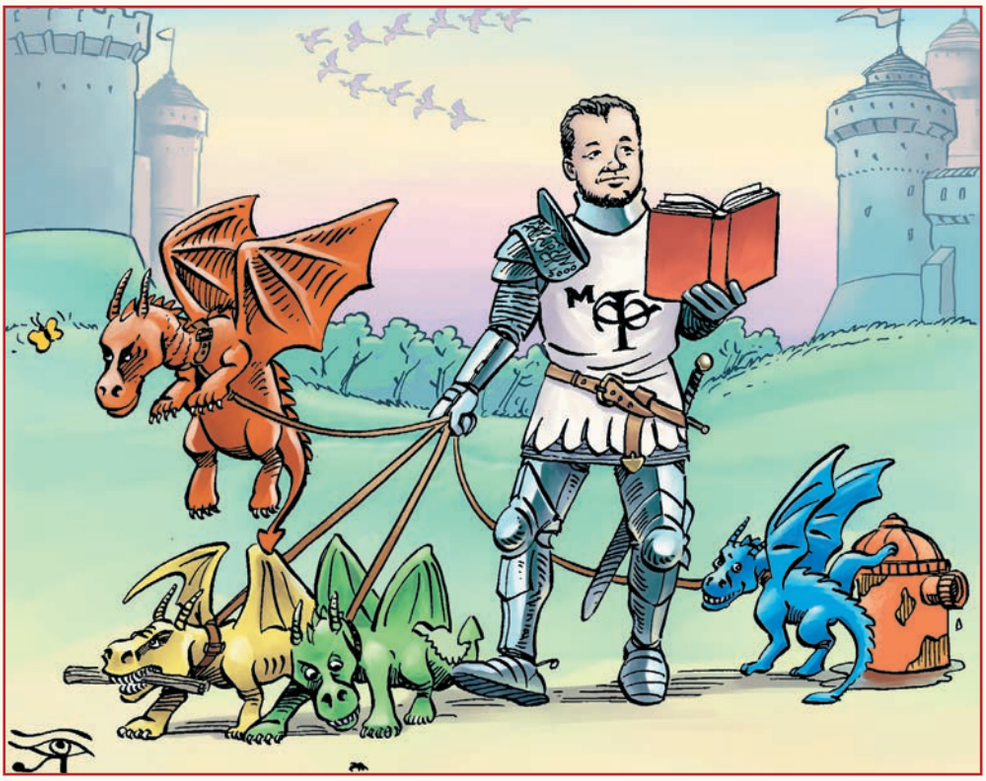
МИР ФАНТАСТИКИ
НОЯБРЬ 2004



О РАЗНОЦВЕТНЫХ ДРАКОНАХ И МАГИЧЕСКОМ ПОСТЕРЕ

Здравствуйте, дорогой читатель!

Осень — время сбора урожая. Ноябрьский "Мир фантастики" традиционно собирает плоды со всех ветвей великого фантастического древа: мы предлагаем вашему вниманию новые книги, фильмы и игры. А также — большие обзорные материалы. Обо всем по порядку.

Поклонники величественной и бесконечной "Саги о Копье" наконец-то дождались рассказа о мире Кринна на страницах "МФ". Обширный материал Петра Тюленева охватывает основные моменты истории вселенной **Dragonlance**: от сотворения богов до последней Войны. Расы, божества, конфликты, особенности магии и, конечно же, драконы в мире Трех Лун — все это ждет читателя в новом номере "МФ".

Но этой работой не исчерпывается тема Кринна в журнале. На компакт-диске вас ожидает не менее подробная статья Антона Курина, который изучил огромное количество романов цикла Dragonlance, в том числе — никогда не публиковавшиеся на русском языке. Из этого материала вы узнаете о создателях вселенной, авторах первых романов, о героях, культах и противоборствующих организациях Кринна. Если вы действительно любите эпическое фэнтези — не пропустите эту статью на компакте!

Постер с изображением волшебника Рейстлина работы знаменитого Ларри Элмора будет дополнительным подарком всем поклонникам "Саги о Копье".

Обратите пристальное внимание и на другую сторону постера. Если вы обычно не задерживаетесь на рубрике о настольных играх, то появился хороший повод познакомиться с этими играми "вживую" и погрузиться в новый фантастический мир. Знаменитая **Magic The Gathering**, самая популярная настольная игра в мире, теперь доступна всем читателям "МФ". По крайней мере, в том объеме, чтобы стало ясно: что такое MTG и за что его любят миллионы игроков. На нашем постере — карты для двух ознакомительных колод, а на страницах "настольной" рубрики — краткие правила игры. Ловкость рук, вооруженных ножницами — и вы уже играете в легендарную "Магию". Конечно, этого недостаточно, чтобы принять участие в официальных турнирах с призовым фондом более миллиона долларов. Но вполне хватит для первого шага в необъятный мир Magic The Gathering...

На "Почтовой станции" мы встретимся с вами снова: читайте предпоследнюю страницу журнала. Из нее вы узнаете о... Впрочем, не стану раскрывать всех сюрпризов во вступительном слове.

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 CD
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова
Технический координатор
Изабелла Шахова

Иллюстрация на обложке
Даниэль Роберт Хорн
Иллюстрации на постере Dragonlance
Ларри Элмор, Мэтью Ставицки

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.

НОЯБРЬ 2004

МИР ФАНТАСТИКИ

Контакт

Алексей ПЕХОВ Под знаком Сиалы 8

Книжный ряд

Литературные новости 10
Книги номера 12
Анонсы новых книг 22
Городская фантастика 28
Классика: **Урсула Ле Гуин** НОВАЯ РУБРИКА! 30
“Полкон” 32
Что почитать? 33

Видеодром

Новости киноиндустрии 34
На съемочной площадке 36
Как снимают “Лабиринт отражений” 40
После финальных титров Кинорецензии 42
Кинохит: **Resident Evil: Apocalypse** 46
СПЕЦЭФФЕКТЫ Киномоделизм 48
Проблема экранизации 51
Новинки видео 54
Что посмотреть? 55

Врата миров

САГА О КОПЬЕ Вселенная Dragonlance 56
FALLOUT Мир после ядерной войны 62
ИНФОРМАТОРИЙ 66

Сети интернета

Лучшие сайты о фэнтези и фантастике 67

Бестиарий

ГОЛЕМЫ 68

Игровой клуб

Новости компьютерных игр 72
Лучшие компьютерные игры 74
Новости настольных игр 76
Лучшие настольные игры 77
Играем в Magic The Gathering! 78

Машина времени

Хронология фантастики 80
Арсенал: **ТОПОРЫ И СЕКИРЫ** 81
АТЛАНТИДА 84
Будущее — сегодня 88

В центре вселенных

ЧУДОВИЩА “ДЮНЫ” 90

Читальный зал

Станислав Шульга “Поздний ноябрь 2.0.1.2” 94
Дж. Локхард “Ночь рождения” 102

Комната смеха

Зона комикса 107
Правила дракона 108

Конкурсная площадка

Видеоконкурс 109
Кроссворд 110

Почтовая станция

Беседа с читателями 111

Реклама в номере

“Авитон–Пресс” 27
“Акелла” 1, 21
“Альфа–книга” ..... вторая обложка
АСТ 61
“Игромания” 89
“Лучшие компьютерные игры” 65
“Мир фэнтези” ..... четвертая обложка
“Руссобит–М” 35
Сайт “Мир фантастики” 41
“Саргона” 47
“Цитадель Олмера” 25
“Эксмо” 45
“Элвис Телеком” 17
CrossMedia Solutions 73
MOBI: Мобильная связь 23
Nescafe–IMAX 2
Rambler TV 93
Solvo International ..... третья обложка

КОМПАКТ-ДИСК МИРА ФАНТАСТИКИ

Ноябрьский компакт “Мира фантастики” изобилует видеороликами ко всему, про что их можно было снять, начиная от трейлеров к выходящим фильмам и заканчивая обучающими роликами для настольных игр. Как всегда, две версии диска в вашем распоряжении — обычная, запускающаяся посредством файла Disk.exe, и “экстренная” html-версия, предназначенная для тех, у кого первая по каким-либо причинам не работает.

ТЕМА КОМПАКТА

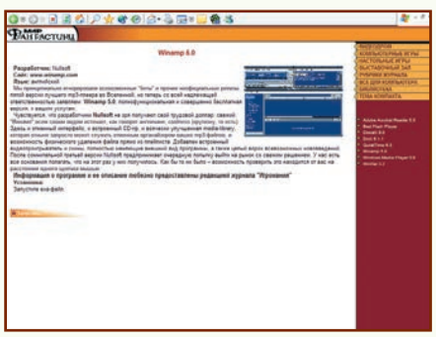
Темой компакта обычно становится то или иное фантастическое явление, упомянутое на страницах печатного МФ, которое в силу некоторых причин хотелось бы выделить среди прочих подборок на диске. Тема компакта отражается не только на наполнении диска, но и на его музыкальном и графическом оформлении. Вместе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

Вы любите зомби? Правильно, кто ж их любит! Даже совсем наоборот, каждый норовит пнуть самую беззащитную нечисть, а то и выдать бесплатный совет по ее убийству. Даже в оплоте демократии, Америке, все эти “старайтесь попасть в голову или разрушить позвоночник” считаются нормой по отношению к существу, еще совсем недавно живому! Ну, ничего, настало время исправить отношение человечества к этим столь полезным и не таким уж опасным тварям.

Как вы уже наверняка догадались, темой компакта в этот раз стали зомби. Из материалов на диске вы сможете узнать, как их видят различные режиссеры, писатели и художники. Скриншоты и ролики, описания из игровых систем и статьи наших авторов — вот с чем вам предлагается ознакомиться.

ВИДЕОДРОМ

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



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, 64 Mb 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.

SINCITY — ГОРОД ГРЕХА

Экранизации комиксов заполонили киноэкраны в этом году — “Человек Паук 2”, “Каратель”, “Хеллбой: Герой из Пекла”, “Бэтмен: Начало” и многие не столь раскрученные фильмы вышли или еще выйдут в ближайшие месяцы. Глаза б мои этого не видели, но тогда придется их совсем не открывать! Но что это? Неужели и Роберт Родригез сломался под гнетом голливудских стандартов?

Сломался или нет, а фильм по комиксу он таки снял. Если судить по ролику, то фильм вышел совершенно убойным. Хотя можно и ролик не смотреть, а просто перечислить, кто в фильме снимался: Джош Хартнетт, Джессика Альба, Брюс Уиллис, Микки Рурк, Бриттани Мерфи, Бенисио Дель Торо, Клайв Оуэн, Мария Белло, Розарио Доусон, Элайджа Вуд, Майкл Кларк Дункан, Ник Стал, Джейми Кинг, Майкл Мэдсен, Девон Аоки. Лично я с нетерпением ожидаю выхода этого фильма, запланированного на 2005 год.

BLADE: TRINITY

Уж сколько в этом году убивали вампиров, а осталось немножко и на долю Уэсли Снайпса и его новых коллег. Теперь они охотятся на нежить втроем. Но и вампиры не остаются в долгу, выслеживая Блейда и его подручных с помощью человеческих спецслужб. В общем, жизнь бьет ключом, а в варианте Снайпса — мечом. Возникает только один вопрос: если главный вампир — таки Дракула, то за что его сослали в Египет?

Динамика трейлера обещает нам не меньше битв и погонь, чем в первой или второй серии фильма. Новые герои оказались довольны зажигательной парочкой. Жаль, что не видно достойного антагониста, но хотелось бы верить, что после Фроста (Стивен Дорф) и Рейнхарда (Рон Перельман) режиссер найдет достойную кандидатуру на эту роль. Ведь должна же быть суровая финальная битва!

В забугорный прокат фильм выходит в декабре, а в наших кинотеатрах он должен появиться в феврале.

БЕЛЫЙ ШУМ

Призраки — они вокруг, даже среди нас. Они говорят с нами и оставляют послания. А как все мы знаем по “Шестому Чувству”, услышать эти послания можно, врубив произвольную кассету на обычном магнитофоне. Главное — это сделать погромче. Автор “Белого Шума” пошел дальше и, вспомнив чужой опыт из “Жены Астронавта”, раздал героям ультасовременную аппаратуру, дабы они этих духов начали направо и налево вызывать. Причем протагонист в исполнении Майкла Китона вроде как просто поговорить хотел и ничего плохого не замышлял.

Короче, еще один триллер с “типа научной” основой. Несмотря на все минусы идеи, реализация ее смотрится вполне себе. Фильм обещает быть если и не интересным, то хотя бы страшным. Да и Майкл Китон с Деборой Янгер — не самые последние актеры. Главное при просмотре самого фильма — забыть, что в детстве вас учили физике — и все будет хорошо. В январе 2005 года фильм стартует в американском прокате, а мы увидим его не позже марта.

А ТАКЖЕ

Сразу три мультфильма, хотя все они, как один, не похожи на “Шрека”! “Новогодний Поезд”, “Суперсемейка” и “Команда Америки” — довольно разные, но, в общем, весьма забавные полнометражные мультфильмы.

Денис Куэйд решил продолжить карьеру пилота, начало которой было положено еще в “Сердце Дракона”. “Полет Феникса” — фильм весьма примечательный, который наверняка стоит посмотреть в кинотеатре, хотя бы из-за продемонстрированных спецэффектов.

“Мистер и Миссис Смит” — фильм глубоко вторичный, объединивший в себе “Правдивую Ложь”, “Секретных Агентов” и много

других шпионских боевиков и комедий. Но кому какое дело, откуда взялась идея, если режиссер — Дуг Лиман ("Идентификация Борна"), а главные герои — Бред Пит и Анджелина Джоли!

Для настоящих любителей боевых искусств выложены два трейлера к фильму "Онг Бак: Воин Муай Тай". Кроме того, вам представится возможность оценить пять отрывков из "Короля Мертвецов" (**Shaun of the Dead**) и довольно скромный трейлер "Александра Великого".

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.

KULT: HERETIC KINGDOMS

Для фанатов **Diablo**-подобных игр выход **"Kult: Heretic Kingdoms"** не прошел незамеченным. Достойная предыстория, современная графика, новая игровая механика и аж шесть альтернативных финалов — это как раз то, что нужно для хорошей наживки. Кто на нее купится и станет ли игра в один ряд с чемпионами прошлых лет — это покажет время. Ну, а пока... имеется трейлер, скриншоты и музыкальные темы к этой Action/RPG, вышедшей в продажу первого октября.

А ТАКЖЕ

Кроме традиционных скриншотов, к свежевыходящим компьютерным играм прилагаются два ролика того, во что если и удастся поиграть на компьютере, то совсем не скоро. Я говорю о приставочных **"Mortal Kombat: Deception"** и **"Resident Evil 4"**. Эти ролики не только напоминают о далеком детстве, когда мне в руки попали первые игры этих серий, но и подогревают интерес к готовящимся экранизациям третьих серий фильмов по их мотивам. Ходят слухи, что в кресло режиссера **"Mortal Kombat 3"** снова сядет сам Пол Андерсон!

РУБРИКИ ЖУРНАЛА

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

К статье Петра Тюленева, "Драконы и Катаклизмы", посвященной миру **Dragonlance**, прилагаются старые-престарые компьютерные игры, выпущенные компанией ***SSI*** с позволения тогдашнего владельца этого мира и всей линейки **D&D** и **AD&D —** компании ***TSR***. Интервью с Брайаном Гербертом и Кевином Андерсеном, авторами современной Дюны, прилагаются рассказы наших читателей, посвященные этому миру. А статья Надежды Маркаловой "Киноэффекты Докомпьютерной Эры" проиллюстрирована примерами из фильмов и не только!

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.

В ноябре мы представляем вашему вниманию картинные галереи наших постоянных читателей Любавы Благодарной, Евгения Фоминцева, LAO, Максима Шестаева, Екатерины aka Феру, Darky P. Sereniti, Dark Wild Cat, Fatalis, Виоллы, Оли Литвиненко и Аркина.

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.

Кроме того, вас ожидают полный спойлер, *FAQ*, десктоп, куча обоев и даже отрывок из книги — все посвящено свежевышедшему магическому сету **"Champions of Kamigawa"**. Для тех, кому и этого будет мало, все карты Чемпионов в формате *jpg*.

DUNGEONS & DRAGONS

Традиционный *FAQ* по **D&D 3,5**, последние исправления (*errata*) основных правил и ежемесячный короткий модуль под названием **"Primrose Path"**, для 6-ых уровней.

Кроме того, есть и последняя версия *D20 System Reference Documents* (**SRD**), представляющая собой костяк правил современной **D&D 3,5** и прочих **D20**-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

Обновленная версия правил российской ККИ "Берсерк", статья по теории Ночного Дозора "Математика Дозоров" от нашего читателя Бориса Кучина, последние правила **"WarHammer 40K"**, турнирные правила **"WarCry"** и многое другое.

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 программу 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: "Лаборатория Декстера" Александра Шурыгина, "Синдром седьмого дня" Ильи Цало, "Приговор" Татьяны Правдивцевой, "Транслокация" Владимира Захарова, "Пляж" Андрея Павлухина, "Истинный героизм" Дениса Крючкова, "Трофейный огнемед G-3" и "Носферату: самый крепкий сон разума" Алексея Лобанова.

А ТАКЖЕ

Выходные данные, правила проведения конкурсов "МФ", информация о составителях компакта и стандартный блок статей о **Magic: The Gathering**. Рецензия Дмитрия Голубева на фильм "Вокруг света за 80 дней".

*Упорядочиванием фантастических грузов в компактово-дисковых закромах "Мира фантастики" попрежнему заведует **Антон Курин**. Произведения читателей тщательно отбирал **Петр Тюленев**.*

Начиная с этого номера, мы публикуем на компакте обширные каталоги игрушек, экранных заставок, полифонической музыки, рингтонов и логотонов для ваших мобильных телефонов. Теперь вы можете, не прилагая никаких дополнительных усилий, сделать свою обыденную жизнь чуть более фантастической. Например, поселить на телефонный экран дракончика или установить звонком мелодию из "Секретных материалов".

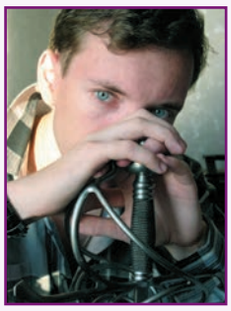
С писателем разговаривал Дмитрий Злотницкий

ПОД ЗНАКОМ СИАЛЫ

БЕСЕДА С АЛЕКСЕЕМ ПЕХОВЫМ

Одним из самых ярких открытий в российском фэнтези последних лет, без сомнения, можно назвать московского писателя Алексея Пехова. Уже дебютный роман этого автора дал понять, сколь талантлив писатель, а дальнейшие с успехом подтвердили это. Об увлечениях, книгах, творчестве и дальнейших планах мы и побеседовали с Алексеем.

Просто вижу, и все



С чего началась ваша писательская деятельность?

Серьезно к своему увлечению я подошел лишь на последнем курсе института. Если рассказывать долго и нудно — я читал фантастические книги, сколько себя помню. И в какой-то момент стал ловить себя на мысли, что я написал бы не так. Знаете стандартный ответ писателя критикующим читателям? “Не нравится — возьмите и напишите сами!”. Поэтому я взял и написал то, что было интересно читать, в первую очередь, мне самому. Книгу для себя любимого. Ну и, быть может, для близких друзей. Первую главу бросил в сеть и спустя достаточно короткое время забыл об этом. А дальше все было, как в волшебной сказке про Золушку. У нее была добрая фея, а у меня — добрый главный редактор издательства “Армада: Альфа-книга”, который какими-то судьбами наткнулся на мой текст. Как сейчас помню, я обнаружил в своем почтовом ящике письмо с предложением о сотрудничестве. Подумал, а почему бы и нет — и отправил “Армаде” первую часть цикла. Каково же было мое изумление, когда через три дня мне сообщили, что согласны принять рукопись. Так все и началось.

В ваших романах много схваток, присутствуют и большие сражения. Как вы придумываете их? Основываетесь ли на исторических баталиях, или за все стоит благодарить исключительно ваше воображение?

Считаю, что если уж писать о подобных вещах, то как можно точнее и достовернее. С одной стороны, читателю скучно узнавать о том, как следует отражать атаку тяжелой кавалерии или драться на алебардах. Но мне не раз и не два приходилось убеждаться, что очень многим читателям интересно узнать что-то новое или об оружии, или об умениях воинов прошлого.

Большинство сценариев боя пишется из головы, но, конечно же, я стараюсь основываться на каких-то базовых знаниях. Я даже не могу сказать, что придумываю поединки и бои. Просто вижу, и все.

Но порой бывают моменты, которые просто так не опишешь. Тогда приходиться обращаться за помощью к специальной литературе, интернету и советам профессионалов.

Если говорить о битвах, то стараюсь по возможности близко держаться к историческим событиям, конечно же, адаптируя то или иное сражение под реалии описываемого мира. Взять рельеф, численность, погодные условия, опыт войск, оружие, различные отряды, расставить все это по виртуальной карте своего воображения и начать игру. Порой получается неплохо.

Кстати, о герое вашего первого цикла, “Хроник Сиалы”. В романах о Гаррете повествование идет от первого лица. Связано это с тем, что вы ставили себя на место героя, или есть какая-то другая причина?

Мое мнение может быть неверным, но я искренне считаю, что всегда следует ассоциировать себя с героями своих книг. Взглянуть на мир и проблемы с их позиции. Залезть в их шкуру. Почувствовать. Ощутить. Понять. Гаррет — это тот персонаж, которого процентов на восемьдесят я списал с самого себя. В какой-то плоскости бытия мы очень похожи.

А теперь — про вашу последнюю книгу, “Под знаком мантикоры”. Она получилась мрачнее, в ней меньше действия и больше интриг по сравнению с сагой о Гаррете. С чем связано такое изменение в стиле?

Как бы пафосно это ни звучало, наверное, у каждого писателя есть тайная мечта написать Книгу. Быть может, она никогда не будет оценена критиками и коллегами по цеху, или читатели примут ее в штыки, или она никогда не будет издана, а так и останется в виде электронного файла или пожелтевшей от времени распечатки, но это будет именно Книга. Конечно же, звучит крайне эгоистично, но Книги следует писать для себя. Не ориентируясь на то, что впоследствии о романе скажут. Не просчитывая коммерческий успех. Писать лучше всего то, о чем тебе самому было бы интересно прочитать. На данный момент для меня такой Книгой является “Мантикора”. Проект, задуманный еще пять лет назад, все это время пылился на дальней полке сознания. Начинать работу было страшновато. Боялся, что не хватит ни сил, ни опыта, ни знаний. Лишь в мае прошлого года я рассказал о концепции Вере Камше. Именно она стала тем человеком, который подтолкнул меня к “Мантикоре”, за что сейчас я ей безмерно благодарен.

Что до вопросов про мрачность и серьезность — пожалуй, так оно и есть. Главным героям не до шуток. Им бы жизнь спасти, да с неприятностями разобраться, да головоломку распутать. Но со всей авторитетностью заявляю: “Под знаком мантико-

Досье: Алексей Пехов

Алексей родился в 1978 году в Москве. После школы закончил Московский медико-стоматологический университет (МГМСУ), получил диплом стоматолога. Работает врачом-ортодонтом, учится в клинической аспирантуре, пишет диссертацию.

Публиковаться начал с 2001 года. На “Звездном мосту-2002” книга “Крадущийся в тени” была удостоена премии “Меч без имени” за лучший дебют года. Через год цикл “Хроники Сиалы” получил “серебро” в номинации “Лучшее продолжение”.

ры” ни в кой мере не является исторической книгой. Да, я взял за основу антураж конца шестнадцатого века и перенес события в некий синтез Португалии-Испании, но исторической достоверностью и реально существовавшими в ту эпоху персонами здесь и не пахнет. На первый взгляд, мир очень похож на наш: похожие страны, национальности и обычаи, шпаги и огнестрельное оружие, церковь. Но существует и магия. “Историчность” — лишь антураж, с помощью которого я попытался посмотреть, что было бы с нашим укладом жизни и религией, появись в мире волшебство.

Оказывается, еще несколько лет назад Алексей Пехов и не думал о писательской карьере. Но утаить талант не удалось. Теперь мы знаем, на что ориентируется Алексей при создании книг, чему уделяет внимание. Один из главных его принципов — представить себя в шкуре героя. А совмещение исторического антуража, захватывающей интриги и игры воображения уже можно назвать визитной карточкой Пехова.

На что меня хватает

Несложно провести параллели между вашими “Хрониками Сиалы” и компьютерной игрой “Thief”, между книгой “Последний завет” и “Fallout” (кстати, последнему посвящена отдельная статья в ноябрьском “МФ”). Вы действительно настолько увлекаетесь компьютерными играми? И если так, то какие именно игры вам по душе?

О да! В юности я жил компьютерными играми. Порой просиживал за компьютером днями и ночами. Но вот уже больше трех лет ими практически не интересуюсь: хватает работы и кучи дел. Так что нынче я достаточно сильно отстал от происходящего в игровой индустрии. Единственное, на что меня хватает, так это погонять в свободную минуту второго “Дьяблу” или же порубиться в **“Severance: Blade of Darkness”**. Из последнего, во что играл серьезно — **“Tom Clancy’s Ghost Recon”**.

Какие игры по душе? Их достаточно много, но в первую очередь я отдаю предпочтение тактическим стратегиям. **“Warhammer: Dark Omen”** — одна из самых любимых.

Не секрет, что Warhammer — прежде всего настольная игра. Насколько близко вы знакомы с настолками?

Если говорить о Warhammer’е, то здесь мое знакомство ограничивается рассматриванием миниатюр. Не менее увлекательное занятие, чем сама игра. Доводилось играть в карточные игры — например, **Magic The Gathering**. Но профессиональным “магом” меня не назовешь.

А что с литературой? На каких книгах росли, каких авторов можно назвать вашими любимыми?

В детстве прочитал уйму книг. Как исторических, так и приключенческих. Так сложилось, что в книжных шкафах по соседству располагались Дюма, Марк Твен, Жюль Верн, Морис Дрюон и Туве Янссон. Затем был “Хоббит” — и понеслось. Я стал преданным поклонником фантастики.

Сейчас читаю гораздо меньше. К сожалению, просто не хватает времени на то, чтобы поваляться с книгой на диване в свое удовольствие. Но все же стараюсь быть в курсе фантастических новинок и работ коллег по перу.

Литература нравится интересная. Абсолютно не важно, какого она жанра. Что я вкладываю в понятие “интересно”? Если честно, я не могу ответить на этот, казалось бы, очень простой вопрос. Должно совпасть множество факторов, чтобы книга оказалась интересной. Для писателя заинтересовать читателя — все равно, что для алхимика найти философский камень.

Любимых авторов много, и перечислять их можно до бесконечности. Если говорить о фантастике, то из иностранцев с удовольствием читаю Глена Кука, Джорджа Мартина, Робина Хобба и Рэя Брэдбери. Из русскоязычных — Олди и Веру Камшу.

Писательство накладывает свой отпечаток: у Пехова не так-то много свободного времени на развлечения. Впрочем, “чукчей, который не читатель” здесь и не пахнет: Алексей следит за фантастическими новинками во всех проявлениях, а игры и книги других авторов — значительная часть его жизни.

УсПехов!

“Последний завет” вы написали в соавторстве с Андреем Егоровым. Не планируете ли в будущем работать вместе с другими авторами? Если хотелось бы, то с кем? И вообще, не могли бы вы рассказать о своих планах после выхода “Под знаком мантикоры”? Каких книг от вас ждать?

Планы соавторства существуют. Сейчас я работаю вместе с Анастасией Парфеновой над книгой в жанре фэнтези. Это история про пиратов, рабочее название — “Под флагом милорда Кугеля”. Скорее всего, она будет сделана в виде цикла новелл. Пока написано чуть меньше половины. Также почти написан роман вместе с Еленой Бычковой и Натальей Турчаниновой. Книга... хм... если характеризовать ее примитивно, то о вампирах. Правда, эти вампиры будут отличаться от общепринятых на несколько порядков. Во всяком случае, я надеюсь на это. Роман тоже сделан наполовину. Надеюсь, что к концу года мы его закончим.

А если говорить о сольных вещах, то пока роюсь по сети и библиотекам и набираю материал на новую дилогию. История происходит в том же антураже, что и “Мантикора”. Но с несколько другими расами и магической концепцией. Надеюсь, это будет интересно.

Большое спасибо за то, что нашли время ответить на вопросы. Теперь, если вас не затруднит, можно пару пожеланий для читателей журнала?

Мира. А еще здоровья, вселенского терпения и крепкую драконью шкуру, чтобы с невозмутимостью и улыбкой переносить болезненные удары Судьбы. Ну и, конечно же, интересных книг. Любите фантастику, и она полюбит вас. УсПехов!

Того же, а также дальнейших творческий свершений остается пожелать и самому автору. Надеемся, его планы воплотятся в жизнь и будут не менее интересны читателям, чем предыдущие романы.

Все книги Пехова

- “Крадущийся в тени” (2002)
- “Джанга с тенями” (2002)
- “Вьюга теней” (2003)
- “Последний завет” (в соавторстве с Андреем Егоровым, 2003)
- “Под знаком мантикоры” (2004)

Романы Алексея Пехова выходят в издательстве “Армада: Альфа-книга”, в сериях “Фантастический боевик” и “Магия фэнтези”.

В сборник “Гуманный выстрел в голову” (2004) вошел рассказ Пехова “Последняя осень”. В сборнике “Фэнтези-2004” опубликован рассказ Пехова и Анастасии Парфеновой “Под флагом милорда Кугеля”.

Борис Невский, Анатолий Гусев

ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ

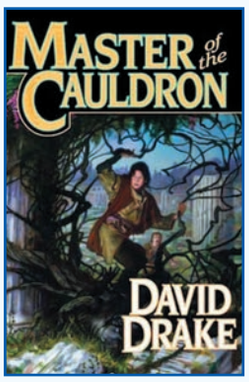
Фантастика

В романе “Polaris” крепкий НФ-профи **Джек Макдевит** рассказывает историю звездного “Летучего Голландца”. Шикарная космическая яхта “Полярис” с группой богатеев на борту отправляется за тысячи световых лет от Земли, чтобы стать свидетелем необычного природного явления. И исчезает бесследно. Многочисленные спасательные экспедиции безуспешны. Через 60 лет известный антиквар Алекс Бенедикт, получив выгодное предложение, отправляется на поиски “Поляриса”. Героя ждут опасные приключения и мрачные тайны.

Гарри Тертлдав порадует своих многочисленных поклонников очередной альтернативкой “Days of Infamy”. 7 декабря 1941 года японцы не просто уничтожают американский военный флот в Перл-Харборе, но и высаживают десант на Гавайях. Захватчики собираются использовать острова как плацдарм в грядущем ударе по западному побережью США. Но простые гавайцы вместе с остатками американских войск, сумевших избежать концлагерей, поднимают знамя борьбы...

Фэнтези

Парадоксальный **Джин Вулф**, наконец, устал от дописываний Брийского цикла и увлекся новым проектом — дилогией “Волшебник-Рыцарь”. В первом романе



“Рыцарь” рассказывалось о юном американце, который оказывается в волшебном мире семи царств. Магически преображенный герой становится великим бойцом, получает имя Абель и отправляется на поиски грозного Меча Дракона. Но, превратившись в непобедимого громилу, разумом Абель остается мальчишкой, и в ходе опасных приключений должен вырасти нравственно и духовно. Роман вызвал шквал восторженных воплей критиков и очень благожелательную реакцию читателей. В ноябре выходит вроде бы заключительная книга “The Wizard”.

Знаменитый **Филип Пулман** представляет роман “The Scarecrow and the Servant”, историю храброго мальчика Джека, который путешествует вместе со странным другом — оживившим соломенным чучелом. Эта книга, полная веселых и опасных приключений, в отличие от “Темных начал”, действительно предназначена для детей.

Джейн Линскольд — не только вдова Роджера Желязны и его посмертный соавтор, но и неплохая сочинительница фэнтезийных историй. Роман “Wolf Captured” — четвертый том цикла “Глазами Волка”. Героиня серии — молодая женщина-Маугли, воспитанная в стае разумных магических волков. Она оказывается среди людей, где ей суждена судьба наемника, разоблачителя придворных интриг... Похоже, в качестве образчика Линскольд использовала популярный цикл Робин Хобб о Королевском убийце.

Дженни Вурц продолжила свою хитовую эпопею о Войне Света и Тьмы седьмым романом — “Traitor’s Knot: Stormed Fortress”. Вражда между сводными братьями-принцами не утихает. И пока истории об этих душераздирающих событиях пользуются читательским успехом, братская ненависть будет цвести и пахнуть.

Канадец **Шон Расселл** работает весьма неторопливо, почти как Джордж Мартин. Только с иным результатом. Не сказать, чтобы цикл о Войне Лебедей был откровенно плох (начальный роман “Единое Королевство” выходил и у нас). Скорее, он ка-

кой-то бесхребетный, ни рыба ни мясо. И то, что Расселл пишет каждый роман по два года, на качество не слишком влияет. Третья книга несколько раз откладывалась и переименовывалась, но, наконец, замаячила на горизонте — “The Shadow Roads”.

Джоэл Розенберг кует деньжата, не отходя далеко от кассы. Цикл героико-авантюрной фэнтези “Хранители Пламени” неплохо продается? Даешь все новые и новые тома! Вот и двенадцатый на подходе — “To Home and Ehvenor”. На этот раз барон Джейсон Куллинэн с командой приятелей должен заделать прореху в реальности, дабы в волшебный мир не проникали злобные фэйри.

А на счету **Дэвида Дрэйка** пока лишь шестая часть сериала “Повелители Островов” — “Master of the Cauldron”. Ничего, начал он значительно позже Розенберга: еще наверстает.

Не сдает позиций и “старый нудяга” (по меткому выражению Сапковского) **Пирс Энтони**. “Currant Events” — уже 28-я книга о магическом мире Ксанф!

Непроста жизнь крутой амазонки! Надо не только мечом махать, убивая всяких монстров и колдунов, но и выглядеть при этом достойно и сексуально. О тяжелой доле носительниц броневых лифчиков рассказывает антология “Turn the Other Chick”, выходящая под редакцией популярной авторши юмористической фэнтези **Эстер Фризнер**. Кроме произведений редактора, в сборник вошли также рассказы и повести **Эрика Флинта**, **Гарри Тертлдава**, **Джоди Линн Най**, **Уэн Спенсер**.

Мистика

Главная новинка — очередной опус **Челси Куиин Ярбро** о душке-вампирюшке Сен-Жермене. В романе “Dark of the Sun” неспособный склеить ласты граф в VI веке попадает, наконец, на историческую родину — в Трансильванию. Чу, Дракулой запахло! Какой в XI веке Дракула, спросите вы? И будете неправы — уж Ярбро наверняка чего-нибудь измыслит.

Новости издательств

Первое место среди издателей по числу перспективных новинок по-прежнему уверенно держит московское “**Эксмо**”. В серии “Русская фантастика” любителей литературного хоррора ждет роман в новеллах “Академонгородок” **Александра Бачило**, а поклонники технофэнтези смогут прочитать новую книгу **Андрея Уланова** “Крест на башне”. Кроме того, в ближайшие месяцы ожидается выход двух антологий: “*Фэнтези-2005*” и “*Перпендикулярный мир*”. В первую, по традиции, войдут новые произведения в жанре фэнтези, созданные популярными авторами (Василием Головачевым, Г. Л. Олди, Мариной и Сергеем Дяченко, Андреем Валентиновым) и их более молодыми коллегами (Верой Камшой, Анастасией Парфеновой, Кириллом Бенедиктовым и др.). Во второй сборник включены вещи в жанре так называемой “литературной фантастики”: повести и рассказы Геннадия Прашкевича, Олега Овчинникова, Юлия Буркина, Олега Дивова и многих других.

Издательство **АСТ**, несколько поотставшее от лидера, продолжает делать ставку на Сергея Лукьяненко, уверенно занимающего первые строчки в хит-парадах, а также на молодых и перспективных авторов. Среди ожидаемых новинок центральное место занимают “Анафема” **Сергея Чекмаева**, знакомого читателям по роману “Везуха”, а также сборник **Михаила Харитонова** “Моргенштерн”.

Самой примечательной новинкой среди изданий, подготовленных “**Альфа-книгой**”, станет новый роман творческого дуэта **Андрея Белянина** и **Галины Черной**. Запланированные на ноябрь “Хроники оборотней” продолжат цикл, начатый “Профессиональным оборотнем” и “Каникулами оборотней”.

Антологию мистического фэнтези подготовила петербургская “**Азбука**”. В октябре-ноябре в серии “Магический портал” выходит сборник “*Новые легенды*”. Читателям будут представлены ранее не публиковавшиеся произведения Марии Семеновой, Хольма Ван Зайчика, Юрия Бурносова, Андрея Плеханова, Владимира Березина и других.

Переводы

Американская писательница **Лорел Гамильтон** хорошо известна у нас по циклу темного фэнтези о подвигах Аниты Блэйк. Есть у автора и еще одна популярная героиня — эльфийская принцесса Мередит Джентри. Любящий отец отправляет ее подальше от дворцовых интриг в параллельный мир, к людям, и Мерри оказывается в школе американского города Сент-Луиса. А через некоторое время становится частным детективом в Лос-Анджелесе, специалистом по расследованию сверхъестественных преступлений. Сама писательница охарактеризовала цикл как гибрид триллера, детектива и любовного романа. На русском языке истории о Мерри Джентри готовятся к выходу в издательстве **АСТ**. Первый роман — “A Kiss of Shadows” — обещают выпустить уже в этом году. Правда, не в фантастической, а в какой-нибудь любовной серии.

Еще одна американка, **Уэн Спенсер**, дебютировала в фантастике совсем недавно, но считается одним из наиболее многообещающих авторов. В 2002 году как лучший дебютант она была награждена *премией Джона У. Кэмпбелла*. В издательстве “Эксмо” готовится к выходу самый знаменитый роман Спенсер — “Tinker”. Главная героиня этой книги — юная, но весьма умная и изобретательная девица, которая живет в окрестностях Питтсбурга и владеет складом всяческого механического барахла. Вот только время от времени склад Тинкер непроизвольно “прыгает” в параллельный магический мир, а однажды оттуда появляется спасающийся от погони эльф... Недавно роман получил довольно престижную премию *Sapphire Awards*.

События

17 и 18 ноября на сцене Государственного Кремлевского дворца состоится российская премьера симфонии **Говарда Шора** “Властелин Колец”. Симфония создана на основе тем, написанных для кинотрилогии Питера Джексона. Исполнять ее будет Национальный филармонический оркестр России, а за дирижерский пульт встанет сам композитор. Симфонию сопроводит видеоряд, созданный знаменитыми Аланом Ли и Джоном Хоувом специально для этого шоу.

29-31 октября в аризонском городке Тэмп пройдет **World Fantasy Convention**, где вручается *Всемирная премия фэнтези*. Этот приз, лауреатами которого редко становятся массовые коммерческие авторы, существует с 1975 года. Впрочем, и элитарной Всемирную премию фэнтези тоже не назовешь. Среди номинантов — Чарльз де Линт (рассказ “Circle of Cats”), Джордж Мартин (сборник “GRRM: A RRetrospective”), Джон Хоув и Алан Ли (иллюстрации к “Властелину Колец”). Среди почетных гостей конвента — писатели Дженни Вурц и Дженнифер Роберсон, художник Дон Мэйтц.

В те же последние дни месяца в Монреале состоится **Boreal** — самый почтенный и солидный канадский конвент. Обычно Boreal проходит в Квебеке, однако в этом году конвент решили вывезти “в гости”. В числе разнообразных мероприятий состоится присуждение *Aurora Award* — главной фантастической награды страны. Премия существует с 1980 года. Все номинации Aurora Award двойные — для англо- и франкоязычных авторов. Среди номинантов за лучший роман есть и несколько знакомых имен: Джулия Чернеда (“Hidden in Sight”), Роберт Сойер (“Humans”), Роберт Чарльз Уилсон (“Blind Lake”).

И в завершение — новость, имеющая равное отношение и к литературе, и к игровой индустрии. Компания “**Акелла**”, специализирующаяся на производстве и локализации компьютерных игр, объявила о приобретении прав на создание игры по мотивам повести Аркадия и Бориса Стругацких “Трудно быть Богом”. По заверениям разработчиков, “это будет умная ролевая игра, в стиле популярнейшей **“Neverwinter Nights”**. Представители “Акеллы” обещают также максимально точно передать в игре дух и букву произведения мэтров советской фантастики.

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

Под колпаком Мерлина

ТЕРЕНС УАЙТ

МЕЧ В КАМНЕ	КНИГА МЕРЛИНА
Романы — М: "Гелеос", 2004 — 480 стр. — 25000 экз.	Романы — М: "Гелеос", 2004 — 480 стр. — 25000 экз.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Сложно сказать что-то новое о знаменитом "артуровском цикле" Теренса Хэнбери Уайта. Я даже несколько в растерянности. Мастера уже сорок лет нет с нами. Но его герои — чудаковатый фрик Мерлин, неясыть Архимед и проказливый мальчишка Артур — все-таки лучшие. Лучшие среди тысячи литературных воплощений древней легенды о короле Артуре.

Немудрено, что с первых страниц романа "Меч в камне" меня утащило в этот мир с руками и ногами. Хотя сложно было отделаться от визуального фона: в памяти глубоко отпечатался уолтдиснеевский мультфильм. Тоже в своем роде гениальная экранизация "Меча...". Читал страницу за страницей и просто видел, просто чувствовал все происходящее кожей.

Уайт пишет сказку, нашпигованную интригами, соколиной охотой, дуракавалянием и перевоплощениями. Юмор у Мастера добродушный, мягкий. Первый роман я проглотил, улыбаясь до ушей, как ребенок. Уайт балуется, шутит, грустит и запутывается вместе с читателем. Жаль только, что в дальнейших романах — "Царица воздуха и тьмы", "Рыцарь, совершивший проступок" и т. д. — ощущение сказки постепенно уходит. Это уже вещи серьезнее — интриги, войны, погони, схватки на мечах... А вкусные, яркие и шутливые описания средневекового быта становятся пространнее, отдают занудством. Хочется подогнать автора, подтолкнуть: "Ну, хватит уже! Что там дальше?!".

Сейчас скажу крамолу. Шепотом скажу. Романы становится похожи на заунывные родословные персонажей Толкина. И от яркой, чарующей сказки все ближе перебираются к холодной и грустной легенде об Артуре. Все чаще в тексте звучат старинные рыцарские словеса. Ты сам взрослеешь, растешь вместе с героями цикла. С носа деликатно сваливаются розовые очки. Как бы я ни бурчал, что-то в этом всем цепляет. Видимо, надо еще разок перечитать, чтобы разобраться.

Впервые на русском изданы все пять романов цикла, созданного еще до 1942 года. Уайт написал не так много, десяток книг — куда чаще, чем за письменным столом, он бывал со своими ловчими птицами, сеттером и лесом. Эта его страсть просто поет в каждой буковке цикла, в каждой строчке отличной фэнтезийной тетралогии, написанной членом Британского клуба соколятников.

Думаю, еще не раз "у Мерлина, в Стране Волшебства станем странствовать мы с тобой". Тем более, что томики приятно держать в руках — издательство "Гелеос" оформило книги на отлично.

СЮЖЕТ	10
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	10
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	9
ПЕРЕВОД	9

ОЦЕНКА МФ **10**

Джей Ирин

Скажи мне, кудесник, любимец богов...

ЕВГЕНИЙ ЛУКИН

ПОРТРЕТ КУДЕСНИКА В ЮНОСТИ. ВЗГЛЯД СО ВТОРОЙ ПОЛКИ

Сборник — М.: АСТ, ВЗОИ, 2004 — серия "Звездный лабиринт" — 304 стр. — 10000 экз.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Помните всеобщее помешательство на мистике и эзотерике, охватившее страну под занавес перестройки? Миллионные тиражи Кастанеды и Блаватской, Алан Чумак на экране телевизора, Анатолий Кашпировский с многозначительным: "Даю установку... Даю установку...", трехлитровые банки "заряженной" водопроводной воды, газеты на плохой бумаге, так и лучащиеся "позитивной энергией"?.. Позже эта истерия как-то потихоньку сошла на нет, экстрасенсы и маги разных оттенков были вытеснены на обочину жизни, бывшие властители умов — низведены до уровня мелких жуликов или откровенных маргиналов...

А вот в райцентре Баклужино, где происходит действие цикла рассказов "Портрет кудесника в юности", волхвы и кудесники не только не измельчали, но напротив — вошли в полную силу. Чародейство и волшебство (вполне НИИЧАВОшного розлива) пронизывают тут все сферы жизни, сопровождая баклужинцев от рождения до могилы. В этом-то замечательном населенном пункте и обитают главные герои: молодой чародей Глеб Портнягин и старый колдун Ефрем Нехорошев. То есть на самом деле населен городок весьма плотно — и людьми, и астральными сущностями, и всякими сверхъестественными созданиями вроде бесов или домовых. Но сам дух Баклужина наиболее полно воплотился именно в этой парочке магов.

Собственно, Портнягин — в качестве баклужинского Президента — знаком любителям фантастики еще по роману "Алая ау-

ра протопарторга” (2000), который принес автору “Интерпресскон” и несколько других премий. К циклу примыкает и вышедшая в 2003 году “Чушь собачья” — правда, о магах и чародеях там упоминалось лишь мельком. Новая же книга Евгения Лукина рассказывает о тех давних временах, когда Портнягин еще ходил в учениках у легендарного, хотя и запойного белого мага Ефрема Нехорошева, а местное правительство состояло не из волхвов и чудотворцев, а из обычных мздоимцев и прохиндеев.

В цикле “Портрет кудесника в юности” Евгений Лукин избежал главной ловушки на пути создателей “романов в новеллах”. Во всех двадцати пяти рассказах ему удалось сохранить единый стиль, не сбиться, не потерять сквозную сюжетную линию. Писатель крайне остроумный и наблюдательный, Лукин чувствует себя в стихии рассказа, как рыба в воде. Мастерски жонглируя словами, обыгрывая расхожие языковые и сюжетные штампы, он проводит читателя по всей эмоциональной палитре, заставляя то испытывать светлую печаль, то сотрясаться от гомерического хохота. По моему глубокому убеждению, сегодня Лукин входит в тройку лучших рассказчиков среди отечественных фантастов. Что же до этой его книги, то она, несомненно, займет достойное место в рекомендательных списках, адресованных нашим любителям фантастики.

СЮЖЕТ	9
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	10
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **9**

Василий Владимирский

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.

