.Меладзе и Виа Гра Притяженья больше нет / К.Меладзе	75604836
В.Меладзе и Виа Гра Океан и три реки / К.Меладзе	75604831
Валерия Часики / В. Дробыш	75605004
Верка Сердючка Все будет хорошо / А. Данилко	75605105
Верка Сердючка Гоп, гоп, а я танцую / А. Данилко	75604950
Глюк:)за Глюкоза Nostra / М.Фадеев	75604468
Глюк:)за Ненавижу / М.Фадеев	75604465
Глюк:)за Ой, ой / М.Фадеев	75605447
Глюк:)за Ой, ой (припев) / М.Фадеев	75605450
Глюк:)за и Верка Сердючка Жениха хотела / М.Фадеев	75605103
Дискотека Авария Disco Superstar / А.Рыжов	75601277
Дискотека Авария Банда (припев) / А.Рыжов	75605315
Звери Все, что касается / Р.Билык	75604989
И.Дубцова Я за ним (О нем) / И.Дубцова	75605220
Ираклий Пирцхалава Лондон - Париж / М.Фадеев	75605073
Корни Плакала береза / И.Матвиенко	75604154

РУССКИЕ НОВЫЕ ХИТЫ	
Корни Ты узнаешь ее / И.Матвиенко	75603795
Нарцисс Пьер Шоколадный заяц / М.Фадеев	75603793
Пропаганда Супер-детка / Воронина В.	75604991
Пропаганда Quanto Costa (куплет) / Воронина В.	75605457
Пропаганда Quanto Costa (припев) / Воронина В.	75605453
Серёга Чёрный Бумер / С.Пархоменко	75606588
Сплин Романс / А. Васильев	75605288
Уматурман Ночной Дозор / В. Кристовский	75606436
Уматурман Прасковья / В. Кристовский	75605460
Уматурман Прасковья (припев) / В. Кристовский	75605463
Фабрика Лелик / И.Матвиенко	75604632
Фабрика Море зовет / И.Матвиенко	75603772
ЗАРУБЕЖНЫЕ ЗОЛОТЫЕ ХИТЫ	
Scorpions Still loving you	75603987
Scorpions Wind of change	75603995
Scorpions You and I	75603998
Red Hot Chili Peppers Californication	75601331
Red Hot Chili Peppers Universally Speaking	75604451

ЗАРУБЕЖНЫЕ ЗОЛОТЫЕ ХИТЫ	
Red Hot Chili Peppers Scar Tissue	75604450
Metallica The unforgiven	75601321
Kraftwerk Die roboter	75605326
Kraftwerk Model (Das Modell)	75605325
РУССКИЙ ПОП-РОК	
Земфира Небомореоблака / З.Рамазанова	75605104
Земфира Небо Лондона / З.Рамазанова	75604574
Земфира Ромашки / З.Рамазанова	75605208
Ленинград Бабаробот / С.Шнуров	75605388
Ленинград Всё хорошё / С.Шнуров	75605397
Ленинград Роботы ебоботы / С.Шнуров	75605403
Ленинград Менеджер / С.Шнуров	75603890
С.Шнуров Мобильник (из к/ф "Бумер") / С.Шнуров	75603769
РУССКИЙ РОК	
Кино Группа крови / В.Цой	75601285
Кино Звезда по имени солнце / В.Цой	75601286
Крематорий Маленькая девочка / А.Григорян	75604615
Вячеслав Бутусов Девушка по городу идёт / В.Бутусов	75605076

ЗАРУБЕЖНЫЕ НОВЫЕ ХИТЫ	
Britney Spears Toxic	75604314
Britney Spears Born To Make You Happy	75604423
Тема Star Wars	75605328
Eminem Stan	75601311
Guns'n'Roses November rain	75601315
Madonna American life	75605238
Madonna Hollywood	75604439
U96 Das Boot	75601340
Moby Bodyrock	75604442
Moby Natural blues	75604444
No Doubt Don't speak	75601325
O-Zone (Haiducii) Dragostea Din Tea	75605227
PanJabi Mundian To Bach Ke	75603775
Pink God is a DJ	75603907
Pink Trouble	75603910
Rammstein Du hast	75601330
Scooter Fuck The Millennium	75601336
Shaggy Boombastic	75605423