Робинзониада Снежного человека

МАРГАРЕТ ЭТВУД
ОРИКС И КОРОСТЕЛЬ

Роман — пер. с англ. Н. Гордеевой — М.: “Эксмо”, 2004 — серия “Мастера современной прозы” — 384 стр. — 4100 экз.

Маргарет Этвуд принадлежит к тем немногочисленным авторам, которые с одинаковым успехом “окучивают” поля как реалистической литературы, так и фантастики. Собственно, сама Этвуд, лауреат Букеровской премии, ни за что не признается, что пишет фантастику — но куда ей деваться, если сами книги об этом свидетельствуют! Например, роман “Орикс и Коростель” — чистейшей воды НФ. Причем в нем соединились черты нескольких поджанров: постапокалиптической фантастики, киберпанка, романа взросления, робинзониады...

В то же время книга Этвуд мало похожа на типичную англоязычную фантастику, где приключения тела оттеняют или полностью заменяют приключения духа, а самые “ужасные” события заставляют читателя переживать не больше, чем сообщение о плохой погоде в каком-нибудь Занзибаре. Проза Этвуд очень насыщенна и до предела реалистична — наверное, в этом один из секретов ее успеха. Читая о генетических экспериментах, об их чудесных и чудовищных результатах, о мире, в котором после катастрофы почти не осталось людей — читая обо всем этом, мы поневоле оказываемся *там*.

“На горизонте с востока серая дымка уже освещена розовым беспощадным заревом. Странно: цвет все еще кажется нежным. На фоне дымки темнеют силуэты башен в открытом море, необъяснимо вырастают из бледно-голубой и розовой лагуны. Крики птиц, гнездящихся там, и далекий скрежет океана, что грызет обломки автомобилей, кирпичи и камни — почти как рев машин в выходной день”.

Главный герой “Орикс и Коростеля” зовет себя Снежным человеком, хотя когда-то у него было другое имя — Джимми. К моменту нашего с ним знакомства он уже многое пережил, в том числе — тотальную эпидемию, после которой на Земле почти не осталось людей. Исключение составляют так называемые “Дети Коростеля” — искусственно выведенные *Homo*, которые *sapiens*’ами уже не являются, а принадлежат к другому, новому виду. Они невосприимчивы к ультрафиолету, питаются только растениями, не агрессивны и т. д. Снежному человеку приходится выполнять роль их няньки, этакого Змия-неудачника в захламленном Эдеме.

Как и почему началась эпидемия, откуда взялись Дети Коростеля и какую роль во всем этом сыграл Джимми/Снежный человек, читателю и предстоит узнать.

Маргарет Этвуд написала очень жестокий роман, роман отрезвляющий и заставляющий по-иному взглянуть не только на наше будущее, но и на настоящее. Мир, описанный ею, вполне правдоподобен — и, увы, рано или поздно способен стать реальностью. Человечество, увлеченное биотехнологиями, уподобившееся неразумному и безответственному демиургу, из года в год приближается к той точке, после которой ничего уже нельзя будет исправить. Тот вариант развития событий, который предлагает в “Орикс и Коростеле” Этвуд, вряд ли можно назвать оптимистическим. Одним из самых вероятных — безусловно.

У романа открытый финал, открытый и парадоксальный. Стремящийся найти себе подобных, Снежный человек добивается своей цели и останавливается перед тем, как шагнуть навстречу незнакомцам. К добру ли будет эта встреча? Научат ли чему-нибудь *sapiens*’ов их ошибки, станут ли люди разумными не только номинально? Или, может, лучше, чтобы на Земле жили одни Дети Коростеля?..

Право ответа писательница предоставляет каждому из нас.

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

ОЦЕНКА МФ **8**

Владимир Пузий

Отягощенные злом

АНДРЕЙ САЛОМАТОВ
КЛОНДАЙК

Повести, рассказы — М.: “Рипол-классик”, 2004 — серия “Современная фантастика” -7000 экз.

Московский писатель Андрей Саломатов известен читателям, прежде всего, произведениями, лежащими на грани абсурдистской прозы и фантастики в общепринятом понимании. Не возьмусь прогнозировать, как воспримут его мрачные, вызывающе лишенные “хэппи-энда” повести

и рассказы ортодоксальные поклонники SF&F. Боюсь, многим эти вещи окажутся не по зубам. А жаль — ибо мало кто из ныне живущих российских писателей-фантастов сравнится по самобытности и оригинальности с автором этого сборника...

Человек слаб, человек раним, человек беззащитен перед злом, которое несет ему окружающий мир, а главное — перед злом, которое таится внутри каждого из нас и составляет неотъемлемую часть нашей натуры. Никто, ни талантливый писатель, ни опытный спецназовец не в силах этого изменить. О том, как живется в нашем неуютном мире человеку, осознающему себя частью "материи, отягощенной злом", и пишет Андрей Саломатов. Совсем не весело, надо сказать, живется. Играть с Судьбой в подкидного бессмысленно — все равно козыри у нее на руках. Остается в дураках спецагент, который филигранно провел операцию по внедрению в преступную организацию, незаконно производящую клонов и торгующую ими на черном рынке (повесть "Клондайк"). Никак не может решить, то ли он сошел с ума, то ли мир вокруг рехнулся, герой апокалипсической повести "Г". Не способен вырваться из-под власти кошмара психолог Алексей Зайцев из "Времени Божьего гнева", попавший к калекам-сектантам, которые обитают в катакомбах под артиллеристским полигоном... Выхода нет и не предвидится, и не факт, что даже самоубийство принесет избавление — а не переход на новый круг страданий. Симптоматично, кстати, что в двух из трех повестей кульминация происходит под землей, а третья заканчивается прыжком героя в разверстую воронку.

Лауреат литературных премий "Странник", "Филигрань", "Алиса" и других, Андрей Саломатов — очень неплохой стилист (хотя повесть "Клондайк" и несет некоторые следы поспешного написания — что не пошло ей на пользу). Тем страшнее читать его тексты, показывающие, сколь драматично и безвыходно наше положение в этом мире. Трудно поверить, что одновременно с подобными произведениями писатель сочинял вполне оптимистичные фантастические сказки в духе булычевских повестей про Алису Селезневу: "Цицерон — гроза тимиуков", "Возвращение Цицерона", "Сумасшедшая деревня"... Не сомневаюсь, однако, что и на "депрессивную прозу" Саломатова найдутся свои читатели — а возможно, и почитатели. Тем более что написаны эти вещи изобретательно, умно и не без определенного изящества.

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ **8**

Василий Владимирский

"Заткнись и будь солдатом"

ДЖЕРРИ ПУРНЕЛЛ
ЛЕГИОН ФАЛЬКЕНБЕРГА. ПРИНЦ НАЕМНИКОВ

Романы — пер. с англ. Д. Арсеньева — М.: АСТ; Ермак, 2004 — серия "Золотая библиотека фантастики" — 700 стр. — 3000 экз.

Цикл Джерри Пурнелла о СоВладении зародился в годы "разрядки", когда США и Советский Союз подписали несколько соглашений о разоружении и сотрудничестве, даже вместе в космос слетали. Продолжая тенденцию, Пурнелл сделал смелое допущение: для сохранения статуса сверхдержав два ненавидящих друг друга партнера объединяются в конфедерацию — СоВладение — и устанавливают мировое господство. Результат получился тот еще...

СоВладение — уродливый гибрид под управлением Большого Сената. Налогоплательщики и члены компартии обладают политическими правами и пользуются всеми благами жизни. Для остальных землян единственное средство добиться чего-либо стоящего — стать солдатами армии и космического флота СоВладения. И хотя настоящую карьеру могут сделать только русские и американцы, лучше быть солдатом, чем вынужденным колонистом. Ибо энтузиазм в деле освоения космоса давно иссяк — теперь колонистов просто вышвыривают с Земли на далекие планеты, где они попадают в настоящее рабство. Положение вещей не устраивает слишком многих — и на Земле вновь поднимает голову национализм. А если СоВладение рухнет, человечество окажется на грани глобальной ядерной войны.

Джерри Пурнелл презрительно относится и к советскому строю, и к современной западной системе. Его симпатии принадлежат ранней американской демократии "с оружием в руках". Самое главное для него — ответственность и долг. "Хочешь чего-то добиться — заткнись и будь солдатом!" — вот девиз героев Пурнелла. При этом "солдату" не обязательно носить форму. Нужно лишь быть готовым к суровым испытаниям, не питать иллюзий и честно делать свою работу.

Именно таков Джон Кристиан Фалькенберг. Американец, родившийся в Италии, он обречен занимать низшие должности во Флоте. Но даже здесь он показывает выдающиеся способности. Завистники отправляют Фалькенберга в отставку, однако у адмирала Сергея Лермонтова свои планы насчет блестящего офицера. СоВладение на грани распада? Значит, надо создать основание для грядущего величия человеческой расы — уже в далеком космосе. Для этого нужна сильная армия — так появляется наемный Легион Фалькенберга.

Основное содержание романов — талантливо выписанные военные операции Фалькенберга на разных планетах. Это не масштабные битвы, а "полицейские", или, как сейчас модно выражаться, "контртеррористические" операции по борьбе с мятежниками и сепаратистами. И читаются романы Пурнелла на удивление актуально.

Фалькенберг не просто умеет воевать, он умеет *мыслить*, что гораздо важнее. И принимать решения. И брать ответственность за возможные последствия *на себя*. Даже когда приходится устроить кровавую бойню, безжалостно перебив 30 тысяч человек, среди которых много женщин и детей... Зато в будущем это спасет миллионы жизней...

Романы Пурнелла — не шедевр. Но они вполне годятся для поклонников серьезной фантастики, даже если те и не разделяют взглядов автора. История Фалькенберга может доставить гораздо больше удовольствия, чем нынешняя политкорректная "военка" вроде цикла Д. Вебера о Виктории Харрингтон.

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

ОЦЕНКА МФ **8**

Борис Невский

Мне мама в детстве выколола глазки...

АНДРЕЙ НИКОЛАЕВ
РУССКИЙ ЭКЗОРЦИСТ

Роман — СПб.: "Лениздат", Ленинград, 2004 — 384 стр. — 7000 экз.

Не слишком популярный у нас жанр мистического триллера в последние два-три года раскручивается все сильней, и появление "Русского экзорциста" — яркий тому пример. В сюжете автор обыгрывает конфликт между двумя ветвями христианства, Русской Православной и Римской Католической Церквями. Наиболее радикальные священники последней организовывают проникновение могущественного демона на территорию Российской Федерации. Чудовище вселяется в тело одного из московских сатанистов и начинает подпольно готовить почву для прихода в наш мир еще более страшного монстра — судя по ряду намеков, самого Антихриста. Православие, всегда скептически относившееся к теории и практике экзорцизма, не может ничего противопоставить порождению Преисподней. И тогда за помощью обращаются к третьей силе — возможно, более древней, чем само христианство...

Если у вас сложилось впечатление, что Андрей Николаев написал очередной незамысловатый ужастик, трэш категории "D", то спешу разуверить: это не так. Несмотря на откровенно эпатирующее название и использование характерных для "литературы ужасов" штампов, в "Русском экзорцисте" есть то единственное, что делает интересной книгу с любым, самым затасканным сюжетом: живые люди. Каждый персонаж, от последнего бомжа до офицера небесного воинства, обладает чисто индивидуальными, хорошо запоминающимися черточками. Каждый одновременно и величествен, и забавен. Обаянию же главного героя, сибарита, скептика, бабника и выпивохи Павла Волохова можно только позавидовать.

Разумеется, дебют есть дебют, и далеко не все у Николаева безупречно. Роман откровенно затянут: на протяжении сотен страниц Волохов меланхолично бродит по Москве. Создается ощущение, что действует он спустя рукава — несмотря на жесточайший цейтнот, о котором ему постоянно напоминают работодатели. Ближе к финалу автор спохватывается и резко ускоряет темп повествования — а что мешало ему сделать это чуть раньше? Тогда и "голливудская" развязка (когда Хорошие и Плохие Парни наконец встречаются лицом к лицу где-нибудь на крыше небоскреба) выглядела бы более обоснованной. Второй скользкий момент — неизбежная для мистического триллера "кровищща", которая время от времени "брыжжет в объектив". Когда на первых же страницах нескольких персонажей в буквальном смысле давят в лепешку (со всеми физиологическими подробностями), а другим выкалывают глаза, возникнет искушение отложить книгу в сторону и забыть о ее существовании навсегда. Не знаю, как у западных любителей фантастики, а у граждан бывшего СНГ и без того хватает стрессов. Потому-то "хоррор" и не прижился в России: даже Стивен Кинг пользуется у нас гораздо меньшей популярностью, нежели на родине. Что уж говорить о малоизвестном дебютанте? Возможно, если бы Андрей Николаев для начала попробовал себя в каком-нибудь менее специфическом жанре, судьба его первой книги, далеко не сразу нашедшей издателя, оказалась бы менее тернистой...

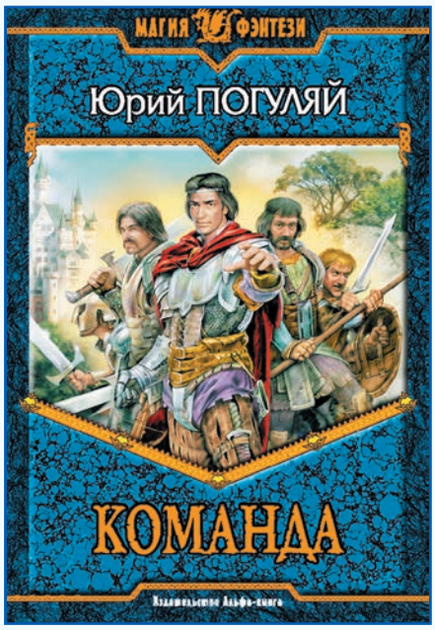
СЮЖЕТ	7	ОЦЕНКА МФ
МИР	8	
ПЕРСОНАЖИ	10	
СТИЛЬ	8	
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6	8

Василий Владимирский

Нормальные герои

ЮРИЙ ПОГУЛЯЙ
КОМАНДА

Роман — М.: "Альфа-книга", 2004 — серия "Магия фэнтези" — 441 стр. — 7000 экз.



Юрий Погуляй — абсолютно неизвестный на просторах большой фантастики автор. И очень зря. Ибо пишет он весьма достойные вещи, как в рамках традиционного **Sword and Sorcery**, так и за его пределами. "Команда" — весьма характерный пример его творчества.

Итак, есть традиционное Главное Пророчество Эльфов, которое собирает в нужное время в нужном месте Толпу Народа, в большинстве своем не имеющего ни малейшего представления о Сути Происходящего. После недолгой, но весьма кровопролитной расстановки точек над "е" выясняется, что Пророчество обернулось против самих остроухих. Для спасения эльфийской расы, а также ради своей выгоды, один весьма серьезный чародей собирает группу разношерстных наемников. Получается сплоченная и хорошо скоординированная Команда, которая отправляется причинять Добро всем, кто попал под руку. А в это время тайные кукловоды дергают за свои ниточки и стремятся ограничить неуемный энтузиазм новой силы. Вот такая вот история.

Динамика развития событий не дает скучать. Автор весьма умело держит в напряжении, давая лишь небольшие паузы на отдых. При этом не возникает ощущения, что, начиная с какой-то страницы, ему пришла в голову гениальная мысль вплести еще одну линию или, наоборот, что-то досрочно завершить. Продуманность происходящего видна с самого начала. Обратите внимание на удивительно органичный финал романа. Завершить произведение логической точкой, а не поспешным обрубанием всех сюжетных концов или, наоборот, длинным хвостом для будущего сериала, может далеко не каждый.

Герои и злодеи не имеют четкой окраски по черно-белой шкале. Просто одни следуют вдоль сюжета, а другие становятся ему поперек. Поступки продиктованы внутренней логикой персонажей, а не ожиданиями читателей или канонами жанра. Картонных статистов не встречается: все выписаны с должными подробностями, а особо отличившиеся даже входят в основной сюжет. Штампы встречаются не чаще, но и не реже, чем необходимо. Закон соблюден и польза несомненна!

Книга несет и смысловую нагрузку. Не то, чтобы вопросы, которые поднимает автор, были новы для литературы в целом и жанра фэнтези в частности, но трактовка весьма оригинальна. Долг, добро и зло, верность и предательство — все эти аб-

страктные понятия оживают на страницах романа, заставляя читателя переосмыслять их вместе с героями.

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

Антон Курин

Иже еси на небеси...

ФИЛИП ПУЛМАН
ЯНТАРНЫЙ ТЕЛЕСКОП

Роман — пер. с англ. В. Голышева и В. Бабкова — М.: "Росмэн", 2004 — 656 стр. — 80000 экз.

Среди авторов фэнтези не так уж много создателей ярких, внутренне непротиворечивых и в то же время оригинальных миров. А уж тех, кто умудрился успешно соединить магию и технологию, по пальцам можно пересчитать. Один из них — оксфордский профессор Филип Пулман, который в конце 1990-х порадовал английских читателей трилогией "Темные начала". Около года назад первая его книга, "Северное сияние", появилась и в России. Волшебная эпопея о приключениях девочки Лиры, уроженки мира, более всего напоминающего викторианскую Англию, но при этом полного чудес, захватывала с первых же страниц. Антураж был проработан с не меньшей тщательностью, чем в классическом "паровом панке" Джеймса Блэйлока или в блестящих диккенсовских стилизациях Джеффри Барлоу. Вскоре появилось продолжение — "Чудесный нож", роман, в котором мы познакомились со вторым центральным героем "Темных начал", мальчиком Уиллом. Вместе с Лирой они отправляются в опасное и полное неожиданностей странствие по параллельным мирам.

"Янтарный телескоп", завершающая книга эпопеи, оказалась самой масштабной и самой закрученной. Толкин с "Возвращением короля" нервно курит в коридоре: на страницах романа Пулмана сшибаются такие силы, о которых Профессор упоминал разве что в "Сильмариллионе", да и то мельком. История становится все менее и менее детской: удержать в голове полдюжины запутанных, разветвленных сюжетных линий под силу не всякому взрослому. Разворачивается битва между Небесным Воинством и армией бунтовщиков под началом гордого и неукротимого отца Лиры лорда Азриэла. Ангелы и призраки, духи и эльфы, люди и чудовища из тысяч миров встретились, наконец, лицом к лицу. Мириады сторонников и противников Церкви, судьба которых зависит от выбора одной-единственной маленькой девочки...

И все-таки не зря "Темные начала" адресованы именно подростковой аудитории. Многочисленные нарочитые совпадения, чудесное спасение, которое раз за разом приходит к героям в самый последний момент, демонстративная жестокость и глупость врагов, менторский тон резонеров — во взрослой книге это выглядело бы подозрительно. Если же помнить, что перед нами сказка "для детей среднего и старшего школьного возраста", многое становится на свои места. Многое, но, увы, не все. Филип Пулман, безусловно, обладает живой и яркой фантазией. Заброшенный город с величественной башней в центре... Боевые дирижабли, при поддержке летучего отряда лапландских ведьм атакующие колонну бронированных медведей... Лес гигантских деревьев, уходящих под облака... Картины, открывающиеся перед нами, по яркости и выразительности не уступают лучшим образцам японского аниме: "Летающий остров Лапута", например, вспоминается очень живо. Но зачем все это? Ради того, чтобы довести до читателей (юных и не очень) незамысловатый тезис: Бога нет, а церковь придумали лжецы и безумцы, дабы властвовать над простодушными? Эх! А ведь так многообещающе все начиналось...

СЮЖЕТ	4
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ПЕРЕВОД	8
ОЦЕНКА МФ	7

Василий Владимирский

Продается материк! Дешево!

АЛЕКСАНДР ГРОМОВ, ВЛАДИМИР ВАСИЛЬЕВ
АНТАРКТИДА ONLINE

Роман — М.: "ЭКСМО", 2004 — серия "Русская фантастика" — 480 стр. — 15100 экз.

Как метко замечено в аннотации, авторы предлагают нам нечто новое — жанр "альтернативной географии". Антарктида вместе с миллиардами тонн своих льдов, километрами прибрежных вод и целой армией пингвинов как-то раз в 20** году взяла и поменялась местами с экваториальными островами в районе Папуа-Новой Гвинеи.

Что произойдет из этого невероятного фантастического посыла, в первое мгновение трудно себе представить. Но фантазия сразу начинает работать, и по мере чтения читатель волей-неволей сам выстраивает альтернативную историю происходящего. Ведь в книге изложен один вариант развития событий, а могло бы быть еще множество, и все довольно захватывающие.

Признаемся честно — Громов с Васильевым выбрали не самый интересный вариант в плане сюжета. Их роман представляет собой не альтернативную историю и не красочный политический триллер, хотя последний в данной ситуации прямо-таки напрашивался. Если мерить сложившимися стереотипами, "Антарктида online" — это не фантастический роман вообще. По сути, это роман с одним допущением. В котором рассказывается о людях, оказавшихся в дикой ситуации и по стечению обстоятельств ставших основателями нового государства. Государства огромного, со множеством ресурсов и потенциальной возможностью стать великой державой.

Происходящее в романе, на первый взгляд, очень слабо относится к фантастике, как ее принято понимать. Процесс становления государственности из кучки людей разных национальностей, с одной стороны, интересен (в реальной жизни такое разве увидишь!), с другой — невероятно скучен (а разве могут быть интересными непрекращающиеся дебаты "правительства", решение возникающих экономических, технических и правовых проблем?). И как же авторы с этим управились?

У Громова и Владимирского в реализации идеи про скакнувшую к экватору Антарктиду, по большому счету, было три альтернативы. Первая — красивый политический технотриллер, с бушующими по всей планете страстями и разгорающимся конфликтом за новую и такую лакомую территорию. Поначалу так оно и реализовывалось: показаны президенты США и России, приведены выдержки из средств массовой информации. Так и ждешь развития событий, подобного "Войне с саламандрами" Чапека. Но нет, эта сторона событий быстро сходит на нет, становится второстепенной и фоновой.

Второе — юмористический и остросатирический памфлет, в стиле Успенского и "Особенностей национальной...". И на это в начале романа было достаточно намеков: пьяные русские берут и провозглашают Антарктическую республику, а затем расхлебывают последствия своей дури, показывая миру "кузькину мать". Но и эти мотивы также затихают.

Третий вариант — социальная и психологичная книга о том, как люди, попавшие в столь противоречивые обстоятельства, меняют свои ценности, национальные ориентиры, менталитет. В конечном результате авторы выбрали именно его. Сказать,

что у них получился действительно драматичный и художественно ценный результат, нельзя. Однако книга добротно написана, читать ее интересно, а эрудиция авторов и их находчивость часто вытягивает сказочный сюжет. Признаки жанра проявляются как раз в том, как гладко у юного государства все складывается, а потому роман вполне можно причислить к фантастике не только по изначальному посылу.

А так как в подобных темах часто важнее задать вопросы, чем однозначно ответить на них, Громову и Васильеву можно выразить благодарность за удовольствие, доставленное от прочтения.

СЮЖЕТ	6
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ **7**

Антон Карелин

О бравом после замолвите слово

РОМАН ПАПСУЕВ
ВЕРЛОЙН

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — Серия "Фэнтези Н. Перумова" — 10000 экз.

Первое, что бросается в глаза — отличное оформление томика. Великолепные иллюстрации на передней и задней обложке, а так же на форзацах так и просят купить книгу и прочитать ее. Знающий читатель отметит, что рисунки сделаны самим писателем. Что не может не вызывать восхищения. Вообще говоря, Роман Папсуев, в первую очередь, художник (его работы вы могли наблюдать, в том числе, и в нескольких номерах нашего журнала). Писатель же он скорее начинающий: "Верлойн" — лишь вторая его опубликованная книга.

Итак, что же, кроме красивых форзацев, обнаруживается под обложкой?

Вернувшегося домой после пяти лет отсутствия барона Верлойна ожидает неприятный сюрприз: его возлюбленная исчезла. К счастью, объявляется мудрый светлый маг, который раскрывает барону глаза на мир. Оказывается, есть у нас Темный властелин, который, как ему по статусу и положено, вынашивает планы по захвату всего мира. И воинов оного властелина как раз видели в землях барона с какой-то девушкой, да и прежде люди супостата проявляли нездоровый интерес к этим землям.

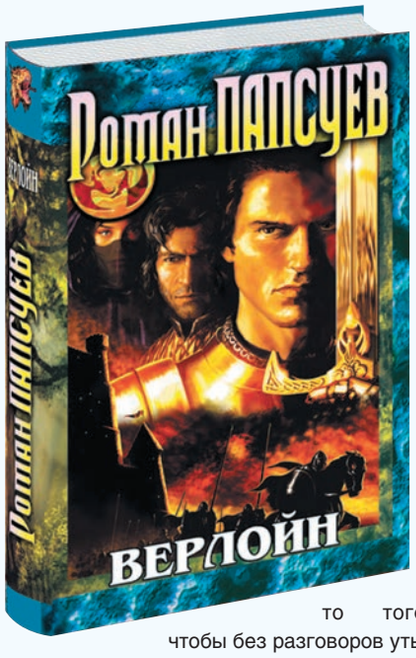
В общем, ушлый маг запудривает герою мозги, чтобы чужими руками спасти мир от тирана. Правда, одалживает бедствующему герою волшебную лошадку с задатками пегаса и дает побочный квест: найти магический доспех, делающий владельца неуязвимым. По пути к Верлойну прибьется пяток друзей, которым тоже дорогу перебежал вездесущий Темный. В пути их ожидают тяжелейшие препятствия, с которыми они играючи справятся. Подвиги, драконы, любовь и прочие атрибуты очень классического и очень героического фэнтези.

Штампы и клише встречаются в каждой главе. Ничего такого, чего бы уже не было в других книгах, обнаружить в "Верлойне" не удалось. Развязка сюжета ясна уже из первой четверти книги.

Чего книге не хватает в первую очередь, так это ощущения напряженности действия. Все настолько очевидно, что даже не смешно. Да и народ героям встречается исключительно благонамеренный, не считая неприятелей. Пробравшихся в осажденный город неведомым способом неизвестных (главных героев) вмес-

К О М П А Н И Я
ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ
П Р Е Д Л А Г А Е Т
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



то того, чтобы без разговоров утыкать стрелами, провожают на аудиенцию к правителю. И как это город дождался прихода кавалерийской подмоги? При этом нельзя не отметить, что локальные противостояния у автора получаются достаточно захватывающими. Главные герои, по большому счету, выписаны очень даже ничего. Вот только опять же не проходит чувство, что где-то они уже встречались.

Атмосферой “Верлойн” очень сильно напомнил мне “Хоббита”. Не какими-либо конкретными параллелями, хотя таковые и есть. А скорее ощущением сказочности происходящего.

Чуточку наивный, простоватый “Верлойн” мог бы выйти отличной пародией на классическое фэнтези, если бы повествование разбавлялось иронией и шутками. Но поскольку их нет, не думаю, что книга может сильно заинтересовать ценителей фэнтези, предъявляющих к образцам жанра высокие запросы. А вот для того, чтобы скоротать вечерок, следя за незамысловатыми приключениями, “Верлойн” — то, что доктор прописал.

СЮЖЕТ	6
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	9

ОЦЕНКА МФ: 7

Дмитрий Злотницкий

Если бог ушел из мира, каждый может богом стать

ТРОЙ ДЕННИНГ
ГЛУБОКОВОДЬЕ

Роман — пер. с англ. С. Шабашова — М.: “Максима”, 2004 — серия “Забытые королевства” — 448 стр. — 7000 экз.

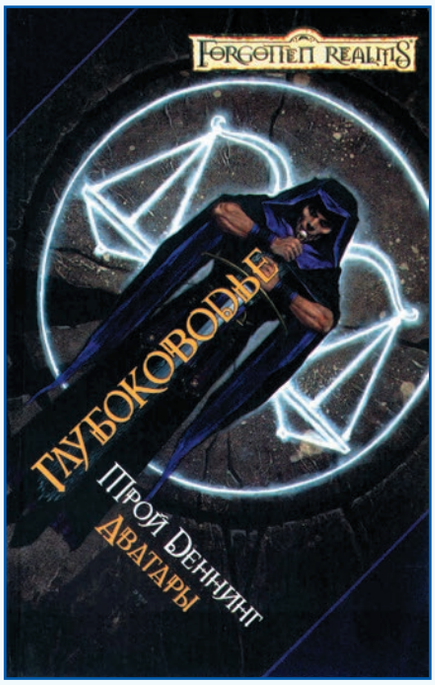
Краткое содержание предыдущих серий. “Долина Теней”. Четверка главгероев прибывает в одноименную местность после многочисленных и мало связанных с их основной задачей приключений. Там их встречает Эльминстер, и происходит плановая битва условного добра с условным злом. Счет 1:0 в пользу первого. “Тантрас”. Четверка главгероев прибывает в одноименную местность после многочисленных и мало связанных с их основной задачей приключений. Там их встречает Эльминстер, и происходит плановая битва условного добра с условным злом. Счет 1:0 в пользу первого. “Глубоководье”. Четверка главгероев...

Смена автора пошла на пользу циклу. После статичного и провального “Тантраса” Деннингу, матерому участнику многотомных межавторских проектов, удалось вытащить третий том “Аватар” на уровень первого. Впрочем, мы должны быть благодарны писателю уже за то, что он поставил полужирную точку в откровенно затянувшемся повествовании.

Да, это скорее точка, нежели клякса. Хоть и скованный рамками магистрального сюжета трилогии, Деннинг привнес в нее свое хоть и второстепенное, но мастерство, и некое подобие интриги. Накопление персонажного материала и введение новых событийных переменных, по сути, заканчиваются уже к середине тома, и дальше автор строит из одних и тех же кирпичиков более-менее разные конструкции. Впрочем, не всегда они выходят удачными. Иногда совпадения кажутся надуманными (с чего бы это Властелин Праха Миркул базировался именно в Глубоководье?), иногда развиваются по дешевой схеме “Разве я не говорил, что она умерла?”.

Кстати, о смертях. Похоже, Деннинга таки достала невыносимость героев (а может, он и взялся за последний том, ибо только там появилась возможность от оных избавиться). Чем другим можно объяснить диалог главгада Сайрика со своим интеллектуальным мечом?

“Твои старые друзья обладают каким-то жутким умением выживать”, — заметил красный клинок.



- Да, — подтвердил Сайрик. — И это начинает раздражать.

В “Глубоководье” наконец-то прорезается главный вопрос трилогии — об отношениях богов и смертных. И хотя итог ему подводит Эо в самом-самом конце, автор готовит нас к нему с самого-самого начала. Имей этот вопрос хотя бы минимальную практическую ценность — цены бы книге не было. А так — все свелось к “Мелким богам” Пратчетта.

И под конец — деталь то ли приятнейшая, то ли пренеприятнейшая. В Глубоководье “Аватары” не заканчиваются. Видимо, трилогия так полюбилась на западе, что авторы написали еще пару романов о дальнейших приключениях обожествленных героев: “Принц Лжи” Джеймса Лаудера и “Испытание Сайрика Безумного” Троя Деннинга. Правда, никакой информации о выходе этих книг на русском языке пока нет, да и “Максима”, похоже, позиционирует “Аватар” как трилогию.

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

ОЦЕНКА МФ: 7

Петр Тюленев

Шутники — это звучит гордо!

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ
СТРАТА

Романы — пер. Л. Щекотова, А. Комаринец — М.: “Эксмо”, В. Секачев, 2004 — серия “Зарубежная фантастика”.

Доброе издательство “Эксмо” порадовало поклонников Терри Пратчетта новым томиком “Страта”. В его состав, помимо одноименного произведения, вошел роман “Темная сторона Солнца”. Обе эти вещи не имеют никакого отношения к популярному циклу “Плоский мир”. Это третий и второй романы, которые вышли из-под пера автора (а не первые два, как утверждает аннотация).

“Страта” больше всего напоминает смесь Пратчетта и Роберта Шекли. Как и в “Координаторах чудес” Шекли, речь пойдет о строительстве новых миров. В частности, этим занимается главная героиня Кин. Также она следит за тем, чтобы ее подчиненные строители не нарушали заведенный порядок и не всовывали, например, в лапы скелетам динозавров плакатов пацифистского толка.

Но однажды жизнь Кин круто перевернулась. В ее кабинет вошел представительный джентльмен и предложил отправиться в странствие. Поставив на кон свою карьеру, Кин согласилась. В конце концов, она вместе с двумя помощниками — четвероруким гигантом и похожей на лягушку инопланетянкой — обнаруживает в космосе самую настоящую плоскую планету, шутку легендарного народа, который навсегда покинул

Вселенную.

Опешив от наглости строителей, Кин вместе с друзьями пытается выяснить секреты нового мира. И у нее получается: все оказывается куда проще, чем казалось сначала. Надо было всего лишь немного подумать. Но разве у того, кто постоянно влипает в разнообразные забавные истории, есть время на спокойные размышления?

“Страта” — далеко не самая лучшая вещь Терри Пратчетта. Однако это очень достойное произведение, которое намного превосходит “Темную сторону Солнца”. Создается впечатление, будто этот роман был написан в соавторстве с поздним Дугласом Адамсом. Его ироничные размышления о роботах, жизни, вселенной и всем остальном, описанные в цикле “Автостопом по галактике”, известны многим любителям фантастики.

История высокопоставленного паренька Дома (именно так звучит его имя!) местами забавна, а иногда откровенно глупа. Дому предстоит обнаружить планету Шутников, древней расы, которая некогда, как гласят легенды, помогла развиться всем пятидесяти двум народам необъятной Вселенной.

Пара слов о переводе. Он в целом неплох, если только не считать того, что в тексте римлян почему-то упорно именуют ремлянами. Главный недостаток собственно томика — не имеющий никакого отношения к тексту книги рисунок на переплете. Неужели так трудно было воспользоваться одной из работ любимого иллюстратора Терри Пратчетта — Джоша Кирби?!

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

ОЦЕНКА МФ **7**

Сергей Неграш

“Игра “бум-хряп” шла теперь по-крупному...”

ПЕТР ВЕРЕЩАГИН
ПОВЕЛИТЕЛЬ ТЕНЕЙ

Роман — М.: “Альфа-книга”, 2004 — серия “Магия фэнтези” — 505 стр.

Героическое фэнтези — жанр относительно простой. Главгерой, один или в теплой компании, переживает ряд испытаний-приключений, прибивает Главгада и зарабатывает относительный хэппи-энд. Однако и сюда можно привнести нечто оригинальное.

Роман Петра Верещагина — как раз пример такого... оригинальничания.

Главный герой — маг Инеррен, он же Повелитель Теней — жил себе никого не трогая, сходил потихоньку с ума в скромном мире под названием Четрания. Надо же было так случиться, что навестила его скромную башню банда искателей приключений, визит которых он, к несчастью, не пережил. Думаете, тут и сказке конец? Не-ет, тут сказка только начинается. Маг вовсе не погиб, а с комфортом устроился в мозгу у удачно подвернувшегося под руку брата. Устроился, обжился, империю от скуки построил... рутина. И тут решил Инеррен смерть забороть. А что? Он парень сильный, а Смерть — бабушка старая, пенсионерка с клюкой, то есть с косой. Пуркуа бы и не па?

Очередные приключения, очередная победа, очередная цель... Надо сказать, что умирать или жертвовать “всей своей магической силой” — это хобби у Инеррена такое. И развлекается он так в каждой номерной части романа. Потом, разумеется, он вновь появляется весь белый и пушистый: живой и более сильный, чем раньше, чтобы в очередной раз пожертвовать собой. Этакий многоразовый Александр Матросов.

Власть, как известно, развращает. А тут перед нами редкое зрелище: власть развращает одновременно и автора, и его героя. Причем, если герой пока мелочами балуется — там орден на путь истинный наставит, там магу эксперимент испортит — то автор отрывается по-крупному. Нимало не смущаясь, он начинает заимствовать миры и героев других писателей. Прием не нов, но Верещагин перещеголял если не всех, то многих. Такой мешанины я не встречал никогда.

На пути Мега-героя (на меньшее он уже не тянет) встречаются персонажи Амберского цикла (например, охотник на оборотней Корвин), Дриззт до Уорден, Конан-Варвар, средней руки волшебница-иллюзионистка Галадриэль из Лориэна, работающий на посылках Воланд со своей свитой, Спархок, Дилвиш Проклятый... перечислять можно долго. И все они притянуты за уши с одной целью — чтобы на их фоне показать крутизну героя. Отдельно хочу отметить стойкое желание автора дописать за Роджера Желязны Амбер. Некоторые его находки на этой ниве дадут фору даже Джону Бентакуру. Например, идея о происхождении спикардов из Девяти колец назгулов вряд ли придет в голову кому-нибудь еще.

“- Правила существуют, — возразил чародей, — и обеспечивают преимущество только для того, кто их выдумал.

- То есть для тебя, и только для тебя”.

Герой всегда прав, герой крут настолько, что его новые подвиги даже удивления не вызывают. Что остается автору? Увеличить масштаб! И вот уже мегакатаклизмы угрожают всей вселенной, а боги униженно подписывают:

“Я, Бог...и прочая, вынужден обратиться за помощью к Инеррену из Четрании. Признанный мастер арканского Турнира Пяти Колец и Игры Судьбы, Повелитель Теней любезно согласился оказать услугу Владыкам Вечности и, что с его стороны является проявлением истинного милосердия и чрезвычайного великодушия, не взял за свой труд никакой оплаты...”.

По прошествии еще пары частей все мироздание валяется в ногах у Повелителя (“Теней” можно уже не добавлять). Апофеоз! Кульминация! И, потешив самолюбие и погибнув в очередной раз (на этот раз просто для прикола), герой отправляется на заслуженный отдых. Занавес!

СЮЖЕТ	3
МИР	2
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	2
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	5

ОЦЕНКА МФ **4**

Валерий Лебедев

Звездочка моя мутная...

ЕЛЕНА ЖАРИНОВА
СЕСТРА ЗВЕЗДЫ

Роман — СПб.: "Крылов", 2004 — серия "Boutique. Фэнтези-коллекция" — 384 стр. — 5000 экз.

Посмотрите на обложку, в правый верхний угол. Видите надпись белым по красному? А теперь вспомните, что такое boutique. Слово, конечно, в фантастике редкое, но смысл известен: boutique — магазинчик, где продают якобы дорогие и модные вещи. Прежде всего — женские. Так что способ подачи своей серии женских романов издательство "Крылов" выбрало с умом. Да еще и, как заправский кутюрье, разделило свой модельный ряд на сезоны (весна-лето 2004) и коллекции (классическая, криминальная, фэнтези). Вот только те, кто фантастику читает, в boutique'и редко захаживают, и наоборот. Не говоря уже о том, что общедоступные и долговечные книги... то есть, предметы гардероба в boutique'ах не продаются и не покупаются.

На счету Елены Жариновой — пара остросюжетных романов. Не знаю, что потянуло писательницу на поле фэнтези, но свою первую битву с этим жанром она проиграла. Причем с таким разгромным счетом, что другими успехами автора интересоваться уже не хочется. Из "Сестры звезды" не вышло ни полноценного лавбургера, ни эпика, ни героики, ни магички. Здесь нет сквозной интриги, сюжет разваливается на полтора десятка отдельных эпизодов, связанных только парой имен собственных, мир нарисован грубыми и невнятными мазками, персонажи порой действуют по законам самой настоящей негуманоидной логики. Нет сомнения, имеется в таком подходе и выгодная сторона: если не говорить читателю ничего конкретного, он просто не увидит "ляпов" и несостыковок автора. Например, если не задаваться построением магической системы, то любой вопрос легко и непринужденно списывается на волшебство. А при таком уровне приблизительности, который наблюдается в "Сестре звезды" на читательское: "А это как?!" автор может спокойно ответить: "А вот так!" — и продолжать свой безудержный полет фантазии.

Главная героиня Шайса воспитывается в башне сестер звезды — женщин, одаренных магически. В какой-то момент у нее возникает подозрение, будто ее учителя — не те, за кого себя выдают, и Шайса героически бежит. Непосредственно после этого она все-таки решает вернуться в башню, и поискам пути обратно, собственно, роман и посвящен. Но в процессе представленья мысли о возвращении выветриваются. И кто бы знал, что в самом конце Шайса-таки окажется в башне — там, где она жила до этого, откуда она в страхе бежала, куда она и желала, и не желала вернуться. Ответить на это можно одно: "Да ну тебя, Пятачок, ты сам не знаешь, чего хочешь".

Не считая себя вправе и далее утомлять читателя, замечу, что один во всех отношениях удачный образ в "Сестре звезды" есть. Это город Фолесо, столица искусств, где под страхом ужасной кары запрещено творить всем, кроме признанных и профессиональных мастеров. У нас, к сожалению, подобный закон отсутствует — вот и написала Жаринова второй том о Шайсе, "Королева Риррел". Может, даже и объясняет там, в чем смысл первой части. Вам интересно? Мне — нет.

СЮЖЕТ	2
МИР	3
ПЕРСОНАЖИ	2
СТИЛЬ	3
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ: 3

Петр Тюленев

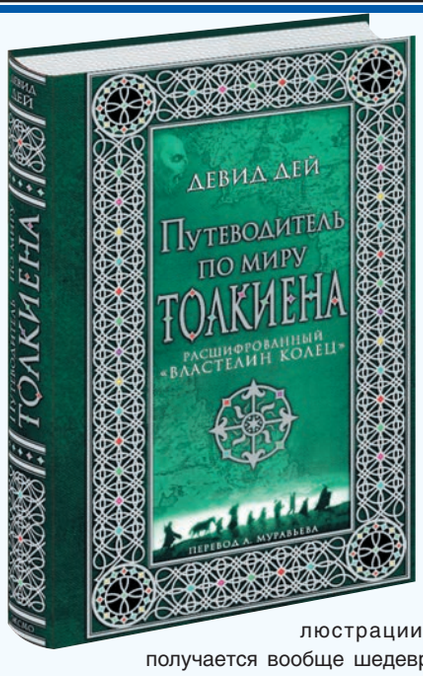
Харадский словарь

ДЕВИД ДЕЙ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО МИРУ ТОЛКИЕНА

Пер. А. Муравьева — М.: "Эксмо", Яуза, 2004 — 368 стр. — 3000 экз.

Спешу разочаровать тех фанатов творчества Джона Рональда Руэла Толкина, кто бросился за очередной книгой о любимом авторе и его детище — Средиземье. В этой книге нет ни подробной библиографической справки с неизвестными доселе деталями жизни и творчества Профессора, ни масштабных географических карт, ни генеалогических древ королевских домов, ни... короче, много чего еще "ни". Все, что есть в книге — это скромное введение и следующий за ним алфавитный список встречающихся на страницах "Властелина Колец" имен и названий, а также вполне приличные иллюстрации.

Начну с плюсов. Качество издания внушает уважение: шрифт, бумага, переплет и обложка — все на высоте. Учитывая иллюстрации, получается вообще шедевр оформления. Количество разобранных в книге названий и объем каждого разбирательства говорят о большом объеме проделанной работы. Засим хорошее заканчивается.



Первое, что режет глаза — в очередной раз передернутые в переводе имена. Умом я понимаю, что Сэрдан, Кирдан и Цердан — это все один и тот же хозяин Серебристой Гавани, но, честное слово, доколе?! Неужели нельзя за двадцать с гаком лет придти к соглашению? А то выходит как в том анекдоте про гоблина, орка и огра, которые все хоббиты, только в разных переводах.

Дэвид Дей выпустил несколько книг по миру Толкина, и все они выделялись из сонма себе подобных наличием новой, доселе неопубликованной информации. Как так вышло, что сотни исследователей за десятилетия работы могли ее пропустить? Все дело в том, что Дей весьма вольно относится к трактовке первоисточника. Точнее, частенько додумывает то, чего в творениях Профессора не было. "Путеводитель" не стал исключением, хотя размах этого "додумывания" сможет оценить только настоящий знаток Средиземья. Короче, отсебятины там хватает.

Кроме того, исследовательская и писательская манера Дея вызывает некоторое недоумение. Словарь, прилагавшийся к "Сильмариллиону", был объемен по числу имен и названий, но при этом весьма аскетичен в их расшифровке. Здесь же, напротив, к каждому имени прилагается развернутое описание и биография, а список серьезно урезан. Стиль изложения мало того, что весьма осовременен, так еще и напоминает сводки телевизионных новостей с грифом "архив".

Вердикт: если вы "Властелина Колец" смотрели, но не читали, то данное произведение имеет для вас некоторую ценность. Хотя я бы все равно рекомендовал "Сильмариллион".

Антон Курин

Акелла

Лезвие смерти

Изгнанник

Banita

Mythora

frontline STUDIOS

В далеком будущем человечество покинет Землю и расселится по окрестностям галактики, оккупировав подходящие для жизни планеты... Главный герой этой ролевой игры, обычный дровосек, почти ничем не отличается от всех прочих жителей родной деревни. Кроме одного - он не помнит ничего из своего прошлого. Его, лежащего без чувств в лесу, нашел и привел в деревню местный шаман. Но вот прошло время, и наш герой внезапно начал страдать от огромного количества нахлынувших на него воспоминаний...

- Огромный игровой мир - четыре континента, пятьсот локаций.
- Необычный сценарий - игры начинается как фэнтези, плавно переходя в научную фантастику.
- Разнообразие оружия и брони - от деревянных дубинок до гранатометов.
- Инновационная система сражений и магии.

СОЮЗ

М.видео

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

© 2004 "Akella", © 2004 " Frontline Studios"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

Акелла

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

АНДРЕЙ БЕЛЯНИН, ГАЛИНА ЧЕРНАЯ. ХРОНИКИ ОБОРОТНЕЙ

Роман — М.: “Армада”: “Издательство Альфа-книга”, 2004 — серия “Фантастический боевик” — 377 стр. — 65000 экз.

Третья часть “оборотнического” цикла А. Белянина и Г. Черной.

Если вы работаете суперагентами на Базе Будущего и, рискуя жизнью, занимаетесь “перевоспитанием” монстров всех времен и народов, если сегодня, вырвавшись из сетей двойного заговора кошек-бунтарей и хитрых жрецов, возжелавших вернуть власть в Египте первого века до н. э., завтра вы попадаете в душные объятия Лондонского Кошмара — грозы благовоспитанных девушек викторианской Англии... Если вы способны раскрыть тайну череды убийств, творящихся в коридорах замка Мальборк — колыбели Тевтонского ордена... А в кошачьем раю умудряетесь вынести все ужасы плена пусть и иллюзорной, но нечисти, — то кто вы, как не герои?! А имена ваши... ну, конечно же, Алекс, Алина и... Мурзик, то есть Профессор, а точнее, Великий Кот!

ЕЛЕНА ЖАРИНОВА. КОРОЛЕВА РИРРЕЛ

Роман — СПб.: Крылов, 2004 — серия “Boutique. Фэнтези-коллекция” — 384 стр. — 5000 экз.

Продолжение книги “Сестра звезды”, рецензию на которую читайте в этом номере “МФ”

Новые приключения ждут Шайсу — сестру Звезды, вновь вернувшуюся под своды храма, к воспитавшим ее сестрам. Ей предстоит побывать в неведомых странах, узнать боль потерь и разлук, проникнуть в тайну древнего пророчества. Кем станет для нее честолюбивый Эстрил, мечтающий обрести жезл мага для того, чтобы завоевать любовь своей жены?

КОГДА РУШИТСЯ МИР

Сборник — М.: “Эксмо”, 2004 — серия “Миры fantasy” — 5000 экз.

Это — фантастика меча и колдовства. Это великие битвы и магические артефакты, это прекрасные принцессы и могучие воины, это эльфы и драконы, порождения Тьмы и Светлые сущности, неизведанные земли и волшебные острова. Это — ведущие отечественные фантасты, которые представляют свои новые рассказы и повести в жанре фэнтези.

ВИКТОР НОЧКИН. МЕНЯЛА

Роман, повесть — СПб.: “Азбука-классика”, 2004 — серия “Магический портал” — 384 стр. — 4000 экз.

Он покидал город юным романтиком, мечтавшим повидать дальние страны и познакомиться с интересными людьми... А вернулся калекой, испытавшим на собственной шкуре все ужасы войны. Однако принесенные жертвы были не напрасны: за эти годы ему открылись секреты магического искусства, умения заговаривать духов и предсказывать будущее. Теперь под личиной простого менялы скрывается могущественный чародей, и не поздоровится тому, кто вздумает угрожать его друзьям и близким!

ОКСАНА ПАНКЕЕВА. ЛЮДИ И ПРИЗРАКИ

Роман — М.: “Армада”: “Издательство Альфа-книга”, 2004 — серия “Магия фэнтези” — 440 стр. — 12000 экз.

Даже когда кажется, что все пропало и ничего уже нельзя исправить, не стоит опускать руки. Упорство, сила духа и верные друзья помогут преодолеть любые несчастья, и в этом в очередной раз убеждаются наши герои.

НИКОЛАЙ СТЕПАНОВ. МАГИСТРЫ ПЯТОГО ЗНАКА

Роман — М.: “Армада”: “Издательство Альфа-книга”, 2004 — 406 стр. — 6000 экз.

Каждый человек уникален, а уж обладатель знака Дарго — и подавно. Сергей Воронцов, получив когда-то эту магическую родинку, приблизительно так и думал, пока судьба не свела его... еще с десят-

“Мир фантастики” на Международной книжной ярмарке

С 1 по 5 сентября этого года наш журнал принял участие в ежегодной Московской международной книжной выставке-ярмарке, проходившей на территории Всероссийского выставочного центра. Наши читатели и обычные посетители выставки смогли лично побеседовать с редакторами “Мира фантастики”, приобрести как свежие, так и старые выпуски журналов, принять участие в розыгрыше призов — книг, аудиодисков и карточных игр. За последние, кстати, хотелось бы поблагодарить издательства “Азбука”, “Эксмо”, “Максима”, “Альфа-книга”, “Росмэн”, “Равновесие” и компанию “Мир фэнтези”.

Следующая крупномасштабная встреча нашего журнала с читателями состоится на фестивале “Зиланткон”, который пройдет с 5 по 9 ноября в Казани.

ком магистров. Вернее, не судьба, а козни сигама внереального мира. Магической мощи ему, видите ли, захотелось! Ну и хоти себе на здоровье, а магистров не тронь! Непонятно? Придется доходчиво объяснить, как это умеет Магистр Солнечного Света сотоварищи...

АНТОН ФАРБ. ДЕНЬ СВЯТОГО НИКОГДА

Роман — М.: АСТ, 2004 — серия "Звездный лабиринт".

Герои. Охотники на вампиров и драконов, оборотней и чернокнижников. Профессионалы "меча и магии", оставшиеся не у дел в мире, где Свет и Тьма наконец-то официально уравнены в правах. Однако теперь у Темных появился свой мессия, жаждущий божественности. И не хватает ему только воскрешения. Для Воскрешения же необходима смерть. А для Смерти — безжалостный меч Героя...

ФЕДОР ЧЕШКО. ПОСЛАННИК БЕЗДОННОЙ МГЛЫ

Роман — СПб.: Крылов, 2004 — серия "Фантастическая авантюра" — 320 стр. — 10000 экз.

Книга первая трилогии "На берегах тумана".

Когда угасает солнце, новое родится нескоро. Погибла великая цивилизация, уцелела лишь горстка людей, и в Ущелье Умерших Солнц поселилась Бездонная Мгла. Она карает людских потомков, насылая на них звероподобных пришельцев.

Тою же тропой — тропой чудовищ — в этот мир проник юный воин и бард Леф. Он пришел нагим, слабым и беспомощным, как младенец. Но понемногу память возвращается, руки обретают сноровку и крепость. Кого же прислала Бездонная в этот раз? И с какой целью?..

ФЕДОР ЧЕШКО. УРМАН

Роман — СПб.: Крылов, 2004 — серия "Историческая авантюра" — 448 стр. — 10000 экз.

Первый роман трилогии "Сказание о были и небыли".

Не в радость была Кудеславу жизнь в глуши, бередила ему сердце мечта о дальних странах. Шесть лет проскитался он по чужим краям с отрядом воинов-урманов, славы не снискал, богатства не обрел, но зато обучился ратному делу.

Вернулся в родной дом, а там уж забыть его успели. И хотя он теперь всегда первый среди родовичей — и в бою, и на охоте — не считают его больше за своего. Вот если только беда в ворота постучится, тогда и позовут Кудеслава — выручай, Урман...

Рецензию на книгу читайте в следующем номере "МФ".

ФЭНТЕЗИ-2005

Сборник — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Миры fantasy" — 15000 экз.

Силы Света и силы Тьмы еще не завершили своего многовекового противостояния. Лунный Червь еще не проглотил солнце. Орды кочевников еще не атаковали хрустальные города Междумирья. Еще не повержен Черный Владыка. Еще живы все участники последнего похода против Зла — благородные рыцари и светлые эльфы, могущественные волшебники и неустрашимые кентавры, отважные гномы и мудрые грифоны. Решающая битва еще не началась...

Ведущие писатели, работающие в жанре фэнтези, в своих новых произведениях открывают перед читателем масштабную картину непрекращающейся магической борьбы Добра и Зла — как в причудливых иномирьях, так и в привычной для нас повседневности.

Зарубежное фэнтези

ЛИНН АББИ. МИРОХОДЕЦ

Роман — пер. с англ. А. Погодиной — М.: ИЦ "Максима", 2004 — серия "Magic The Gathering" — 448 стр. — 5000 экз.

Вторая часть цикла "Эпоха артефактов".

Прошло немало лет со времен Войны Братьев. Могущественные камни транов спасли жизнь Урзы и наделили его множеством сверхъестественных способностей. Став Мироходцем, практически бессмертным и не слишком обремененным необходимостью соблюдать законы физики, он продолжает борьбу с Фирексией, загадочной биомеханической цивилизацией, погубившей его брата и не оставляющей попыток завоевать Доминарию.

ДЭВИД ВЕБЕР. ГВАРДИЯ БОГА ВОЙНЫ

Роман — пер. с англ. Е. Королевой — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Черный дракон" — 512 стр. — 3000 экз.

Вторая книга из цикла "Храдани".

Базел Бахнаксон из племени градани Конокрадов, никогда не желал иметь дела с богами. И меньше всего он хотел быть избранником Бога Войны Томанака. К сожалению, бог настаивал, да и собственное чувство долга не позволило Базелу сказать "нет". Рыцари Ордена Томанака пришли в ужас, узнав, что их бог сделал своим избранником градани, и решили исправить положение. Только-только Базел справился с этой проблемой, как на тебе — Бог Тьмы вознамерился поработить соплеменников Бахнаксона. Но избранник Бога Войны делает то, что должен, и лучше не становиться у него на пути.

ДЖЕННИ ВУРЦ. ХРАНИТЕЛЬ КЛЮЧЕЙ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Меч и Магия" — 7000 экз.

Вторая часть трилогии "Огненный цикл".

Джарик, сын Повелителя огня, и волшебница Таэн пытаются не позволить врагам завладеть ключами от башни Эльринфаэра, в которой заточены ужасные демоны холода.

Если демоны вырвутся на свободу, человечество будет уничтожено. Это главная цель демонов — потомков разумных существ, увезенных в давние времена с их родной планеты людьми.

ЭД ГРИНВУД. УТРАЧЕННЫЙ ТРОН

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Меч и Магия" — 7000 экз.

Продолжение романа "Земля без короля".

С помощью двух магических Камней Жизни Банде Четырех удалось нарушить долгий сон короля Келграэля Сноусара, и теперь их ждут дальнейшие испытания. Необходимо отыскать недостающие Камни, чтобы образовать Двавериндим и возродить Павших Воинов. Только тогда можно будет вступить в решающий бой с коварным и жестоким врагом — Змеей в Тенях, которая пробудилась вместе с королем.

Тем временем Келграэль Сноусар пытается прекратить распри между знатнейшими родами государства и противостоять бессчетному числу заговоров против королевской власти. Маги — служители Змеи — постепенно подчиняют своей воле все больше и больше сторонников короля, и в конце концов он принимает решение вновь погрузиться в сон, дабы не позволить Змее окрепнуть и обрести силы, прежде чем будут собраны воедино все Камни.

ДЖУЛЬЕТ Э. МАККЕНА. КИНЖАЛ УБИЙЦЫ

Сборник — пер. с англ. Кряклиной Ю. А. — М.: АСТ, 2004 — серия "Золотая серия фэнтези".

Эйнаринн. Мир, которым правит магия, — магия, подвластная лишь избранным великим мастерам, живущим на загадочном острове Хадрамал. Мир, где прошлое и настоящее сплелись в опасной игре, которую, сама того не зная, начала смелая воровка, укравшая один из величайших магических артефактов древности... Мир, который в силах спасти от зловещей Силы эльтимов — магов Ледяных Островов — лишь бесстрашный воин-одиночка, поклявшийся некогда отомстить эльтимам за смерть друга...

В сборник вошли произведения:

"Игра воровки";

"Клятва воина";

"Удача игрока":

"Долг воина";

"Кинжал убийцы".

ЛАУ МИЛЛЕР. ЧЕРНЫЙ ТАН

Роман — пер. с англ. Р. Балыбиной — М.: АСТ, 2004 — серия "Век дракона".

Вот уже шестнадцать лет минуло с тех пор, как пришел в мир Сутра из мира Земли великий герой Дункан Талискер, сразившийся с Темными богами и их предводителем — безжалостным Корвусом. Шестнадцать лет назад спасены были и люди, и сиды Сутры. Теперь настало время прийти в магические земли детям Талискера — приемному сыну Тристану и родной дочери Риган. Однако Риган, одержимая жаждой власти и ненавистью к сидам — послушное орудие в руках Темного Тана Джала, сына Темной богини Фирр — и достойного наследника своего Корвуса...

РОБЕРТ САЛЬВАТОРЕ. СЛУЖИТЕЛЬ КРИСТАЛЛА

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

Продолжение известнейшей эпопеи о темном эльфе Дзирте До'Урдене.

Безжалостный убийца Артемис Энтрери вновь обосновался в Калимпорте, где обрел небывалое могущество, прикрывая дела банды темных эльфов. Однако жизнь его стала еще более безрадостна, чем раньше, и полна тревог и страхов. Его покровитель Джарлакс владеет теперь волшебным кристаллом Креншинибоном, внушающим ему дерзкие честолюбивые замыслы. Главарь Бреган Д'эрт рвется к новым завоеваниям, вызывая недовольство своих подчиненных. Положение Джарлакса становится чересчур шатким, но с его падением и Энтрери ждет неминуемая гибель. Чтобы выжить, убийце необходимо не только справиться с противниками главаря наемников, но и уничтожить власть ненасытного кристалла.

ЛИОН СПРЭГ ДЕ КАМП, ФЛЕТЧЕР ПРЭТТ. МАТЕМАТИКА ВОЛШЕБСТВА

Роман — пер. с англ. А. Лисочкина — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Мини-коллекция" — 256 стр. — 5000 экз.

Вторая часть цикла "Дипломированный чародей".

Приключения психоаналитика Гарольда Ши продолжаются. На этот раз он со своим коллегой, доктором Чалмерсом, оказывается в царстве Фей, мире прекрасных дам и отважных рыцарей с весьма своеобразными представлениями об этикете; мире могущественных колдунов с кучей комплексов и мифических чудовищ с прекрасным аппетитом.

ФАНТАСТИКА

Русская фантастика

АЛЕКСЕЙ БЕССОНОВ. СТРАТЕГИЧЕСКАЯ НЕОБХОДИМОСТЬ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Абсолютное оружие" — 17000 экз.

Исследователи планеты Альдарена, которая обещает стать сырьевым раем Конфедерации, гибнут один за другим. Причем действия нападающих на них полудиких аборигенов раз от разу становятся организованнее и эффективнее. Ими явно кто-то руководит. Но кто? Конкуренты, решившие чужими руками провалить проект? Эсис, раса "наставников", практически уничтоженная в последней войне с человечеством и вознамерившаяся взять реванш, или неведомый новый противник, появившийся из глубин космоса? Разбираться со всем этим теперь предстоит легиону "Мастерфокс", военная "профессия" которого — спецоперации, репутация — врагу не пожелаешь, а командир — один из самых блистательных и удачливых военачальников прошедшей компании. Однако с первого же дня пребывания на планете генерал Виктор Ланкастер убеждается, что работа его людям предстоит не совсем обычная и гораздо более сложная и рискованная, чем та, которой им до этого приходилось заниматься.

КИР БУЛЫЧЕВ. РЕКА ХРОНОС

Сборник — М.: АСТ, 2004 — серия "Библиотека мировой фантастики".

Река Хронос. Великая река времени. Она течет сквозь годы, века, эпохи, делает повороты, растекается ручейками, дает излучины. Но — что было бы, если бы она повернула не там, где повернула? Хотя бы совсем чуть-чуть? Замечательный цикл произведений классика отечественной фантастики Кира Булычева "Река Хронос" — едва ли не лучшее воплощение жанра "альтернативной истории" в нашей стране. Мы предлагаем вам собранную воедино "Реку Хронос", первые три книги которой Кир Булычев успел лично исправить и подготовить к публикации — но уже не успел увидеть изданными...

АНДРЕЙ ГОРЮНОВ. НА ПУТИ ОРДЫ

Роман — СПб.: Крылов, 2004 — серия "Фантастическая авантюра" — 448 стр.

Грозные тумены Батыя, разорив пол-Руси, катятся на север. Кто не преклонит колен перед ними, тот станет пищей для воронья. Вот уже каких-то двести верст осталось до новгородских сокровищ.

Да только не подозревают монголо-татарские завоеватели, что ученые из российского ВПК случайно забросили в тринадцатый век старшего лейтенанта спецвойск Николая Аверьянова. А он, между прочим, не давал подписки о невмешательстве в исторический процесс...

ВЛАДИСЛАВ КРАПИВИН. В ГЛУБИНЕ ВЕЛИКОГО КРИСТАЛЛА

Романы (в двух томах) — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Шедевры отечественной фантастики" — 6000 экз.

Куда бы ни заносила судьба мальчишек и девчонок, обладающих чудесным даром проникновения в дальние галактики и нездешние пространства, ребята эти должны знать: где-то светит окошко дома, в котором их ждут. А если на пути не осталось сил, и опасность подступила вплотную, на помощь придут командоры — защитники детства. Впрочем, бесстрашные мальчишки и девчонки всегда рядом со взрослыми и от тревог не прячутся. Ведь переделать мир без детской помощи невозможно.

АЛЕКСЕЙ ЛЮТЫЙ. РАБИН ГУТ. СЕМЬ БЕД — ОДИН ОТВЕТ

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

Хотели, как лучше, а получилось... сами знаете. Короче, закончив свою Одиссею в Англии времен короля Артура, лихая ментовская троица в составе кинолога Сени Рабиновича, криминалиста Андрюши Попова и ОМОНовца Вани Жомова, попытавшись вернуться домой, оказывается в Митгарде, мире скандинавских мифов. С первой минуты ста-

новится ясно, что порядки там до боли знакомые: рэкетиры-асы терроризируют мелких бизнесменов-гномов, а от етунов и гоблинов — панков и дебоширов — просто житья нет. И вообще вскоре предстоит крутая разборка. Как тут не задержаться, не поучаствовать? Ну, они и поучаствовали...

КОНСТАНТИН МЗАРЕУЛОВ. КАПИТАН БАГРОВОЙ ТЬМЫ

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Фантастический боевик" — 410 стр. — 12000 экз.

Среди своих сослуживцев магистр точных наук Худан Шамрах считался хроническим неудачником. Никто из них не догадывался, что толстый очкарик — Темный оборотень, хотя и не очень высокого ранга. Да, собственно, кому сейчас до этого дело, все с ужасом ожидают Сошествия Мрака, поглощения планеты Створками Небесной Раковины. Сам же магистр совершенствует познания в военном деле, готовясь к новой Последней Битве — решительному сражению со Светлыми магами, где ему, капитану Багровой Тьмы, уготована очень важная роль.

АЛЕКС ОРЛОВ. ОХОТНИКИ ЗА ГОЛОВАМИ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Русская фантастика" — 7000 экз.

Их хлеб нелегок. На разных планетах они ловят тех, кого боится даже полиция. Однако и "охотники за головами" могут спасовать перед монстрами, которых случайно оживили самонадеянные ученые. Весь мир катится в пропасть, но на помощь приходит подружка экипажа.

Меч в ее руках страшнее бомб. Она знает древние языки и прошлое ее — неизвестно. Не слишком ли много для обычной шлюхи? Но берегись, если услышишь: "**Кона ло вуаха!**".

ВЛАДИМИР СЕРЕБРЯКОВ, АНДРЕЙ УЛАНОВ. КОТ, КОТОРЫЙ УМЕЛ ИСКАТЬ МИНЫ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Абсолютное оружие" — 7000 экз.

Действие романа разворачивается в мире, очень похожем на наш. Здесь тоже есть Москва, и по ее улицам бегают троллейбусы. Вот только вместо электромоторов в них — живые тролли. Состоятельные же граждане предпочитают передвигаться на личных коврах-самолетах, отовариваться у торговцев-эльфов и бурно возмущаются засильем лиц оркской национальности. Куда же смотрят органы? Как обычно, у них есть дела поважнее...

МАРИЯ СИМОНОВА. ПРИВЫЧКА УМИРАТЬ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Абсолютное оружие" — 9000 экз.

Сбылась извечная мечта человечества — чудесный аппарат подарил своим обладателям бессмертие и неуязвимость. Смущало только одно — неясность, кто и с какой целью преподнес людям этот инфинитайзер. Добытая одним из бессмертных, Ричардом Краем, информация оказалась просто чудовищной. Загадочные гриллы, долгие тысячелетия пытавшиеся прибрать к рукам Землю, наконец-то добились своего — космическая проказа безжалостно косила прошедших через ифинитайзер людей. Они превращались в монстров, а затем бесследно исчезали. Расползшееся по Галактике человечество нарушало равновесие во Вселенной и подлежало уничтожению. Но не все были с этим согласны...

СЕРГЕЙ СИНЯКИН. ПРОСТРАНСТВО ДЛЯ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

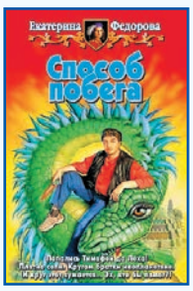
Роман — М.: АСТ, 2004 — серия "Звездный лабиринт".

Куда может завести обычное журналистское расследование? На другую планету? В параллельный мир? А может, туда, где живут люди и монстры, где растут неизвестные растения, где используются последние технические новинки, а в джунглях одиночку ждет верная смерть.

Что это? Ведь даже сами участники странного секретного эксперимента, длящегося уже десятки лет, не знают, куда они заброшены. Ясно одно — того, кто выйдет за пределы охраняемого поселка, ждет практически верная гибель в джунглях, где водятся монстры, растут неведомые деревья, а ландшафт меняется после каждого дождя...

ЕКАТЕРИНА ФЕДОРОВА. СПОСОБ ПОБЕГА

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — 11000 экз.



Мчится к Земле по бескрайнему космосу колония симбиотов-паразитов, всему живому на планете смерть неминуемая. А всего-то человечества на Земле Тимофей Резвых да Леха с братками. Остальных "сердобольные" инопланетяне в дальние миры эвакуировали. Вот и пришлось Тимофею с Лехой да эльфу Вигале Землю спасать, а заодно и судьбу испытывать в поисках Ларца Сил. Только на этот раз привели эти поиски горемычную троицу в тюрьму, да в инопланетную. И все же земляне и эльф не сдаются, выход из застенков ищут...

Зарубежная фантастика

ДЭВИД ВЕБЕР. ПОЛЕ БЕСЧЕСТЬЯ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Фантастика: Честь и Слава" — 5000 экз.

Четвертая книга из цикла о Виктории Харрингтон.

Наказанием за трусость, проявленную на поле боя и приведшую к гибели боевых товарищей, может быть только смерть. Тем не менее, капитан "Чудотворца", совершивший этот позорный поступок, уходит от справедливой кары. Мало того, он плетет политическую интригу, мишенью которой является капитан Виктория Харрингтон.

ДЭВИД ВЕБЕР, СТИВ УАЙТ. ВЫБОР ШИВЫ

Роман — пер. с англ. Д. Сухих — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Современная фантастика" — 672 стр. — 5000 экз.

Процесс расселения человечества по Галактике проходил отнюдь не гладко. Первая межзвездная война между землянами и орионцами оказалась лишь начальным аккордом многолетнего кровопролития. Еще две войны спустя астрографическая флотилия наткнулась на неизвестного противника — флот арахнидов. Враг загадочен, коварен и безжалостен, он располагает высокоразвитой промышленностью, мощным

флотом и ориентирован на тотальное уничтожение обитателей покоренных звездных систем. Среди личного состава Девятнадцатой астрографической флотилии, направляющейся к месту предполагаемого нападения противника, распространились тревожные слухи о том, что “пауки”, более трех лет господствующие в человеческих мирах, не только пожирают население покоренных планет, но и разводят на мясо разумных существ...

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ. БАЙКИ ИЗ ДВОРЦА ДЖАББЫ ХАТТА

Сборник — М.: “Эксмо”, 2004 — серия “Звездные войны” — 7000 экз.

Давным-давно в далекой, далекой галактике...

Кто не знает Джаббу Хатта — самого богатого гангстера галактики, грозу сотни планет и хозяина обширной криминальной империи? На песчаной прокаленной двумя солнцами планете Татуин громоздится его необъятный дворец, где для развлечения и устранения врагов Джабба содержит кровожадное, злобное чудовище — ранкора. Джабба Хатт ну очень любит шутки — вот только жаль, что они опасны.

Огромная компания солдат, наемников, убийц, прохиндеев, охотников за головами, искателей приключений собирается у него во дворце, и каждому из них есть что порассказать. А некоторым даже везет: они выбираются из дворца живыми и могут поведать свою историю всем...

Джабба Хатт и Биб Фортуна, Боба Фетт и Люк Скайуокер, Распутный Кроха и Мара Джейд, ранкор и ансамбль Макса Ребо — в общем, все, кто в Шестом эпизоде “Звездных войн” по делу и просто так ошивался при дворце Джаббы...

ДЭНИЕЛ МОРАН. ПОСЛЕДНИЙ ТАНЦОР

Роман — пер. с англ. М. А. Поповец, А. И. Дубова — М.: “Армада”: “Издательство Альфа-книга”, 2004, — серия “Фантастический боевик” — 639 стр. — 10000 экз.

Извлеченному из хроносферы Седону не очень понравилась жизнь во второй половине XXI века, но он приспособился, привык и опять вознамерился посягнуть на мировое господство. Эмпат и экстрасенс, он легко подчинил своей воле главарей оппозиции и снова возглавил восстание, угрожая ядерным шантажом мировому сообществу. Но только двое из десяти миллиардов населения планеты — бессмертный Защитник Мара, современник и бывший друг Седона, и телепатка Дэнис Кастанаверас, у которой открылся божественный Дар Танцора — нашли в себе силы и мужество, чтобы бросить ему вызов и сорвать кровожадные планы диктатора.

КЛИФФОРД САЙМАК. ИГРУШКА СУДЬБЫ

Романы — М.: “Эксмо”, 2004 — серия “Отцы-основатели” — 5000 экз.

Человек во вселенной... Кто он? Песчинка? Игрушка в руках предопределенной высшими силами судьбы? Или полноправный хозяин Времени и Пространства? Что ждет его в будущем — Вечность или Забвение? Сумеет ли он найти общий язык с обитателями иных миров и что поможет ему в этом — знание или вера? Вопросы, вопросы, вопросы... Они волнуют всех мыслящих обитателей Земли. Возможно, ответы на них помогут отыскать давно ставшие мировой классикой романы признанного мастера фантастики Клиффорда Саймака.

К. ДЖ. ЧЕРРИ. ГОРДОСТЬ ШАНУР

Романы — пер. с англ. И. Посредниковой — СПб.: “Азбука-классика”, 2004 — серия “Современная фантастика” — 512 стр. — 5000 экз.

Капитан звездолета Пианфар Шанур никак не ожидала, что появление на борту “Гордости” беглеца неизвестной расы принесет столько проблем экипажу, родной планете и другим народам Соглашения.

Теперь экипаж “Гордости Шанур” сам должен спасаться от преследователей, которые не остановятся ни перед чем, чтобы вернуть своего пленника — слишком большой куш поставлен на карту: новая, неисследованная звездная область, населенная существами, которые, похоже, не в состоянии себя защитить...

МИСТИКА

Русская мистика

ОЛЕГ ДИВОВ. ТОЛКОВАНИЕ СНОВИДЕНИЙ

Роман — М.: “Эксмо”, 2004 — серия “Олег Дивов” — 4000 экз.

Этот спорт называется “хард-слалом”. И победа, и поражение на трассе могут закончиться для лыжника серьезной травмой, а то и гибелью. Мгновенная реакция, высокий профессионализм — что еще нужно, чтобы домчаться до финиша, стать первым и остаться живым? Оказывается, кое-что еще. Сны предвещали герою выбор, риск и выигрыш. Вроде бы привычное дело.

Он и представить себе не мог, по какой тонкой грани ему выпадет пройти. Жизнь и смерть, любовь и ненависть, подвиг и убийство будут лежать по ее стороны. А грань эта — стальной кант горной лыжи. Достаточно одного неверного движения, и ты — уже совсем другой человек...

СЕРГЕЙ ЧЕКМАЕВ. АНАФЕМА

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

Сатанисты, получившие от своего Властелина невероятную, чудовищную Силу... Маги, предводительствующие темными сектами — и высасывающие души своих последователей... Амазонки, снова и снова готовые жестоко обрывать мужские жизни во имя тайной Богини... Зло, которое правит нашими улицами и городами не в сказках и легендах, но — в реальности. Зло, которое завладеет нашим миром — если на помощь не придет сверхсекретная спецслужба со странным названием “Анафема”...

ЛАРИСА ШКАТУЛА. МАЛЕНЬКИЙ ДРАКОН С АКТЕРСКОГО ФАКУЛЬТЕТА

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

“Орден честолюбивых историков”. Тайная мистическая организация, члены которой обладают магическим даром проникать в далекое прошлое. Организация, давно уже расколовшаяся на две школы — “черную” и “белую”. “Черные” и “белые” историки враждуют веками. Но теперь, похоже, они могут объединиться, ведь у Ордена — всего одна Избранная. Единственная, кто в силах спасти из разрушенной монголо-татарами Рязани загадочную древнюю рукопись...

Зарубежная мистика

КЕЙТ ТИРНАН. ЧИСТОКРОВНАЯ ВЕДЬМА

Роман — М.: “Росмэн”, 2004 — серия “Заколдованные” — 256 стр.

Новая серия для подростков, преимущественно девушек. Главная героиня Морган внезапно узнает, что она ведьма, к тому же потомственная. Знакомясь с непривычным для себя миром белой магии, она понимает, что есть некие силы, стремящиеся использовать ее дар для служения Злу.

Динамичный, захватывающий сюжет, психологичность повествования, история взросления необычной девочки-подростка и, конечно, интригующие тайны вызовут интерес к первым пяти книгам серии. В дальнейшем планируется издание остальных историй о судьбе Морган и ее пока еще будущей дочери — потомственной ведьме.

БАРБ И ДЖ. С. ХЕНДИ. ДАМПИР

Роман — пер. с англ. Т. Кухты — СПб.: “Азбука-классика”, 2004 — серия “Коллекция” — 416 стр. — 3000 экз.

Магьер с малых лет презирала суеверных простаков, верящих в потустороннюю чушь. Страх перед вампирами, оборотнями, привидениями был ей неведом, но стал прекрасным источником дохода — у Магьер репутация лучшего охотника на вампиров. Но невежественные крестьяне не догадываются, что ужасные битвы с нечистью, свидетелями которых им случается бывать, организованы самой Магьер.

Вместе со своим приятелем, эльфом-полукровкой по имени Лисил, и его удивительным псом по кличке Малец она странствует от деревни к деревне, сражаясь с упырями и мечтая о спокойной жизни хозяйки примор-

ской таверны. Ее мечте суждено исполниться, а заодно — и ее предназначению, о котором сама Магьер не догадывается...

Г. ТЭЙЛОР. ПОВЕЛИТЕЛЬ ТЕНЕЙ

Роман — М.: "Росмэн", 2004 — серия "Мировой детский бестселлер" — 400 стр.

Викарий Демьюрел стремится подчинить себе высшие силы во Вселенной. Он повелевает тьмой и уже близок к победе. Но завладеть миром ему пока не удается — Рафа, Томас и Кейт противостоят дьявольским замыслам.

ДИН КУНЦ. СУМЕРКИ

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Дин Кунц. Коллекция" — 5000 экз.

То, что случилось чудесным февральским воскресным днем, застало Кристину Скавелло врасплох. Случайная встреча на автостоянке с бесноватой старухой — и вся жизнь идет наперекосяк. Гордость и радость Кристины, ее единственный сын, становится объектом дикой охоты религиозных фанатиков-сектантов. От них невозможно спрятаться... Они повсюду...

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ

ГЕНРИ ЛАЙОН ОЛДИ. МАГ В ЗАКОНЕ

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

Один из лучших романов Г. Л. Олди, написанный на стыке альтернативной истории, фэнтези и утопии-антиутопии — прежде всего притча. Притча о Великой Державе и Маленьких Человеках, о том, как слепые ведут слепых, и том, что нет ничего нового — ни под солнцем, ни под луной. Но маги и Российская Империя начала века? Жандармы, чей служебный "профиль" — эфирные воздействия?! Колдуны-каторжане?!

Впрочем, Олди, как всегда, не ищут легких путей — а намеренно усложняют свою задачу, чтобы потом постепенно выходить из лабиринта хитросплетений, порожденных их неудержимой фантазией.

ГАРРИ ГАРРИСОН. В ЛОГОВЕ ЛЬВА

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Мастера фантастики" — 3000 экз.

Заключительная книга трилогии "Звезды и полосы".

Невероятный сценарий продолжает развиваться, следуя своей внутренней логике. А вернее, логике великого реставратора истории Гарри Гаррисона, который допустил активное вмешательство Британской Империи в Гражданскую войну в США. По мнению Гаррисона, в войне между Англией и Соединенными Штатами победили бы последние. Американцами освобождена от имперского владычества Ирландия, подписан мир, но британский лев никогда не простит того, кто вырвал у него из пасти лакомый кусок. Провокации на море приводят к новому вооруженному конфликту. Однако теперь генерал Шерман принимает решение — перенести войну на берега туманного Альбиона, в логово льва, и попытаться раз и навсегда покончить с ним.

ФИЛИП ПУЛМАН. ТЕНЬ "ПОЛЯРНОЙ ЗВЕЗДЫ"

Роман — М.: "Росмэн", 2004 — 381 стр.

Вторая книга из цикла "Приключения Салли Локхарт".

В мастерской "Гарланд и Локхарт" всегда оживленно — Фред экспериментирует с новыми камерами и техникой съемок. Повзрослевшая Салли (начало ее истории читайте в романе "Рубин во мгле") открывает свое дело. Теперь она консультант по финансовым вопросам. Джим пишет пьесы и работает в театре. Но однажды Салли и ее друзья поневоле становятся детективами. Случайные, казалось бы, события, произошедшие с каждым из них, оказываются звеньями одной цепи. И за всеми стоит владелец компаний "Полярная звезда". Беллман всемогущ. Он торгует смертью и создает чудовищные "паровые ружья". С каждым шагом Салли, Джима и Фреда все сильнее затягивает в зловещую тень "Полярной звезды".

КОМИКСЫ

МАРК ВЕРХЕЙДЕН. ЧУЖИЕ. ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Комикс — СПб.: "Прайм-Еврознак", 2004.

Разлученные десять лет назад друзья по несчастью — космический спецназовец Хикс и девушка Ньют — вновь должны пережить кошмар вторжения Чужих, но уже здесь, на раздираемой религиозными, политическими и военными противоречиями Земле! У каждого из героев свои счеты к исчадиям ада: поломанная судьба, смерть родителей... И когда приходят Чужие, поздно вспоминать о правилах ведения войны и нормах политики, поздно сильным мира сего каяться и проявлять благоразумие.

МАРК ЭВАНЬЕР. ШРЕК

Комиксы — СПб.: "Прайм-Еврознак", 2004 — 64 стр.

Большой зеленый людоед вернулся! На этот раз — в комиксах! Поскорее присоединяйтесь к Шреку, Ослику и всей их забавной компании — они отправляются навстречу новым приключениям. Вас ждут три потрясающие истории, написанные Марком Эваньером (Groo) и нарисованные Раймоном Бахсом и Раулем Фернандесом (Star Wars). Шрек покорил сердца миллионов зрителей и, несомненно, полюбится читателям всех возрастов!

МАЙК МИНЬОЛА, ДЖ. БЕРН. ХЕЛЛБОЙ: СЕМЯ РАЗРУШЕНИЯ

Комикс — СПб.: "Прайм-Еврознак", 2004.

Заканчивается Вторая мировая война. Нацисты терпят одно сокрушительное поражение за другим. Ученым, работающим на фашистский режим, удается поднять из небытия Демона Ада — Хеллбоя, который должен помочь переломить ход войны. Но в научную лабораторию тайно проникает отряд союзников и поворачивает это мистическое и грозное оружие против нацистов. Однако никто из участников эксперимента и не предполагает, что врата потустороннего мира после открытия окажутся неподвластны людям, и им придется столкнуться с существами еще более опасными и непредсказуемыми. Хеллбой — герой из пекла — в замечательной книге культового американского художника Майка Миньолы.

ДЖ. АРКУДИ. ТЕРМИНАТОР. БУРЯ И НАТИСК

Комиксы — СПб.: "Прайм-Еврознак", 2004 — 96 стр.

Лос-Анджелес, 2029 год. Двадцать лет назад началась война, которой не должно было случиться. Война, которая должна была объединить людей всех стран и наций... в аду! Но сегодня человечество наконец готово очистить планету от своего ужасного творения... от машин. Группа отважных солдат во главе с полковником Мэри Рендалл отправляется в путешествие назад во времени, чтобы остановить развитие смертоносной технологии СКАЙНЕТ. Выполнению их миссии препятствуют — всего ничего! — три терминатора и получеловек-полутерминатор, посланные системой СКАЙНЕТ вдогонку смельчакам

Техномир
издательский дом

Приглашает на работу региональных представителей по продаже и распространению журналов
Контактное лицо: Юлия, e-mail: sales@igromania.ru

Игромания · Мир Фантастики · Лучшие компьютерные игры · Mobi мобильная связь

Должностные обязанности:
1. Расширение рынка сбыта журналов;
2. Организация промо-акций;
3. Контроль продаж по точкам розничной и оптовой торговли.

Требования к кандидатам:
1. Высшее образование;
2. Опыт работы в оптовой торговле.
З/п по результатам собеседования.

Журналы:
"Игромания",
"Лучшие компьютерные игры",
"Мир Фантастики"
"Mobi. Мобильная связь"

Города:
Новосибирск,
Самара, Уфа, Ижевск, Курск,
Воронеж, Санкт-Петербург,
Казань и другие.

Арсений Крымов, Алексей Михайлов

СУМЕРКИ БОЛЬШОГО ГОРОДА

ГОРОДСКАЯ ФАНТАСТИКА И ФЭНТЕЗИ

Всю свою историю человек рассказывал легенды. В пещере у костра и за каменными стенами замков, в тростниковых хижинах и посреди безбрежной пустыни... Наивно думать, что сегодня, в век компьютеров и космических кораблей, человек наконец-то стал "цивилизованным" и не нуждается в "пережитках" старых времен. Да, житель большого города вряд ли поверит в злого водяного на дне реки. Зато в озере Лох-Несс искали, ищут, и еще долго будут искать живого плезиозавра. А любой абориген Нью-Йорка расскажет, что в городской канализации живут крокодилы. Да что там Нью-Йорк, вот в московском метро водятся крысы с собаку размером, разве вы не знали? Нет, сам я их не видел, но один мужик мне рассказывал... Действительно рассказывал. Что ему рассказывал настоящий диггер, который... Можно не продолжать?

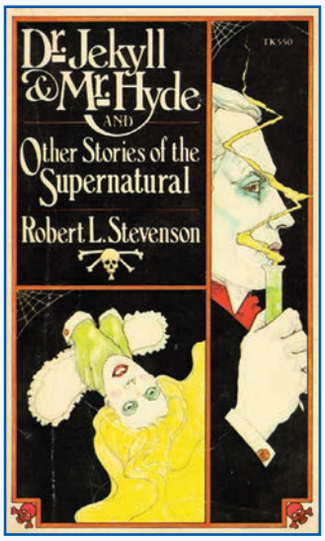
...Но зловещее дыхание тьмы и разложения по-прежнему овевает эти скопища старых кирпичных домов, а стайки молодых подонков продолжают сновать по своим неведомым делам под окнами, в которых время от времени мелькают странные огни и перекошенные лица.

Говард Ф. Лавкрафт, "Кошмар в Ред-Хуке"

Города, где мы живем, полны удивительнейших мест, событий и существ. У Города есть своя мифическая история, здесь обитает мифическая фауна, вроде тех же крыс или сохранивших свой "нехороший" ореол черных кошек. Мифическая география города может стать темой для целой экскурсии. Пальма первенства здесь, конечно, за Петербургом, городом-героем и городом-легендой. В Перми ничего не стоит найти Башню Смерти: так горожане называют здание областного УВД с высокой башней и шпилем. В городе бытуют легенды о самоубийствах в Башне, о пропадавших там людях, о подземных ходах... А в 1997 году пермский писатель *Анатолий Субботин* написал фантасмагорическую антиутопию под названием... Ну да, "**Башня смерти**".

Уйди туда, откуда пришел!

Первым из жанров фантастики, обратившимся к фольклору, стал готический роман, появившийся в Англии XVIII века на волне романтизма, разочарования в просвещенческих идеалах и ростом интереса к средневековью. Готические авторы таких романов переселяли чудовищ из легенд на улицы современных им городов. Живые мертвецы страшили людей задолго до книги Мэри Шелли о Франкенштейне, а история знала немало одержимых и до доктора Джекилла. Но они все были где-то там, по ту сторону Вольтера и Адама Смита, в дремучем средневековье... Заслуга творцов "черного" романа — в том, что они проложили тропинку сквозь время. Был открыт новый принцип, позволяющий писателю, когда бы он ни жил, перенести в свои дни любое существо из любой эпохи.



Надо сказать, что переселение в разных случаях происходит по-разному. Иногда "иномирянин" попадает в мир, где живем мы, прямо из своего времени. Как был. Фантазия автора обычно ограничивается пробуждением мумии (демона, вампира, кого угодно) после многовекового сна, но даже этот нехитрый ход дает немалый простор для творчества. Например, в фильме *Стивена Соммерса* "**Мумия**" оживший египетский жрец идет напролом, современной жизнью не интересуясь совершенно. А вот в японо-американском аниме *Кадзуо Тэрада*, *Сабуро Хасимото* и *Такамицу Кавамура* "**Горгульи**" все с точностью до наоборот. Пробудившись, герои с детской радостью принимаются исследовать новый для них мир. Поскольку дело происходит в Америке, очеловечивание состоит в поедании пиццы и стрельбе, естественно, из базуки.

Интересным примером из нашей литературы может послужить роман *Лазаря Лагина* "**Старик Хоттабыч**". Освободившись из бутылки, наивный джинн пытается вести себя, как вел до заточения — со всеми последствиями... Долгому и сложному пути его осовременивания и посвящена книга.

Три отличия

Границы городской фантастики весьма размыты и расплывчаты. Впрочем, можно выделить основные особенности этого жанра, в той или иной степени присущие всем его представителям.

Очевидно, что на первое место следует ставить **обстановку**, в которой разворачивается сюжет — сам Город. В городской фантастике, как правило, все повествование или большая его часть происходит — где бы вы думали? — совершенно верно, в Городе. А Городом, по определению социолога *Макса Вебера*, можно считать любое "замкнутое поселение, в котором отсутствует специфическое для общества соседей личное знакомство друг с другом".

Понятно, что дело не только в антураже. В городской фантастике всегда присутствует **мистический элемент,** причем мистика специфическая, городская. Именно эта мистика, которая зиждется на бесконечном множестве незнакомых лиц и запертых дверей, и создает популярность жанру.

Описательность — последний, но не менее важный атрибут жанра. Герой идет в ресторан — грамотный фантаст не преминет указать его название и местоположение. Читатель следует за персонажем по улице, аллее, набережной — и непременно узнает знакомые места. Подробности создают ощущение погружения: читатель начинает верить в реальность мира книги и жить им. Правильное соотношение обыденного и сверхъестественного — и есть тот самый фундамент, на котором покоится успех городской фантастики.

Вампир в Бруклине

Гораздо интереснее вариант, при котором никто никуда не переселялся, а древние существа живут, как жили, просто никто об этом не знает... Такой расклад дает целый букет возможных сюжетов. Здесь и герои “**Вампирских хроник**” *Энн Райс*: отсутствие естественных (или сверхъестественных) врагов позволяет элегантным кровососам веселиться по полной, стараясь только не слишком “светиться” перед людьми. На откуп телепатам-манипуляторам отдан мир, описанный в романе *Дэна Симмонса* “**Утеха падали**”. Ну и венцом здесь, разумеется, остается Мифос — созданный Говардом Лавкрафтом мир, в котором человечество и не догадывается, над какой бездной балансирует.

Отдельно стоит сказать о трилогии *Ильи Масодова* “**Мрак твоих глаз**”. Рекомендовать эту книгу не стоит никому, кроме особо озабоченных некропедозоофилов или людей с крепким желудком и **очень** хорошо развитым чувством черного юмора а-ля “Маленький мальчик варил холодец...”. Героини книги — служащие Сатане маленькие мертвые девочки, которые всевозможными (и весьма натуралистично описанными) способами изничтожают обитателей современных городов. Куда там паранойе Симмонса или космическому ужасу Лавкрафта!

А вот в ставшей почти культовой (задолго до выхода фильма) трилогии *Сергея Лукьяненко* “**Ночной/Дневной/Сумеречный дозор**” все далеко не так безнадежно. Да, вампиры, оборотни, ведьмы, бескуды — пожалуйста, полный букет. Но наряду с ними — светлые маги, лекари, прорицатели... Борьба двух дозоров ведется втайне от людей. И хотя произвол Иных в книге не хуже, чем у Энн Райс, надежда у людей все-таки остается. По крайней мере, на Той стороне есть кто-то, заботящийся о них...

“**Тайный город**” *Вадима Панова* скрыт от глаз людей, хотя и находится на территории Москвы. Он принадлежит потомкам давным-давно погибших цивилизаций — Нави, Асуров, Чуди... Сила на их стороне

— и все же люди у Панова не только беспомощные жертвы и мясо, они часто оказываются в силах постоять за себя. А иногда и не оказываются...

В романах *Чарльза Де Линта*, таких, как “**Spirits in the wires**”, настоящее древнее волшебство вполне уживается с нашим миром. В его романе духи могут жить как в древних камнях, так и на интернет-сайтах. “Неважно, откуда мы и как выглядим. Важно лишь то, кто мы сейчас...”.

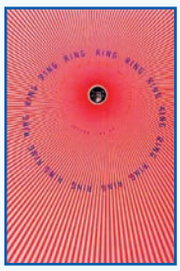
Девочка-девочка, выключи пластинку...

Совершенно другое направление — фильмы и книги, завязанные не на древние, а на современные легенды. Помните, как в детском саду или пионерском лагере пересказывали истории про железную шею, черный автобус, синий ноготь? *Эдуард Успенский* собрал эти легенды и выпустил целую книжку — “**Красная рука, Черная простыня, Зеленые пальцы**”. Но детский фольклор — только часть общей картины, ведь и у взрослых есть свои истории про гроб на колесиках...

Вот, к примеру, сериал “**Байки из склепа**”, сделанный по одноименному циклу комиксов. В этих новеллах часто даже нет никакой мистики, рассказ вполне может сводиться к истории, “как баба на базаре продавала пирожки из своего мужа”. Откровенный трэш, разухабистый, чернушный и насквозь пропитанный духом Города. Зеленый зомбик весело и ненапряжно рассказывает все новые и новые занимательные истории: кому-то отрезали голову, кого-то заживо скушали мыши, а кто-то растворился в собственной ванне... Лепота!

Впрочем, городской миф — это не только байки. Суматошный, хаотичный мир улиц, тротуаров, кафе, урн, подворотен, крыш хранит в себе множество нелогичных, часто абсурдных, чудес. Духом города пропитаны романы *Харуки Мураками*, герои которых скитаются по гостиницам и барам, общаются с хиппи, студентами и странными девчонками, сидят с бейсбольной битой в пустом колодце и ни у кого никогда не спрашивают имен. Неужели этот коктейль слабее, чем традиционное пойло из злых орков и добрых эльфов?