Загрузку цветных картинок поддерживают:

Alcatel OT835, LG G5400, G5500, G7030, G7100, G8000, **Motorola** A760, A835, Accompli 388c, E365, T725, V300, V500, V525, V600, **NEC** e530, **Nokia** 3100, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6230, 6610, 6620, 6820, 7210, 7250, 7250, 7250i, 7650, **Panasonic** GD67, GD87, **Samsung** D100, D700, E100, E105, E400, E700, E715, S100, S200, T200, T400, T500, V200, V205, V206, X400, X427, **Sendo** M550, **Sharp** GX1, **Siemens** C60, M55, MC60, S55, SL55, SX1, U10, **SonyEricsson** T610, T630, Z200.

Загрузку полифонических мелодий поддерживают:

LG G7100, G8000, W7020, **Motorola** A760, A835, Accompli 388c, C336, C350, E365, T725, V300, V400, V500, V525, V600, **NEC** e530, **Nokia** 3300, 3510, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6230, 6610, 6620, 6820, 7210, 7250, 7250, 7250i, 7650, **Panasonic** GD67, GD87, **Samsung** D100, D700, E100, E105, E400, E700, E715, S100, S200, V200, V205, V206, X400, X427, **Sharp** GX1, **Siemens** A52, A55, C55, C60, CL50, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SX1, U10, **SonyEricsson** T610, T630.

BRICKS-N-BABES

Разбейте кирпичную стену с помощью ракетки и мяча, чтобы увидеть девушку, спрятанную за стеной. Помогут быстрее справиться с задачей предметы, падающие при разрушении кирпичей. Когда Вы ловите предмет со стены, у ракетки появляются новые полезные свойства. С каждым следующим уровнем от вас будут спрятаны всё более увлекательные картинки.

Для того, чтобы скачать игру отошли код для твоего телефона на короткий номер **1407**.

$ 2,00
$ 1,90
для абонентов МТС

SonyEricsson T610, T630, Z600 - 5600845, **Motorola** C370, C450, C550 - 5600830, **Motorola** C650 - 5600831, **Motorola** T720, T720i, T722, T722i - 5600832, **Motorola** V300, V500, V600 - 5600833, Nokia 6600 - 5600836, **Nokia** 3510i, 8910i - 5600834, **Nokia** 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i - 5600835, **Nokia** 3650, 7650, **NGage** - 5600837, **Samsung** C100, S300 - 5600838, **Samsung** E700, E710, P400, S100, X400 - 5600839, **Samsung** X100, X600 - 5600840, **Samsung** X450 - 5600841, **Siemens** C60, M55, MC60 - 5600842, **Siemens** S55, SL55 - 5600843, **Siemens** SX1 - 5600844, **LG** G5310, G5400, G5500, G7000A, G7020, G7030, G7050, G7100 - 5600861

Екатерина Жданова aka Кейт

О ТОМ, КАК ПЕРСОНАЖИ ЗАМЕНЯЮТ ЛАМПОЧКУ

Перегоревшая лампочка и процесс вкручивания новой в надлежащее место — настоящая легенда интернета. Кто только не увлекался этим нехитрым занятием: программисты, психиатры, сисадмины, посетители форумов... А сегодня мы попробуем разобраться, как меняют лампочку в ролевой игре D&D — а заодно и в громадном количестве фэнтезийных миров. Итак...

Классы

Воин

Первый воин снимает со второго всю броню, оружие, шлемы, щиты и т.п. ит.д., после чего второй спокойно сможет самостоятельно вкрутить лампочку, если у него есть навык Focus Weapon для лампочек. *Примечание: доспехи, щиты и пр. с защитой от электричества можно не снимать.*

Паладин

Возлагает руки на лампочку, исцеляет ее, а после вкручивает ее, так как это не запрещено законом и не является злым поступком.

Вор

Незаметно выкручивает откуда-нибудь лампочку, обезвреживает на ней все ловушки, вскрывает ее, похищает ценную вольфрамовую нить, затем ставит на лампочку ловушки и незаметно вкручивает обратно.