Роман “**Звонок**” другого японца, *Кодзи Судзуки*, — настоящий претендент на “Золотую пальмовую ветвь” городской фантастики. Леденящая душу история о загадочной видеокассете на слуху у всех — талантливый голливудский фильм сделал ее мировым достоянием. Впрочем, он не показывает и десятой доли тех поисков, которые пришлось предпринять главным героям книги-первоисточника. Клубок тайн, медленно разматывающийся в течение всего романа — замечательная иллюстрация того, как следует писать городскую фантастику.



Один из главных американских (да и не только) мифов — спецслужбы. Но если у нас народное воображение сконцентрировалось в основном на ужасах “подвалов Лубянки” (между прочим, там располагается всего-навсего архив), то в Америке это “Зона-51”, трупы инопланетян, чертежи летающих тарелок и контактеры. Агенты ФБР прячут от народа правду о зеленых человечках — это знает любой гражданин Штатов! Чаяния общественности воплотил многожанровый проект “**Секретные материалы**”, где именно агенты ФБР занимаются зелеными человечками, а также “пси” и прочими химерами.

■■■

Разнообразие сюжетов, образов, идей, которые порождает современный город, а писатели и режиссеры воплощают в книгах и фильмах, поистине безгранично. Городская фантастика становится все более популярным жанром. Похоже, окончательно затоптав пыльные тропинки далеких планет и разнеся до основания все фэнтезийные башни и замки, люди возвращаются в свое время, на улицы своих городов. Теперь вы знаете: они могут быть вовсе не такими, как кажутся. И, выходя из дома за очередным Лукьяненко или Де Линтом, оглянитесь и вспомните: “Истина где-то рядом”...

Антон Карелин

ПРИНЦИП ЧЕЛОВЕЧНОСТИ

ФАНТАСТИКА УРСУЛЫ ЛЕ ГУИН

Имя Урсулы Ле Гуин приходит к современному читателю из окутанного легендами прошлого — золотого века американской фантастики 60–70 годов. Для многих это всего лишь неясная тень, теряющаяся за мощными глыбами Хайнлайна, Гаррисона, Саймака, Желязны и Шекли.

Но стоит присмотреться повнимательнее к ниточке неярких бус, украшающей портрет писательницы, — как вы увидите вереницу мерцающих, полноцветных миров, каждый из которых достоин визита и даже целого этнографического путешествия. А если вы осуществите несколько таких путешествий и сможете в неторопливой поступи рассказчика уловить гармоничные ритмы отдельных героев, культур и планет, то Урсула Ле Гуин навсегда перейдет для вас из разряда малозаметной тени в общество величайших фантастов, когда-либо творивших на Земле.

Свет — левая рука Тьмы.
Тьма — правая рука Света.

Урсула Ле Гуин,
“Левая рука Тьмы”

Для меня Урсула Ле Гуин всегда была и навсегда останется одним из лучших фантастов мира — великолепным стилистом, тончайшим поэтом и мудрейшим творцом. Я очень рад, что эту рубрику открывает рассказ именно о ней.

Бусы из миров

Древняя цивилизация Хайн рассеяла по мирам споры разумной гуманоидной жизни. Прошли тысячелетия, и проросшие семена жизни дали всходы: люди разных миров стремятся друг к другу, осваивая вселенную. Но насколько же разными оказываются они: от наездников на летающих кошках с Роканнона до бесполых андрогинов планеты Гетен. Разность цивилизаций, мышлений, культур преследует тех, кто стремится к объединению. Космос полон одиночества, равнодушия и бесчеловечности, и редки, как звезды, проблески взаимопонимания, достигаемого героями с таким трудом.

Такова вселенная Хайнского цикла, основной научно-фантастической серии Урсулы Ле Гуин. Галактическая федерация миров — Ойкумена — руководит освоением космоса и расширением границ. Хайнская серия рассказывает о долгой истории этой федерации, о присоединении одного мира за другим. Сага из пяти романов, нескольких рассказов и повестей охватывает две с половиной тысячи лет!

Но автор открывает нам вовсе не хронику героических деяний, сражений и интриг. В романах Урсулы Ле Гуин центром действия становятся человек и его душа, а главным сюжетом — пройденный им духовный путь. Мастерство и мудрость писательницы заключаются в том, что дороги героев оказываются взаимосвязаны с орбитами их планет. Истории одиноких сердец становятся историями рас и миров, нанизываются на бусы Хайнского цикла. “И в сердце мира шаг их отдается” — сказано как раз о героях Урсулы Ле Гуин.

Самое полное собрание сочинений Ле Гуин на русском языке вышло в издательстве “Полярис”.

Роканнон, ученый-этнограф, вместе с коллегами посвятил жизнь исследованию отдаленной планеты, вхождение которой в Лигу приостановлено по ряду причин. Здесь существуют бок о бок сразу несколько рас, все они малоразвиты и находятся в паутине этических и культурных конфликтов. Лига бездействует, строжайший закон невмешательства распространяется и на Роканнона. Но на планету вторгаются те, кто нарушает закон. Огромные расстояния и долгое время, требующееся Лиге, чтобы прийти на планету, они считают залогом своей безопасности и решают подчинить примитивные племена своей воле, колонизировать планету с позиции силы, а не гуманизма, которым проповедует Ойкумена. Роканнон становится гостем диких племен и вместе с наездником Могиеном предпринимает долгое и странное путешествие... Он навсегда останется на этой планете, чтобы сохранить свободу ее жителей, и судьба его тесно переплетется с судьбой мира, который впоследствии назовут “мир Роканнона”. Под этим названием он и войдет в Лигу много лет спустя.

Таковы и другие герои романов Урсулы Ле Гуин, действия которых тесно связаны с моральной ответственностью за происходящее вокруг. Поступки их находятся на той грани, за которой они не просто несут ответственность или делают выбор в этически непростой ситуации, но и собственными руками создают историю на основе тех идеалов, которые защищают. Пусть даже ценой собственной жизни.

Это тот род героизма, который незнаком Говарду, Хайнлайну, Гаррисону и многим знаменитым авторам, фантастические общества которых построены на постулатах силы, политики, торговли и фантастических технологий, но не этик и культур. Миры же Урсулы отличаются именно яркой проработкой рас, культур, менталитета. Отец писательницы был этнографом, и она с детства

познавала мир как сумму различных наций, а тема взаимопонимания стала в ее жизни и творчестве одной из основных.

Неудивительно, что Урсула Ле Гуин считается мастером “гуманитарной” фантастики. Ведь темы и сам стиль писательницы обращены к вопросам человечности, познания собственного “я”, сочетания и взаимосуществования наций и культур. Насколько необычными ни были бы действующие в ее романах существа, все они живы и реальны не менее героев-людей — а достичь подобного удается, пожалуй, лишь единицам писателей.

“Мир Роканнона”, “Планета изгнания”, “Шире и медленнее империй”, “Город иллюзий” и “Левая рука тьмы” — пять романов Хайнского цикла, каждый (!) из которых был удостоен той или иной премии. “Левая рука Тьмы” — по мнению многих критиков, высшее достижение писательницы — отмечена сразу и “Хьюго”, и “Небьюлой”, высшими премиями в американской и мировой фантастике.

Правила волшебника

Интересно, что многие читатели, хорошо знакомые с Хайнским циклом и вообще научно-фантастическим пластом творчества писательницы, практически не знают ее фэнтези. И наоборот, любители “Волшебника Земноморья” почти ничего не читали из истории Ойкумены. Действительно, эти два огромных и никак не пересекающихся мира Урсулы Ле Гуин настолько разные, что любители одного и другого могут быть совершенно разными людьми, и интересы их могут не быть столь широки, как творчество одного автора. Впрочем, если приглядеться, во многом две этих серии схожи. И даже не только по каким-то внутренним, смысловым критериям, но и по структуре сюжета. Сравните сами.

Россыпь островов Земноморья неуловимо похожа на ожерелье миров Ойкумены.

Где-то, затерянный во времени и пространстве, овеваемый всеми ветрами и охваченный океанскими волнами, существует Архипелаг, который поднял со дна океанского Первый Маг, древний Творец. Острова его разбросаны щедрой горстью, и нет им числа, большим и малым, и везде живут люди разных племен. Разные культуры, разные нравы, разный уровень развития — от жалких лачуг до белокаменных городов. И центральная сила, объединяющая те острова, которые того желают. Помогающая тем, кто желает помощи. Остров Рок, твердыня магов. Тех, кто обладает властью — и не использует ее для собственного блага. Окончив школу, они расходятся по островам, для того чтобы жить вместе с обычными людьми и помогать им в повседневных нуждах.

В этом мире, в этой знакомой нам по Ойкумене этической концепции происходит действие одной из самых прославленных и титулованных фэнтезийных серий. И все свои премии и титулы “Волшебник Земноморья” получил недаром. История о взрослении мальчика, наделенного даром Великого Мага, его странствия по островам Архипелага не имеет аналогов в мировой фэнтези. Как и “Властелин колец”, это уникальное произведение со своей авторской идеологией и философией, естественными и магическими законами, на которых и базируется мир.

Здесь стремление писательницы связать поступки человека с последствиями, которые эти поступки оказывают на вселенную, подкреплено сюжетно-магическим механизмом Имен. Зная Истинное Имя предмета или человека, волшебник может управлять им. В Школе магов учат этой власти, и учат также, как справиться с ней, на что направить ее, для чего она дана.

Магия в мире Урсулы Ле Гуин впервые для фэнтези описана столь подробно и осознанно, что превратилась даже не в науку, а в действующее правило мироздания. Это неотъемлемая часть жизни, а не оружие, не путь к могуществу и не украшение сюжета. Отличие Урсулы Ле Гуин в том, что следованию классической традиции она предпочла создание своей собственной — а потому вклад “Волшебника Земноморья” в мировое фэнтези сложно переоценить.

В то же время, как глубоки ни были бы изыскания автора, центральным звеном их становится человек, его душа, цена его поступков, осмысление его выбора, значения ответственности и свободы для него и для тех, кто окружает его. Не зря писательницу называют “сестрой Толкина”, эпопея которого построена на той же философской основе ответственности личности за поступки, о влиянии их на судьбы мироздания.

Романы “Волшебник Земноморья”, “Гробницы Атуана”, “На последнем берегу” и “Техану” — и Земноморье уходит в закрытую папку. Впрочем, недавно Ле Гуин пополнила серию новым произведением — романом “Другой ветер”.

Лицо волшебницы

Урсула Ле Гуин родилась в 1929 году в Беркли, штат Калифорния. Дочь известного антрополога Альфреда Кребера и писательницы Теодоры Кребер. Филолог по образованию, со специализацией в области французской литературы и языка, она много преподавала в жизни, но уже первые ее произведения, опубликованные в 60-х годах, принесли Урсуле известность и уважение как критиков, так и читателей.

Помимо фантастики, Урсула Лу Гуин работала в области детской литературы, где стала лауреатом ряда престижных премий, а также выступала публицистом. Сейчас семидесятипятилетняя писательница живет в Портленде, штат Орегон. Официальный интернет-сайт Урсулы Ле Гуин расположен по адресу ***www.ursulakleguin.com.***

■■■

А мы, вдохновленные коммерческим успехом экранизации “брэндовой” фантастики, с противоречивыми чувствами ожидаем, когда голливудские студии приступят к съемкам “Волшебника Земноморья”. Обсуждения этого проекта среди продюсеров уже идут.

Неполный перечень наград Урсулы Ле Гуин

- **“Небьюла”**: 1969, 1975, 1990, 1996
- **“Хьюго”**: 1969, 1973, 1974, 1975, 1988
- **“Локус”**: 1973, 1984, 1995, 1996
- **“Гэндальф”**: 1979
- **“Юпитер”**: 1976
- **Звание Великого Магистра** (Ассоциация писателей-фантастов Америки): 2003
- **Национальная премия** в области детской литературы: 1972
- **Премия Тихоокеанской ассоциации книготорговцев** за достижения в фантастике: 2001
- **Премия Маргарет Эдвардс** за достижения в фантастике: 2004

Владимир Пузий

КАК ОНИ ЭТО ДЕЛАЮТ

РЕПОРТАЖ С “ПОЛКОНА–2004”

Так уж получилось, что когда речь заходит о зарубежной фантастике, в первую очередь вспоминаются англоязычные страны. Ясно, почему: английский — язык международного общения, соответственно, и владеющих им найти проще. Вот и возник миф о том, что англоязычная фантастика едва ли не единственная достойная внимания. А что творится в остальных странах? Да вот хотя бы в Европе, у наших соседей?

Чтобы ответить на этот вопрос, я и отправился на “Полкон-2004”, главный польский фантастический конвент.

В Польше конвенты не редкость — фэновское движение здесь имеет глубокие корни и давнюю традицию. Первый “Полкон” состоялся в 1985 году недалеко от Познани. Дважды на основе “Полкона” проходил всеевропейский конвент любителей фантастики “Еврокон”: в 1991 в Кракове и в 2000 в Гдыне. Гостями “Полкона” в разные годы были Кир Булычев, Пол Андерсон, Брайан Олдисс, Брюс Стерлинг, Орсон Скотт Кард, Терри Пратчетт и многие

Издатель Войцех Седенько (“Solaris”) на фоне своих книг.

другие известные фантасты. Среднее количество участников конвента — 800-1000 человек. Нынешний кон стал девятнадцатым по счету и проходил с 19 по 22 августа в городе Зелена Гора. Организатором выступил клуб любителей фантастики “Ad Astra”, а территорию для конвента предоставил Институт астрономии Зеленогорского университета.

Первое, что меня поразило — сам подход к устроению подобных мероприятий. Гостей селили в студенческом общежитии прямо на территории университета. С одной стороны, это было удобно, поскольку корпуса, где проходили все главные события кона, находились рядом. С другой стороны, общежитие — не гостиница, относительная дешевизна проживания (30 злотых за ночь) не сулила особого комфорта. И — совершенно никаких общих завтраков-обедов-ужинов, никаких банкетов и фуршетов. Каждый питается, как захочет и когда захочет. А если учесть, что программа “Полкона” весьма насыщенная, подобная свобода оказалась весьма к месту.

Но оставим вопросы быта и перейдем к тому главному, ради чего, собственно, люди и приехали на “Полкон”, — к программе. Здесь тоже нашим организаторам есть чему поучиться. Масштабы действа впечатляли: одновременно проходило до 11 различных мероприятий, рассчитанных на самые разные вкусы и интересы. Кроме традиционных семинаров по литературе, издательскому делу, мифологии и т. п., здесь были секции комиксов, настольных ролевых и карточных игр, видеопросмотры.

Также на коне проводились конкурсы, посвященные творчеству самых разных писателей: как американских (Стивена Кинга, Терри Пратчетта), так и польских (Януша Зайделя), а также — по кинофильмам, вселенным “Звездных войн” и “Ведьмака”. И еще — конкурсы рисунков, комиксов и рассказов.

Разумеется, все эти мероприятия, в первую очередь, рассчитаны на молодежь — ну так молодежи и было очень много, в основном, студентов. Причем такая вольная, широкая программа, как ни странно, не вызывала ни у кого возмущения или растерянности: каждый выбирал секцию себе по вкусу, и на скуку никто не жаловался.

Впечатлил меня и ассортимент книг, предлагаемых польскому читателю. На небольшой книжной ярмарке в фойе одного из университетских корпусов можно было приобрести литературу на любой вкус: фэнзины, профессиональные журналы фантастики, альманахи толкинистов — и

В фойе любители настольных варгеймов ведут в бой свои армии.

На одной из лекций Эдита Шульц (издательство “Runa”) вместе с залом вычисляет стоимость польской книги. Ей помогает ведущий Петр Холева.

книги, книги, книги. Фантастика американская, русская, чешская, испанская... Помимо классики (“Хроники Нарнии”, “Властелин колец”), удивительно много было представлено новинок, которые совсем недавно появились на языке оригинала и, например, на русском выйдут еще не скоро.

В Польше вообще фантастику любят и активно читают — при том, что книги выходят преимущественно в мягких обложках, а стоят недешево, около 5 долларов. Оказалось, в цену книги польский издатель сразу вкладывает стоимость рекламы — ну так и результаты заметны: новинки польских авторов рекламируют по радио, в журналах и газетах!

Главный приз “Полкона” — премия имени Януша Зайделя, самая престижная в стране. Она вручается ежегодно за лучшие рассказ и роман. В свое время ее получали Анджей Сапковский, а также (из переводившихся на русский) Томаш Колодзейчак и Конрад Левандовский. В этом году лучшими признаны Анджей Жеманський (рассказ “Запах стекла”) и Яцек Дукай (роман “Иные песни”). Только, боюсь, имена победителей российскому читателю ничего не скажут. У нас сейчас эпоха фантастики англоязычных и русскоязычных авторов. А тем временем в Европе существует и развивается фантастика совершенно иная, не менее интересная.

Познакомимся ли когда-нибудь с ней мы? Время покажет. А покамест наши польские коллеги готовятся к юбилейному “Полкону-2005”, который пройдет в Познани, и приглашают туда всех желающих. Съездим?..

Петр Тюленев

ЧТО ПОЧИТАТЬ?

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. Октябрь 2004

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие **158 человек**. Всего было отдано **438 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1. Алексей Пехов. Под знаком мантикоры — 13,9% голосов
2. Ник Перумов. Война мага. Миттельшпиль — 12,1%
3. Сергей Лукьяненко. Гаджет — 5,7%
4. Айзек Азимов. Академия. Первая трилогия — 5,4%
5. Ник Перумов. Череп в небесах — 4,7%

НИК ПЕРУМОВ
ЧЕРЕП В НЕБЕСАХ

Фантастика. Долгожданное завершение дилогии “Империя превыше всего”. Образчик первоклассной боевой фантастики — с яркими и запоминающимися персонажами, самобытными описаниями, тайнами и закрученной интригой. Если “Череп на рукаве” не оставил вас равнодушным, то после “Черепа на рукаве” вы наверняка перестанете думать о Перумове только как об авторе фэнтези.

ОЦЕНКА МФ 9

Рецензия — в №10(14) за 2004 год.

АЙЗЕК АЗИМОВ
АКАДЕМИЯ. ПЕРВАЯ ТРИЛОГИЯ

Фантастика. Признанный мастер НФ Айзек Азимов рассказывает историю Гэри Селдона, ученого, взявшего в свои руки судьбу целой цивилизации. Созданная им Академия в буквальном смысле строит будущее человечества на руинах Галактической Империи. В сборник вошли романы “Академия”, “Академия и Империя” и “Вторая Академия”.

ОЦЕНКА МФ 8

Рецензия — в №9(13) за 2004 год.

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 год.

ОЛЕГ ОВЧИННИКОВ
СЕМЬ ГРЕХОВ

МИР ФАНТАСТИКИ РЕКОМЕНДУЕТ

Фантастика. В основе центрального романа сборника — оригинальное допущение: все преступления человека отражаются не на невидимой карме, а проявляются разными цветами на его теле. Каково жить в обществе, где каждый знает о тайных грехах соседа? Возможно ли сохранить здесь простые человеческие отношения, существует ли здесь любовь? Или единственный путь к сближению — пройти через весь спектр грехопадения?

ОЦЕНКА МФ 8

Рецензия — в №9(13) за 2004 год.

АЛЕКСЕЙ ПЕХОВ
ПОД ЗНАКОМ МАНТИКОРЫ

Фэнтези. Стильный роман, действие которого происходит в мире, неуловимо напоминающем позднесредневековую Европу. Огнестрельное оружие, шпаги, арбалеты, кровная месть, церковные ордена... Целая череда приключений и интриг ожидает капитана королевской контрразведки Фернана де Суозу, расследующего загадочное убийство. Роман, который поставил Пехова в число лучших отечественных авторов фэнтези. Интервью с писателем читайте в этом номере “Мира фантастики”.

ОЦЕНКА МФ 8

Рецензия — в №7(11) за 2004.

НИК ПЕРУМОВ
ВОЙНА МАГА. МИТТЕЛЬШПИЛЬ

Фэнтези. Обреченный на популярность цикл 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 год.

ТИМ ПАУЭРС
ВРАТА АНУБИСА

МИР ФАНТАСТИКИ РЕКОМЕНДУЕТ

Тим Пауэрс пишет замечательные и самобытные альтернативно-исторические романы с щедрой примесью фэнтези и мистики. Современный американский филолог попадает в Лондон XIX века, где становится объектом собственных многолетних исследований и оказывается в самом сердце магической битвы Запада и Востока. Яркие образы, самобытный язык, интересный сюжет — книга, достойная прочтения.

ОЦЕНКА МФ 9

Рецензия — в №10(14) за 2004 год.

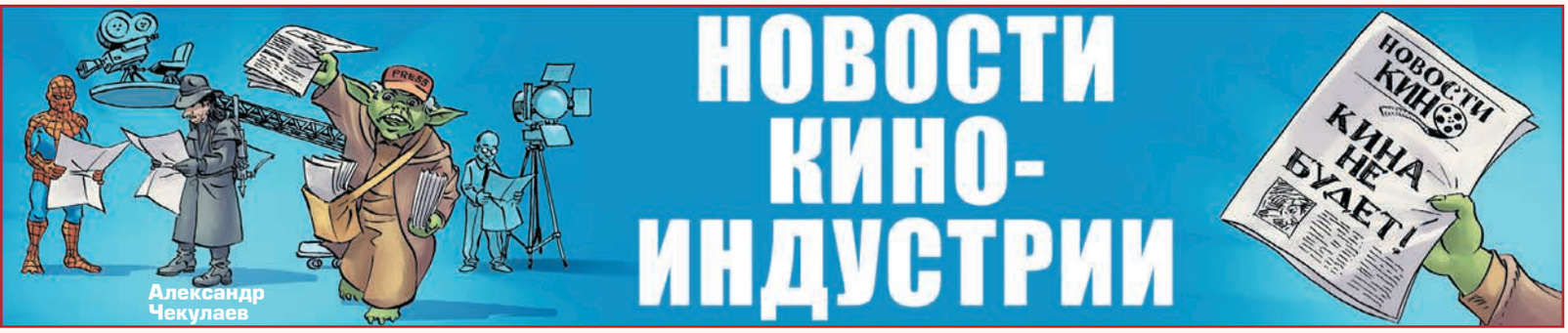
МАРИНА И СЕРГЕЙ ДЯЧЕНКО
ВАРАН

МИР ФАНТАСТИКИ РЕКОМЕНДУЕТ

Фэнтези. С первого взгляда — типичное путешествие главного героя по обширному и разнообразному миру. Интересно уже поэтому, но, если чуть углубиться, обнаруживается философский подтекст. О цели и средствах. О людях и судьбах. Об уходящих и остающихся. Супруги Дяченко создали мастерски написанную психологическую фантастику.

ОЦЕНКА МФ 9

Рецензия — в №8(12) за 2004 год.



Принцесса приливов

Закончив работу над фильмом “Братья Гримм”, бесподобный Терри Гиллиам (“Бразилия”, “12 обезьян”) уже ваяет новый проект. Им станет сюрреалистическая фантазия “Страна приливов”, повествующая о девочке, после смерти матери погружающейся в мир своих грез. Они становятся для нее более реальными, чем окружающая действительность. На одну из ролей в картине согласился Джефф Бриджес, ранее снимавшийся у Гиллиама в “Короле-рыбаке”.

Nochnoy Dozor

Чьи же глазки будут грустно смотреть с афиш американского “Дозора”?

Первые слухи об американском римейке “Ночного дозора”. Парни из “Фокс”, подавленные сводками о кассовой мощи русского блокбастера, обещают выложить $50 млн. на его англоязычную версию. Причем, якобы по условиям контракта, они должны запустить ленту в производство в ближайшие 18 месяцев. Естественно, предполагаются соответствующие отчисления в карман наших правообладателей и авторов, благо переснимать это дело в Голливуде будет якобы все тот же Тимур Бекмамбетов.

А вот выпуск “Ночного дозора-2”, увы, задерживается. Компания Gemini Film перенесла его премьеру на 30 сентября 2005 года вместо прежнего 21 марта 2005 года. А ведь сперва нам обещали показать его аж в конце 2004 года!

Проблемы генеалогии

Мастер крупнобюджетных боевиков Майкл Бэй, чей экскурс в фантастику (“Армагеддон”) успел подзабыться, планирует вернуться к этому жанру. Он поставит футуристический триллер “Остров”. Известный джедай Эван МакГрегор предстает в роли жильца утопического анклава будущего, внезапно узнающего Страшную Тайну Своего Рождения (она связана с жуткими опытами в области биоинженерии). Подружку героя сыграет милашка Скарлетт Йоханссон (“Трудности перевода”). Будут ли в фильме погони, взрывы и порча казенного имущества, пока не известно. Но мы искренне надеемся, что да.

Приключения Алисы

Запомните личико Дакоты Фэннинг – возможно, перед нами Сигурни Уивер нового поколения.

10-летняя вундеркинд Дакота Фэннинг, переигравшая лауреатов “Оскара” Шона Пенна (“Я – Сэм”) и Дензела Вашингтона (“Гнев”), похоже, станет главной героиней очередной экранизации бессмертных “Алисы в Стране чудес” и “Алисы в Зазеркалье” от студии “ДримУоркс”. Предприимчивая мисс также претендует на роль дочери персонажа Тома Круза в “Войне миров” Стивена Спилберга, съемки которой должны начаться в конце осени.

Опасные формы жизни

“Нечто”: смогут ли авторы римейка повторить успех оригинала?

Смутные слухи о новых версиях фантастических хитов прошлого “Штамм “Андромеда” и “Нечто” оказались правдой. Бурные продолжительные аплодисменты идут в адрес Ридли Скотта (“Чужой”) и Фрэнка Дарабонта (“Зеленая миля”), который согласился продюсировать соответствующие мини-сериалы для канала Sci-Fi. Так как все находится еще на стадии написания сценария, говорить об актерах и режиссерах пока рано, но ответственные лица клятвенно уверяют, что “Нечто” будет готов уже к началу 2006 года.

Ромеро должен умереть?

После того как “Уорнер Бразерс” провалила попытки перенести на экран мир знаменитой компьютерной игры “DOOM”, проект попал в студию “Юниверсал”. И там не намерены повторять чужих ошибок. Массовый геноцид демонов снимет Анджей Бартковяк (“Ромео должен умереть”), однако кандидатура ведущего актера пока не озвучена. Званый на высокий пост качок Дуэйн “Скала” Джонсон (“Царь скорпионов”) уклоняется от прямого ответа: “Вы увидите меня в фильме, но в небольшой роли”.

Сиквелы: девятый вал

Несмотря на провал “Хроник Риддика”, Вин Дизель и Дэвид Туохи определенно заявляют о планируемом продолжении. В ноябре стартуют съемки вампирско-вервольфного “Другого Мира-2”. Узрев кассовые сборы “Обители зла-2: Немезида”, режиссер/продюсер Пол Андерсон уверенно обещает нам “Обитель зла-3: Последствия”. А еще скоро нас ждут вторая серия “Невидимки” (без Кевина Бэйкона, увы) и пятая-шестая части “Зубастиков”, каковые, правда, выйдут только на видео.

В бой идут одни “старики”?

Джеймс Кэмерон в глубокой тайне колдует над анонимным супер-3D-НФ-”умри все живое” проектом. Ходят слухи, что Джим заманивает в него ветеранов – Харрисона Форда, Сильвестра Сталлоне, Брайана Кокса и даже губернатора Калифорнии – и уговаривает их на знаковые роли в своем секретном мегаопусе. Но почему одних “старичков”? Пока сам Кэмерон не соизволил объясниться.

Карьера Гоши

Что задумал хитрец Кэмерон? Посланные к нему шпионы назад не вернулись.

Самый интересный слух месяца из области трехмерной анимации – озвученный студией “Exodus Film” план соорудить комедийный мультфильм ужасов “Айгор” (“Игорь”, если угодно). Так звали горбатого Квазимодо, помогавшего Франкенштейну в его сомнительных экспериментах. Нарисованный на компьютере Айгор попытается реализовать заветную мечту – продвинуться по карьерной лестнице из Страхолюдных Лаборантов в Сумасшедшие Ученые, попутно выиграв первый приз на Выставке Достижений Народного Злодейства. Достойнейшая жизненная цель.

ГАРФИЛД

ЛЮБИМЕЦ ВСЕГО МИРА

КОТ ГАРФИЛД

В ОСТРОСЮЖЕТНОМ ТРЕХМЕРНОМ ПРИКЛЮЧЕНИИ!

КТО СКАЗАЛ, ЧТО КОШКИ НЕ УМЕЮТ ДРУЖИТЬ С СОБАКАМИ?

© 2004 «Руссобит -Паблишинг». Все права защищены. © 2004 «Game Factory Interactive». All rights reserved.
© 2004 «Hip Interactive». All Rights Reserved. © 2004 «Paws». All rights reserved. "GARFIELD" and the "GARFIELD" characters are trademarks of Paws, Inc. © Paws, Inc. All rights reserved. Publsihed by HIP interactive. Hip Games™ is a registered trademark of Hip Interactive Inc., All Rights Reserved.

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/

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

Михаил Попов

ОЛДБОЙ
OLDBOY

Производитель: Show East ■ **Режиссер:** Чен-вук Парк ■ **В ролях:** Мин-сик Чой, Джи-Тай Ю, Хай-йонг Канг, Дай-хан Джи, Дал-су Ох, Байонг-ок Ким

Корейская рулетка.

Кто следующий?

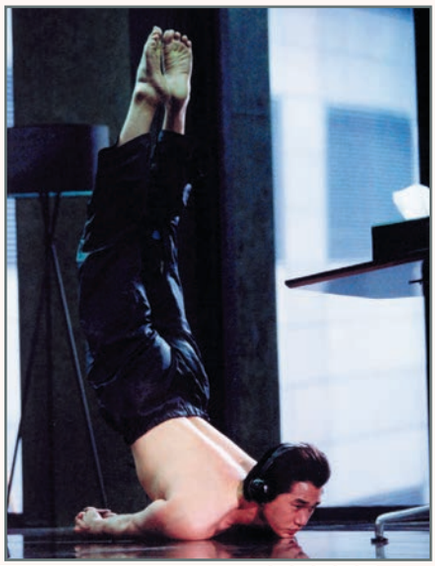
Корейское кино — очень специфический и необычный продукт, рассчитанный на довольно узкий круг любителей. Но на этот раз перед нами — вполне универсальный, стопроцентный хит, который выходит в России за три дня до премьеры в США (для зарубежных фильмов это редкость).

Это был лучший фильм Каннского фестиваля 2004 года. Мне кажется, это абсолютный шедевр — подобные фильмы появляются раз в десять лет, не чаще. Он превращает корейскую кинематографию в самое интересное культурное явление в мире.

Квентин Тарантино

Нас ожидает киноадаптация одноименной японской манги Цутии Гароны и Минегиси Нобуаки с бюджетом в $4 млн. — почти как у отечественного блокбастера “Ночной Дозор” (хотя у себя на родине “Oldboy” собрал $35 млн.). Некоторые критики характеризуют этот приключенческий триллер с элементами мистики, жестокости и садизма как “картину, снятую по мотивам Александра Дюма “Граф Монте-Кристо”.

На дворе 1988 год. Ничем не примечательный человек по имени Ох Дэ-су живет ничем не примечательной жизнью. У него есть жена, маленькая дочь и свой дом, около которого его в один прекрасный день похищают неизвестные люди.



В здоровом теле — здоровый дух.

А подглядывать — нехорошо!

Hasta la vista, baby!

Третий — лишний?

Ножницы и пистолет — вот мои документы.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

• Во время съемок сцены обеда Дэ-су в суши-баре было съедено четыре живых кальмара (обычное для корейской кухни дело). Это вызвало бурю негодования у “зеленых”, выступавших против показа фильма в Каннах. В конце кинофестиваля режиссер со сцены поблагодарил за работу всех членов съемочной группы... и кальмаров.

• Мин-сик Чой тренировался шесть недель и сбросил около 10 кг. для того, чтобы получить роль Дэ-су. Это позволило ему лично участвовать во всех трюковых сценах.

• Телефонный номер приемных родителей дочери Дэ-су (проживающих в Стокгольме), упоминаемый в фильме (08-6600330) на самом деле не отвечает (автоматическое сообщение информирует о том, что номер был отключен по просьбе абонента). При этом звонящего перенаправляют по номеру 08-54589400. Это — телефон посольства Республики Корея в Швеции.

Все тайное рано или поздно становится явным.

Через некоторое время он приходит в себя и обнаруживает, что находится в частной тюрьме. По телевизору показывают репортаж о зверском убийстве его жены. Полиция подозревает в этом Дэ-су, поскольку на месте происшествия обнаружена его кровь. Шокированный, Дэ-су осматривает свою руку и обнаруживает на ней след от иглы.

Он сидел в этой импровизированной тюрьме долго. Очень долго. Он пытался покончить с собой — но его неизвестный тюремщик постоянно мешал сделать это.

Чтобы не сойти с ума, он начал тренировать свой ум и тело. Он ведет дневник и записывает в него всех людей, которым он когда-то причинил зло. Он бормочет: “Я причинил боль слишком многим людям. Я уверен, что человек, заточивший меня сюда и убивший мою жену — один из них”.

Дэ-су покрывает все свое тело татуировками, отмечая длительность своего одиночного заключения. Но в один прекрасный день все внезапно заканчивается. В его камеру пускают усыпляющий газ.

Придя в себя, Дэ-су обнаруживает, что он находится на улице с бумажником, полным денег, и мобильным телефоном. Вскоре раздается звонок — какой-то человек просит Дэ-су выяснить, почему тот был подвергнут заточению сроком на 15 лет.

“Oldboy” — это фильм-размышление. На 57-м Каннском фестивале 2004 года этот фильм получил Гран-При.

Фантастическая притча о мести, рассказанная с фетишистской жестокостью. Здесь используется весь мыслимый и немыслимый арсенал триллеров — виртуозный монтаж, повествовательные петли, крупные планы в особо агрессивных сценах и потрясающие интерьеры съемок.

“Oldboy” — это фильм, в котором выбивание зубов молотком является не актом насилия, а источником наслаждения. “Королевская битва” Китано или фильмы Ким Ки-Дука — единственное из того, с чем можно его сравнить.

Премьера в США: 21 ноября 2004 года ■ **Премьера в России:** 18 ноября 2004 года ■ **Что ожидаем:** Доброта не спасет мир. Надежда не умирает последней. “Oldboy” нельзя не посмотреть.

БЛЕЙД: ТРОИЦА
BLADE: TRINITY

Производитель: New Line Cinema ■ **Режиссер:** Дэвид С. Гоер ■ **В ролях:** Уэсли Снайпс, Крис Кристофферсон, Райан Рейнольдс, Джессика Бил, Паркер Пози

Зима — не самое урожайное время для крупнобюджетной кинофантастики. Однако на этот раз термин “мертвый сезон” следует воспринимать буквально — Голливуд снова возвращается к вампирской тематике.

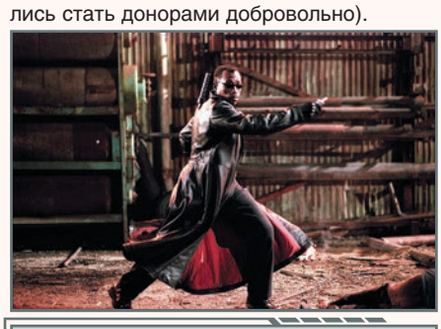
Шесть лет на экраны вышел фильм “Блейд”. Европейские легенды про вампиров, оформленные в стиле зрелищного боевика с “цветным” актером в главной роли, вбили последний гвоздь в гроб расовых стереотипов жанра. Посмотрев “Блейда”, Брэм Стокер наверняка наложил бы на себя руки. Для него негр-полувампир, азартно изничтожающий своих сородичей — это примерно то же самое, как если бы в наши дни Гарри Поттер вдруг стал бы китайцем, Бэтмен оказался гомосексуалистом, а Алладин с его волшебной лампой — арабским террористом.

Но жизнь полна приятных неожиданностей. Терминатор был избран на пост губернатора Калифорнии, а две экранизации комиксов компании Marvel, в которых вампирский “шоколадный заяц” творит добро направо и налево, оказались весьма неплохими фильмами (кассовые сборы первой части — $70 млн., второй — $81,6 млн.).

Долгожданная третья часть истории приключений мускулистого негра, родившегося наполовину человеком, наполовину — вампиром, использует уже знакомые нам мотивы первой серии “Блейда” (1998).

Однако на этот раз вместо инкарнации вампирского божества Ла Магры противником главного героя выступает древний вампир с недвусмысленным именем Дрейк (Drake/Dracula). Для того, чтобы оживить его, некто Даника Талос (Паркер Пози) — злодейка, негодяйка и просто красивая девушка — собирает кровь старейшин вампиров (уже сейчас можно предположить, что они вряд ли согласились стать донорами добровольно).

Зажигай!



Кто сказал, что Уэсли Снайпс стал старый и неповоротливый?

Психическая атака на вампиров: суровое лицо и пистолеты а-ля “Звездные войны”.

Художественная гимнастика. Упражнение “Пяткой в нос”.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

• Гилермо Дель Торо — режиссер “Блейд 2” — не возглавил съемки “Блейд: Троица” из-за того, что ему предложили снять фильм “Демон Ада” (Hellboy).

• Работа над “Блейд: Тринити” является режиссерским дебютом Дэвида Гоера на большом экране.

• Взявшись за третью часть “Блейда”, Дэвид Гоер планировал перенести действие картины в будущее — когда вампиры завладеют всей планетой и поработят людей. Блейд должен был стать последней надеждой человечества. Однако такой сюжет показался продюсерам слишком мрачным и от него пришлось отказаться.

• Для съемок в этом фильме Райан Рейнольдз набрал 25 фунтов (10 кг.) мышечной массы.

• Несмотря на то, что вампиры вполне разумны и дееспособны, с юридической точки зрения они — всего лишь вещи, неодушевленные объекты. Убив вампира, вы не попадете в тюрьму, а в худшем случае будете отвечать лишь за надругательство над местом захоронения.

Если бы у Робин Гуда был такой арбалет, то шериф Ноттингемский не дожил бы и до середины легенды.

А чтобы Блейд не путался под ногами, вампиры подставили его, причем самым наглым образом. Они раскрыли всему миру тайну существования чернокожего полувампира и повесили на него несколько жестоких убийств.

Но Блейда совершенно не вдохновляло тесное общение с полицией и спецслужбами. Попав в трудное положение, супергерой объединяет силы с “Ночными охотниками” — группой людей, посвятивших свою жизнь исследованию вампиров при помощи пулемета и осинового кола.

В борьбе с вампирами Блейду будет помогать **Эбигейл Уистлер** (Джессика Бил) — дочь бородатого блейдовского завхоза, знакомого нам по двум предыдущим фильмам (слева на фото), и Ганнибал Кинг (Райан Рейнольдз) — один из наиболее способных Ночных охотников (справа на фото).

Победят ли снова силы добра — вопрос риторический. Со времен первого “Блейда” Уэсли Снайпс, конечно, постарел. Но порох в пороховницах у него наверняка еще остался. Судя по срокам работы над фильмом (работа над “Блейд: Троица” началась в сентябре 2003 года) и крепкому составу съемочной группы, можно с уверенностью сказать, что третья часть будет никак не хуже первой. Нас ждет зрелищный фильм-комикс со своей оригинальной атмосферой, дорогими спецэффектами (бюджет картины — $65 млн.) и интересными стилистическими находками. Не следует искать в нем философских глубин. Этот фильм снимается исключительно для развлечения.

Вполне возможно, что ожидаемый успех “Блейд: Троица” заставит продюсеров отказаться от своих планов завершить экранизации комиксов про Блейда трилогией и снять еще одно продолжение этой популярной серии. В пользу этого говорит хотя бы то, что Уэсли Снайпс заявил о желании участвовать в съемках четвертой части фильма, а режиссер Дэвид Гоер незадолго до начала монтажных работ над “Блейд: Троица” переснял его окончание.

Премьера в США: 08 декабря 2004 года ■ **Премьера в России:** 17 февраля 2005 года ■ **Что ожидаем:** Художественная резьба мечом по вампирам. Дорого, красиво, стильно. Пожизненная гарантия.

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА
FANTASTIC FOUR

Производитель: 20th Century Fox ■ **Режиссер:** Тим Стори ■ **В ролях:** Джессика Альба, Майкл Чиклис, Крис Эванс, Иоан Граффадд, Джулиан МакМэхон

С чего начинается большинство американских комиксов про супергероя? Либо вся его семья с легкой руки безумного негодяя дружно отправляется в последний путь, либо в организме главного персонажа заводится какая-нибудь гадость. То его паук кусает, то генетики над ним пошутят... Но самый грамотный путь в супергерои — это получение лошадиной дозы неизвестного науке излучения.

В нашем случае под таинственные космические лучи попал экипаж американского космического корабля. Казалось бы, что уже можно писать некролог? Ан нет.

“ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ЧЕТВЕРКЕ” УПОРНО НЕ ВЕЗЕТ

• Этой картиной интересовались Стивен Содерберг и Шон Остин, но ни один из них так и не стал ее режиссером.

• На роль Рида Ричардса прочили Джорджа Клуни или Брэндона Фрейзера, а на роль “Доктора Судьбы” — Тима Роббинса. Но опять не сложилось...

• Предыдущая экранизация комикса “Фантастическая четверка” была сделана в 1994 году. Однако тот фильм так и не был выпущен на экраны. Даже съемочная группа не знала, что он снимается “в ящик”. Дело в том, что студия сделала данную картину лишь из-за того, что срок действия права на экранизацию комикса уже истекал и нужно было снять хоть что-нибудь.

Командир Рид Ричардс (Граффадд) стал эластичным, как резина. Теперь он может залезть в любую щель (гусары — молчать!) к всеобщему восторгу друзей, прозвавших его “Мистер Фантастика”.

Его подруга Сью Сторм (Джессика Альба) приобрела крайне необходимую для любой женщины способность становиться невидимой. За это ее наградили кличкой “Невидимая девочка”.

Ее младший брат Джонни Сторм (Эванс) после сеанса облучения стал зажигать в прямом смысле этого слова. Теперь он может управлять огнем, а под настроение воспламеняется самолично. Его назвали “Человек-факел”.

Пилоту Бену Гримму (Чиклис) повезло больше всех. Он превратился в не слишком умного, но очень сильного каменного гиганта (по оригинальному комиксу — оранжевого цвета), получившего циничную кличку “Вещь” (в английском языке слово “thing” может играть роль эвфемизма, обозначающего половой член).

Квартет супергероев.

Вся эта честная компания возвращается на Землю и начинает бороться со злом и несправедливостью в лице маньяка по прозвищу “Доктор Судьба” (МакМахон).

Перед нами — очередная экранизация комиксов компании Marvel. От большинства себе подобных она отличается сравнительно скромным бюджетом (около $90 млн.), невыдающимся режиссером и возмутительно безмозглым сюжетом. На обилие спецэффектов жаловаться не придется, но следует иметь в виду, что если создатели этого фильма (среди них есть и знаменитый Крис Коламбус, снявший два первых “Гарри Поттера”) хотят хотя бы окупить затраты на его съемки, то им придется ориентироваться на как можно более молодую аудиторию.

Мировая премьера: 1 июля 2005 года ■ **Что ожидаем:** Вложение денег в заведомо неудачный проект — это садомазохизм. Поэтому будем надеяться, что “Фантастическая четверка” не рухнет вслед за “Женщиной-кошкой” и все же скажет пару новых слов в жанре фильмов-комиксов.

На киноэкранах России в ноябре:

С 4 ноября:

• **“Проклятие 2”** (Ju-on: The Grudge 2) — мистический триллер, ужасы. См. МФ, октябрь 2004.

С 11 ноября:

• **“Обитель Зла 2: Апокалипсис”** (Resident Evil 2: Apocalypse) — фантастический боевик, триллер. См. МФ, сентябрь 2004.

МИР ФАНТАСТИКИ РЕКОМЕНДУЕТ

• **“Пиноккио 3000”** (Pinocchio 3000) — анимационная фаназия 3D.

С 18 октября:

• **“Олдбой”** (Oldboy) — мистический триллер, боевик.

БЭТМЕН: НАЧАЛО
BATMAN BEGINS

Производитель: Warner Bros. ■ **Режиссер:** Кристофер Нолан ■ **В ролях:** Кристиан Бейл, Майкл Кейн, Лайам Нильсон, Морган Фримен, Гэри Олдмэн, Кен Ватанаби, Кэти Холмс, Рутгер Хауэр

Бюджет в $135 млн. Звездный актерский состав, сравнимый разве что с “друзьями Оушена”. Миллионы поклонников по всему миру. Восемь долгих лет ожидания (последняя картина была снята в 1997 году).

Легенда про перепончатокрылого борца с преступностью наконец-то получила свое экранное начало. К сценарию фильма (за основу был взят комикс “Бэтмен: Год первый”) приложил Дэвид Гоер — автор сюжета вышеупомянутой трилогии “Блейд”.

На роль Бэтмена проводился очень долгий и непростой кастинг. Рассматривались кандидатуры таких известных актеров, как Гай Пирс (“Машина времени”), Эштон Кэтчер (“Эффект бабочки”), Дэвид Бореаназ (“Ворон 4”), Джон Кьюсак (“Быть Джоном Малковичем”), Дэвид Духовны (“Секретные материалы”, “Эволюция”) и Хью Дэнси (“Король Артур”).

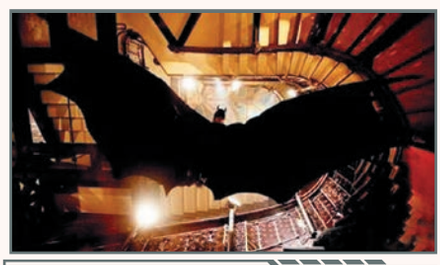
Из менее популярных кандидатов на Бэтмена можно назвать: Кристиан Бейл (получил роль “Пугала”), Джошуа Джексон, Эйон Бэйли, Билли Крадап, Генри Кэвилл и Джейк Джилленхаал.

На этот раз черную маску примерит на себя Кристиан Бейл (“Эквилибриум”, “Власть огня”). Начало этой истории мы уже знаем по первому “Бэтмену” (1989) — молодой аристократ Брюс Уэйн стал невольным свидетелем жестокого убийства своих родителей. Одержимый жаждой мести, он покидает родной Готхэм-сити и отправляется на Восток. Там Брюс встречает Ра’с Аль-Гхула (Ватанаби) — главу секретного ордена ниндзя.

Изучив десяток боевых искусств, возмужавший миллионер возвращается домой для того, чтобы устроить банзай-джихад всему преступному миру. В Готхэм-сити как раз сложилась очень подходящая для этого обстановка — за время отсутствия Брюса город наводили всякого рода жулики и негодяи. Организованная преступность свободно разгуливает по улицам, полиция официально заявляет о своем бессилии, а корпорация родителей Брюса — “Уэйн Индастрис” — постепенно распадается на части, выходя из-под контроля молодого Уэйна.