Маг

Один держит лампочку, второй колдует на нее “Light”, а третий телепортирует первого и второго куда подальше от четвертого, который зачем-то решил произнести заклинание “Fireball”.

Некромант

Поднимает из могилы труп Эдисона, а тот уж как-нибудь разберется, что и как с этой лампочкой делать.

Жрец

Изгоняет из лампочки нежить, благословляет ее, а затем призывает свое божество, которое вкручивает ему лампочку, куда надо.

Монах

Он запросто может вкрутить любую лампочку *голыми руками.*

Варвар

Впадает в ярость, разбивает лампочку, и таким образом проблема исчезает сама собой.

Следопыт

Первый выбирает лампочку в качестве своего главного врага и с самого начала имеет против нее преимущества, второй берет себе лампочку в спутники, а третий в это время пытается с помощью “чтения следов” определить, куда же укатилась лампочка. После долгих поисков лампочки в лесу и на болотах она обнаруживается у них дома, где они ее и вкручивают при условии, что в начале игры они взяли навык “вкручивание лампочек двумя руками”.

Друид

Первый вкручивает лампочку, в то время, как второй отгоняет медведя, в которого превратился третий. При этом они все вместе ненавидят лампочку, так как она — продукт цивилизации.

Бард

Использует “Use Magic Device”, и лампочка не только вкручивается сама собой, но еще при этом поет и танцует.

Расы

Человек

1) Так как при начале игры люди могут взять себе сразу два навыка, то один берется общеполезным, а второй — “вкручивание лампочек”.

2) В качестве второго класса человек выбирает класс “электрик”.

Эльф

1) Первый с помощью удивительной ловкости и невероятной мудрости вкручивает лампочку, а второй поет ему про Элберет.

2) Первый с помощью удивительной ловкости и невероятной мудрости вкручивает лампочку, а второй вкручивает остальным народам, почему эльфы всех круче.

Орк

Первый держит лампочку, а второй вкручивает первого.

Гном

Гномов требуется двое. Они видят в темноте, поэтому им незачем вкручивать лампочку. А двое — для того, чтобы было с кем выпить пивка в таверне.

Хоббит

1) Хоббит делает бросок на удачу, и лампочка, наудачу, уже оказывается кем-то вкрученной.

2) Два хоббита вместе несут лампочку к Роковой Горе и скидывают ее в жерло Ородруина.

Полуэльф

1) Соберет всю информацию о вкручивании лампочек, а затем с помощью дипломатии уговорит лампочку саму сделать все необходимое.

2) Полуэльф никогда не сможет этого сделать, так как полулампочек не существует.

Мировоззрения

Нейтрально-добрый

Вкручивает лампочку, так как от нее всем светло, тепло и хорошо.

Хаотично-добрый

Вкручивает лампочку, так как *ему* от нее светло, тепло и хорошо.

Законопослушно-добрый

Один вкручивает лампочку, а другой читает ему вслух свод законов, подтверждая, что акт вкручивания лампочки — законное дело.

Нейтрально-злой

Вкручивает назло всем лампочку, которая уже перегорела.

Хаотично-злой

Вкручивает перегоревшую лампочку, потому что ему так захотелось и все тут, злобно при этом посмеиваясь.

Законопослушно-злой

Два персонажа подписывают Договор, согласно которому первый должен вкрутить лампочку, а второй за это время — завоевать весь оставшийся мир.

Нейтральный

Вкручивает лампочку в одиночку, потому что всем остальным пофиг на эту лампочку.