Батман (тюрк.) — мера веса в древней Руси, обычно применяемая для сыпучих продуктов (зерно).

В такое непростое время Брюс случайно обнаруживает под своим поместьем пещеру с летучими мышами. От нервных переживаний у него происходит легкий разлад в голове. Наследник Уэйнов зарабатывает себе самое натуральное раздвоение личности на почве летучих мышей.



“Поза орла” — величественно, но неудобно.

Далее все просто. Если у вас есть куча денег и раздвоение личности, то вы имеете полное право позволить себе маленькие слабости, например — сконструировать бронированный костюм “а-ля летучая мышь” и чудо-автомобиль (по сравнению с которым “Астон-Мартины” Джеймса Бонда кажутся антикварными самобеглыми колясками).

Очень удачно и то, что компания “Уэйн Индастрис” являлась субподрядчиком оборонного ведомства страны и производила массу высокотехнологичного оружия. Вскоре Брюс Уэйн подружился с военным конструктором Люциусом Фоксом (Фримен). С помощью последнего Бэтмен приобрел такую экипировку, которой позавидовал бы любой супергерой.

При содействии последнего честного полицейского в городе — лейтенанта Джеймса Гордона (Олдмэн) — человек-летучая мышь начинает творить добро направо и налево.

Рабочим материалом ему служат: крестный отец мафии дон Фальконе и сумасшедший доктор (а по совместительству — наркодилер) Джонатан Крэйн, известный также как “Пугало”. В довершение ко всему на поле боя, в который превратился Готхэм-сити, появляется некая третья сила, с которой Бэтмен, как это выясняется чуть позже, очень хорошо знаком — сэнсэй Ра’с Аль-Гхул.

Крис Нолан (Мементо) — очень правильный режиссер. Продюсеры дали ему большой ворох денег и целую команду звезд. Снять плохой фильм при таких раскладах попросту невозможно. А если учесть еще и то, что “Бэтмен” — это абсолютно беспроигрышная франшиза, становится ясно — пятая серия фильма станет одним из самых успешных блокбастеров 2005 года.

“Поза орла” — величественно, но неудобно.

Интересно, а есть ли у него талон ТО и полис автогражданки?

ЭТО ИНТЕРЕСНО

• По словам самого Нолана, он снимает этот фильм в духе “урбан-реализма”.

• Очередную подругу Бэтмена (наш супергерой крайне непостоянен в амурных делах) по имени Рэйчел Додсон играет малоизвестная актриса Кэти Холмс.

• На роль “Пугала” планировали взять Мэрлин Мэнсона.

• Продюсерами этой картины хотели быть такие мэтры Голливуда, как Джоел Шумахер (“Бэтмен и Робин”, “Бэтмен навсегда”), Дэвид Финчер (“Бойцовский клуб”, “Игра”, “Чужой 3”), Клинт Иствуд (“Таинственная река”, “Космические ковбои”), Даррен Аронофски (“Реквием по мечте”, “Пи”) и Вольфганг Петерсен (“Троя”, “Идеальный шторм”).

• Первоначально фильм назывался “Бэтмен 5”. Позже его переименовывали в “Бэтмен: Страх” и “Бэтмен: Страшная игра”.

• Съемки фильма проводились в Лондоне. Однажды их пришлось прервать из-за голубей, живших под потолком павильона. Дело в том, что у птиц наступил брачный сезон. Влюбленные голуби издавали специфические звуки, которые очень сильно мешали работе съемочной группы.

• На двери трейлера, в котором жил Кристиан Бейл во время проведения съемок, было написано не “Кристиан Бейл”, а просто и доходчиво — “Брюс Уэйн”.

• На Бэтмобиле были поставлены 44-дюймовые колеса от американской военной бронемашины Humvee. В целом автомобиль Уэйна выглядит так угрожающе и экзотично, будто его эскизы рисовал сильно пьяный Пабло Пикассо.

Бэтмен — без Робина, но зато с сосками.

• Примечательно, что дизайнеры костюма Бэтмена (предпоследний фильм саги — “Бэтмен и Робин”) додумались поместить на груди супергероя... резиновые соски. К счастью, такая сомнительная эротика в “Бэтмен: Начало” отсутствует.

Мировая премьера: 17 июня 2005 года ■ **Премьера в России:** 4 августа 2005 года ■ **Что ожидаем:** Два слова — смотреть обязательно.

Дмитрий Тарабанов

ВПУСТИ МЕНЯ, ГЛУБИНА!

ЭКРАНИЗАЦИЯ “ЛАБИРИНТА ОТРАЖЕНИЙ” СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО

Что бы ни говорили критики о фильме “Ночной дозор”, факт остается фактом — экранная магия Иных послужила своеобразным ледоколом, освободившим путь затертому во льдах фрегату по имени “Российский кинематограф”. Теперь впереди только свободная вода — по крайней мере, до тех пор, пока по этому пути не пройдут такие перспективные проекты отечественной кинофантастики, как “Волкодав” Николая Лебедева и “Глубина” Михаила Хлебородова.

“Мир фантастики” регулярно сообщает новости о съемках “Волкодава” и “Ночного дозора-2”. Теперь мы предлагаем эксклюзивный рассказ о старте нового проекта “Первого канала”. Это экранизация культового романа Сергея Лукьяненко “Лабиринт отражений”.

Зеркальный экран

Книга “Лабиринт отражений” началась со спора фантаста Сергея Лукьяненко и художницы Яны Ашмариной. Спорили о возможности написать не типичный (асоциальный, бунтарский, “панковский”), а лирический, нравственный, бытовой киберпанк. Сергей Лукьяненко, уже выпустивший к тому времени несколько книг, вышел из спора победителем.

Именно такую кинофантастику жаждет видеть наш зритель — качественно и принципиально отличающуюся от имеющихся образцов. Потому что она стоит ближе к людям. Смотришь на экран — и видишь собственное отражение.

Наверное, по этой же причине фильм “Глубина” не позиционируется как киберпанк. Вачовски тоже никак не определяли свою “Матрицу”. Фанаты сами завели спор о принадлежности одного из лучших фильмов девяностых к революционному течению. И уж ни о каких ярлыках не думал Ридли Скотт, создавая “Бегущего по лезвию”.

Режиссер фильма Михаил Хлебородов признается, что из всей литературы фантастика ему ближе всего, ведь в юности он тратил свободное время на просмотр “импортных” фантастических фильмов вроде “Чужого” и “Хищника”. Книга Лукьяненко очень понравилась талантливому клипмейкеру, и он с особенным удовольствием взялся за подготовку к ее экранизации.

Актер Гоша Куценко и продюсер Юсуп Бахшиев готовы превратить культовый текст Лукьяненко в фантастический блокбастер.

Изначально сценаристами были назначены киевские писатели Марина и Сергей Дьяченко — сценарий, написанный ими, отлично передавал дух книги. Но он был слишком литературным и не очень-то годился для экшена. Была предпринята попытка режиссера и сценаристов объединить усилия, но помешало расстояние между столицами, которое не удалось покрыть даже всемогущественной сетью интернет — на написание одной сцены уходило около двух недель.

Видя такое, продюсер фильма Юсуп Бахшиев попросил Михаила попробовать написать самому. Сергей Лукьяненко не вмешивался в работу, но внимательно прочитывал каждую новую редакцию, пока сценарий не был закончен и утвержден.

Кто есть кто

Чтобы вписать книжный мир Глубины в строгие рамки фильма, пришлось основательно проредить сюжет и определиться, какая из сюжетных линий важнее — Вики или Неудачника. Здесь режиссеру помогли фанаты “Лабиринта”, дискуссии с которыми проходили на одном из интернет-форумов. Сошлись на том, что Неудачник, загадочный гость из ниоткуда, важнее.

“Человек уходит в Глубину, надеясь избежать одиночества, а на самом деле все больше и больше в нем увязает, так как Глубина — это не лекарство, не спасение от чего-то, а зеркало нашей жизни”, — говорит **Хлебородов**. — “В свое время я тоже через это прошел с интернетом”.

С исполнителем роли Леонида определились сразу. Им стал Гоша Куценко, известный зрителю по “Антикиллерам” и роли Игната в “Ночном дозоре”.

С другими главными ролями оказалось не так просто. На роль Вики проводится кастинг. Образ Неудачника хорошо подошел бы Сергею Безрукову. Жаль только, что он появился в “Бригаде” в порочном амплуа и еще долгое время будет восприниматься “романтиком с большой дороги”. Значит, на экране мы увидим кого-то другого.

В числе второстепенных положительных героев — хакер Маньяк (Сергей “Африка” Бугаев). Познакомимся мы и с его женой — героиней, не свойственной американскому кино, где хакер — забитый холостяк, а не заботливый порядочный семьянин.

Интересен выбор режиссера в случае с отрицательными героями. Не считая изобретателя глубины Дмитрия Дибенко, которого сыграет Михаил Ефремов, все они иностранцы. Рудгер Хауэр, репликант из “Бегущего по лезвию”, первого фильма в жанре киберпанк, появится в роли президента корпорации “Аль-Кабар” Фридриха Урмана. Роль комиссара Рейда согласился исполнить Кристофер Ли (граф Дуку в “Звездных войнах: Атаке клонов” и Саруман во “Властелине колец”).

Доподлинно известно: ни извращенец Кепочка, ни эльфийский сервер в картину

О фильме “Глубина”

Рабочее название: “Глубина”.
Производитель: “Первый канал”, MB Production.
Формат: полнометражный художественный фильм.
Хронометраж: 2 часа 15 минут.
Статус: экранизация романа Сергея Лукьяненко “Лабиринт отражений”.
Место съемок: Москва.
Дата выхода: в кинотеатрах — конец 2005-го, на ТВ — 2006 год.
Телевизионная версия: 4 серии по 48 минут.
Продюсер: Юсуп Бахшиев.
Режиссер: Михаил Хлебородов.
Автор сценария: Михаил Хлебородов.

Два романа Лукьяненко о Глубине и дайверах быстро стали сверхпопулярными и породили массу подражаний и фанатских продолжений (некоторые их них издательство АСТ даже выпустило отдельной книгой!).

не войдут. И если в связи с первой новостью можно только облегченно вздохнуть, то вторая наверняка огорчит ролевиков.

Еще отсеются не влияющие на сюжет бытовые сцены (поход Леонида за пивом и описание соседей), но, вероятно, они войдут в четырехчасовую телеверсию.

IDDQD*

Большинство боевых действий фильма будет происходить на уровнях "Лабиринта смерти", прототипом которого послужила игра **"Doom"**.

Архаичных импов и кибердемонов заменят менее узнаваемые и не столь экстравагантные монстры — их сыграют люди в страшных костюмах, масках и респираторах, которых в период пост-продакшена доработают на компьютере. Появятся также 3D-модели: машины на длинных ногах (судя по всему, внучата звездновойновских AT-AT) и летающие твари, милые сердцу поклонников "Звездного десанта" Верховена и "Черной дыры" Твохи.

Кстати, Гоша Куценко денно и нощно испытывает новое творение ***id Software*** — долгожданный **"Doom 3"**. Тренируется перед съемками...

Создатели Киноглубины не спешат распространяться по поводу предполагаемой стоимости визуальных эффектов. В свою очередь, режиссер Михаил Хлебородов заявляет, что на спецэффекты уйдет столько, сколько нужно для создания полноценной картины, чтобы та не выглядела бледно на фоне успешных мировых образцов. Декорации на равных правах будут сосуществовать с "зеленым/голубым" экраном, а обычная кинокамера не раз уступит место камере цифровой.

Для создания многонационального виртуального мира съемочная команда отправится в Бомбей, Гоа, Таллинн и Бангкок.

На вопрос: "Чем же Глубина будет отличаться от реального мира?" режиссер ответил: "А чем мир "Матрицы" от него отличается? Визуально, на первый взгляд — ничем. Так же и у нас: в Глубине у людей появятся невиданные возможности. Но внешне это тот же мир, разве что чище и чуть красочнее".

Несмотря на неизменность ландшафтов (в сравнении с "Троном", где любой домик из фундамента вон лезет — лишь бы засветиться), внешность пользователей будет напрямую зависеть от надетого "скина". Так, например, отличить Леонида от Стрелка, соблюдающего правило "Лучшая маска — собственное лицо", позволит его волосяной покров на голове. Череп Стрелка будет гладко выбрит, а у Леонида — покрыт недельной щетиной.

Ромку мы мельком увидим в облике Серого Волка, а Вику — в теле Мадам (эту предприимчивую куртизанку сыграет актриса Оксана Фандера).

Человек Без Лица, как и положено, предстанет перед зрителем безликим и разве что очертаниями смахивающим на Дибенко — создателя Глубины.

Ну и, конечно, режиссер-клипмейкер позаботится о том, чтобы музыка в фильме звучала соответствующая — динамичная во время экшена и оркестровая, когда из зрителя нужно выбить слезу.

Если переговоры закончатся успешно, жесткий "drum'n'bass" исполнят Jankie XL, Kraftwerk, Tomoesi Hotei и Rammstein. Саундтрек будет выпущен совместно с компанией ***Universal***.

Итак, до выхода фильма остается около года. Будем ждать и надеяться, что эта картина придется по вкусу российскому зрителю и с успехом пройдет в прокате. Ведь кассовые сборы и доходность — это главное препятствие, мешающее российскому кинематографу всерьез соревноваться с Голливудом.

Естественно, "Мир фантастики" будет держать вас в курсе всех событий вокруг будущего отечественного блокбастера.

Роли в "Глубине"

Леонид — Гоша Куценко ("Мама, не горюй", "Антикиллер 1-2", "Ночной дозор")

Дмитрий Дибенко — Михаил Ефремов ("Антикиллер 1-2", "В движении")

Маньяк — Сергей Бугаев ("Асса")

Ромка — Марат Башаров ("Олигарх", "72 метра")

Фридрих Урман — Рутгер Хауэр ("Плоть и кровь", "Попутчик", "Фатерланд")

Рейд — Кристофер Ли ("Дракула: Князь тьмы", "Звездные войны: Эпизод 2", "Властелин Колец")

Дик — Юсуп Бахшиев ("Антикиллер", "В движении")

Вилли Гильермо — Гари Бьюзи ("Хищник-2", "В осаде", "Солдат")

Алекс — Джек Бьюзи ("Звездный десант", "Идентификация")

Водитель Дибенко — Виктор Сухоруков ("Брат 1-2", "Антикиллер")

Бармен — Иван Бортник ("Место встречи изменить нельзя", "Антикиллер 1-2")

Подбор актеров на роль **Неудачника** продолжается.

* Заветные пять букв, известные любому настоящему геймеру. В играх "Doom" и "Doom 2" этот код давал игроку бессмертие.

Мир Фантастики в интернете
www.mirf.ru

Все номера МФ
Информация о свежих выпусках
Архив журнальных статей
Содержание номеров и дисков

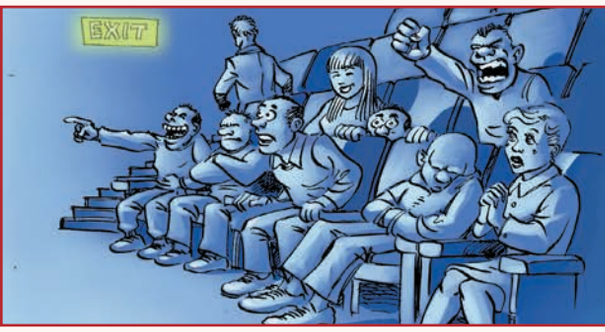
Удобная навигация
Журнальный рубрикатор
Тематический рубрикатор
Каталог фантастических проявлений

"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



ПОСЛЕ ФИНАЛЬНЫХ ТИТРОВ

А король-то — голый!

КОРОЛЬ АРТУР
KING ARTHUR

Жанр: исторический боевик ■ **Производство:** Touchstone Pictures ■ **Режиссер:** Антуан Фукуа ■ **В ролях:** Клайв Оуэн, Иоан Граффадд, Мэддс Миккельсен, Кира Найтли, Джоэль Эдгертон, Хью Дэнси ■ **Премьера в России:** 5 августа 2004

Ланселот: Смотри! Там так много изголодавшихся мужчин!

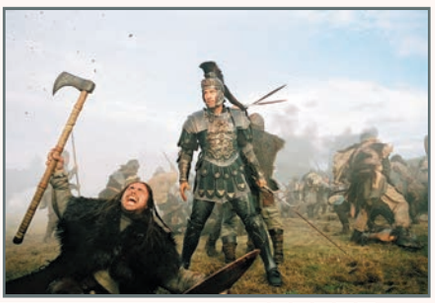
Гиневра: Не бойся. Я не дам им тебя изнасиловать.

Цитата из фильма

Говорят, что история не знает сослагательного наклонения. Предположения и догадки в стиле “если бы...” — прерогатива фантастики. Возможно, именно поэтому “Король Артур” не позиционировался как легенда про магию, любовь и величие духа. С первых дней съемок этот фильм был заявлен как реальная история тысячелетней давности, основанная на исторических фактах.

Артур: “Я сильный, умный, красивый и скромный!”.

Круглый Стол: целых 6 мужиков и только 3 кувшина вина.



Меч против топора. Статью про боевые топоры вы сможете найти в рубрике “Арсенал”.

Но реальность оказалась самой что ни на есть сказочной. Конный спецназ Римской империи, состоящий из семи степных дикарей, охраняет рубежи Британии от набегов примерно таких же дикарей — только с косичками на голове и дурным запахом изо рта. Ответственным за все это безобразие является некто по имени Артур (Оуэн) — благородный рыцарь с блестящими от геля волосами, большими грустными глазами и гипертрофированным чувством долга.

Про его рыцарей ходят легенды — и не зря, ведь каждый из них способен выпить жбан водки, испортить пару местных крестьянок и блеснуть своим богатым словарным запасом в тысячу матерных слов.

Тот, кто считает, что рыцарей Круглого Стола было никак не меньше двенадцати, жестоко заблуждается. Под конец фильма от этой кавалерии остаются рожки да ножки (гораздо актуальнее становится не круглый стол, а круглое кладбище).

Также выясняется, что волшебник Мерлин — не мудрый колдун и советчик Артура, а какой-то грязный бородатый бомж с выпученными глазами и бандой одичавших робингудов на подхвате.

Благородная Гиневра (Кира Найтли — звезда “Пиратов Карибского моря”) оказалась его родной дочерью. Девушка вся пошла в отца. Эта симпатичная дикарка оди-

Гиневра. Слона на скаку остановит и хобот ему оторвет.

КИНОЛЯПЫ

• По фильму меч Артура — легендарный Эскалибур — имел гарду (защиту рук), что было характерно для оружия более позднего времени.

• Прическа Гиневры в конце фильма скреплена современной заколкой для волос.

• Для езды на конях Артур и его рыцари использовали стремена, которые появились в Европе лишь спустя несколько сотен лет после событий, показанных в фильме.

• После того как единственный выживший воин из первой атакующей группы саксов вернулся к армии Седрика, ворота оборонительной стены закрылись за ним. В следующей сцене нам показывают войско саксов крупным планом, и мы видим... открытые ворота.

• В пятом веке население Европы не воевало при помощи арбалетов. А в 1139 году папа римский на Втором Латеранском соборе даже предал арбалет проклятию как “богопротивное оружие” и предложил исключить его из вооружения христианских войск.

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.

Главные злодеи. Ну чем не гномы?

наково эффективно переносит морозы (несколько дней ходила по снегу в одной ночной рубашке), удары сапогами в лицо (такие, от которых уши в трубочку сворачиваются) и прочие бытовые мелочи.

Компенсируя вялую любовную линию и невнятный ритм картины, ее создатели выдали Кире несколько узких кожаных ремешков вместо нормальной одежды и заставили драться со здоровенными волосатыми мужиками, изображавшими саксов.

Кстати о саксах — в этом фильме они зажигали со страшной силой. Их предводитель Седрик — вылитый опереточный злодей за вычетом того, что он не корчит страшные рожи и не пожирает христианских младенцев. Его сын — здоровенный лысый жлоб с кощунственной бородкой аля “Роман Трахтенберг” — мог бы изрядно украсить сюжет, развив мотив борьбы с отцом за власть над своим племенем. Но, увы, единственным его предназначением стала смерть в объятиях Ланселота.

Этой сценой вся любовь в фильме и ограничивается.

Другие экранизации легенд про короля Артура

- Рыцари Круглого Стола (1953)
- Ланселот и Гиневра (1963)
- Меч в камне — мультфильм (1963)
- Камелот — мюзикл (1967)
- Монти Пайтон и Священный Грааль — комедия (1975)
- Эскалибур (1981)
- Первый рыцарь (1995)

Откровенно слабый сценарий в той или иной степени компенсируется техническими характеристиками фильма — приятной картинкой, ненавязчивым саундтреком, а главное — дорогими батальными сценами.

Последние выглядят размашисто (общий бюджет картины — $120 млн.), но глупо. Виной тому служит одно досадное обстоятельство — “Король Артур” снимался под жесткий рейтинг R (кровь, обнаженка и прочие приятности там изначально были), но в последний момент продюсеры (в числе которых засветился великий и ужасный Джерри Брукхаймер) велели режиссеру порезать пленку таким хитрым образом, чтобы варвар, которого только что проткнули мечом, падал бы на землю без единой капли крови и умирал со счастливой улыбкой на лице (более мягкий рейтинг PG-13).

Но даже анонсируемая режиссерская версия (кровавая, сексуальная и жестокая) не сгладит таких недостатков “Короля Артура”, как комедийность в стиле “Монти Пайтон” (возвышенные диалоги о благородстве внезапно сменяются пошлыми шутками и наоборот), безумное количество исторических, фактических и логических ляпов, избыточность батальных сцен и, как следствие — нераскрытые характеры главных героев плюс актерская игра.

ИТОГ: “Троя” эконом-класса. Или диетический “Гладиатор” — смотря какое определение вам больше нравится. Антуан Фукуа выше своего роста никогда не прыгнет.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	7
СЮЖЕТ	3
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	4
РЕЖИССУРА	6
АКТЕРСКАЯ ИГРА	5
ОЦЕНКА МФ	5

Михаил Попов

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Погода в фильме выглядит, мягко говоря, паршивой. Но на самом деле все это — спецэффекты. Съемки проводились во время рекордной для Ирландии жары.
- По словам Иоана Граффадда (Ланселот), во время съемок батальных сцен кинооператору приходилось постоянно надевать мотоциклетный шлем. Его также окружали специально обученные люди с деревянными щитами — настолько интенсивными и опасными были постановочные драки.
- Когда тому же Граффаду понадобилось отрастить небольшую бородку, возникли неожиданные проблемы. Сам актер был родом из Уэльса, поэтому его борода имела радикально рыжий цвет. Ее приходилось подкрашивать каждый день, чтобы персонаж Иоана был хоть отдаленно похож на черноволосого кочевника-сармата.
- Общие кассовые сборы “Короля Артура” — $173 млн.

Сатана там правит бал

ИЗГОНЯЮЩИЙ ДЬЯВОЛА: НАЧАЛО
EXORCIST: THE BEGINNING

Жанр: мистика, ужасы ■ **Производство:** Dominion Productions ■ **Режиссер:** Ренни Харлин ■ **В ролях:** Стеллан Скарсгаард, Изабелла Скорупко, Джеймс Д’Арси, Реми Суини ■ **Премьера в России:** 17 февраля 2005

Давайте будем честны — никто не снимает сиквелы-приквелы фильма ради того, чтобы его оригинал заблистал новыми красками и сразил злых критиков наповал. Это происходит только тогда, когда кого-то очень жадного внезапно посещает идея срубить деньжат на раскрученном брэнде.

В случае с предысторией знаменитого “Экзорциста” (1973 год, 5 номинаций на различные премии и 6 престижных наград, в том числе “Оскар” за лучший сценарий и звук), рассказывающей о том, как святой отец Ланкастер Меррин впервые столкнулся с дьяволом в дебрях Африки, мы могли надеяться на вполне приличный результат.

Хм, кажется, перед нами классический случай любви с первого взгляда.

Однако продюсеры, посмотрев отснятый первым режиссером (Полом Шрадером) материал, тут же спустили пленку в унитаз и наняли Ренни Харлина (“Скалолаз” и “Крепкий орешек-2”) для того, чтобы тот вернул в этот фильм старую добрую атмосферу (кровь, потроха и зеленая блевотина).

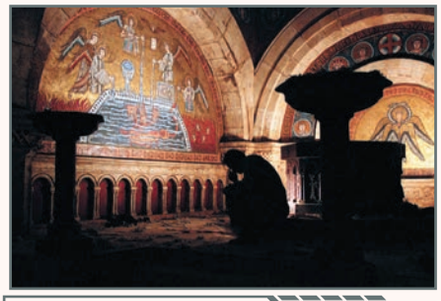
Харлин — спец по боевикам и ужасам — снял “Изгоняющего дьявола” слегка однообразно, то и дело вставляя в фильм свои любимые сцены с пальбой и поножовщиной. Но следует признать, что оператор Витторио Стораро просто гениально играет на контрасте света и мрака, а тревожная музыка (композитор Тревор Рабин) плюс утробные вопли невидимых де-

А КАК ЖЕ ПОЛ?

Самая интригующая загадка предыстории “Экзорциста” — судьба версии Пола Шрадера. Наиболее вероятно, что ее выпустят на DVD сразу после фильма Харлина. Однако адвокаты Шрадера не теряют надежды заставить студию выпустить версию Шрадера в прокат. Если им это удастся, впервые в истории Голливуда друг за другом выйдут два варианта одной и той же картины.

Эх... Копать — не перекопать!

Закон жанра: все молодые священники похожи на Брэда Питта.



Закон жанра №2: ночью в церкви страшно так же, как и ночью в лесу.

монов заставляют зрителей вздрагивать от страха и просыпать попкорн.

Увы, актеры играют у Ренни по-блокбастерному гладко, без попыток напрячь творческую жилку. Стеллан Скарсгаард (отец Меррин) выглядит усталым и каким-то отстраненным от происходящих с ним жутких событий. Изабелла Скорупко вяло подыгрывает ему. Остальные персонажи добросовестно выполняют роль декораций.

Но вот уж где Ренни не подкачал — так это по части кровищи и потрохов. По сюжету встречается много приятных отсылок к классическому фильму Фридкина (1973), объясняющих некоторые его туманные моменты. В отличие от оригинала, фильм Харлина имеет вполне четкую и сильную детективную составляющую, которая привносит элемент свежести и непредсказуемости в сложившийся канон демонологического триллера.

ИТОГ: крепкая и грамотная “страшилка”, непохожая на оригинал. Снято без вдохновения, но профессионально.

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

ОЦЕНКА МФ **7**

Александр Чекулаев

Спасатели, назад!

ПРЕДВЕСТНИКИ БУРИ
THUNDERBIRDS

Жанр: фильм-комикс ■ **Производство:** Working Title Films ■ **Режиссер:** Джонатан Фрэйкс ■ **В ролях:** Бен Кингсли, Билл Пэкстон, Брэди Корбет, София Майлз, Энтони Эдвардс ■ **Премьера в России:** 2 сентября 2004

Бородатая звезда “Звездного пути” Джонатан Фрэйкс взялся за игровую киноверсию популярного кукольного шоу 60-х “Предвестники бури”. Будучи автором самых скучных серий приключений звездолета “Энтерпрайз”, он умудрился убить этот проект еще до его рождения.

Прежде всего, режиссер допустил, чтобы в работу пошел на редкость глупый и дырявый сценарий, снабженный чугунными диалогами и неуклюжими шутками. Лауреат “Оскара” Бен Кингсли попытался было создать красивый и необычный образ маньяка Худа — но при таком-то сюжете... Что это за маньяк, который грабит банки вместо того, чтобы захватить власть над всем миром?

Ради детской аудитории главным героем был сделан не Джефф Трэйси (иронический Пэкстон), а прыщавый юнец Алан (Корбет), чья актерская игра серьезно подрывает веру в будущее человеческого вида.

Сюжет построен таким образом, что этот противный ребенок до самого последнего момента портит все, до чего только дотянутся его жадные руки. Выкручивается он лишь благодаря поддержке гораздо более вменяемых друзей — умника Фермана (Сорен Фултон) и боевитой красотки Тинтин (Ванесса Энн Хьюдженс).

Кадр, украденный из “Аполлона-13”. Вместе с Биллом Пэкстоном.

Гибрид самолета, утюга и колхозной сноповязалки. Оно еще и летает.

ВЛИЯНИЕ КОСМОСА

Имена пяти героических братьев-спасателей Трэйси — Джон, Алан, Гас, Скотт и Гордон — взяты не с потолка. Парней назвали в честь пяти первых американских астронавтов, побывавших в космосе на кораблях серии “Меркурий”: Джона Гленна, Алана Шепарда, Вирджила (Гаса) Гриссома, Скотта Карпентера и Гордона Купера.

ВСЕ НА ПРОДАЖУ!

В оригинальном британском шоу фигурировал футуристический “Роллс-Ройс”. Но в киноэкранизации вместо английского суперавто мы видим американский концепт-кар “Форд Тандерберд”. Кстати, и в реальной жизни имеет место нечто подобное. Например, марка “Роллс-Ройс” принадлежит теперь немцам.

Выпучив глаза и разинув пошире рот, Алан Трэйси летит навстречу судьбе.

Рожденное “роллс-ройсом” чудо автопрома приговорено умереть банальным “фордом”

Про такие вещи, как подмена стиля спецэффектами, эксцентрики — кривлянием, а ярких образов — карикатурами, даже и говорить не стоит.

Утешительная ложка меда в бочке дегтя — обильные спецэффекты, грандиозные декорации и, как ни странно — вступительные титры. Изобретательные, динамичные, забавные, роскошно стилизованные под 60-е годы — ну почему сделавшим их парням не позволили снять все остальное!?

ИТОГ: спецэффектная пустышка для детишек, не доросших еще до “Гарри Поттера”. Наглядная демонстрация огромных финансовых возможностей Голливуда и безграничного таланта художников-декораторов оказалась провальной почти во всем, что касается чувства меры, вкуса и юмора. “Предвестники”, на взлет! И подальше, подальше отсюда!

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

ОЦЕНКА МФ **4**

Александр Чекулаев

ИЗДАТЕЛЬСТВО "ЭКСМО" ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Бестселлеры, завоевавшие Европу и Америку!

Джонатан Страуд

КЛАЙВ БАРКЕР

ЭТАЛОН МИРОВОЙ ФЭНТЕЗИ!

Права на экранизацию выкуплены компанией Miramax!

НОВЫЙ ГРАНДИОЗНЫЙ МИР!

Права на экранизацию выкуплены компанией Walt Disney!

ЧИТАЙ ПЕРВЫМ

ТО, ЧТО ЗАВТРА БУДЕТ СМОТРЕТЬ ВЕСЬ МИР!

www.eksmo.ru

ЭКСМО

Александр Трифонов

ПОСЛЕДНИЙ ДЕНЬ ЕНОТОГРАДА

АЛИСА СНОВА В ДЕЛЕ!

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ОБИТЕЛЬ ЗЛА — 2: АПОКАЛИПСИС
RESIDENT EVIL: APOCALYPSE

Жанр: фантастический боевик ■ **Производство:** Constantin Film ■ **Режиссер:** Александр Уитт ■ **В ролях:** Мила Йовович, Сиенна Гиллори, Одед Фер, Томас Кретчманн, Джаред Харрис, Зак Вард, Сандрин Холт ■ **Премьера в России:** 11 ноября 2004

Беспристрастная статистика свидетельствует: продолжения нашумевших фильмов зачастую оказываются бессовестным выколачиванием денег из зрителей. Конечно, любой блокбастер выпускается с такой целью, но речь идет об откровенной халтуре, с заниженным бюджетом, неизвестными актерами и другим режиссером. Взять хотя бы **“Звездный десант 2”**.

Однако “Обитель зла — 2: Апокалипсис” стал счастливым исключением из этого правила.

Сюжет второго фильма начинается там, где заканчивается первый. Межнациональной корпорации ***“Амбрелла”*** (дословно — “зонтик”) очень хочется узнать, что же случилось в ее собственном центре по изучению биологического оружия, расположенном под городом Ракун-Сити (дословно — “Енотоград”). Для этого люди в защитных костюмах открывают запечатанный проход в *Улей* (так называется комплекс) — и выпускают на волю целую армию кровожадных зомби. В городе вспыхивает паника, ряды ходячих мертвецов постоянно пополняются свежеукушенными жертвами, а корпорация эвакуирует самых ценных сотрудников и перекрывает все выходы из Ракун-Сити. Руководство “Амбреллы” мудро рассудило: город является отличным испытательным полигоном для практических экспериментов. А все следы бурной научной деятельности этой корпорации заметет тактическая ядерная боеголовка, взрыв которой потом объявят аварией на местной АЭС.

И вот посреди этого хаоса из перевернутых машин, отключенного электричества и полчищ зомби оказываются наши герои — несколько спецназовцев, которых “забыли” эвакуировать, таксист-негр, тележурналистка и, конечно же, Элис (Мила Йовович), единственный выживший в *Улее* человек. Или уже не совсем человек... До утра им нужно остаться в живых и отыскать выход из города. На их пути будут вставать различные препятствия, в частности — новое супероружие “Немезис”, похожее на ходячий шкаф с авиапулеметом и базукой.

И вот что странно — мы имеем банальный

ЭТО ИНТЕРЕСНО

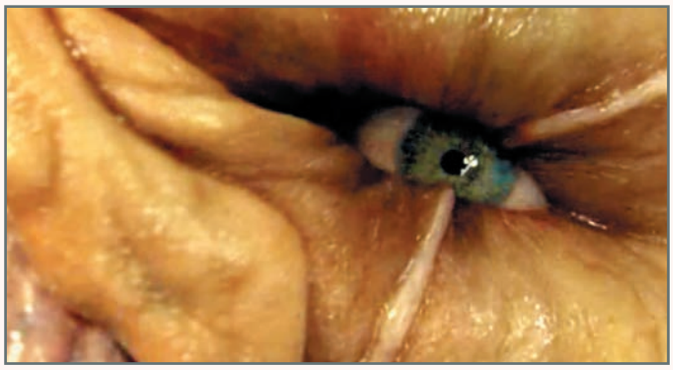
Игра “Resident Evil 3: Nemesis” — основа сценария.

• В фильме гораздо больше отсылок к одноименной серии игр, чем в первой картине. Тут и общая атмосфера заброшенного города с толпами зомби, и герои — члены элитного отряда S.T.A.R.S., ну и, конечно, красавец Немезис. Местами так и просто цитаты из **“Resident Evil 3” —** выпущенный на свободу вирус, оцепленный город, точно такая же одежда на Джилл Валентайн. Фильм даже должен был называться **“Resident Evil: Nemesis”**, но был вынужден изменить название после выхода **“Star Trek: Nemesis”**.

• Из фильма вырезали огромное количество жестоких и кровавых кадров, но рейтинг “R” у него так и остался.

• Трейлер фильма был скачан 8,5 миллионов раз и стал одним из самых популярных запросов в период с ноября 2003 года по май 2004.

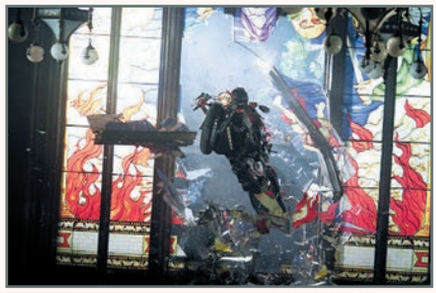
• Дом, который так красочно взрывается в конце фильма, — здание муниципалитета Торонто.



На ее пути лучше не становиться...

Что это там прошуршало?

Корпорация выбрала удобный момент, чтобы решить, какой из проектов суперсолдата удачнее.



Кадр безусловно эффектный, но последующая сцена окончательно парализует центры удовольствия в мозгу.

Среди спецназа каким-то образом затесалось двое русских — Юрий и Николай.

ный сюжет про голодных зомби и злую мегакорпорацию, да актерскую игру на уровне "комический персонаж-негр, которого нельзя убивать из политкорректности". Но смотреть, черт побери, все равно интересно! Так почему же картина затягивает? Попробуем разобраться.

Сюжет, несмотря на кажущуюся примитивность, содержит в себе отличные находки и даже несколько неожиданных поворотов, особенно в конце. Не скатываясь в крайности, сценарий преподносит как толику "черного юмора", так и парочку действительно жутких сцен. Молчаливая толпа детей-зомби надолго врезается в память.

От классических фильмов ужасов здесь вообще взято многое, и это идет только на пользу действу. Цитат можно усмотреть великое множество — от **"Франкенштейна"** (1931) до **"Чужого"** (1979). Когда же дело доходит до боевых сцен, тут уже впечатление не такое положительное. Нет, перестрелки, взрывы и драки сами по себе сделаны хорошо — но постоянные приступы эпилепсии у оператора снижают их "вау-эффект" почти наполовину.

Тут-то на передний план и выходит наша милая Мила. Пока не разразился хаос, ученые корпорации успели провести над ней несколько экспериментов, и в результате хрупкая девушка превратилась в самого натурального суперсолдата. Она раскидывает зомби голыми руками, бьет белку в глаз на лету, а уж бегает и прыгает на зависть любому Спайдермену. Столкнувшийся с Эллис мутант Немезис несколько теряется и выглядит на ее фоне просто тупым мясом.

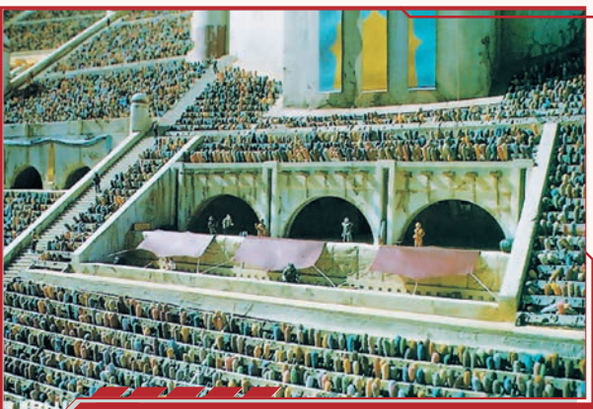
Настоящий злодей фильма — представитель корпорации. Такой циничной сволочи мы не видели давно. Именно он приказывает блокировать город и запустить проект Немезис. Когда его наконец настигает мучительная смерть, остается четкое ощущение, что умерла всего лишь одна из пешек, а настоящие боссы находятся где-то далеко. Это придает "вселенной" фильма приятную глубину.

Большие ожидания были связаны с персонажем Джилл Валентайн (Гильори), знакомой любому фанату игры. Крутой полицейский с потрясающей меткостью поначалу выглядит достойно, но с появлением Элис задвигается на задний план.

Саундтрек — опять вариации на тему тяжелого металла. На визуальный ряд он ложится неплохо, но ни одной запоминающейся композиции не содержит. В общем-то, Уитта можно поздравить с удачным дебютом в качестве режиссера. Выданным на руки материалом он распорядился более чем успешно. Кроме того, он сумел перенять главный талант Андерсона — превращать затасканную идею в визуальное пиршество.

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

Коллекционные Карточные Игры
новое развлечение нового века!
Появившись в 1993 году, они захлестнули весь мир, распространяясь подобно цунами!
Собрав свою уникальную колоду и умело используя разнообразные игровые комбинации и свой ум, вы превращаетесь в могущественного волшебника, чья сила возрастает с каждой игрой.
Каждая партия неповторима и требует новой тактики, иначе победить своего оппонента невозможно! Играя в коллекционные карточные игры любой может проявить свои способности и мастерство.
Каждая карточка – произведение искусства! Можно собрать свою уникальную коллекцию шедевров и обмениваться с другими!
ККИ – это:
отличный способ отдохнуть с друзьями
путешествия по всему миру
общение со сверстниками
участие в международных турнирах и рейтингах
Играйте и наслаждайтесь!
Хочешь знать больше?
Тебе сюда: www.iq-games.ru
Интернет-магазин: www.sargona.ru
MAGIC The Gathering
WarCry
ПОДАРОК
Хочешь получить игру бесплатно?
Заполни эту анкету, вырежи и принеси в клуб настольных игр или пришли по адресу 125363, г. Москва, а/я 33, на конверте напиши "Магия игры".
Адреса клубов смотри на сайте www.iq-games.ru
Фамилия
Имя
Возраст
Индекс Город
Адрес



Путь к звездам ведет через многолетнее заключение. Астронавтика пахнет тюрьмой.

Станислав Лем

Надежда Маркалова

КИНОЭФФЕКТЫ ДОКОМПЬЮТЕРНОЙ ЭРЫ

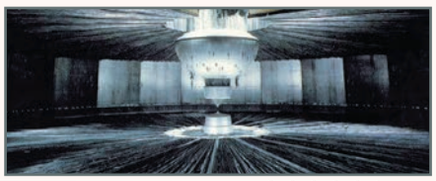
Часть 3

ЗВЕЗДОЛЕТЫ И НЕ ТОЛЬКО

Почти все фантастические фильмы на космическую тематику показывают людей на других планетах с невиданным, неземным пейзажем, в необыкновенных летательных аппаратах, космических кораблях или футуристических городах. Все эти объекты невозможно снять “вживую”. Поэтому кинематографистам приходится прибегать к различным хитростям.

Набор моделей

Вспомните первые кадры знаменитых фантастических кинолент... В “Звездных войнах” огромный корабль неторопливо пролетает перед глазами зрителей, темная туша “Ностромо”, будто крадучись, выплывает из киноэкрана в “Чужом”... Все это — лишь модели, созданные специально для каждого фильма.



Реактор “Звезды смерти” размещался на столе.

Моделирование кораблей — это распространенное хобби для многих людей. Но вряд ли оно достигает того качества, которое требуется для кинематографа. Обычно кинематографические модели идут в заранее заданном масштабе. Чаще всего требуется несколько вариантов идентичных моделей разного размера.

Например, “Тысячелетний сокол” для “Звездных войн” был изготовлен в пяти разных версиях — почти полутораметрового диаметра для детального показа самого корабля; полуметрового — для сцен, в которых “Соколу” приходится маневрировать либо в поле астероидов, либо между другими кораблями; пятнадцатисантиметровая и пятисантиметровая, которые использовали тогда, когда было необходимо показать в кадре размеры “Сокола” относительно других кораблей (тоже моделей). Все эти они были абсолютно идентичными, включая пятна грязи и гари вокруг двигателей. И все были похожими на павильонную модель “Сокола” в натуральную величину.

“Тысячелетний сокол” из “Звездных войн”.

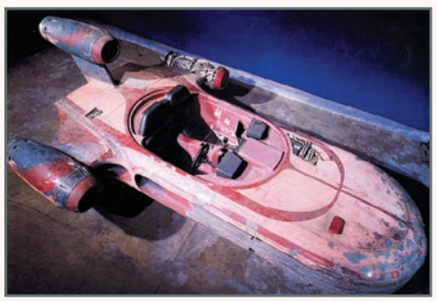
Модель взрывающегося грузовика в самом конце “Терминатора 2” была точной копией той машины, что снималась в фильме. Дело в том, что съемки сцен погони за Сарой Коннор снимались напротив полицейского оружейного хранилища. Съемочной группе не удалось получить необходимое разрешение для съемок взрыва в натуральную величину, его пришлось снимать в павильоне с использованием модели.

Материалы

Из чего же делают модели? В основном, из дерева, которое потом ламинируется. Или из пластмассы, нагревая ее и создавая форму, “натягивая” ее на оригинал с помощью вакуумной технологии (так же, как делают вакуумную упаковку продуктов). А вообще — из всего, что только окажется под рукой. Промышленные детали, части бытовых приборов, части игрушек, металлолом — все идет в дело.

Грузовой корабль из “Звездных войн”.

Модель можно склеить или соединить болтами. Но она должна разбираться как можно быстрее. Ведь зачастую внутри модели помещают батарейку и множество лампочек, чтобы имитировать освещение внутри корабля и его сигнальные огни. А вдруг посреди съемок одна из ламп перегорит? Если не позаботиться о возможности смены лампочек и батареи изначально, можно заполучить кучу неприятностей.

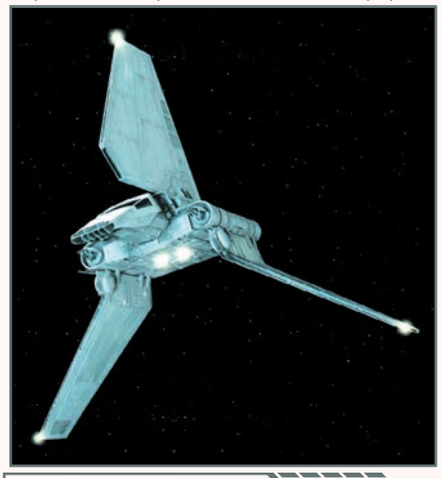


Спидер Люка из “Звездных войн”.

Например, придется ломать модель или процесс разборки-сборки затянется надолго, что повысит стоимость съемок.

Чем больше размер модели, тем легче ее создавать. Можно добавить необходимых деталей, более подробно раскрасить, ее можно сделать максимально реалистичной. Оператору легче снять такую модель, и выглядит она в кадре гораздо естественнее. Средний размер киномоделей — один метр.

Иногда корабли отливают из гипса или оргстекла, но это значительно утяжеляет их. Для отливки необходим, как минимум, один оригинал, который, чаще всего, не переживает процесса создания формы.



Имперский шаттл из “Звездных войн”.

Корабль “Саратога” из “Звездной пехоты”.

Оргстекло более выгодный материал — легкий и твердый, он хорошо переносит сверление и другие процедуры, необходимые для финальной сборки. И только на этом этапе создатель видит, насколько реалистична его модель.

Что касается интерьеров кораблей, то их тоже строят отдельно. Например, интерьер “Звезды смерти”, по которому летали более мелкие корабли во главе с “Тысячелетним соколом” в “Возвращении джедая”, состоял из множества трубок, общей длиной в несколько километров. В некоторых местах были использованы зеркала, отражающие интерьер в бесконечность. Каждый сегмент трубы имел снимаемую крышу для проезда камеры. Съемки велись со скоростью 20 кадров в секунду, что создавало ускоренное движение.

Для съемок пламени внутри “Звезды” были использованы трубки из негорящей эпоксидной смолы и алюминия. Чтобы пламя передвигалось и не затухало, в трубке

Полицейская машина из “Бегущего по лезвию бритвы” на самом деле летала на леске.

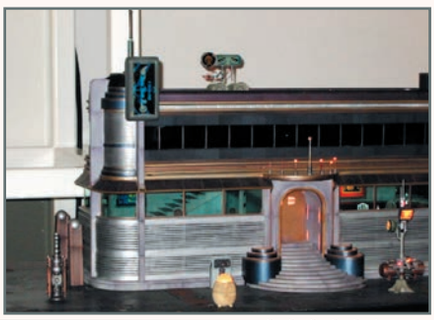
были заложены последовательные заряды. Камера двигалась по этой трубе со скоростью 30 км/час, обгоняя пламя, но постепенно приближаясь к нему, чтобы создать ощущение того, что пламя настигает корабли.

Взрывы и крушения

Как уже говорилось выше, моделирование необходимо, если аппарат по сценарию нужно взорвать. Например, в фильме “Скалолаз” (с Сильвестром Сталлоне) была цена со взрывом вертолета. Было сделано три точные копии вертолета, которые участвовали в трех разных дублях. В вертолет поместили нужное количество взрывчатого вещества и взрыватель. Съемки велись во дворе киностудии, где была воспроизведена копия того ущелья, в котором проходили съемки данной сцены. Первый дубль не удался — вертолет взорвался до того, как упал на камни. Второй дубль был как раз тем, что нужно, но режиссер потребовал повторить его “на всякий случай”, поэтому пришлось взорвать и третью модель.

Состав взрывчатого вещества для миниатюрных взрывов хранится пиротехниками в секрете, потому что является профессиональной тайной. Чаще всего, сам пиротехник создает химических состав взрывчатых веществ — разных для разных кинематографических задач. Какое-то вещество создает яркие взрывы и сгорает зрелищно, а какое-то — создает огненный шар заданного размера и цвета.

Миниатюрные взрывы имеют свою специфику. Если вы взрываете что-то в натуральную величину, то проблем с масштабом не возникает. Но как только на заре кинематографа попытались взорвать миниатюрный замок — сразу увидели разницу. Замок разлетелся, как спичечный коробок, слишком большими кусками в сравнении с тем, как бы разваливался настоящий замок, созданный из кирпичей или камней. Поэтому его пришлось подпиливать в нужных местах, а количество взрывчатого вещества уменьшить.



Миниатюра бара из “Атаки клонов”.

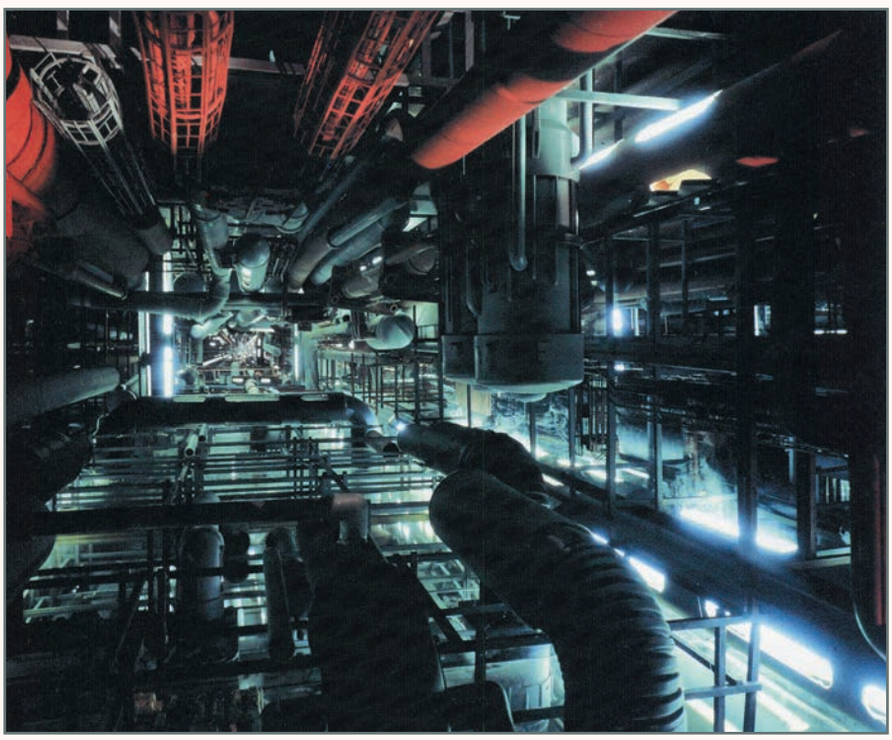
А знаете ли вы, что...

Модель “Тысячелетнего сокола” (Millenium Falcon) в натуральную величину была построена в лондонской студии “Эльстри” из фанеры и ДВП и весила 40 тонн.

Кроме того, настоящий замок разваливался бы намного медленнее. Для создания иллюзии необходимого масштаба скорость съемки увеличили в 50-100 раз. Чем больше размеры сооружения, которое необходимо показать, тем больше скорость движения пленки при съемке взрывов. Например, для взрыва “Звезды смерти” скорость кадров составляла 240(!) кадров в секунду. Таким образом, при обычной скорости пленки 24 кадра в секунду это взрыв растягивался на 10 секунд — достаточное время, чтобы зрители смогли насладиться красотой эффекта.

Еще один нюанс — в космосе нет гравитации. Поэтому ни корабли, ни взрывы не подвластны земному притяжению. Как сымитировать невесомость в земных условиях? Очень просто! Необходимо снять взрывающуюся модель так, чтобы взрыв казался равносторонним — не попадающим под влияние земной гравитации.

Это можно сделать, расположив камеру под моделью. Тогда диаметр огненного шара и расстояние, на которое отлетят части модели, будут одинаковы со всех сторон. Модель подвешивают под потолок, под ней располагают камеру, между ними помещают лист стекла, чтобы защитить линзы камеры от падающих частей. Именно так была снята сцена разрушения ко-



Интерьер “Звезды смерти” из “Звездных войн”.

Экстерьер “Звезды смерти” из “Звездных войн”.

рабля “Саратога” в сериале “Звездный путь”, так же была взорвана “Звезда смерти” в “Звездных войнах”.

Кроме космических взрывов, в фильмах можно наблюдать и вполне земные крушения различной техники, тоже сделанные в миниатюре. Например, в фильме “Назад в будущее 3” есть сцена падения поезда с разрушенного моста. Для съемок этой сцены была создана копия этого состава стоимостью в 50 тысяч долларов. “Столько усилий для того, чтобы столкнуть его с моста!” — сокрушается разработчик

Арена из “Призрачной угрозы”.

миниатюры. Размеры модели впечатляют — это практически коллекционная копия исторически существовавшего паровоза и вагонов высотой в 90 сантиметров.

Пейзажи: инопланетные и индустриальные

Иные планеты, иные погодные условия... футуристические города — все это необходимо для создания фантастического кино. Когда смотришь фильм, не задумываешься, как созданы эти фантастические виды. Вспомним марсианский пейзаж из фильма “Вспомнить все”. Миниатюры были сделаны в трех разных масштабах. По словам мастера спецэффектов Эрика Бривинга, это были самые сложные съемки на то время. Скульпторы вырезали каньоны из особого пенопласта. Потом пенопласт раскрасили и по частям сложили так, чтобы между частями пейзажа могла проехать камера.

Создать индустриальный пейзаж несколько сложнее. Если помните начало фильма “Бегущий по лезвию бритвы”, там был показан великолепный общий фон со множеством огней, небоскребов и труб, сжигающих излишки газа. А вдалеке виднелись две пирамиды Тайрелла, крыша которых излучала свет в небо. Над всем этим летал транспорт. Это одна из самых больших миниатюр “Бегущего по лезвию”. Ее ширина была более пяти метров, высота — 60 сантиметров. Город стоял на трех столах так, чтобы можно было как сложить их вместе, так и снять по отдельности, если понадобится. Этот город был сделан из оргстекла и пенопласта. Позади всего этого располагался экран, на который проецировалось изображение огня. Кроме того, тысячи окон в мини-небоскребах переливались разноцветными огнями.

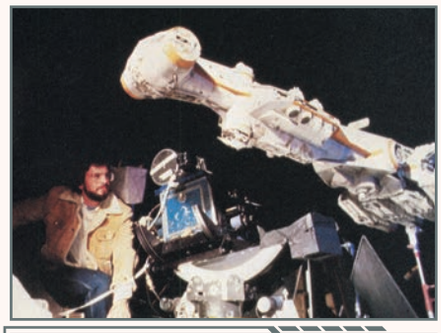
Миниатюра города Тида из “Призрачной угрозы”.

“Каждый день, проезжая мимо долины Сан Фернандо, я видел, что ее огни не одного цвета, — говорит Дэвид Драйер. — Поэтому мы использовали разноцветные лампочки для этого пейзажа, чтобы придать ему реалистичность”. Километры оптоволокна и сотни лампочек величиной с рисовое зерно понадобились группе Дуга Трамбула, чтобы “оживить” макет.

Точно так же была воссоздана и пирамида Тайрелла. В фильме их две, но на самом деле была построена только одна пирамида. Кроме того, был воссоздан интерьер комнаты, в которой Холден допрашивает Леона. Миниатюрные вентиляторы и фигурка самого Холдена... это ручная работа Уильяма Джорджа.

Моделирование сегодня

Считается, что моделирование в том виде, в котором оно требовалось кинематографу ранее, медленно умирает. Хотя некоторые создатели моделей утверждают, что они “никогда не были более востребованными”. В любом случае, киномоделирование не умрет окончательно никогда, потому что даже сегодня для того, чтобы создать трехмерное изображение, декораторы и дизайнеры все равно используют “живой” макет. Большинство трехмерных компьютерных строений, прежде чем нарисовать их в AutoCAD, строят в виде макета.



Кен Ральстон снимает модель корабля из “Звездных войн”.

Интересно, что...

Несмотря на бурное развитие трехмерной компьютерной графики, миниатюрные модели до сих пор повсеместно используются в кинематографе.

Даже Лукасфильм, имея передовую компьютерную технику и лучших специалистов, до сих пор строит макеты. В “Атаке клонов” некоторые части ландшафта Геоносиса были по-прежнему вырезаны из пенопласта и сняты на фоне нарисованной художником картины “для придания реалистичности”.

Джордж Лукас также использовал модель Мос Айсли для съемок панорамных сцен в “Атаке клонов”.

В “Призрачной угрозе” почти вся арена, на которой проходили гонки, была моделью. Роль зрителей исполняли... палочки с цветной ватой, расставленные, как карандаши, на модели трибун.

Например, чтобы создать трехмерный замок в мультфильме “Шрек”, Кеннет Ларсон сначала построил оригинал замка в разре-

Джордж Лукас у модели “Звезды смерти”.

зе. Это помогает находить нужные ракурсы и экономит время. Точно так же для фильма “Контакт” был создан макет сферы, в которой путешествовала Джоди Фостер. Множество миниатюрных строений было построено и для фильма “Бэтмен навсегда”.

Дети любят строить города из песка, мастерить домики из картона и дерева. Мастера спец эффектов — это дети, которые так и не выросли, только теперь они играют в свои игрушки за деньги.

Мы завершаем серию статей, посвященных некомпьютерным спецэффектам в кинематографе. Напомним хронологию их публикаций в “Мире фантастики”:

***Сентябрь 2004 года** — Спецэффекты, сделанные при помощи кукол*

***Октябрь 2004 года** — Комбинированные съемки*

***Ноябрь 2004 года** — Модели кораблей и ландшафты*

Надеемся, что вам понравились эти материалы. Как обычно, мы ждем ваших предложений и отзывов по адресу: mirf@mirf.ru

Антон Карелин

ЦЕНА АДАПТАЦИИ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ЭКРАНИЗАЦИИ СЕГОДНЯ И ЗАВТРА

Как часто, в ожидании экранизации любимого романа мы потираем руки в предвкушении. Часами просиживаем в сети Интернет и скупаем все журналы, в которых присутствует статья о нем. Строим планы, пытаясь представить и предугадать, как будут выглядеть на экране герои, или Большая Станция Галактической Безопасности, или обыкновенный ancient vampire. А когда в день премьеры мы идем в кино на просмотр мега-блокбастера, экранизирующего любимый фантастический роман... происходит то, что должно произойти. Мы видим фильм, в котором представлено что угодно, но только не наша любимая книга.

— Чтобы покорить Плутон, Человечество пошло на огромные затраты. Была успешно реализована Программа Направленной Мутации, приспосабливающая переселенцев к жутким условиям девятой планеты. Пройдя ряд гормональных и генетических реформаций, поселенцы сумели адаптироваться успешно.

— Да это же прорыв! Победа Человечества!

— Но есть в этом одна загвоздка...

— Какая?

— Вы понимаете... Покорившие Плутон и заселившие его... уже не были Человечеством. Такая вот вышла... адаптация.

Из разговора на конференции по галактической истории, 2450 год.

Почему так случается? Каковы возможные пути экранизации отдельно взятого романа? Чем различается английский сериал по Диккенсу, фильм Тарковского и голливудский блокбастер? Какова цена адаптации — мы поговорим об этом сегодня.

Основа противостояния

В восприятии экранизации существуют две зрительских позиции.

“Экранизация должна соответствовать оригиналу!” — говорят одни, с гневом отстаивая уровень литературного источника.

“Никому и ничего она не должна! Экранизация не может быть калькой с книги, и хорошо, если она будет самобытной”, — утверждают другие.

Что характерно, очень часто, говоря про один, кто-то жалуется: *“Фууу, как же они книгу-то изуродовали!”*, а другой пожимает плечами: *“Отличный фильм получился, чего вы к мелочам цепляетесь!”*. И это может быть как потому, что в первом случае человеку дорог первоисточник, так и потому, что второй фильм действительно более удачно снят. Так должна экранизация соответствовать первоисточнику или нет?..

Что такое экранизация?

Энциклопедический словарь формулирует ответ довольно ясно:

Экранизация — интерпретация средствами кино произведений другого вида искусства (прозы, драматургии, поэзии, песен, оперных и балетных либретто).

То есть, главное в экранизации — передать заложенное в первоисточнике, используя киноязык, киносредства (которые существенно отличаются от литературных). И потому естественно, что любую экранизацию зритель будет оценивать в первую очередь по тому, насколько она не дотянула до уровня первоисточника или превзошла его (такое тоже бывает).

Ведь для чего вообще экранизируют книги? Чтобы перенести известное, популярное и любимое произведение в новый формат. Хорошая экранизация дает зрителю возможность еще раз прожить, прочувствовать то, что восхитило и тронуло его в книге. Она “визуализирует” то, что раньше он мог лишь представлять. Но если с данной мыслью, пожалуй, все согласятся, то в применении ее к отдельно взятой экранизации возникнет все тот же спор: хорошо или плохо оно сделана.

“Властелин Колец” — отличная экранизация или попсово-пафосный блокбастер?

“Джонни-мнемоник” — низкобюджетный трэш-киберпанк или оригинально воспроизведенный сюжет Гибсона, полный визуальных находок?

Виды экранизации

Подходов к экранизации, по сути, всего три, и каждый следует своей внутренней цели.

ПРЯМАЯ ЭКРАНИЗАЦИЯ (ИНОГДА БУКВАЛЬНОЕ ПЕРЕЛОЖЕНИЕ)

Такая экранизация должна повторять книгу, давая зрителю возможность еще раз, только уже в формате кино, соприкоснуться с источником. Примером может служить **“Гарри Поттер”** Криса Коламбуса (1 и 2 фильмы). Буквальной экранизацией являются многие европейские сериа-

Кинокомиксы

К отдельным видам экранизаций стоит отнести кинокомиксы. Феноменальный успех “Супермена”, повторенный спустя много лет “Бэтменом”, и нынешняя “новая волна” комиксов, буквально захлестнувшая Голливуд — все это перед нашими глазами. В массе своей российский зритель плохо знаком с культурой комикса, и нам сложно судить, насколько удачной является именно экранизация. Впрочем, это не мешает оценивать качественный уровень самих фильмов.

Кинокомиксы обладают забавной особенностью: являясь в большинстве своем отличными экранизациями, почти все они — слабые фильмы. Передать атмосферу, засыпать зрителя “вкусными” деталями, идеями, накопленными более чем полувековой историей развития комикса — вот преимущество комикса, в остальном исполняющего чисто развлекательную функцию и не несущего дополнительной смысловой нагрузки.

Впрочем, у любого правила есть исключения. Например, картина Тима Бертона **“Бэтмен возвращается”** настолько изыскана в области стилистики, характеров и атмосферы, что как нельзя ближе приближается к званию “просто хороший фильм”.

лы, снятые по классике (многочисленные экранизации Диккенса, Шекспира, Толстого, Достоевского и т.д.), в которых скрупулезно, серия за серией, передается книга во всей ее красе, иной раз совершенно буквально, до всех диалогов и закадровых текстов. “Собачье сердце” является, пожалуй, лучшей строгой экранизацией фантастики в советском кинематографе.

Этот подход воссоздает атмосферу первоисточника, переносит книгу на экран. Экранизации такого вида почти всегда являются добротными фильмами, которые приятно посмотреть. Но очень редко при таком подходе можно создать шедевр. Фильм Леонида Бондарчука *“Война и мир”* является одним из примеров, когда прямая экранизация оказывается чем-то большим, чем аккуратное, уютное и непритязательное переложение известного текста на кран.

В зарубежной фантастике, пожалуй, наиболее близко к этому уровню подошла **“Бесконечная история”** Вольфганга Петерсена, ныне классика сказочного и фантастического кино. Из современного — другая прямая экранизация, совсем недавний фильм Альфонсо Куарона **“Гарри Поттер и узник Азкабана”**, в котором режиссер удачно совместил следование сюжету с множеством визуальных и режиссерских находок.

ПО МОТИВАМ

Основная задача таких фильмов — показать знакомое произведение в новом ракурсе. Часто подобная форма используется, когда книгу физически нельзя перенести на киноэкран буквально: из-за несоответствия объемов, например, или когда

действие в книге замкнуто на внутренние переживания героя, которые трудно показать без преобразования в диалоги и события. Экранизация этого типа не слишком строго соответствует первоисточнику, но передает главное, и добавляет что-то новое. Таких экранизаций подавляющее большинство в современном кинематографе да, пожалуй, вообще в истории кино.

В качестве примера можно привести **“Питера Пэна”** Пи Джея Хогана (в котором сказка Дж. Барри осовременилась и обрела новый контекст, став интересной нынешним детям и подросткам) и большинство советских экранизаций детских книг: от **“Мэри Поппинс, до свиданья!”** до **“Красной шапочки”**, которые часто являлись достойным переложением книги на киноязык.

Множество зарубежных фильмов демонстрируют нам удачную работу в этом направлении — от экранизаций Филипа Дика (**“Бегущий по лезвию бритвы”** и **“Особое мнение”**) до диснеевской **“Планеты сокровищ”**, выгодно представляющей старый приключенческий сюжет в новом антураже.

Но в качестве другой стороной этой же медали можно указать на такие не слишком удачные работы, как на очень неровного **“Джонни-мнемоника”**, ужасного **“Ведьмака”**, а также свежего, но невнятного **“Короля Артура”.**

ОБЩАЯ КИНОАДАПТАЦИЯ

При этом подходе целью является не передать как можно точнее книгу, а создать на ее материале новое, самобытное произведение, которое, тем не менее, явно взаимосвязано с первоисточником и

дополняет его. Удачные примеры — фильмы Тарковского (**“Солярис”** и **“Сталкер”**), **“Космическая одиссея 2001”** Стэнли Кубрика. Это кино, в котором делается шаг вперед по сравнению с обычными экранизациями. Оно не просто переносит первоисточник на экран, но совершает открытия в сфере кинокультуры и киноязыка.

На начальных этапах киноистории экранизации больше соответствовали первому типу (“прямая экранизация”): книги аккуратно переносились на пленку. С течением времени появилась тенденция фильмов “по мотивам”, развитие которой, как ни парадоксально, привело как к упрощениям первичной формы (сравните **“Вампиров Карпентера”** или **“Дракулу 2000”** с **“Дракулой”** 1931 года), так и к усложнению (уже упомянутые **“Сталкер”, “Солярис”, “Космическая одиссея”**).

На примерах можно уловить тенденцию, которая преобладает в современном подходе к экранизациям *фантастического* кино. Я говорю об упрощении первоисточников и усилении развлекательной функции в ущерб смысловой.

Так видит Голливуд

Современную кинокультуру диктует Голливуд. Голливудские студии, обладающие огромным опытом и знанием рынка, создают фильмы в соответствии с естественным правилом: кино должно приносить прибыль. Все, что противоречит этому — отсекается. Все, что увеличивает доход — подлежит рассмотрению.

Американцы ходят в кино часто. Придя на уик-энд в развлекательный киноцентр, они проводят там время всей семьей с утра до вечера, посещая бары, аттракционы и кинозалы. На понравившиеся фильмы американцы ходят повторно, и гораздо чаще, чем, например, россияне. А потому главное для студии — сделать фильм, который полюбит “целевая аудитория”, и на который придут еще раз. Получаемый кинопродукт соответствует американским стандартам, которые во многом не подходят для европейского или российского зрителя.

Большой процент американских зрителей ходит в кино не на какой-то конкретный фильм, а просто: “Джон, пошли в кино!”. Стремление не погружаться в “ненужные” детали — одна из черт современного американца, культура которого построена на архетипе “готового благополучия”. Придя в кино, зритель выбирает фильм спонтанно, и важную роль играют звезды, жанр, реклама и *понятность*. Ради этой понятности и работает Голливуд. Сталкиваясь с чем-то непонятным, американский зритель чувствует себя неуютно, и *странное* кино ему не нравится. Это не японец, который будет увлеченно пересматривать 26 серий “Евангелиона” и все его альтернативные концовки. Американский киностандарт идеально соответствует желанию потребителя.

Глядя на феерические сцены **“Ван Хельсинга”**, зритель хохочет и радостно покрикивает: “Coooool!” Бессвязность сюжета и отсутствие смысла в происходящем воспринимаются для него как естественное состояние, потому что наличие этих составляющих мешало бы ему так легко и беспроблемно заглатывать фильм и получать от него “фан”. **“Халк”** для такого зрителя слишком затянут и заумен (впрочем, первого не отнять!), зато **“Человек-паук-2”** — пример драматизма и хорошей актерской игры; а начав смотреть “Остров Сокровищ”, снятый по первоисточнику, он бы просто уснул, потому что интересное кино про пиратов должно быть — как **“Пираты Карибского моря”.**

Голливудские студии, изучившие рынок досконально, перешли невидимый качественный порог, и стали делать особые, специфические фильмы, являющиеся новой культурой, открытием конца XX столетия.

Фильмы, которые формируют идеальные условия для восприятия, встряхивают зрителя и заставляют крикнуть “Coooo!” Только сказав “Coooo!” с первого раза, такой зритель придет на фильм снова. Это новое кино начала 21 века — Голливудский Блокбастер. С некоторых пор это не ярлык, который прикрепляют к успешному кино, а особый жанр.

В последние лет пятнадцать блокбастеры все больше обходят по сборам “просто фильмы”. Это очень хорошо заметно по динамике проката. Обычный фильм стартует в 30% всех кинотеатров, отыграет 3 недели и уйдет в разряд, принеся студии “компактные” прибыли или убытки. Блокбастер разворачивается во всю ширь, имеет дорогостоящую рекламную компанию, обязательных звезд или стартовую Идею, на которую пойдут — и покоряет мировой рынок, потому что, каков бы он ни был по жанру, по направленности, по художественному уровню, это **всегда** легкий для просмотра фильм.

Нынешние блокбастеры на 80% — экранизации, и все чаще — ***фантастические***. Почему так?

Блокбастер должен принести 150 и более миллионов дохода. Чем можно гарантировать окупаемость и как можно просчитать грядущую прибыль от проекта? Мы уже перечислили: легкость восприятия, актеры-звезды, привлекающие внимание спецэффекты, захватывающий экшен, мощная рекламная компания... и Идея. Ведь Идея, оказывается, способна привлечь зрителя даже сильнее других составляющих. Рассмотрим два “идейных” примера.

Недавно голливудская индустрия дозрела до состояния, в котором был экранизирован Толкин. Ни единой звезды первой величины. Море опасных для блокбастера вещей — затянутость первой части, обилие непонятных имен, названия, и — главное — разрыв сюжета на три части!.. Все сработало. Ничто не остановило триумфальное шествие **“Властелина Колец”** по всему миру. Сборы были фантастическими — куда более фантастическими, чем сам сюжет.

“Гарри Поттер” — “глупый сказочный сериал для малышей”, как утверждали многие. “Кому это интересно, кроме детей?” И — абсолютный триумф.

Идеи правят миром

Да, идеи правят миром. Идеи, которые складывались в копилке мировой культуры на протяжении тысячелетий, захватывают мир кино. Мировой, а точнее — голливудский кинематограф, вечно стесненный в средствах и технических возможностях, только сейчас дошел, дорвался до великой кладовой сюжетов, которые раньше достойно воплотить не было возможности. Детективы, боевики, мелодрамы и прочие направления искусства и культуры давным-давно отработаны, а фантастика — вот она, практически нетронутая, только и ждет, чтобы пришли и экранизировали, воплотили ее в потоке новейших цифровых технологий.

Мировая фантастика, вотчина писателей, сейчас становится вотчиной сценаристов, режиссеров, продюсеров, создателей спецэффектов. Ныне кинофантастика обретает все больший вес, и через десяток лет будет уже равноправной сестрой фантастической литературы.

Голливуд счастлив — не платя звездам, он может снимать фильмы со множеством рисков, которые вытянет одна Идея. Не тратя лишние деньги на раскрутку бренда, он может просто сказать: “У нас тут через полгодика выйдет “Волшебник Земноморья”, — и это гарантирует среднестатистический блокбастерный сбор.

Вскоре поток экранизаций фантастики и смежных жанров (например, псевдоисторических колоссов вроде уже снятой **“Трои”** и скорого **“Александра Великого”**) хлынет с еще большей интенсивностью. **“Хроники Нарнии”, “Мир Огня и Льда”, “Черный Отряд”, “Нейромант”, “Игра Эндера”, “Хроники Амбера”** и прочая, и прочая — все это ждет нас, не сомневаюсь.

Конечно, это будут “упрощенные” экранизации. Однако во всем этом есть и положительные стороны. Создатели исследуют пространство, экспериментируют с формой и содержанием. В результате, та же “Троя” в некоторых моментах оказывается на порядок выше прилизанного и героичного “Гладиатора”.

Как же нам теперь, в свете всего вышесказанного ответить на вопрос: какой должна быть хорошая экранизация? Пожалуй, очень просто: она должна быть на уровне первоисточника или выше его.

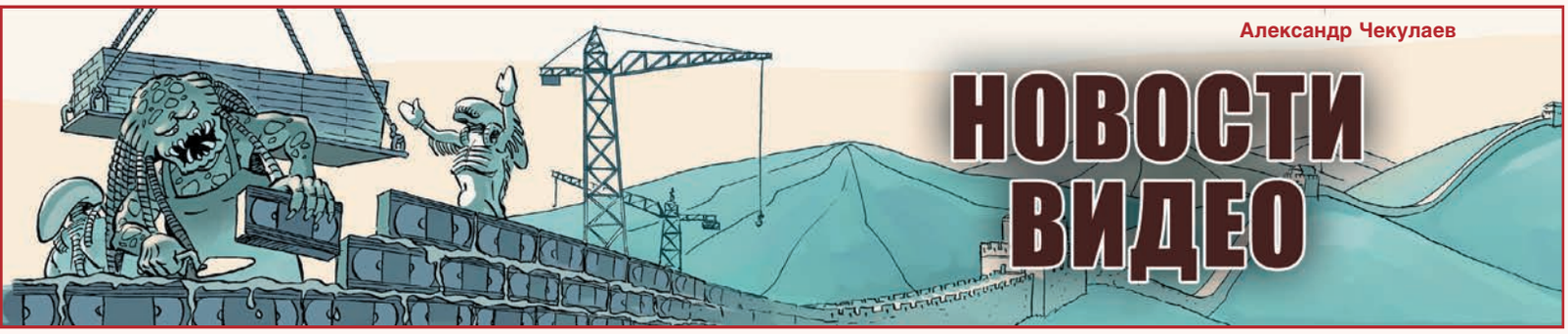
Не стоит оценивать фильм исходя из крайних позиций. Ни “он должен быть по книге!”, ни “книга и фильмы — разные языки и вселенные” не дадут нам возможности оценить ленту адекватно. Потому что в первом случае мы противоречим механике кино (язык и формат которого действительно далеки от литературных). А во втором — лишаемся точки отсчета, которая позволит разглядеть фильм по-настоящему.

Любая экранизация, даже самая отдаленная от первоисточника, использует его идеи, материал, сюжеты, образы, атмосферу. То есть берет те или иные ресурсы “исходника” и распоряжается ими. И потому справедливо, что именно по степени реализации этих ресурсов мы будем оценивать результат. Перефразируя Сент-Экзюпери: “...экранизирующий в ответственности за то, что экранизирует”. ■

Наш прорыв

Естественно, говоря об экранизациях фантастики, мы не могли обойти вниманием недавнюю премьеру первого отечественного фантастического блокбастера “Ночной дозор”, снятого по одноименному роману Сергея Лукьяненко. Первый фильм ожидаемого кино-сериала открывает перед отечественным кинопроизводителем завораживающие перспективы. Оказывается, мы можем снимать “как в Голливуде”. Кстати, “Ночной дозор” за короткий срок обогнал по сборам в российском прокате все голливудские фильмы.

Для нас, любителей фантастики, это хороший знак — неважно, как кто из нас относится к фильму, важно, что он появился, и что титаническая работа его создателей привела к такому кассовому успеху. Это означает, что фантастике и у нас в стране дан “зеленый свет”, и что в ближайшие годы следует ждать новых российских фантастических фильмов — будем надеяться, хороших и разных!



НОВОСТИ ВИДЕО

Александр Чекулаев

БОЯЗНЬ ТЕМНОТЫ
FEAR OF THE DARK

VHS, Канада, 2002 ■ Дистрибьютор: "Вест Видео" ■ **Режиссер:** К. С. Баскомб ■ **В ролях:** Кевин Зегерс, Джесси Джеймс, Рэйчел Скарстен

Не так страшны потемки, как те, кто в них прячется...

12-летний Райан панически боится темноты. Эта фобия служит неистощимым источником для насмешек его старшего брата Дэйла. Однако приколы резко заканчиваются, когда братья остаются дома одни в грозовую ночь. Рассказы Райана о том, как на него постоянно покушаются прячущиеся во мраке монстры, начинают обретать одно страшное доказательство за другим.

Единственно, что способно спасти пацанов от когтей потусторонних существ (выглядящих, как растерявшие чувство юмора члены семейки Аддамс) — непрерывное пребывание вблизи источника света. И тут в доме отключается электричество... Все, в общем, банально и предсказуемо — на уровне байки про гроб на колесиках — но все равно пугает будь здоров.

ОЦЕНКА МФ5

ТУПИК
DEAD END

VHS, Франция/США, 2002 ■ Дистрибьютор: "Екатеринбург Арт" ■ **Режиссеры:** Жан-Батист Андреа, Фабрис Канепа ■ **В ролях:** Рэй Уайз, Александра Холден, Лин Шей, Эмбер Смит, Мик Кейн, Билли Эшер

Классиков можно ограбить так, что за это и похвалят, и премию дадут.

Бизнесмен Фрэнк вместе с семьей совершает традиционную рождественскую поездку в гости к теще. Но после того, как на укутанной в сумерки трассе глава семьи чудом избегает аварии, скоро становится ясно: елки сегодня не будет. Начинаются страшные встречи с Таинственной Женщиной В Белом и Черным Лимузином, по итогам которых герои начинают умирать — самым жестоким и противным образом.

Проклятая дорога не желает кончаться, ночной лес полон жуткими шорохами. Срочное умопомешательство кажется единственным разумным способом пережить внезапно и беспричинно навалившийся кошмар. Хотя беспричинно ли?..

Два никому не известных француза элегантно и со вкусом обокрали М. Найта Шьямалана и Дэвида Линча, переплавив их режиссерские находки в не шибко оригинальную, но мастерски снятую страшилку. Которая, кстати, получила премии на кинофестивалях в Брюсселе и Сан-Себастьяне.

ОЦЕНКА МФ7

СЕСТРА ОБОРОТНЯ
GINGER SNAPS: UNLEASHED

VHS, Канада, 2003 ■ Дистрибьютор: "Союз" ■ **Режиссер:** Бретт Салливан ■ **В ролях:** Эмили Перкинс, Кэтрин Изабель, Татьяна Маслэни, Эрик Джонсон, Джанет Киддер

Волки — это не только ценный мех, но и полтора часа отборного саспенса.

Продолжение неожиданного канадского хита "Оборотень" 2000 года. Даже после того, как юная Бриджит была вынуждена отправить на тот свет свою сестру-оборотня Джинджер, проблемы с ликантропией не кончились. Перед смертью сестричка подарила ей укус, и лишь постоянные инъекции аконита — волчьего яда — удерживают Бриджит от трансформации в зверя.

Из-за исколотых вен героиню принимают за наркоманку и помещают в лечебницу. При помощи странной психованной девочки по прозвищу "Дух" наша героиня планирует побег. Ей нужно принять аконит до того, как станет слишком поздно. Тем временем оборотень, инициировавший Джинджер, выходит на след ее сестры...

Банальная на первый взгляд история про вервольфов демонстрирует отменную игру девчонок, прекрасную режиссуру и нестандартные для жанра ходы. Блеск.

ОЦЕНКА МФ7

КОД 46
CODE 46

VHS, Великобритания, 2003 ■ Дистрибьютор: "Пирамида" ■ **Режиссер:** Майкл Уинтерботтом ■ **В ролях:** Тим Роббинс, Саманта Мортон

Женился на клоне собственной бабушки? Скоро это перестанет быть фантастикой.

Недалекое, имеющее признаки технократического тоталитаризма будущее. Свобода перемещения ограничена, на все про все нужно разрешение властей, кругом камеры наблюдения и генетический контроль. Следователь-телепат Уильям отправляется в Шанхай, чтобы раскрыть дело о подделке пропусков, но, в итоге, влюбляется в вычисленную им изготовительницу фальшивок Марию и снимает ее с крючка спецслужб.

Явное должностное преступление ведет к другому, неявному. Связь между героями нарушает суровый тендерный закон "Код 46" — Мария оказывается клоном человека, с которым Уильям категорически не может иметь близких отношений...

Любовная история плюс трагедия в оболочке футуристического детектива, напоминающая "Гаттаку" и "Бегущего по лезвию" разом. Умная, но удручающе неторопливая и пренебрегающая законами жанра.

ОЦЕНКА МФ6

ЛЕГЕНДА ОЗЕРА ДУХОВ
CHEYONNEYON HO

VHS, Южная Корея, 2003 ■ Дистрибьютор: "Союз" Режиссер: Ли Кван-хун ■ **В ролях:** Йонг Хуп-хо, Ким Хио-йин, Ким Хье-ри

Настоящая любовь не умирает, умирают только любовники

В седую старину правитель страны Шила с помощью колдовского меча заточил в Озере Духов страшное зло. Но спустя почти тысячу лет древний демон вырывается на свободу, вселяется в возлюбленную славного воителя Бихаранга и начинает кровавый террор.

Разрываясь между долгом и любовью, Бихаранг раз за разом упускает возможность уничтожить материальную оболочку мерзкого призрака, порождая смуту на высшем государственном уровне. Недруги героя намерены воспользоваться моментом, дабы свергнуть влюбленную в своего полководца королеву Шинзо.

Красивая и печальная история любви в формате волшебной сказки. Очень качественный восточный стандарт. Но все же стандарт.

ОЦЕНКА МФ7

Также на видео

- **Гарри Поттер и узник Азкабана** (Harry Potter And the Prisoner of Azkaban), подростковое фэнтези.
- **В ловушке времени** (Timeline), фантастический экшен.
- **Дракула 3000** (Dracula 3000), космический хоррор.
- **Девять жизней** (Nine Lives), фантастический боевик.
- **Питер Пэн** (Peter Pan), фильм-сказка.
- **Твин Пикс: Сквозь огонь** (Twin Peaks: Fire Walk With Me), сюрреалистический детектив.
- **Легенда затерянной гробницы** (Legend of the Lost Tomb), авантюрно-историческая фантазия.
- **Книга Судеб**, (Kohtalon kirja), фантастическая пародия.
- **Кошмар дома на холмах** (Toolbox Murders), мистика/ужасы.
- **Пророчество древних воинов** (Ancient Warriors), мистический боевик.

Михаил Попов

ЧТО ПОСМОТРЕТЬ?

"Видеодром" постоянно рассказывает о свежих кинофильмах, которые появляются в российском прокате. Наши читатели всегда в курсе, на что можно сходить в кино и какую видеокассету подарить другу на День рождения. А если кто-нибудь пропустит один или несколько номеров "МФ"? Тогда крупнейшие блокбастеры могут пройти мимо него. Во избежание этого мы заводим новую рубрику "Что посмотреть?". Часть фильмов в ней выбрана посетителями сайта "МФ" (www.mirf.ru), а часть — редакцией журнала.

Выбор читателей. Октябрь 2004

*В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие **216 человек**. Один посетитель может проголосовать максимум за три фильма. Голоса распределились следующим образом:*

1. Ночной дозор — 17,2%
2. Шрек 2 — 12,4%
3. Я, робот — 11,6%
4. Троя — 7,1%
5. Чужой против Хищника — 6,6%

Голосуйте за лучшие фильмы на нашем сайте www.mirf.ru!

ТАИНСТВЕННЫЙ ЛЕС

Кассовые сборы: $176 млн.

Новое творение мастера "неторопливого триллера" М. Найта Шьямалана ("Знаки", "Неуязвимый", "Шестое чувство"). Притча-антиутопия, поданная под видом ксенофобской истории про маленькую американскую деревню 19 века, затерянную в дремучих лесах. Там, во мраке среди деревьев, живут неведомые монстры. Давным-давно люди заключили с ними договор: никто из жителей деревни не войдет в этот заповедный лес, а монстры не будут вторгаться в их поселение. Но на то он и договор, чтобы быть в один прекрасный день нарушенным.

ОЦЕНКА МФ 9

Рецензия — в №10(14) за 2004.

ЧУЖОЙ ПРОТИВ ХИЩНИКА

Кассовые сборы (сентябрь): $92 млн.

Это то, чего мы ждали так много лет. Великий и ужасный Пол Андерсон наконец-то натравил друг на друга двух легендарных монстров. Картина получилась непохожей ни на страшную сагу о Чужих, ни на бойцовскую серию фильмов про Хищников. Это — нечто до боли знакомое, но в то же время абсолютно оригинальное. Меньше агрессии, больше драйва. Люди — всего лишь помеха на поле битвы двух древних рас. Приготовьтесь увидеть Зрелище. Пол Андерсон не умеет делать плохих фильмов.

ОЦЕНКА МФ 8

Рецензия — в №10(14) за 2004 год.

НОЧНОЙ ДОЗОР

Кассовые сборы в России: $15,7 млн.

Фильм, ставший поворотной точкой в истории современного российского кинематографа. Предмет обожания миллионов отечественных зрителей и пристального внимания голливудских продюсеров. Дорогая (бюджет — $4,2 млн.) экранизация замечательного романа Сергея Лукьяненко, в котором мирно сосуществуют вампиры и оборотни, ведьмы и маги, получит свое продолжение в 2005 году, когда на экраны выйдет "Ночной дозор-2". Ждать осталось совсем недолго.

ОЦЕНКА МФ 10

Рецензия — в №4(7) за 2004 год.

ВЕЧНОЕ СИЯНИЕ СТРАСТИ

МИР ФАНТАСТИКИ РЕКОМЕНДУЕТ

Кассовые сборы: $52 млн.

Проблемы с личной жизнью? Обращайтесь в нашу клинику! Квалифицированные специалисты при помощи новейшей техники залезут к вам в голову и удалят воспоминания о любимом человеке — одно за другим. Но имейте в виду — история вашей жизни будет прокручиваться назад, и вы вновь испытаете былые чувства. Клиника не несет ответственности за то, что клиент в процессе стирания памяти вдруг передумает расставаться со своим прошлым. Экстравагантная история, отличная игра актеров, оригинальные спецэффекты — что еще нужно для полного счастья?

ОЦЕНКА МФ 8

Рецензия — в №7(11) за 2004 год.

ХРОНИКИ РИДДИКА

Кассовые сборы: $107 млн.

Продолжение успешного фантастического триллера "Черная дыра". На этот раз благородный бандит Риддик должен сбежать с планеты-тюрьмы Хелион, победить главаря секты некромонгеров, а заодно — узнать тайну собственного происхождения. Неплохие спецэффекты, динамичность, стиль, а главное — зарождение еще одной фантастической вселенной для поклонников жанра "космической героики". Добро обязательно победит зло, поставит его на колени и жестоко убьет.

ОЦЕНКА МФ 5

Рецензия — в №9(13) за 2004.

ВОКРУГ СВЕТА ЗА 80 ДНЕЙ

Кассовые сборы: $47 млн.

Вольная адаптация одноименного романа Жюля Верна. С одной стороны — чрезвычайно легковесный сценарий и статус "семейного фильма". С другой стороны — солидный для картин подобного рода бюджет ($110 млн.). Огромное количество звезд (Арнольд Шварценеггер, Джеки Чан, Роб Шнайдер и другие), дух авантюризма и приключенческий стиль данной картины не оставят равнодушными даже тех зрителей, которых мало привлекают экранизации "по мотивам".

ОЦЕНКА МФ 7

Рецензия — в №10(14) за 2004 год.

Я, РОБОТ

Кассовые сборы: $294 млн.

Удивительное дело — экранизация сразу нескольких сюжетов классика современной фантастики Айзека Азимова получилась не просто зрелищной, но и действительно хорошей. Нам рассказывают о проблемах взаимоотношения человека и робота. О том, как робот рано или поздно станет равным человеку. Но что будет после этого? Научится ли он чувствовать и переживать? Или поднимет руку на своего создателя? Интеллектуальное, динамичное, в меру смешное и, безусловно, дорогое ($120 млн.) кино встречается не так часто, чтобы его можно было пропустить.

ОЦЕНКА МФ 8

Рецензия — в №9(13) за 2004 год.

ШРЕК 2

Кассовые сборы: $870 млн.

Продолжение приключений великана-людоеда в волшебной стране. Женившись на принцессе Фионе, Шрек даже и не подозревал о том, что вскоре ему придется познакомиться с ее родителями. Будут ли они в восторге от такого зятя? И что случится, когда об этой свадьбе узнает Прекрасный Принц — давний претендент на руку Фионы? Крепкий сказочный сюжет, убийственная пародия на все и вся, искрометный юмор, великолепная 3D графика и, как следствие — оглушительный успех по всему миру. Кстати, это самый кассовый мультфильм в киноистории!

ОЦЕНКА МФ 10

Рецензия — в №8(12) за 2004 год.

Петр Тюленев

ДРАКОНЫ И КАТАКЛИЗМЫ

ВСЕЛЕННАЯ "САГИ О КОПЬЕ"

Сложно найти любителя фантастики, который не был бы хотя бы понаслышке знаком с "Сагой о Копье". Под звездным небом, с которого глядят на мир боги, насмерть бьются добрые и злые драконы, по дорогам маршируют армии рыцарей и чудовищных ящеролюдей, волшебники пытаются изменить прошлое, а могущественные герои творят будущее.

НАША ОБЛОЖКА

НАШ ПОСТЕР

Хума принял Копье,
и продолжилась история мира.
Три луны и солнце вместе выплыли в небо,
Ожидая чудес.
Квивален Сот. "Песнь о Хуме"

- **Название мира:** *Кринн*
- **Название цикла книг:** *Dragonlance*
- **Возникновение:** *1984 год новой эры нашего мира*
- **Создатели:** *Маргарет Уэйс и Трэйси Хикмэн*
- **Происхождение:** *настольная ролевая игра*
- **Воплощения:** *литература, комиксы, компьютерные и живые игры*

Ракониды, карлики-механики и кендеры, Башни Высшего Волшебства и орден рыцарей Тьмы, самый известный маг всех времен и народов — вот неполный перечень того, что вложила "Сага" в историю мирового фэнтези. Сегодня мы в первый — но далеко не в последний — раз посетим Кринн и проведем обзорную экскурсию по этому миру. Устраивайтесь поудобнее в своих креслах и приготовьтесь узнать об истории и магии, богах и героях, народах и землях Кринна.

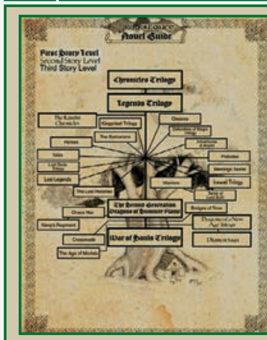
Откуда есть пошла земля Кринская

Легенда о Творении Кринна довольно типична для множественной вселенной. В начале, как часто это бывает, стоят первичный Хаос и творческая сущность — Верховный Бог. Последний задумывает создать мир и призывает помощников, подобных ему божеств. Первыми откликаются светлый Паладайн и темная Такхизис, а затем приходит мудрый Гилеан — единственный, которому Верховный готов доверить контроль за исполнением свего бесценного проекта. Трое богов, в свою очередь, собирают родственников и знакомых и совместными усилиями воплощают идею Верховного в жизнь. Ключевую роль здесь играет друг Гилеана Реоркс, который своим громадным молотом выковывает Кринн из Хаоса. Многие, кстати, говорят, что работа Молотобойца продолжается — а как иначе объяснить землетрясения и извержения вулканов?

Триада "светлый, нейтральный, темный" — пожалуй, базовое понятие для Кринна. Помимо добра и зла, здесь номинально су-

У каждого бога Кринна есть свое созвездие или планета. Если небесное тело отсутствует на положенном месте, значит, бог спустился на Кринн.

Читаем "Сагу о Копье"



Это раскидистое древо наглядно иллюстрирует взаимосвязь основных циклов в "Саге".

Число романов и сборников, изданных за 20 лет под маркой *Dragonlance* в Штатах, давно перевалило за сотню. Создается впечатление, что точного количества не знают даже *Wizards of the Coast*: у автора данного текста имеется роман цикла, нигде на сайте издательства не упомянутый. Впрочем, у нас ситуация куда более гуманная: официально переведена "всего" 21 книга.