Хаотично-нейтральный

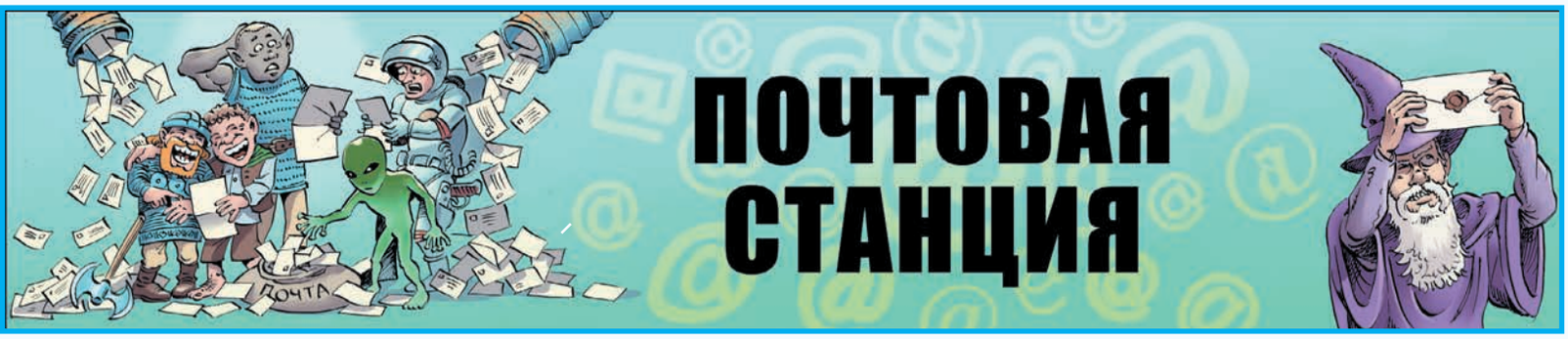
Вкручивает лампочку, на которую всем пофиг, в то время, как вся остальная партия смылась выполнять задание.

Законопослушно-нейтральный

Вкручивает лампочку, так как подозревает, что за это дадут опыт.

ШКОЛА ВЫЖИВАНИЯ

ИСТОРИЯ И РИСУНОК - АЛЕКСАНДР РЕМИЗОВ



ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ

Уважаемый “Мир фантастики!”

Пишет вам давний поклонник и ваш постоянный читатель. Хочу сказать вам огромное человеческое спасибо за подобное издание — лучшее за последнее время в нашей стране. Во-первых, приятное оформление. Во-вторых, масса полезной информации, которой раньше так не хватало и приходилось собирать по крохам из совершенно разных источников. В общем, с первого номера “МФ” влюбился в него, как школьник, несмотря на то, что сам уже человек семейный. Всегда с восторгом читаю “Контакт”, “Бестиарий”, “Врата миров”, а также подробный обзор видео-новинок. Простите, конечно же — рассказы, которые вы у себя публикуете. Кстати, есть предложение: почему бы не делать то же самое и с повестями, ведь крупное произведение или рассказ можно растянуть на несколько номеров, как это бывает в других журналах. По-моему, никому от этого хуже не будет, а, скорее, наоборот.

Не обойдусь без критики: обзор компьютерных игр можно вдвое сократить. Я не противник хороших стрелялок и бродилок, но, кажется, с ними сейчас прекрасно справляются “Игромания” и многие другие издания, а в вашем журнале это драгоценная печатная площадь, которую лучше заполнить более полезными вещами. Избытки компьютерной индустрии можно помещать на компакт, а на бумаге оставлять только *the best* по мнению редакции. Пусть это будут 2-3 игры, по-настоящему достойные внимания читателей...

Желаю вам успехов и всего лучшего в вашем великом начинании. Надеюсь увидеться с вами вновь!

Иван К., г. Тверь

О повестях (“почему не публикуете?”) нас спрашивают часто. Вообще от этого шага нас удерживает единственное соображение. Допустим, публикуем мы первую часть повести, а продолжение обещаем в следующем номере. Номер выйдет только через месяц, и некоторые читатели попросту забудут, про что было начало. Или даже хуже — пропустят следующий номер по уважительной причине (отпуск, командировка, экзамены). В итоге интересное произведение так и не будет дочитано. А если читатель пропустит первый номер, где публикуются начальные главы текста? Кажется, публиковать рассказы полностью в одном номере, как делается сейчас — более разумно.

Раздел о компьютерных играх вы критикуете вполне справедливо — уже в этом номере мы начали его видоизменять. Действительно, будем писать только о самых стоящих, значимых для жанра играх. По-прежнему немало материалов о компьютерных играх разместится на CD.

Здравствуйте, уважаемая редакция “Мира фантастики”!