"**Хроники**" включают "Драконов осенних сумерек", "Драконов зимней ночи" и "Драконов весеннего рассвета". Это основополагающее трехкнижие, с которого и следует начинать знакомство. За "Хрониками" идет "**Трилогия легенд**": "Час близнецов", "Битва близнецов" и "Испытание близнецов". Здесь дается довольно подробный исторический экскурс в прошлое и даже будущее Кринна. "Добивают" старую "Сагу о копье" еще два тома: сборник "Второе поколение" (у нас вышел как "Когда мы вернемся") и "Драконы летнего полдня". Приблизительно одновременно с "Полднем" происходят события "Бригады обреченных" и "Кодекса драконида".

Из всего многообразия "побочных" романов от "побочных" авторов у нас вышло всего четыре. "Хозяин Копья", "Меч Бури" и "Отважное сердце" объединены в "**Трилогию героев**", а детектив "Убийство в Тарсисе" издан сам по себе.

Новый Кринн начинается "**Драконами новой эры**": "Рассвет новой эры", "День бури" и "Предвестие вихря". Это преддверие **"Войны душ"**, которой посвящена отдельная трилогия: "Драконы погибшего солнца", "Драконы пропавшей звезды" и "Драконы исчезнувшей луны".

Помимо вышеперечисленных томов, официально выпущенных последовательно издательствами "*Северо-Запад*", "*Азбука*" и "*Максима*", можно познакомиться с любительскими переводами других книг. На крупнейшем русскоязычном сайте о Саге (*www.dragonlance.olmer.ru*) размещены русские тексты романов "Кузница души" и "Его величество Флинт" (приквелы к "Хроникам"), а также трех рассказов из сборника "Магия Кринна".

Такхизис Всебесцветная Драконица.

ществует третья сила, борющаяся за равновесие. Впрочем, если присмотреться к ней поближе, понимаешь, что это не третья чаша весов, а скорее ось между чашами. Нейтральность не стремится победить, она стремится к тому, чтобы не победил никто. Да и драконов своих у нее нет. Вообще же на роль третьей силы больше подходит Хаос, который в результате сделал для Кринна больше, чем все нейтралы, вместе взятые.

Надо сказать, что уже к моменту творения у Паладайна и Такхизис были титулы — Платиновый Дракон и Всебесцветная Драконица. Неудивительно, что именно крылатые рептилии стали первой разумной расой Кринна. Изначально Реоркс под чутким руководством Светлого и Темной создает пять драконов, но Такхизис, одержимая желанием присвоит себе новорожденный мир, совращает их. В целях поддержания баланса следующие пятеро драконов отправляются в ряды Паладайна. И, воспользовавшись временным отсутствием Верховного, боги и драконы устраивают первую войну, которая завершается мудрым решением "каждый да держит вотчину свою". Боги удаляются в свои эмпиреи, а на Кринне самозарождается разумная жизнь.

...И прозвались именами своими

Считается, что разумные духи — это искры, разлетевшиеся от ударов молота Реоркса. Как только боги узнали об их существовании, то сразу снова подрались, теперь уже за право определять их судьбу. В результате пришел Верховный, разнял подчиненных и решил, что в материализации духов поучаствует каждый лагерь. Светлые дали им физические тела, дабы они могли наслаждаться Кринном. Темные — болезни и смертность, чтобы духи искали способ их преодолеть. Нейтральные — свободную волю: что еще могли они дать? В итоге были созданы три расы: светлые **эльфы,** темные **огры** и **люди**. Понятное дело, что без паршивых овец не обошлось: бывало, эльфы вступали на путь зла, а огры становились добрыми, но то были единичные исключения из общего правила. Человечество же оказалось многофункциональным по своей природе.

Так начался Век Мечтаний, когда расы заселяли многочисленные уголки Кринна, а боги ходили среди смертных и учили их всяким вещам. Особенно активным учителем был Реоркс (а ведь попутно успевал и мир доделывать), которого искренне радовали ремесленные успехи рода людского. Но черной завистью и неблагодарной гордыней платили учителю отдельные представители человечества. Рассердился бог и проклял нечестивцев, изменил их тела, а души обрек на постоянный и безрезультатный творческий зуд. Так появилась раса **карликов-механиков**, которые одержимы страстью толкать вперед научно-технический прогресс, но крайне редко доводят до ума свои невиданные устройства и приспособления.

Следующий вклад в расовое разнообразие Кринна внес Хаос. В свое время Реоркс, поддавшись на провокацию темного бога Хиддукеля, создал Серую Драгоценность — камень, в который заключил предначальный Хаос. Тысячи лет спустя один из карликов-механиков раздобыл Драгоценность, и камень отправился гулять по Кринну, сея, как ему и положено, хаос и разрушения. В конце концов, он попал к че-

Играем в "Сагу о Копье"
ЗА СТОЛОМ

Первый игровой сеттинг 1987 года...

История игрового мира *Dragonlance* насчитывает более двадцати лет и свыше полусотни энциклопедий, дополнений и руководств. В марте 1984 издательство *TSR* в рамках самой популярной в мире ролевой игры "Advanced Dungeons & Dragons" выпустило первое приключение в мире Кринна — "Dragons of Despair" за подписью одного из демиургов, Трэйси Хикмэна. Три года спустя, уже после старта литературной части проекта, поклонники "Саги" получили от соавторов первый полноценный игровой сеттинг — книгу "Dragonlance Adventures". Вслед за этим приключения, справочники, бестиарии и даже игровые переложения романов посыпались на поклонников ролевого Кринна, как из рога изобилия. До тех пор, пока — в середине 1990-х годов — *TSR* не решило официально закрыть сеттинг, несмотря на всю его популярность. Второй Катаклизм и война с Хаосом — как раз последствия этого решения, красивое и впечатляющее харакири в мировом масштабе.

После того, как *TSR* была поглощена компанией *Wizards of the Coast*, а на горизонте показалась открытая d20 System, у игроков появились новые надежды. Открытость системы фактически позволяла любой сторонней компании, если сами "Визарды" не возьмутся за "Сагу", издавать игровые дополнения по *Dragonlance*. Таким "сторонним" издательством стало *Sovereign Press*, принадлежащее никому иному, как Маргарет Уэйс. В 2001 под маркой "Визардов" выпустили базовую книгу — "Dragonlance Campaign Setting", и с тех пор "Суверен" выбрасывает на рынок по две-три новых книги линейки в год. Интересно, что в связи с переходом на третью редакцию D&D пришлось вносить коррективы и в сам мир Кринна: в частности, появилось "природное" волшебство, отсутствовавшее в AD&D. В новой серии игровых руководств по "Саге" упор делается на последнюю эпоху Кринна, Век Смертных после Второго Катаклизма. Так что не удивляйтесь, если не найдете в книгах полюбившихся по романам Героев Копья: их время, увы, осталось в прошлом.

...И последний — 2001 года.

1. Ирда, светлый огр.
2. Кендеры.
3. Морские эльфы.
4. Карлик-механик.
5. Минотавр.
6. Один из видов драконидов.

ловеческому вождю Гаргату. Карлики объявили тому войну, захватили его замок и принялись делить Драгоценность, но камень проявил самостоятельность и сотворил из механиков еще пару рас. Так появились вполне классические **гномы** и **кендеры** — этакие шаловливые хоббиты безо всякого понятия о частной собственности. Кроме того, на счету Серой Драгоценности два народа **морских эльфов** и бессчетное количество монстров.

Истинно криннская раса — ящеролюди **дракониды**. Они были выведены жрецами Такхизис и темными магами из яиц добрых драконов. Изначально дракониды должны были стать пушечным мясом Темной королевы, поэтому самок решили не делать. Однако впоследствии были обнаружены яйца прекрасной половины ящеролюдей, и теперь дракониды — полноправная раса Кринна. Для полноты картины скажем, что также мир "Саги о копье" населяют **кентавры** и **минотавры** (последние — подвид огров). Вот такой национальный коктейль Молотова.

Хума-богатырь и пятиглавый змей

Как вы уже наверняка догадались, Такхизис не оставила планов единолично властвовать над Кринном. Понятное дело, что ее верные прислужники-огры и меньшие расы вроде гоблинов без передышки портили повседневную жизнь эльфам, гномам и прочим кендерам, однако время от времени Темная обрушивала на Кринн свои драконьи отряды специального назначения. Изначально **темных драконов** существовало пятеро — красный, синий, белый, черный и зеленый — а излюбленной физической аватарой Такхизис была драконица с пятью разноцветными головами. Первая драконья война закончилась заточением пятерки в специальные шары. Вторая — локальной магической катастрофой, после которой боги магии решили несколько упорядочить криннское волшебство. Третья, и наиболее масштабная, дала рождение самому понятию "Копье дракона" (Dragonlance), в честь которого названа вся сага о Кринне.

Копье дракона уравняло шансы Света и Тьмы на победу.

К началу третьей драконьей войны Такхизис рассеяла по Кринну яйца цветных драконов, выращенные ею в Бездне. На стороне Света к тому времени присутствовал целый орден Соламнийских рыцарей, повсеместно наводивших порядок и справедливость. Одним из рыцарей был Хума, влюбленный в эльфийку Гвиннет (по-настоящему это была не эльфийка, а светлая драконица в гуманоидном обличье). Когда две силы столкнулись, Паладайн поставил Хуму перед выбором: либо жизнь с любимой, но под владычеством Тьмы, либо победа и героическая смерть. Нетрудно предугадать, что доблестный рыцарь выбрал последнее. Тогда ему был дарован секрет Копья дракона — волшебного оружия, способного убивать крылатых рептилий. С помощью Копий рыцари быстро отбили драконью угрозу, а Хума поразил саму Всебесцветную Драконицу, вернув ее домой в Бездну. Так закончился Век Мечтаний и начался Век Силы.

Надо сказать, что не одному Хуме принадлежит честь победы над темными драконами. Маги внесли свой вклад, создав Глаза Драконов — хрустальные шары, лишавшие рептилий собственной воли и заставлявшие лететь прямо на смертельные

Играем в "Сагу о Копье" НА КОМПЬЮТЕРЕ

Хотя вселенная "Саги о Копье" и не может похвастаться столь обширным списком игр, как старший братец Forgotten Realms, их количество отнюдь не ограничивается одной-двумя. Вдобавок, не все из них — ролевые игры, как можно было бы предположить. Издавались они компанией ***Strategic Simulations, Inc.***, в незапамятные времена обладавшей лицензией на "Advanced Dungeons and Dragons".

Первой ласточкой стала аркадная **"Heroes of the Lance"** (1988), сюжет которой был напрямую взят из "Драконов осенних сумерек" — герои исследовали разрушенный город в поисках дисков Мишкаль. Управлять можно было любым из восьми персонажей, и каждый обладал уникальными способностями или заклинаниями. Продолжение — **"Dragons of Flame"** (1989) — следовало традициям оригинала: сюжет из книги и убиение сотен монстров.

"Heroes of the Lance". Узнаваемые герои, незамысловатый процесс — игра выходила и на приставках.

Но вот следующая игра, **"War of the Lance"** (1989), полностью сменила взятый было курс и оказалась... пошаговой стратегией, весьма продвинутой для своего времени. Дипломатия, огромные армии, тактический и стратегический режимы — классика жанра. Прежним остался лишь фон — глобальная война, охватившая мир.

Однако на этом сюрпризы разработчиков не окончились, и **"DragonStrike"** (1990) снова радикально сменила жанр. Симулятор полетов на драконе с ролевыми элементами — даже сейчас это звучит экзотично, поэтому игра получила заслуженную долю славы. В роли Соламнийского рыцаря и его верного спутника мы уничтожали вражеские укрепления и злых драконов, а также набирались опыта и улучшали навыки пилотирования.

"DragonStrike": брифинг перед вылетом на миссию.

Совсем особняком стоит **"Shadow Sorcerer"** (1991). Освободив более 800 рабов, герои должны провести их через дикие леса, не попавшись при этом армии драконидов. По пути нужно искать сокровища и полезную информацию, да еще и постоянно уговаривать беженцев продолжить путешествие. А злые драконы не дремлют и регулярными налетами сокращают численность отряда.

На этом, правда, тема Войны Копья исчерпала себя, и следующие игры уже не держались так близко к книгам. **"Champions of Krynn"** (1990) повествовала о компании героев, которые по поручению рыцарей уничтожают недобитые остатки сил зла. Приличный, хотя и линейный сюжет, и возможность переноса персонажей в следующую часть — общая черта этой классической ролевой игры и ее продолжений: **"Death Knights of Krynn"** (1991) и **"The Dark Queen of Krynn"** (1992). Все три игры входят в знаменитую серию *Goldbox* и используют тот же движок — "Золотой век CRPG", как он есть.

"The Dark Queen of Krynn". Три дракона — пустяковое препятствие для опытных героев.

Александр Трифонов

Копья. Известнейший волшебник тех времен, Магиус, сражался бок о бок с Хумой. Вступили в войну (как всегда, с запозданием) и светлые драконы — **металлические**.

Волхвы не боятся могучих владык?

Магия на Кринне подчиняется все той же "фирменной" триаде: добро, зло и нейтральность. У каждого из трех направлений есть свой бог: сын Паладайна Солинари — у светлых, дочь Гилеана Лунитари- у нейтралов и сын Такхизис Нуитари — у темных. Им соответствуют три цвета: белый, красный и черный, три Ложи магии, а также три луны в небе над Кринном. Сила заклинаний мага, принадлежащего к той или иной Ложе, во многом зависит от фазы "своей" луны.

Магические Ложи основали сами боги магии после второй драконьей войны. Тогда же они установили строгие правила, которые регламентируют жизнь и деятельность волшебников. Центрами этой деятельности стали пять Башен Высшего Волшебства, выращенные магическим путем из самих костей земли. Чтобы стать полноценным магом, ученику надо было пройти в одной из Башен Испытание — жестокий и суровый экзамен, часто со смертельным исходом. Тогда же определялся цвет одежд мага, указывающий на принадлежность к одной из Лож. Управлял магами Конклав, в котором были равномерно представлены все три цвета. Маги, не прошедшие Испытание или нарушившие правила своей Ложи, объявлялись ренегатами — в основном из-за того, что портили репутацию волшебников в глазах прочих обитателей Кринна.

Боги магии были независимы от родителей и чаще договаривались о собственной совместной политике, чем примыкали к кому-то из старших. Нуитари, например, нередко выступал против Такхизис. Впрочем, в Век Силы, после триумфальной победы Соламнийских рыцарей над Драконицей, мало кто вспомнил о заслуге волшебников.

Победа резко нарушила вселенский баланс сил — в сторону Добра, вернее, той его разновидности, которая с латными перчатками. Центром человеческой цивилизации постепенно стал город Истар, где правил Король-Жрец. Этот замечательный человек, не подозревавший о Равновесии, задался целью превратить весь Кринн в царство света и справедливости. С этой целью был начат геноцид изначально предрасположеных ко злу (огры, минотавры) и нечеловеческих (гномы, кендеры) рас, также преследовалась магия: из пяти Башен волшебникам оставили только одну, наиболее удаленную от Истара.

Реформы Короля-Жреца не пришлись по вкусу никому из богов: они перестали откликаться на молитвы смертных, а потом просто-напросто обрушили на Истар громадную огненную гору. Катаклизм навсегда изменил лик Кринна, а немилость богов — умы его жителей. Начался Век Отчаяния.

Дороги Кринна стали дорогами мертвых

Континент Ансалон, на который и обрушился гнев богов — не самый крупный материк Кринна, но именно здесь происходят основные события "Саги". После Первого Катаклизма на месте города Короля-Жреца образовалось красноводное Кровавое море, отделившее от Ансалона острова минотавров. На дне Кровавого моря сохранились развалины Истара, ставшие владением морских эльфов. С другой стороны от континента откололись Северный и Южный Эргот, давным-давно принадлежавшие самой первой человеческой империи, а центральную часть материка заняло Новое море. На юге, наоборот, воды отступили, и корабли портового центра Тарсиса оказались в сотнях миль от побережья. Таким предстал Ансалон перед лицом очередной битвы Добра и Зла — Войны Копья.

Век Смертных: новая эпоха, новые герои, новые драконы.

Век Отчаяния полностью соответствовал своему названию. Многие народы впали в варварство, горные гномы затворились в своем подгорном королевстве Торбардин, а эльфы скрылись в лесах. Боги отвернулись от смертных, и смертные принялись искать Новых богов. Соламнийские рыцари потеряли свой авторитет, а магов стали скорее бояться, нежели уважать. Долгие столетия междоусобных войн, эпидемий, голода и неверия — время, пока Такхизис копила силы для очередного удара. На Кринне снова появились драконы, и за какие-нибудь пару лет разноцветные драгонармии Темной Владычицы овладели почти всем Ансалоном.

Герои Копья Стурм Светлый меч, Лорана и Тассельхоф отражают атаку синей драгонармии на Башню Верховного жреца.

Смотрим "Сагу о Копье"

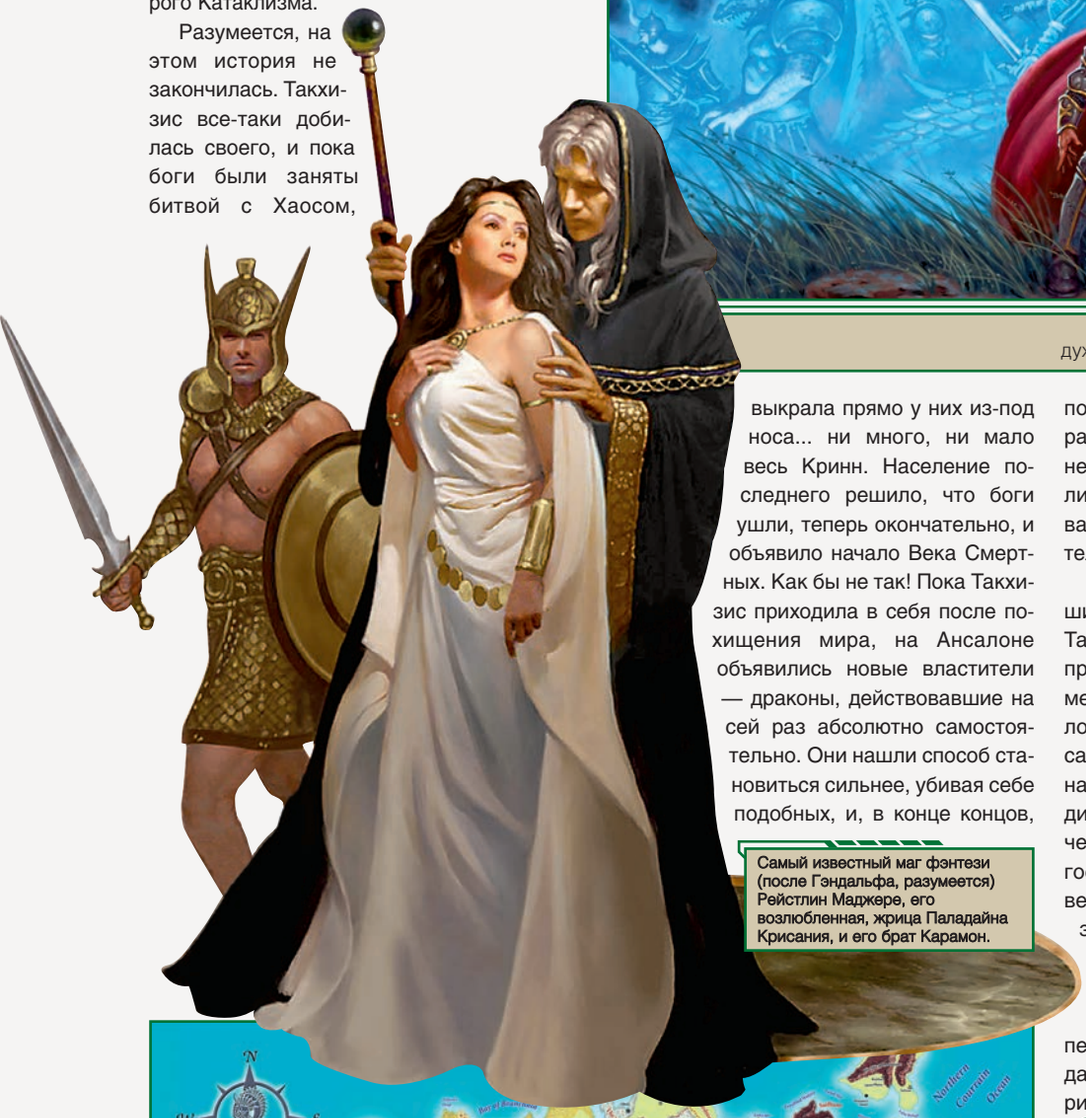
Экранизация "Саги о Копье" — пожалуй, самая богатая на слухи тема среди поклонников цикла. На сегодняшний день не снято ни одной официальной киноленты о мире Кринна (любительских, уверен, хватает), хотя возможности для таких представлялись неоднократно. Например, в середине 90-х годов канадская *Nelvana Studios* начала создание мультфильма по мотивам "Саги" (он должен был охватывать период между "Драконами осенних сумерек" и "Драконами зимней ночи"). Однако, по словам самой Маргарет Уэйс, канадцы пошли в совершенно "недрагонлэнсовском" направлении, и проект прекратили.

В конце 1996 велись переговоры об экранизации саги в стилистике "Маппет-шоу", но и здесь дело не сдвинулось. В 1998 Уэйс и Хикмэн, видимо, в шутку, пообещали роль Тассельхофа актеру Аарону Айзенбергу ("*Star Trek: Deep Space 9*"). Кроме того, Айзенберг — один из людей, которые утверждают, что Трэйси Хикмэн уже написал сценарий фильма, однако нет никаких оснований говорить о том, что он когда-нибудь ляжет в основу экранизации.

Но в последний момент девять Героев Копья, вернув искусство ковки Копий и управления Глазами Драконов, отбросили Тьму и возродили веру в истинных богов. Спокойствие продлилось недолго: в следующей войне противником и смертных, и богов стал Хаос. К тому времени Всебесцветная Драконица создала собственную боевую организацию — Рыцарей Такхизис. И только объединившись под их началом, народы Кринна смогли победить Хаос. Разумеется, ценой огромных жертв и разрушений — Второго Катаклизма.

Война Душ: после похищения Кринна духи мертвых потеряли дорогу в иные миры.

Разумеется, на этом история не закончилась. Такхизис все-таки добилась своего, и пока боги были заняты битвой с Хаосом, выкрала прямо у них из-под носа... ни много, ни мало весь Кринн. Население последнего решило, что боги ушли, теперь окончательно, и объявило начало Века Смертных. Как бы не так! Пока Такхизис приходила в себя после похищения мира, на Ансалоне объявились новые властители — драконы, действовавшие на сей раз абсолютно самостоятельно. Они нашли способ становиться сильнее, убивая себе подобных, и, в конце концов, почти полностью поделили материк. С терраформированием драконы справлялись не хуже богов: воздвигали горы, разводили болота, сковывали льдом целые острова. Так что география на Кринне окончательно перестала считаться точной наукой.



Самый известный маг фэнтези (после Гэндальфа, разумеется) Рейстлин Маджере, его возлюбленная, жрица Паладайна Крисания, и его брат Карамон.

Но и этому пришел конец. Распоясавшихся драконов, не без помощи самой Такхизис, истребили, а боги обнаружили пропажу и вернули Кринн на положенное место. Темную Королеву при этом разжаловали из богов, а для сохранения баланса ушел в смертные и Паладайн. Жизнь наладилась — насколько она могла наладиться после таких происшествий космического масштаба. Что произойдет с многострадальным Кринном дальше — неизвестно, но в том, что что-то случится обязательно, можно быть уверенным. История продолжается, история пишется на наших глазах — а где-то в глубинах бесконечной мультивселенной покорно переживает очередную эпоху многострадальный Кринн. И мы еще не раз посмотрим на него сквозь дырочки звезд.

Истерзанный Катаклизмами Ансалон еще не скоро обретет покой.

Этой статьей не исчерпывается тема вселенной Dragonlance в нынешнем "Мире фантастики". Хотите узнать больше?

*О том, **почему** индонезийский миссионер стал отцом одного из известнейших фэнтезийных миров, **какие** бывают дракониды, **как** проходила Война Копья и **чем** занимаются на Кринне рыцари Смерти, вы узнаете из большого **обзора Антона Курина**, опубликованного на нашем компакт-диске. Этот материал вы найдете на нашем CD в разделе "Рубрики журнала".*

ИЗДАТЕЛЬСТВО «АСТ» ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Новый роман Сергея ЧЕКМАЕВА

«АНАФЕМА»

**Сатанисты, маги и амазонки,
убивающие и высасывающие души
против
сверхсекретной службы
«Анафема» —
на улицах ТВОЕГО города!**

Спрашивайте в книжных магазинах 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

Сергей Сенюк

ОДНАЖДЫ В КАЛИФОРНИИ

ВСЕЛЕННАЯ FALLOUT

Восход Fallout был подобен яркой вспышке, за которой последовало долгое затмение. Игра уводила игроков от поднадоевших фэнтезийных вселенных и приглашала в совершенно иной мир. Мрачная и жестокая картина выжженной безжалостным солнцем пустоши, где немногочисленные очаги человечества борются за свое существование и страшная судьба людей, в мановение ока обрушивших на Землю ярость ядерного хаоса — таким мы увидели мир Fallout.

Война... Война никогда не меняется.

- **Название:** *Fallout*
- **Возникновение:** *1932 год новой эры нашего мира*
- **Создатель:** *игровая компания Black Isle Studios*
- **Происхождение:** *компьютерные игры*
- **Воплощения:** *настольная ролевая игра*

Антиутопия — жанр, не обделенный вниманием ни в литературе, ни в кино. Но среди компьютерных игр его практически единственный яркий представитель — серия **Fallout**. Самый знаменитый проект ***Black Isle Studios***, ролевого подразделения корпорации ***Interplay***, внесший очень многое в эволюцию жанра CRPG. Но не только удачная ролевая система и "взрослый" сюжет обеспечили ей культовый статус. Пугающий, но такой правдоподобный вариант будущего и оригинальный мир — вот о чем мы поговорим в нашей статье.

Назад в будущее

Пятидесятые годы 21 века отметились чередой крупномасштабных кризисов по всему миру. Экономические ресурсы многих стран истощились, и Европа, зависимая от поставок нефти с Ближнего Востока, ответила на повышение цен на черное золото военными действиями. Разгорелась давно назревающая война между Европейским Содружеством и Ближним Востоком. В свете этого конфликта и вновь начавшейся гонки вооружений Соединенные Штаты запустили в действие проект "Защищенный Дом", направленный на создание подземных убежищ — Бункеров (Vaults), для защиты населения в случае ядерной войны.

Агитационный плакат программы "Защищенный Дом". Намеренная стилизация под пропаганду 50-х годов прошлого века.

В 2060 году Евро-Ближневосточный конфликт изжил сам себя, когда закончилась вся нефть в скважинах Ближнего Востока. Китай, находящийся на грани экономического обвала, вел себя крайне агрессивно в торговых сделках с США, а в 2066 вторгся на Аляску. Пропустив американские войска через свою территорию, Канада тем самым создала почву для своего присоединения к Штатам в 2076.

В ходе противостояния использовалось и биологическое оружие, что привело США к разработке Вируса Принудительной Эволюции (FEV), вызывавшего физические мутации. Продовольственные и энергетические ресурсы противоборствующих сторон стремительно таяли. Повсеместно в городах вспыхивали массовые бунты, обычно заканчивавшиеся многочисленными жертвами среди мирного населения. Участились случаи дезертирства из армии. Поэтому на территории США было введено сначала чрезвычайное, а за-

FALLOUT PNP

Популярность игры была столь велика, а мир — настолько оригинален и необычен, что силами энтузиастов была создана настольная версия ролевой системы SPECIAL, которая получила название Fallout Pen and Paper. Хотя она является некоммерческой и распространяется бесплатно (а может, именно поэтому), игра нашла своих поклонников, в том числе, и в нашей стране. Переведенные на русский язык правила ищите на сайте www.postnuclear.rpg-club.ru и на нашем диске.

тем и военное положение.

23 октября 2077 года. Эта дата навсегда врезалась в историю как начало кратчайшей Мировой Войны, когда пошло в ход столь долго сдерживаемое ядерное оружие. Часть населения США укрылась в Бункерах, остальные же, пережившие гибельную бомбежку, подверглись действию немыслимых доз радиации, а FEV оказался выпущен в атмосферу. Под воздействием радиации вирус начал мутировать и заражать уцелевших людей и животных на бескрайних просторах бесплодных пустошей. Ядерная зима укутала планету...

Великая Война.

Истерзанный мир

Действие саги **Fallout** разворачивается преимущественно на территории современной Калифорнии, затрагивая также Неваду и Орегон. Конечно, Великая Война стерла все границы и ныне мир состоит из городов-государств, связанных между собой торговыми отношениями.

Некоторые из них можно и сейчас отыскать на карте Америки, например, Кламат, Модок или Реддинг. Здесь разместились потомки выживших в ядерной войне, и их уровень развития крайне невысок. Там, где нет собственного производства, приходится довольствоваться продуктами давно ушедшей эпохи. Как следствие — анархия, дефицит воды, жизнь ради выживания, огромное количество наркоманов, а за власть борются бандитские группировки. А по пустыне кочуют одичавшие племена, вообще вернувшиеся к первобытному строю.

Рено, один из крупнейших городов Калифорнии, также пережил конфликт. Ныне он именуется Нью-Рено и является центром игорного бизнеса, проституции и наркоторговли. Эдакое гнездо порока, яркий локальный мегаполис, управляемый четырьмя семейными кланами криминальных авторитетов.

Иные поселения основаны людьми — потомками укрывшихся в Бункерах. Яркий пример — Город-Бункер (Vault City). Техническое оснащение здесь вполне на уровне, институты власти работают, как часы, даря порядок и процветание гражданам. Правда, простых жителей пустошей они за людей не считают и используют как рабов. Но жизнь в пустыне настолько тяжела, что многие предпочитают ей даже такое существование и специально приходят в город.

Однако идея вновь сплотить разрозненные поселения в единое государство не оставила умы людей. Так на месте неприметной деревушки Тенистые Пески (Shady Sands) выросла столица стремительно расширяющейся Новой Калифорнийской Республики, символа единения народов пустошей под централизованной властью.

Сан-Франциско ныне заполонен китайцами. Последние "случайно" оказались во время Великой Войны на подлодке близ берегов Северной Америки, заняли разрушенный город и перестроили его на свой лад.

Там и сям по пустоши рассыпаны Бункеры: иные — давно заброшены, иные — вполне обитаемы. О, как ошибались те, кто полагал, что проект "Защищенный Дом" был запущен в силу присущего членам правительства США альтруизма! На самом деле, каждый из 122 созданных Бункеров — своего рода эксперимент по изучению реакции определенных слоев населения на экстремальные условия.

К примеру, Бункер 12 вообще не должен был закрываться, Бункер 8 был запрограммирован на открытие спустя 10 лет после Великой Войны, Бункер 15 — спустя 50, а Бункер 13 — через два столетия, ибо целью создания его стояло изучение сообщества после длительной изоляции от окружающего мира. Но небольшая случайность — поломка водного чипа — вынудила одного из жителей Бункера 13 выйти в мир гораздо раньше, в 2161 году. Это повлекло за собою цепь судьбоносных событий, нашедших отражение в оригинальном **Fallout**.

Фауна Пустошей

Чудовищные дозы радиации и FEV нанесли огромный урон окружающей среде и породили множество удивительных существ; некоторые из них стали визитной карточкой этой вселенной. Среди банальных гигантских насекомых и крыс попадаются действительно колоритные виды.

Брамины — двухголовые коровы, основа экономики Пустошей. Их разводят на мясо, на них пашут, длинные караваны из повозок с запряженными в них браминами являются единственным средством связи и торговли между городами. Прозвище — отсылка к индийскому почитанию коровы как священного животного.

Когти Смерти — выведенные военными в качестве идеальных солдат, вырвались на свободу и распространились по всей Калифорнии. Сильные, ловкие, чрезвычайно живучие, и к тому же с неплохим интеллектом, они представляют серьезную угрозу даже хорошо вооруженному отряду.

Коготь Смерти атакует.
У путника нет никаких шансов.

Гекко — огромные прямоходящие ящерицы, чьи шкурки весьма ценятся и привлекают охотников. Однако самые опасные из них могут и поджарить неосторожного траппера.

Собаки — наверно, единственное уцелевшее довоенное животное. Давно уже не друзья человека, одичавшие звери огромными стаями рыщут по пустыне в поисках добычи.

Кентавры — гротескные существа с двумя головами, используемые супермутантами как ручные зверушки. Их укус фатален для жертвы.

Герои постхолокоста

В мире, где интернет остался в далеком прошлом, распространение информации осуществляется крайне медленно. Тем не менее, некоторые персонажи и группировки известны каждому обитателю пустошей, ибо именно они оказали огромное влияние на судьбу региона в целом.

Братство Стали. Организация паладинов, поборников мира и справедливос-

Паладины Братства Стали. Любят делать грязную работу чужими руками.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Несмотря на то, что серия “широко известна в узких кругах” и не принесла ***Inerplay*** значительных прибылей, игра является эталоном постапокалиптической вселенной. Любые новые постъядерные миры, созданные писателями или дизайнерами игр, всегда будут сравниваться с культовым, атмосферным миром **Fallout**.

По всему свету разработчики игр носятся с идеей создания собственного **Fallout**. Число анонсированных проектов близко к 20, и большая часть из них создается в Польше и — сюрприз — в России. Однако что-то похожее на результат могут предложить пока только немцы из *Silver Style Entertainment*. Их детище, ролевая игра **The Fall: Last Days of Gaia**, должна выйти уже в октябре этого года.

ти. Убежденные милитаристы, они истово противостоят любым угрозам, будь то мародерствующие рейдеры, супермутанты или довоенные роботы, движимые враждебным искусственным интеллектом. Ныне оплоты Братства Стали можно найти практически в любом крупном поселении пустошей.

Мастер. Выходец из Города-Бункера, он подвергся воздействию FEV, в результате которого страшно мутировал. Исповедуя идею владычества новой, превалирующей расы, он создает армию супермутантов: запредельно сильных, но довольно недалеких созданий. Перебравшись в Лос-Анджелес, Мастер подводит под свои действия новую религию Объединения и с помощью верных последователей — культистов судного дня — начинает обращать поставляемый ими человеческий материал в могучих монстров.

Рэйдеры. Человечество в основном вернулось к натуральному хозяйству, но не всем по нраву день и ночь горбатиться с мотыгой и пасти *браминов*. Эти отщепенцы сбиваются в безжалостные банды, и при помощи довоенных запасов оружия терроризируют города и поселки.

Гильдия работорговцев. Отбрасывание цивилизации на несколько веков назад возродило и это отвратительное занятие. Дикие племена охотников, неплатежеспособные должники и просто неудачливые путники очень легко становятся жертвами рейдов.

Житель Бункера. Тот самый легендарный герой из Бункера 13, кто с небольшой группой последователей уничтожил базу,

Житель Бункера
в представлении фанатов.

где создавались супермутанты, а также покончил с самим Мастером. Остатки могучей армии, собираемой последним, бежали на восток и в течение последующих десятилетий методично истреблялись паладинами Братства Стали.

Упыри. Обитатели Бункера 12, простоявшего открытым на протяжении всей Великой Войны, подверглись чудовищному облучению, и выжившие практически утратили человеческий облик. Отвергнутые людьми, они влачат жалкое существование в немногочисленных общинах. Во время своей экспансии супермутанты установили контроль над Некрополисом, городом упырей, но вскоре оказались выбиты оттуда Жителем Бункера.

Любовь зла — полюбишь и упыря.

Анклав. Незадолго до Великой Войны президент Соединенных Штатов, элита американского общества и воинских сил, вместе с новейшими образцами технологий и вооружения бежали на нефтяную платформу “Посейдон” у западного побережья, где и пережили кризис. В последующие десятилетия эта группировка тайно вела наблюдения за восстановлением цивилизации на континенте и ходом выполнения проекта “Защищенный Дом”. Наткнувшись на руины военной базы, взорванной Жителем Бункера, Анклав получает во владение образец FEV и намеревается с его помощью расчистить пустоши от любой оппозиции.

Фрэнк Хорриган — главный злодей Fallout. 2.

Фрэнк Хорриган. Анклавовец, участвовавший в раскопках военной базы и подвергнувшийся воздействию Вируса Принудительной Эволюции. Обладающий огромной силой и практически полным отсутствием интеллекта, Хорриган становится полевым оперативником в действиях, направленных против коренного населения пустоши.

Избранный. Потомок Жителя Бункера, покинул родную деревеньку Арройо в поисках GECK (Garden of Eden Creation Kit) — набора инструментов, предназначенных для восстановления локальной экосистемы, пострадавшей во время Великой Войны. В долгих странствиях по пустошам он сошелся с воителями Братства Стали, от которых узнал о новой угрозе — Анклаве. Проникнув на старом нефтяном танкере на платформу “Посейдон”, Избранный взорвал ее, нарушив тем самым мечты Анклава о мировом господстве. Да, история любит повторяться.

Возвращаясь в настоящее

Оригинальный **Fallout**, выпущенный корпорацией ***Interplay*** в 1997 году, стал предметом поклонения весьма небольшой части играющих масс, которые увидели за необычным антуражем глубокую и продуманную концепцию.

Изначально игра должна была базироваться на **GURPS** — системе правил популярной настольной ролевой игры. Однако владельцу системы не понравилось количество насилия в игре, и на место **GURPS** пришла удобная и интересная система **SPECIAL**, сотворенная самими разработчиками и ставшая с тех пор визитной карточной **Fallout**.

Сюжетная линия игры закручивалась вокруг Жителя Бункера, его странствий по обезображенному Войной миру и противостоянии зловещему Мастеру, решившему с помощью супермутантов смести остатки

Из руин старой цивилизации растут новые города.

человечества с лица планеты. Необычайно стильная и затягивающая, игра заняла свое законное место в золотом фонде жанра.

Выпущенный год спустя **Fallout 2** оказался крайне спорным проектом. С одной стороны, игровой мир значительно вырос, баланс ролевой системы улучшился... Но на смену мрачной серьезности оригинала пришел совершенно не вписывающийся в антураж стеб над известными фильмами, играми и личностями. Игра явилась в буквальном смысле "копилкой приколов", заставив истинных фанатов от отчаяния схватиться за головы (а кого-то — изрядно повеселив).

Конечно, можно было попросту не обращать на шуточки никакого внимания и вновь погрузиться в атмосферу постъядерного мира, и спасти его от Анклава, организации, назвавшей себя единственной законной властью в пустошах.

Fallout Tactics — в игре появилась разнообразная техника, а в противовес — минные поля.

Следующим проектом ***Interplay*** в рамках вселенной стал **Fallout Tactics: Brotherhood of Steel**. Ролевый элемент упростился, его заменил тактический, заключающийся в управлении группой бойцов Братства Стали. Игра представляла собой последовательный набор миссий. Бравые герои, преследуя остатки некогда могучего воинства супермутантов, забирались в окрестности Чикаго, где обнаруживали легендарный Бункер 0, управляемый равнодушным нечеловеческим разумом...

Дальнейшая судьба серии трагична. Ориентация ***Interplay*** на приставочные игры побудила переживающую финансовый кризис компанию бросить ресурсы на создание стрелялки **Fallout: Brotherhood of Steel**, а на полноценном ролевом сиквеле **Fallout 3**, разрабатываемом в то же время, поставить жирный крест. Ухищрения рекламщиков вроде девиза "It's better than sex!" и наличия светящихся (наверняка радиоактивных!) презервативов в коробке с игрой не смогло спасти откровенно халтурную поделку. Как следствие — игра с треском провалилась. А вскоре в небытие канула и сама именитая корпорация.

Ныне лицензия на вселенную **Fallout** находится у ***Bethesda Softworks***, создателя знаменитой серии **The Elder Scrolls**, и работы над полноценным продолжением начались. Факт этот фанаты восприняли крайне настороженно, ибо неизменные атрибуты вселенной — пошаговые сражения, система **SPECIAL**, стилизация под 50-е годы ушедшего века — теперь стоят под большим вопросом. А без них — будет ли это **Fallout**, который мы знаем и любим? Или же нас ждет нечто кардинально новое, что, кстати, совершенно не означает — худшее? Будем ждать. Верить. И надеяться. ■■■

Любую игру нужно рассматривать в целом — оригинальные мир и ролевая система внесли свою лепту в известность серии. Но все же главное — это сюжет. За кажущейся стандартной канвой про "злого властелина" и спасение мира скрываются множество линий, без четкого разделения на "плохих" и "хороших". Все оттенки серого — люди по мере сил стараются выжить на исковерканной планете, и при этом неизбежно кто-то страдает. И никакие войны не в состоянии изменить природу человека, только мы сами. ■

О НАЗВАНИИ

Само слово **Fallout**, ставшее уже нарицательным для обозначения постъядерных миров в фантастике, является военным термином и означает "выпадение радиоактивных осадков". Подобное название хорошо отражает атмосферу всей игры, выдержанную в стиле агитационных плакатов начала Холодной Войны, когда по обе стороны океана всерьез верили в неизбежность конфликта.

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В НОЯБРЬСКОМ НОМЕРЕ:

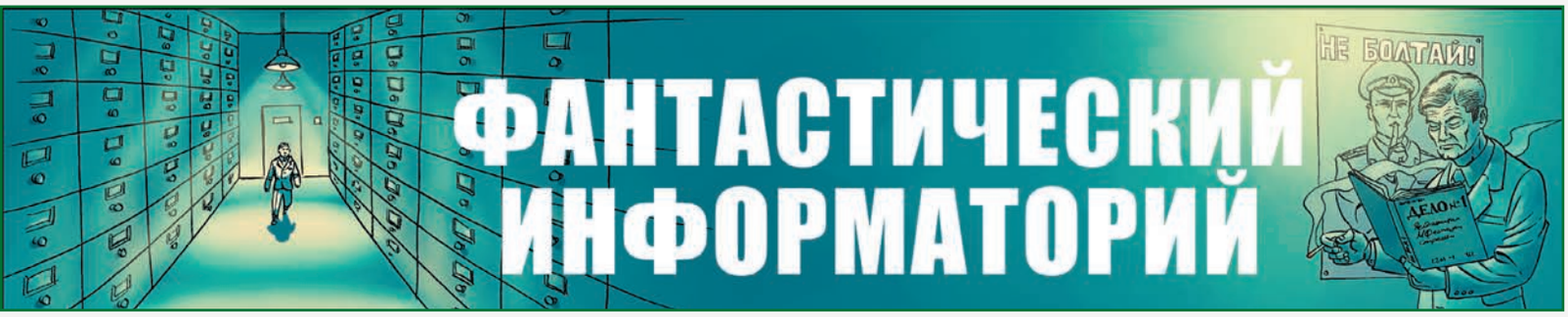
ИГРА СВОИМИ РУКАМИ!
КАК И ЗАЧЕМ ДЕЛАЮТСЯ ДИЗАЙН-ДОКУМЕНТЫ: СОВЕТАМИ ДЕЛИТСЯ МАРЕК ХЕФНЕР

ЛУЧШИЕ РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
THE SIMS 2 — МОЙ СОБСТВЕННЫЙ ЧЕЛОВЕК...
ALPHA BLACK ZERO — ПОТОМ ЭТОТ МИР НАЗОВУТ АРРАКИС?
CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION — ОТГРУЗИТЕ ШЕСТЬ ТОНН ПАССАЖИРОВ!
DARK FALL: LIGHTS OUT — НЕ ПОСЕЩАЙТЕ СТАРИННЫЕ МАЯКИ
SILENT HILL 4 — В ГОСТЯХ У КАФКИ
NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER — "ПРОФЕССИОНАЛАМ ЗАРПЛАТА НАВАЛОМ..."
POLITICAL MACHINE — КУДА ДЕВАЮТСЯ НАШИ ГОЛОСА
MEDIEVAL CONQUEST — MAJESTY ВОЗВРАЩАЕТСЯ
TRANSPORT GIANT — ПАСТУХ ПАРОВОЗЬЕГО СТАДА
WINGS OF WAR — ФАНТАСТИКА, РОМАНТИКА...

ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ
VICTORIA: VIP
WARCRAFT III: ОРДА НАСТУПАЕТ!

ЛУЧШИЕ СОВЕТЫ МАСТЕРОВ
СФЕРА
DOOM III
STARCRAFT
COMMAND & CONQUER GENERALS
ULTIMA ONLINE
WARCRAFT III
WARLORDS BATTLECRY III

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ



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 информатории 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

Вопрос о Брайане Джейксе. Шел както мультфильм по его Рэдволлу: очень понравился. Хочется теперь почитать, но не знаю хронологии и названий (попадались на глаза несколько книг). Помогите разобраться.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Дмитрий Орешников

ОТВЕТ

Книжный сериал *Брайана Джейкса* — по выражению некоторых критиков, самый популярный в мире цикл "пушистого" детского фэнтези. С 1986 года, когда вышла первая книга серии, написано и издано 17 томов о Рэдволле. 10 из них вышли на русском языке в издательстве "Азбука". В 2003 году даже была запущена особая книжная серия с характерным "рэдволловским" оформлением. В нее вошли книги "**Воин Рэдволла**" (Redwall, 1986), "**Война с Котиром**" (Mossflower, 1988), "**Поход Матиаса**" (Mattimeo, 1989), "**Мэриел из Рэдволла**" (Mariel of Redwall, 1991), "**Саламандастрон**" (Salamandastron, 1992), "**Мартин Воитель**" (Martin the Warrior, 1993), "**Колокол Джозефа**" (The Bellmaker, 1994), "**Изгнанник**" (Outcast of Redwall, 1995), "**Жемчуг Лутры**" (The Pearls of Lutra, 1996) и "**Дозорный отряд**" (The Long Patrol, 1997). На русском языке еще не выходили книги **"Marlfox"** (1998), **"The Legend of Luke"** (1999), **"Lord Brocktree"** (2000), **"The Taggerung"** (2001), **"Triss"** (2002), **"Loamhedge"** (2003) и **"Rakkety Tam"** (2004). Интересно, что с 1991 года книги сериала издаются раз в год, летом, и выходят одновременно в Великобритании, США, Канаде, Австралии, Новой Зеландии и ЮАР.

Если же вы желаете читать книги о Рэдволле согласно внутренней хронологии мира, то рекомендуемый порядок таков: "Lord Brocktree", "Мартин воитель", "Война с Котиром", "The Legend of Luke", "Изгнанник", "Мэриел из Рэдволла", "Колокол Джозефа", "Саламандастрон", "Воин Рэдволла", "Поход Матиаса", "Жемчуг Лутры", "Дозорный отряд", "Marlfox", "The Taggerung", "Triss" и "Loamhedge".