Очень радует, что, наконец, появился такой хороший журнал, как ваш! Естественно, есть над чем работать, но, я думаю, любой доволен вашим изданием хотя бы на 90%.

Мне, как фанату ролевых игр, хотелось бы, чтобы вы больше времени уделяли им или, например, вместо диска вы бы прилагали какой-нибудь буклет, в который бы входили квесты, интересные карты, какие-нибудь фишки и т. д. Но я понимаю, что журнал издается для более широкой публики, но буду надеяться, что когда, наконец, переведут D&D, можно будет мою идею осуществить...

alco_туха

Если мы станем вкладывать что-либо *вместо* компакт-диска, думаю, нас побьют камнями. Или чем-нибудь поувесистее. Представляете, покупает наш постоянный читатель свежий номер “МФ”. И предвкушает, как будет смотреть дома ролики новых кинофильмов, читать присланные в редакцию рассказы начинающих авторов, изучать материалы по компьютерным играм. А тут — бах! — выясняется, что *вместо* диска ему подсунули какие-то “интересные” фишки или карты. А если читатель вообще подписался на *журнал с компакт-диском*, как ему поступить?

Теперь понятно, что вкладывать что бы то ни было *вместо* “штатного” CD мы ни при каких условиях не будем. Другое дело, вложить это нечто *в дополнение* к CD. Такой вариант уже можно рассматривать. Но есть одно “но”. Цена журнала вырастет, причем не только из-за повышения себестоимости, но и из-за психологии торговца прессой. Если в журнал добавили некий “бонус”, то на прилавок он его выложит с повышенной ценой (“Почему дороже? Так теперь к нему прилагаются фишки!”).

Короче говоря, нужно помнить о вечной истине: “Просто так ничего не бывает”.

Здравствуйте! Вся редакция в целом и господин Николай Пегасов в частности! Я вас очень люблю! “МФ” — первый журнал, который я читаю “от” и “до” — все интересно. Очень понравилась идея с кроссвордом — отгадывала с огромным удовольствием. Отдельное спасибо за рубрику “Храм джедаев” — она помогает не умереть от любопытства до мая 2005...

И еще, просто просьба на будущее. Нельзя ли как-нибудь сунуть на постер Гарри Поттера? Хотя бы для того, чтобы повесить на стенку и кидать в него всякие тяжелые и острые предметы?

Еще один вопрос, возможно, глупый: а вам случайно не нужен какой-нибудь младший редактор? Какой-нибудь самый-самый младший? Если вдруг случайно нужен, то скажите. Всегда к вашим услугам (как раз на редактора учусь)...

Жду следующего номера, Лириэлла

Ваш вопрос про постер с Гарри Поттером породил что-то вроде озарения. А, может быть, зря мы стараемся каждый постер привязывать к темам текущего номера “МФ”? Вот и в этот раз — и про “Волкодава” есть статья, и про выход будущей игры по роману Зорича написана новость. То есть темы постеров — актуальные, привязанные к сегодняшнему дню. Может, зря мы стараемся? Может, читатели с радостью увидят на постере старых знакомых героев? Гарри Поттера, Хана Соло, Леголаса, Рейстлина... Если нравится идея таких “абстрактных” постеров — пишите, нам интересно мнение читателей. Собственно, оно и будет ключевым аргументом при размышлении “делать или не делать”.

Вакансии редактора в “МФ” сейчас нет. К тому же “младшими”, как мне кажется, бывают сержанты и научные сотрудники, а не редакторы. Но, кто знает, вдруг с развитием журнала потребуется и должность младшего редактора? А вообще обо всех вакансиях оперативно сообщается на сайте журнала **www.mirf.ru** и на нашем интернет-форуме.

■ ■ ■

Каждый месяц нам приходят письма с ценными советами и замечаниями. Большинство изменений, которые происходят в “МФ” — это результат ваших идей и предложений, наши дорогие читатели! Пишите на **mf@igromania.ru** или на почтовый адрес (указан в редакторской колонке в начале журнала). Редакция внимательно изучает все поступающие отзывы.

Николай Пегасов
Главный редактор