ЗАПРОС

Я являюсь большой поклонницей мультсериала "SAILOR MOON" и буквально несколько месяцев назад узнала, что в Японии с сентября начался показ нового телесериала "SAILOR MOON". Очень прошу ваш журнал опубликовать какую-нибудь информацию об этом сериале. Заранее спасибо!

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Сетсуно

ОТВЕТ

Прежде чем рассказывать о текущем состоянии "Луны в матроске" (проекта, может быть, и детского, но сверхпопулярного и фантастического), посмотрим на ее прошлое. На данный момент отснято пять сезонов этого аниме общей продолжительностью 200 серий. Помимо телесериала, имеется четыре фильма (movie), оригинальная манга (комиксы), на основе которой и снято аниме, а также громадное количество сопутствующих товаров и сувениров. Хронология анимационной "Луны в матроске" следующая:

- 1 сезон, **Sailor Moon** (7 марта 1992 — 27 февраля 1993, 46 серий);
- 2 сезон, **Sailor Moon R** (6 марта 1993 — 5 марта 1994, 42 серии);
- рекламная серия за номером 89;
- 3 сезон, **Sailor Moon S** (19 марта 1994 — 25 февраля 1995, 38 серий);
- 4 сезон, **Sailor Moon SuperS** (4 марта 1995 — 2 марта 1996, 39 серий);
- 5 сезон, **Sailor Moon Sailor Stars** (16 марта 1996 — 8 февраля 1997, 34 серии);
- фильм **Sailor Moon R Movie: Promise of the Rose** (12 мая 1993);
- фильм **Sailor Moon S Movie: Hearts in Ice** (4 декабря 1994);
- фильм **Sailor Moon Super S Movie: Black Dream Hole** (23 декабря 1995);
- фильм **Sailor Moon SuperS Plus — Ami's First Love** (23 декабря 1995).

Что касается нового проекта, показ которого стартовал в Японии осенью прошлого года, то это игровой сериал **"Pretty Guardian Sailor Moon"**. Строго говоря, он не относится к аниме: в нем играют живые японские актеры, а сюжетная линия почти полностью совпадает с первым сезоном аниме. В **"Pretty Guardian Sailor Moon"** 49 серий, он шел в эфире с 4 октября 2003 по 25 сентября 2004, а в течение этого года вышел и на DVD.

Однако среди любителей "Луны в матроске" ходят упорные слухи о том, что приблизительно сейчас где-то в Японии снимается 6 сезон аниме-сериала. Впрочем, официальных комментариев по этому поводу пока не прозвучало.

ЗАПРОС

Подскажите, пожалуйста, есть ли другие авторы, которые пишут про вселенную "Дюны" (кроме Брайана Герберта и Кевина Андерсона)?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Арсений Санько

На запрос отвечает администратор интернет-ресурса "Дюна: Пряный мир" Дмитрий Воронов.

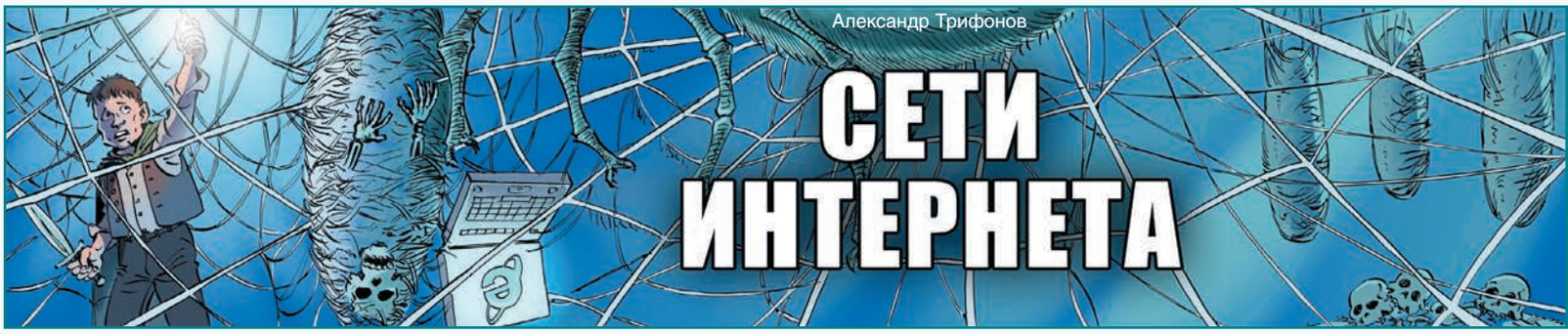
ОТВЕТ

В принципе, по заявлению самих Брайана и Кевина, предоставлять права другим авторам на написание книг по пустынной саге они не собираются. По их же заявлению, все другие книги по "Дюне", кроме оригинальной саги и их приквелов, содержат ложные факты и искажают вселенную. Так что выбирать здесь не из чего — "официальные" книги пишут только вышеупомянутые авторы.

Из полезного чтения книг по "Дюне" можем посоветовать вышедшую в 1984 году "**Энциклопедию Дюны**" под редакцией доктора *Уиллиса Е. МакНелли*. Книга получила одобрение самого Фрэнка Герберта, однако в нашей стране не издавалась и в ближайшей перспективе выходить не собирается. Единственное, чем здесь можем обнадежить — статьи "Энциклопедии" переводятся на русских сайтах (**www.thedune.ru** и **www.arrakis.ru**).

Еще из известных "фанфиков" можно посоветовать английские "**Dune Revenant**" ("Возрождение Дюны") и "**Dune 7: Advent**" ("Дюна 7: Пришествие"), которые, как можно догадаться из названия, являются альтернативными концовками "Хроник Дюны". Рассказы не переведены на русский, однако на нашем компакте вы можете прочитать их в оригинале. Конечно, есть и русскоязычные рассказы, посвященные "Дюне", но они, увы, не столь масштабны, хотя прочитать их тоже стоит. Среди известных здесь — "**Вода, падающая с неба**", которая тоже есть на компакт-диске.

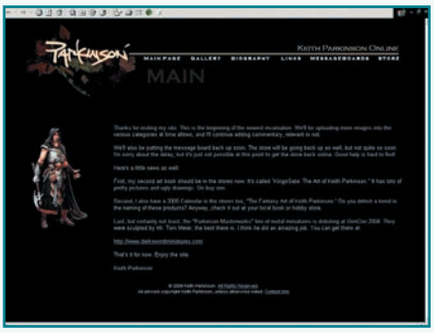
Хранитель информатория — Петр Тюленев



Александр Трифонов

СЕТИ ИНТЕРНЕТА

www.keithparkinson.com



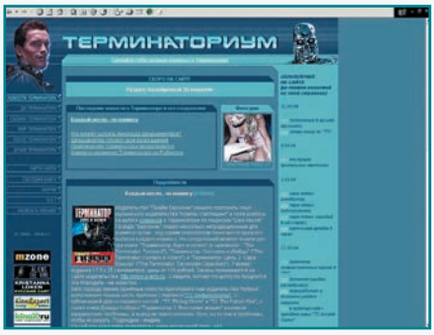
Оставив в стороне художественную ценность саги **Dragonlance**, обратимся к тому, что принесло ей не меньшую славу — изумительные иллюстрации. Они навсегда впечатываются в память, и представить персонажей книг как-то иначе уже не получается, сколько ни пытайся. Популярность их такова, что были выпущены специальные альбомы с одними лишь картинами — и неплохо продавались! А стоит за этим феноменом Кит Паркинсон — главный оформитель всех книг по этой вселенной и многих других продуктов ***TSR***, в том числе и карт к **Magic: The Gathering**. На сайте вы найдете биографию художника, галерею работ (небольшую, надо сказать) и онлайновый магазин — куда же без него.

www.riddick.ru

Если кто-то смотрел мрачноватую космическую историю **“Pitch Black”**, тому знаком Ричард Б. Риддик — обаятельный уголовник с феноменальной возможностью видеть в темноте. 30 сентября в российских кинотеатрах начинается прокат космической оперы **“Хроники Риддика”**, которая познакомит вас с этим парнем поближе. Однако не это подвигло авторов российского проекта “Хроники Риддика” на создание сайта, посвященного герою, а огромный мир, который был создан стараниями Дэвида Твохи и Вина Дизеля.

Феерически красивые миры и сказочные приключения, устрашающие армии и дикие винные животные — обо всем этом вы узнаете со страниц сайта. Вы сможете ознакомиться с информацией по всем произведениям, вышедшим в рамках этой вселенной: **“Pitch Black”**, **“Escape from Butcher Bay”**, **“Dark Fury”**, **“The Chronicles of Riddick”**. Также вы узнаете последние новости из мира Риддика, рецензии на фильмы, мнения об одноименной компьютерной игре, галерею, посвященную миру, а также массу другой информации, которая поможет вам лучше понять эту необычную вселенную.

terminatorium.narod.ru

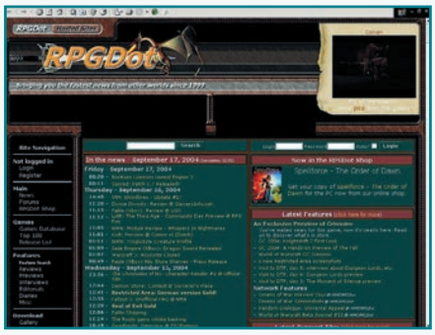


Любой известный кинопроект порождает вокруг себя массу побочной продукции и не меньшее количество фэн-сайтов. Однако количество — это далеко не всегда качество, но бывают и приятные исключения. Такой брэнд, как **“Терминатор”**, не нуждается в представлении, но многие моменты остались за кадром и не известны массовому зрителю. Данный сайт стремится восполнить эти пробелы, и делает это на весьма высоком уровне. Замечали ли вы например, что в первой части фильма повсюду рекламируется ***Coca-Cola***, а вот в продолжениях ее место прочно заняла ***Pepsi***?

Множество подобных мелочей, рассказы о создании трюков и спецэффектов, сценарии всех трех фильмов и вырезанные сцены, информация об актерах и членах съемочной группы, описание игр, комиксов, художественных произведений и предпосылок создания серии — огромное количество информации, удобно структурированной и удачно оформленной, ждет вас на страницах этого проекта. Кроме того, серия пока не собирается умирать, и регулярные новости освещают все свежие слухи о грядущих фильмах.

www.rpgdot.com

Жанр компьютерных ролевых игр наиболее оторван от нашей скучной реальности. Практически каждая игра переносит нас либо в мир “меча и магии”, либо в далекое техногенное будущее, или вообще в какую-нибудь



уникальную вселенную. Кроме того, они обладают и наиболее проработанными сюжетами и персонажами — все это делает данный жанр предпочтительным для нашего журнала.

Рассматриваемый сайт, безусловно, признанный лидер в освещении всех направлений CRPG — как среди англоязычных пользователей, так и во всей Сети. Обзоры и интервью, интересные тематические статьи и огромная база данных, множество форумов и подсайтов. Но главное достоинство этого независимого ресурса — его новостная лента, беспрерывно обновляемая и охватывающая даже самые незначительные события индустрии. Монструозные коммерческие проекты не гнушаются ссылаться на этот сайт — что может служить лучшим признанием для детища нескольких энтузиастов?

archivsf.narod.ru

Архив фантастики — библиографический сайт, в котором предпринята попытка собрать и классифицировать разнообразные сведения, касающиеся такой многоплановой области, как фантастика и прилегающие к ней жанры. Основная часть материала представляет собой информацию о людях (писателях, критиках, художниках, режиссерах, актерах и т.д.), книгах, кино- и телефильмах фантастического жанра. В качестве дополнительной информации предлагаются разделы с описанием фантастических наград, фестивалей, периодикой, кратким содержанием НФ-произведений и прочее.

Ярослав Беланов

БЕЗЛИКИЕ РОБОТЫ ИЗ ФЭНТЕЗИ

Големы и другие рукотворные существа

Люди, эльфы, гномы — представители этих рас давно заняли теплое местечко под солнцем фэнтезийных миров. Каждый автор наделяет их какими-нибудь уникальными чертами — будь то внешность, характер или быт. Достаточно известны и существа, помогающие главным героям (или наоборот, противостоящие им): грифоны, единороги, кентавры, гоблины, тролли, зомби, скелеты, драконы, василиски, джинны, ифриты... Но одними из самых редко встречающихся — и, может быть, самых непонятных — являются големы.

В зеркале легенды часто отражается больше, чем в зеркале истории, хотя легенда — это всего лишь обломок ускользающей действительности, поэтизированный человеческой фантазией поэтов и мечтателей.

Павел Грим,
исследователь легенды
о пражском големе

Големы в фэнтези — существа, созданные рукотворным образом. Их основа — неживые материалы: металлы, глина, камень. Их создатели — маги, жрецы, безумные ученые. Главная трудность в сотворении голема — вдохнуть жизнь в мертвую субстанцию. Ну, а главная проблема в обращении с оживившим существом — это его самосознание. Новоявленное творение мага или жреца постепенно понимает, что оно — лишь мертвая машина... Обо всем этом — в нашей статье.

Каббала — направление в оккультизме

Каббала — это наука о постижении высшего, духовного мира, из которого все нисходит в наш материальный мир. Каббала напрямую связана с мистическими учениями иудаизма. Изучая каббалу, человек познает причины всего происходящего на свете, обретает силы управлять судьбой, достигает абсолютного и всеобщего познания. Как не может существовать человек в нашем мире без знания законов его природы, так душа человека не сможет существовать в будущем мире, не овладев знаниями о нем.

Сфера деятельности практической каббалы очень широка. Это, прежде всего, "белая" магия, или магия "с чистыми намерениями". Ведь практика совершается с использованием священных, эзотерических имен Бога и ангелов, манипуляции с которыми могут повлиять на физический мир не в меньшей степени, нежели на духовный. Но, кроме "белой" магии, известна и "черная". В литературе по этой части каббалы можно встретить описание "белых" амулетов и оберегов рядом с заклинаниями для призыва демонов, заговорами, служащими для достижения личной выгоды, а подчас — и для целей некромантии.

Особое развитие учение каббалистов получило в средние века, в среде европейских общин иудеев. Это учение и породило голема.

Так выглядел главный герой фильма "Голем" (1920 год), основанного на Пражской легенде.

"Опять порождение какой-нибудь мифологии?"

Такой вопрос задаст читатель, знакомый с обитателями миров фэнтези. И будет прав в отношении большинства из них. Но только не в том случае, когда речь идет о големах.

Слово **"голем"** пришло в мир фэнтези из еврейской каббалы — оккультного мистического учения — и означает буквально: неоформленная вещь, болванка; куколка (насекомого); фигура человека (из глины, снега и т.д.); манекен.

Еврейское слово *Galal* означает "точить, лепить". Возможно, это также производное от слова *gulgoleth* — "череп" (слово, однокоренное со словом "Голгофа". В самой же каббале голем понимается как некое существо (в основном, гуманоидного строения), которое было сотворено искусственно путем совершения магического акта.

Существует несколько легенд о создании голема. Мистики считают, что это было своего рода экспериментом — проверкой магом своего мастерства. Участвующие в создании голема брали землю с невспаханной целины, лепили из нее небольшую человеческую фигуру и ходили вокруг нее, произнося комбинации букв алфавита и тайного Имени Бога в соответствии с подробной системой наставлений. В результате этих действий голем оживал. Он очень быстро рос и вскоре достигал поистине исполинских величин. Стоило же участникам церемонии проделать то же самое в обратном порядке — голем терял свою жизненную силу и умирал.

По другой легенде, на лбу голема писали слово "**эмет**" (в переводе означающее "истина", "печать Единого святого"). Для уничтожения же его достаточно было стереть первую букву. В итоге оставалось написанным слово "**мет**", переводящееся как "смерть".

Существует еще множество способов оживления этих существ. Среди них стоит упомянуть вкладывание под язык голема освященных облаток, прикрепление таблички или записки со священными словами к его лбу или, опять же, помещение этих вещей под язык будущему слуге. Но самым подробным образом оживление голема — да и само существо — описывается в легенде о Пражском големе.

ПРАЖСКИЙ ГОЛЕМ

Эта легенда повествует о том, как пражский раввин **Лев Бен Бецалель** (вполне историческая личность) создал себе помощника для выполнения работы по хозяйству и защиты еврейской общины от хулиганов.

Железный голем с обложки приключения "Lord of the Iron Fortress" работы Тодда Локвуда.

Для того, чтобы сотворить голема, раввин и его помощники дождались особого положения звезд, после чего выждали еще семь дней. В самом создании участвовали 4 стихии и 4 темперамента. Первую стихию и первый темперамент представляла сама глина, еще три — раввин и два его помощника. После того как тело голема было готово, один из помощников семь раз обошел вокруг него против часовой стрелки и произнес волшебные слова. Затем то же самое, но в обратном порядке проделал другой помощник. С началом рассвета раввин Лев прочитал формулу из книги Бытия и вложил в рот голема табличку — так называемый ***шем*** (shem-ha-m-forash — Имя Неназываемого, или Тетраграмматон) — с тайным именем Бога. Источники расходятся во мнении, сколько символов должен содержать *шем* — от 13-14 букв до 72 слов.

Оживленный голем представлял собой уродливого 30-летнего мужчину плотного телосложения, с коричневым цветом кожи, очень сильного, но неповоротливого.

Относительно гибели голема также существует несколько версий легенды. По одной из них, он взбунтовался против своего создателя. Каждый вечер раввин вынимал изо рта голема шем. Но однажды, в ночь на субботу, забыл это сделать, и тот стал действовать по своей инициативе — громить еврейский квартал и убивать его жителей. Почему?

По одной из версий легенды голем влюбился в дочь своего хозяина и начал мстить из-за неразделенного чувства. Но центральным вариантом его "бунта" считается отнюдь не безответная любовь. Голем представляет собой плоть без души, вышедшую из-под власти человека. Голем — это некие мистические силы, плохо поддающиеся контролю. Раввин пытался обезвредить своего слугу, но это ему не удавалось. Голем начал расти, и превратился в настоящего монстра.

Кое-как раввину удалось вытащить шем изо рта голема, и тот вновь стал неподвижным. После этого неудачливый создатель в обратном порядке прочитал формулу оживления голема и вместе с помощниками отнес тело голема на чердак, где завалил его священными одеждами и книгами.

Голем, описанный в легенде, занял почти центральное место в "магическом пантеоне" Праги. Это существо стало главным героем многих детских сказок и легенд.

Големы "Heroes of Might & Magic".

Легенду о Пражском големе часто вспоминает и современное фэнтези. Например, в компьютеризации настольной ролевой игры **"Vampire: The Masquerade — Redemption"** (2000 год) главному герою сотоварищи пришлось "вручную" уничтожать знаменитое чудище на улицах Праги. Старый проверенный способ — стереть первую букву со лба голема — в этот раз не подействовал...

Многоликие големы

ГЕРОЙ МАЙРИНКА

Австрийский писатель Густав Майринк был одним из первых, кто взглянул на это существо по-новому. Сделал он это в своем романе "Голем". Самого голема в качестве глиняного монстра мы там не найдем. Его место занимает неясный и неосязаемый ужас — *идея* голема, которая как бы воплощается в главном герое. Легендарный герой Праги в романе, по мнению разных исследователей, олицетворяет тоталитарный режим в мире и одновременно является двойником главного героя. Это произведение носит скорее философский характер, чем развлекательный, и будет мало интересно рядовому читателю. Гораздо интереснее изображение големов в фэнтези-литературе.

Голем из волшебного металла — мифрила. Одна из самых могущественных разновидностей.

В магических текстах 12 века големами стали называть особую группу существ, которых можно сотворить при помощи магии. Всего этих групп существ, способных служить человеку, было 5: оживленные мертвецы, "адские курицы" (создания из яиц), мандрагоры, гомункулы и големы, которые составляют "высший класс" подобных монстров. Големы могли быть созданы из любой нерастительной материи (глина, вода, кровь), для их создания необходимо следовать определенному магическому ритуалу, который доступно определить только ученому, морально чистому и незапятнанному человеку, то есть раввину.

ГОЛЕМЫ ПЛОСКОГО МИРА

Плоский мир, как известно, придуман Терри Пратчеттом. Если охарактеризовать его в общих словах, то следует сказать, что все, что описывается автором, носит юмористический характер.

В романе "Ноги из глины" можно увидеть весьма своеобразное описание големов. Они, как и все классические големы, сделаны из глины (или любого подобного материала). На этом сходство заканчивается. Да, они не обладают речью, но могут писать, именно поэтому всегда носят с собой мел и доску. Если несколько големов собираются для обсуждения какого-то важного вопроса, то их досок уже не хватает... в ход идут стены комнаты или окружающих домов. Но все же они глупы. Дайте голему задание, оставьте без присмотра, и у вас будет несколько тысяч чайников или канава, начинающаяся возле вашего дома и заканчивающаяся на другом конце города.

Поистине магическими свойствами обладает клочок бумаги, который закладывают в голову голема. На нем пишутся определенные слова, которые способствуют не только оживлению голема, но и играют роль в определении его будущего характера.

Голем по имени Дорфл немного прихрамывал, потому что одна нога у него была немного короче другой. Он не носил никакой одежды, потому что нечего было

Один из големов карточной игры "Magic The Gathering".

Голем-жнец из многопользовательской онлайн-игры "World of Warcraft".

скрывать, поэтому можно было видеть его тело, испещренное разноцветной глиной от многочисленных ремонтов. Было столько заплат, что Ангуа задумалась, сколько лет могло быть этому голему. Изначально, видимо, в этой фигуре копировалась мускулатура человека, но многочисленные заплаты почти все затерли. Он был похож на горшки, которые презирал Вулкан, те горшки, что изготавливались людьми, которые думали, что если это ручная работа, то она должна выглядеть как ручная работа, и поэтому отпечатки пальцев в готовом горшке были как знаки качества.

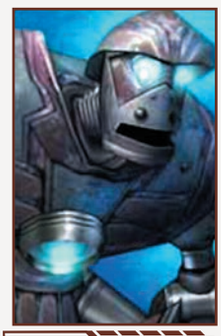
Т. Пратчетт, "Ноги из глины"

Големы, описываемые в романе, хотят свободы. Но в тоже время они уверены, что у каждого голема должен быть хозяин. А любой хозяин, владеющий таким глиняным работником, на полную катушку использует их девиз: "Жить — значит работать".

Голем-убийца из готического мира Ravenloft (Тодд Локвуд).

Еще одна отличительная черта големов этого увлекательного мира — способность испытывать чувства, подобные жалости и надежде. Втайне от людей они из частей своего тела создают нового голема — Голема-короля, который должен освободить своих создателей от рабства. Но что-то пошло не так, и Голем-король начинает убивать людей, которые помогали в его создании. Это заканчивается тем, что одного из големов по имени Дорфл выкупают у его владельца, и помещают в голову вместо прежних слов расписку о продаже. После этого он становится самостоятельным и помогает полиции в обезвреживании Голема-короля. К сожалению, Дорфл оказывается разбит, а слова из его головы уничтожаются. Но он вновь оживает после того, как его опять обжигают в печи.

Скульптор, который оживил Дорфла, также смог наделить его даром речи. Следующей целью голема стало освобождение всех своих собратьев в городе, в котором развиваются действия романа. Но можете не надеяться — моря крови не будет. Дорфл поступает на службу в полицию для того, чтобы скопить денег и выкупить одного голема у его хозяина. Потом вдвоем заработать денег на покупку третьего и так далее. Капитан полиции замечает, что многие люди для освобождения воспользовались бы кровавой революцией. На это голем отвечает, что это было бы воровством... Вот такие големы обитают в самом плоском из миров.



Так мифриловый голем выглядит в компьютерной "Neverwinter Nights".

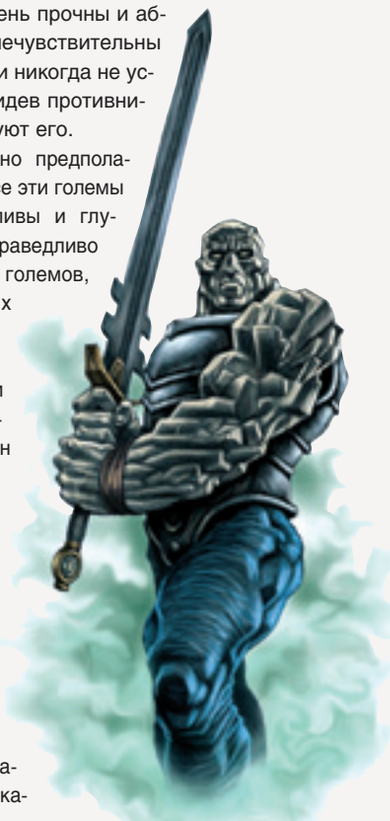
ГЕРОИЧЕСКИЕ ГОЛЕМЫ

В каком из игровых миров мы встречали големов? Уверен, что читатель ответит на этот вопрос моментально, назвав компьютерно-игровой мир "Героев меча и магии" (Might & Magic), в котором големы играют роль самостоятельной боевой единицы и весьма подробно описаны.

Големы из драгоценных камней. Сами по себе могут считаться сокровищем (иллюстрация Тома Баксы).

Каменные големы — огромные, громыхающие существа, созданные из камня при помощи волшебства. Эти бездумные роботы служат охранниками сокровищ и входов в сокровищницы, а иногда — телохранителям для эксцентричных магов. Каменные големы очень прочны и абсолютно нечувствительны к боли. Они никогда не устают, а увидев противника — атакуют его.

Ошибочно предполагать, что все эти големы неповоротливы и глупы. Это справедливо лишь для големов, созданных начинающими магами. Чем тщательней сделан голем, тем сложнее и разнообразней могут быть выполняемые им задания. Так, у ректора Академии Браказды (область на юге мате-



Голем известного мира D&D — Dragonlance.

Големы будущего

Големы упоминаются и в научно-фантастической литературе — правда, немного в другом облике.

Например, у Станислава Лема голем — тип искусственного интеллекта, созданного в США для управления войсками. Голем этот был оператором общего типа, дальнодействующим, этически стабилизированным, мультимоделирующим (GOLEM — General Operator, Long-range, Ethically Stabilized Multimodelling). Естественно, война — это последнее, чем хотел заниматься такой интеллект.

В книгах Сайфуллы Мамаева ("Ледяная птица", "Реставратор", "Голос Рыка") големами являются инопланетяне, пытающиеся захватить Землю. Но иерархия у них, свойственная компьютерной игре **"Heroes of Might & Magic III" —** Алмазные, Золотые, Бронзовые и Глиняные.

В произведениях же Василия Головачева големами называются космические летающие аппараты повышенной защищенности.

Таким образом, големы в фантастических романах очень непохожи на своих фэнтезийных собратьев. И дело даже не в материалах изготовления этих совершенных и надежных машин, а в совершенно ином предназначении, столь отличном от простой охраны сокровищ и зданий.

Каменный и глиняный големы.

рика, заселенная магами) был уникальный алмазный голем, умеющий не только читать, но и делать выводы из прочитанного. Он проверял все рефераты, сдаваемые студентами.

В мире Might & Magic существует 4 вида големов: каменный, железный, золотой и алмазный. Големы хорошо защищены от магии. К сожалению, эта защита зачастую оборачивается против них, так как их трудно воскресить.

ИЗ ЛЮБОГО ПОДВЕРНУВШЕГОСЯ МАТЕРИАЛА

Еще одно место, где можно встретить големов — миры настольной ролевой игры **Dungeons & Dragons,** а также ее многочисленные компьютерные воплощения. Forgotten Realms, Dragonlance, Ravenloft, Greyhawk — как разнообразны эти D&D-миры, так различаются и големы, из них происходящие.

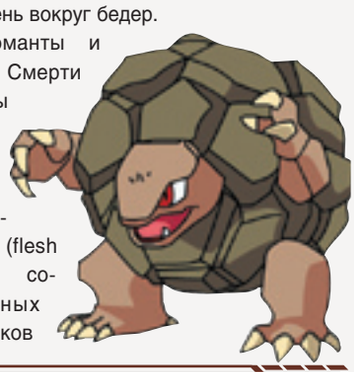
Это интересно

- Амбициозный проект по созданию **эволюционирующего робота**, разрабатываемый в университете Брэндис (Массачусетс, США), называется “Голем”.
- В США недавно было выпущено 26-серийное аниме **“RahXephon”**, в котором подробно описываются гигантские боевые машины из глины, называемые “Долемы”.
- Другое аниме — **“InuYasha”** — упоминает о полудемоне по имени Нараку, активно использовавшем големов.
- Комикс **“Монолит”**, созданный компанией DC Comix, посвящен приключениям голема, сражающегося с преступностью в Нью-Йорке 21 века.
- Роман **Ф. К. Дика** “Космические куклы” (1956 года) рассказывает про големов, оживленных детьми в городе Миллгейт, штат Вирджиния.
- Одна из серий **“Секретных материалов”** посвящена голему.

Ритуалы создания големов у волшебников и священников мало схожи. Если первые основываются на “научных исследованиях” и разработке специальных заклинаний, то вторые опираются на силу, даруемую богами (или, в случае со злыми культами — демонами).

Большинство големов D&D-миров сделаны из глины, камня или металла. Сила, приводящая в движение голема — стихийный дух, который в процессе создания вселяется против своей воли в неживой материал.

Каменные големы создаются из грубо выточенного камня. Конечности таких големов могут немного отличаться от обыкновенных рук и ног человека. Руки, например, могут делаться гораздо массивнее и походить на огромные дубины. Такие существа всегда безоружны. **Железный голем** зачастую стилизуется под рыцаря в доспехах. Иногда ему в руку вставляют меч, зачастую — волшебный. **Глиняный голем** хоть и похож на человека, но черты его сильно искажены. Грудь — чрезмерно большая, руки — свисают до колен, ноги — короткие и кривые. Из одежды может носить лишь металлический или кожаный ремень вокруг бедер.



Голем из мультипликационного сериала “Pokemon”.

Некроманты и жрецы Смерти способны производить “мясных” големов (flesh golems), составленных из кусков мертвых тел. Куски могут браться из разных “источников”: например, туловище — от туши быка, а голова и руки — от человеческого трупа. Естественно, получившееся создание специальными чарами предохраняется от разложения.

Вообще големы в D&D могут создаваться почти из любых подручных и даже драгоценных материалов: из дерева, стекла, костей, самоцветов, золота, магического адамантита. Так, стеклянные големы — это настоящее произведение искусства. Они создаются в форме рыцаря из цветного стекла, которое обычно идет на изготовление витражей. Часто они охраняют церкви или соборы. Големы из подобных материалов встречаются куда реже, чем каменные или железные.

Все D&D-шные големы обладают, во-первых, практически стопроцентной устойчивостью к вредоносным заклинаниям, и, во-вторых, какими-либо волшебными способностями. Например, каменные големы с помощью специальных заклятий могут замедлять противников.

На практике големы обычно используются как охранники сокровищниц, склепов, магических лабораторий и прочих локаций, куда возбраняется ступать простому смертному. Иногда их задействуют в качестве чернорабочих: грузчиков, носильщиков, уборщиков помещений.

Железный голем... несколько худоват, не правда ли?

Големы в D&D, как правило, существа без самосознания и свободного разума. Они способны лишь на механическое выполнение приказа своего хозяина. При этом они считаются опасными оппонентами: многие искатели приключений, встретив голема, предпочтут ретироваться, а не вступать в тяжелую схватку.

■■■

Оказывается, что големы — вовсе не такие редкие обитатели фэнтезийных и фантастических миров, как это может показаться. В фэнтези этим бессловесным, бесчувственным, бездушным существам все чаще стали приписываться человеческие качества — разум, речь, эмоции. Это свидетельствует о том, что классические персонажи научной фантастики — роботы — постепенно проникают в древние легенды и сказки, сливаясь с образом голема. Фэнтези как жанр не стоит на месте. И это здорово.

“Мясной” и железный големы, как их видит Уэйн Рейнольдс.

НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Александр Трифонов

Всегда приятно услышать о продолжении хорошей игры, поэтому анонс **"The Elder Scrolls 4: Oblivion"** не оставит равнодушным любого ценителя ролевых игр. С другой стороны, создатели **Demon Stone** предлагают по-новому взглянуть на мир **Forgotten Realms** — увлекательные бои и Роберт Сальваторе как сценарист.

Ролевые игры

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Разработчик: Bethesda Softworks
Дата выхода: 1 квартал 2005
Сайт игры: www.elderscrolls.com

Первые две части сериала были обласканы критиками и хорошо приняты игроками, но только **"The Elder Scrolls 3: Morrowind"** произвел эффект разорвавшейся бомбы — тысячи фанатов, множество наград, два дополнения и масса любительских модификаций, и, что самое важное для создателей, хорошие финансовые результаты. Сначала на официальном сайте каждый день появлялись загадочные фразы. И когда ожидание публики достигло предела, ***Bethesda Softworks*** разродилась анонсом очередной части известной серии ролевых игр — **"The Elder Scrolls 4: Oblivion"**. Работа над проектом началась еще в 2002 году, но завеса тайны приоткрылась только сейчас.

Император прямо на наших глазах умирает от руки наемного убийцы, и в результате ослабевшая защитная магия не может остановить демонов от проникновения в мир Тамриэля. Игрок должен найти человека, способного запечатать порталы и покончить с нашествием зла. Вместо засыпанных вулканическим пеплом пустошей третьей части нас ждут зеленые леса провинции Циродиил и путешествия на лошади, которых так не хватало в **"Morrowind"**. Все жители игры имеют свой распорядок дня и не будут больше торчать на одном месте сутки напролет. Доступны шесть гильдий и школ магии, а бои разнообразятся всевозможными спецударами. Свобода действий будет по-прежнему неограниченной, но вот размеры мира немного сократятся...

Action

DEMON STONE

Разработчик: Stormfront Studio
Издатель: Atari
Дата выхода: ноябрь 2004
Сайт игры: www.atari.com/demonstone

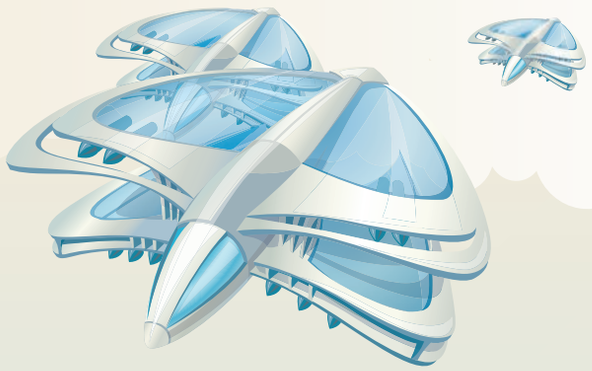
Forgotten Realms... Не раз мы уже писали об этой вселенной, и с уважением относимся к огромному количеству ролевых игр, действие которых разворачивается в этом мире. Но разработчики из ***Stormfront Studio*** сумели нас удивить своим проектом **"Demon Stone"**: зубодробительным 3D-Action с тремя главными героями — воином, магом и вором. Главная изюминка игры — участие в создании сюжета самого Роберта Сальваторе (автора сериала **"Темный эльф"**). Героям нужно разрешить конфликт между двумя армиями иномирных существ, выбравших многострадальный *Faerun* как место разборки. Судя по ориентации игры, наиболее эффективным дипломатическим ходом будет тотальное уничтожение спорящих сторон — нам на счастье, монстрам на погибель.

Кое-какие ролевые элементы в игре все же будут, в виде получения персонажами новых приемов, ударов и заклинаний, а по пути им встретятся такие небезызвестные личности, как Drizzt Do'Urden и Khelben "Black Staff" Arunsun. Что до монстров, тут тоже все в порядке: будут и драконы, и демоны, и тролли с орками. Предыдущая разработка компании в таком же ключе, **"The Lord of the Rings: Two Towers"**, заставляет поверить в успешность проекта, да и картинки весьма симпатичные.

НОВЫЙ ЖАНР ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ИГР?

Пример Сергея Лукьяненко оказался заразителен. Распродажа направо и налево лицензий на создание игр по книгам, похоже, становится модной. Компания ***"Акелла"*** заключила соглашение с Борисом Стругацким о разработке компьютерной игры по мотивам знаменитого романа братьев Стругацких "**Трудно быть богом**". Никаких особенностей пока не разглашается, известно только, что это будет ролевая игра, а как ориентир разработчиками взята **"Neverwinter Nights"**. Подобное заявление несколько смущает, поскольку одиночный режим в оригинальной кампании этой замечательной в прочих отношениях игры была откровенно слаб. Но не будем торопиться с выводами и подождем новых подробностей.

АЭРО МОБИЛЬ



КАРТИНКИ И МЕЛОДИИ

ДЛЯ АБОНЕНТОВ МТС, БИ ЛАЙН GSM И МегаФон

МУЗЫКА ИЗ МУЛЬТФИЛЬМОВ	Siemens	Nokia	Полифония
Ничего на свете лучше нету м/ф "Бременские музыканты" / Г.Гладков	15602496	45602497	75608165
Говорят, мы бяки-буки м/ф "Бременские музыканты" / Г.Гладков	15602452	45602488	–
От улыбки м/ф "Крошка енот" / В. Шаинский	15602451	45602512	–
Песенка бандитов / м/ф "Приключения капитана Врунгеля" / Г.Фиртич	15608115	45608116	75604627
Пусть бегут неуклюже м/ф "Чебурашка" / В. Шаинский	15602457	45602501	–
Следствие ведут колобки песня из одноименного м/ф / Г.Гладков	15604488	45604489	75604487
Пластилиновая ворона песня из одноименного м/ф / Г.Гладков	15602515	45602516	–

МУЗЫКА ИЗ КИНОФИЛЬМОВ	Siemens	Nokia	Полифония
Мобильник (из к/ф "Бумер") С. Шнуров / С. Шнуров	15602091	45602212	75603769
Привет Морриконе С. Шнуров / С. Шнуров	15604639	45604640	75603770
Главная тема к к.ф. "Бригада" А. Шелыгин	15601154	45601098	75602252
Наша служба и опасна и трудна М. Минков	15601747	45601710	75601290
Goldfinger (James Bond) тема к одноименному кинофильму	15603209	45603210	75604054
Star Wars тема к одноименному кинофильму	15605335	45605336	75605328
Godfather ("Крёстный отец") тема к одноименному кинофильму	15608249	45608250	75604461
Pulp Fiction ("Криминальное чтиво") тема к одноименному кинофильму	15601139	45601122	75601281
Pink panther тема к одноименному мультфильму	15601021	45600967	75601328

РУССКИЕ НОВЫЕ ХИТЫ	Siemens	Nokia	Полифония
Reflex Может быть показалось / В.Тюрин	15605479	45605480	75605481
А.Губин Девушки, как звезды / А.Губин	15602106	45602226	75608767
DJ Грув Служебный роман-2 / А.Петров / DJ Грув	15608151	45608152	75608153
Блестящие Апельсиновый рай / А.Грозный	15604653	45604654	75604630
В.Меладзе и Виа Гра Притяженья больше нет / К.Меладзе	15604847	45604848	75604836
В.Меладзе и Виа Гра Океан и три реки / К.Меладзе	15603501	45603500	75604831
Виа Гра Не оставляй меня, любимый / К.Меладзе	15601167	45601085	75601271
Виа Гра Биология (ремикс) / К.Меладзе	15607055	45607056	75607057
Верка Сердючка А я только с мороза / А.Данилко	15604987	45604988	75608758
Верка Сердючка Все будет хорошо / А.Данилко	15602119	45602238	75605105
Верка Сердючка Гоп, гоп, а я танцую / А.Данилко	15602118	45602237	75604950
Верка Сердючка Чита Дрита / А.Данилко	15604943	45604944	75604947
Глюк:)за и Верка Сердючка Жениха хотела / М.Фадеев	15605107	45605108	75605103
Глюк:)за Ой, ой / М. Фадеев	15605445	45605446	75605447
Глюк:)за Невеста / М. Фадеев	15602108	45602228	75608768
Гости из будущего Люби меня по-французски / Ю. Усачев	15600901	45600879	75608463
Дискотека Авария Disco Superstar / А. Рыжов	15601159	45601107	75601277
Дискотека Авария X.X.X.И.Р.Н.Р. / А. Рыжов	15601160	45601108	75601278
Елена Темникова Тайна / Д. Ковальский	15608300	45608301	75608302
Звери Южная ночь / Р. Билык	15607049	45607050	75607051
Звери Всё, что касается / Р. Билык	15608109	45608110	75604989
И.Дубцова Я за ним (О нем) / И.Дубцова	15605212	45605213	75605220

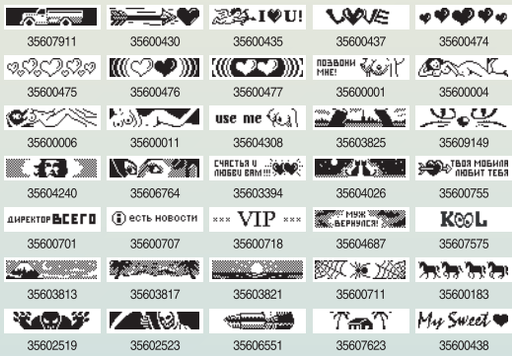
РУССКИЕ НОВЫЕ ХИТЫ	Siemens	Nokia	Полифония
Катя Лель Муси-Пуси / М.Фадеев	15604609	45604610	75604462
Катя Лель Мой мармеладный / М.Фадеев	15602095	45602218	–
Ираклий Пирцхалава Лондон - Париж / М.Фадеев	15605074	45605075	75605073
М.Хлебникова За туман / М.Хлебникова	15608483	45608484	75608485
Л. Агутин Граница / Л. Агутин	15602049	45602249	75608157
Н.Расторгуев, С.Безруков Березы / И.Матвиенко	15605146	45605147	75605098
Пропаганда Quanto Costa (припев) / В. Воронина	15605451	45605452	75605457
Пропаганда Я-Яблоки ела / В. Воронина	15603893	45603894	75603794
Сплин Романс / А. Васильев	15605289	45605290	75605288
Серёга Чёрный Бумер / С.Пархоменко	15606586	45606587	75606588
Уматурман Ночной Дозор (куплет) / В. Кристовский	15606435	45606456	75606434
Уматурман Ночной Дозор (припев) / В. Кристовский	15606437	45606457	75606436
Уматурман Прасковья / В. Кристовский	15605458	45605459	75605460
Фабрика Лелик / И.Матвиенко	15604647	45604648	75604632

ЗАРУБЕЖНЫЙ РОК	Siemens	Nokia	Полифония
Metallica Master Of Puppets	15607771	45607772	75605612
Metallica Nothing Else Matters	15607775	45607776	75605615
Modern Talking Cherry lady	15601016	45600993	75604052
Scorpions Still loving you	15603985	45603986	75603987
Scorpions Wind of change	15603993	45603994	75603995

РУССКИЙ РОК И ПОП-РОК	Siemens	Nokia	Полифония
КИНО Звезда по имени солнце / В. Цой	15601158	45601106	75601286
Король и Шут Прыгну со скалы / М. Горшенев	15602092	45602215	75608563
Наутилус Помпилиус Гудбай, Америка! / В. Бутусов	15600915	45600870	77107060
Земфира Аривидерчи! / З. Рамазанова	15600911	45600862	75604571
Земфира Искала / З. Рамазанова	15600885	45600873	75604570
Земфира Небомореоблака / З. Рамазанова	15605109	45605110	75605104
Ленинград www / С. Шнуров	15601149	45601099	75601288
Ленинград Менеджер / С. Шнуров	15603888	45603889	75603890
Ночные снайперы Катастрофически / Д Арбенина	15602650	45602674	75608759
Алиса Красное на чёрном / К. Кинчев	15602654	45602678	75608120

ЗАРУБЕЖНЫЕ ХИТЫ	Siemens	Nokia	Полифония
A-HA Lifelines	15605663	45605664	75605620
O-Zone (Haiducii) Dragostea Din Tea	15605228	45605229	75605227
Madonna American life	15605236	45605237	75605238
Moby Why does my heart feel so bad	15601168	45601087	75601322
Moby Natural blues	15603026	45603025	75604444
Eagles Hotel California	15601136	45601119	75601309
Tarkan Dudu Dudu	15605029	45605030	75608755
Shaggy Boombastic	15605421	45605422	75605423

Nokia логотипы 72x14



35607911 | 35600430 | 35600435 | 35600437 | 35600474
35600475 | 35600476 | 35600477 | 35600001 | 35600004
35600006 | 35600011 | 35604308 | 35603825 | 35609149
35604240 | 35606764 | 35603394 | 35604026 | 35600755
35600701 | 35600707 | 35600718 | 35604687 | 35607575
35603813 | 35603817 | 35603821 | 35600711 | 35600183
35602519 | 35602523 | 35606551 | 35607623 | 35600438

Siemens логотипы 101x29

05602783 | 05602152 | 05602153 | 05602286 | 05602289
05600456 | 05600461 | 05600463 | 05600464 | 05600039
05602301 | 05608990 | 05609012 | 05603107 | 05603110
05603382 | 05603800 | 05603863 | 05603482 | 05607878
05608867 | 05609006 | 05609121 | 05609137 | 05609145
05603872 | 05608908 | 05608994 | 05603816 | 05603820
05603824 | 05600221 | 05602303 | 05602304 | 05602305

Цветные картинки

85609237 | 85609232 | 85609243 | 85609240 | 85609234
85606693 | 85606696 | 85606705 | 85606711 | 85606619
85605119 | 85605129 | 85605194 | 85606967 | 85606969
85606991 | 85607016 | 85607957 | 85607959 | 85608064
85608083 | 85608085 | 85609252 | 85609249 | 85609247

Загрузка картинок: Nokia (2100 2300 3100 3200 3210 3300 3310 3330 3350 3410 3510 3510i 3650 5100 5110 5130 5210 5510 6100 6110 6130 6150 6200 6210 6220 6250 6310 6310i 6500 6510 6600 6610 6650 6800 7110 7210 7250 7650 8210 8310 8810 8850 8890 8910 8910i 9110 9110i 9210 9210i), **Samsung** (N600 N620 C100 T100 V200), **Siemens** (A50 A52 A55 C45 C55 C60 CL50 M50 MC60 MC62 MT50 M55 ME45 S45 S45i S55 SL45i SL55 SX1).

Загрузка мелодий: Nokia (2100 2300 3100 3110 3200 3210 3300 3310 3330 3350 3410 3510 3650 5100 5210 5510 6100 6110 6130 6150 6200 6250 6310 6310i 6500 6510 6600 6610 6650 6800 7110 7210 7250 7650 8110i 8210 8310 8810 8850 8890 8910 8910i 9000 9110 9110i 9210 9210i), **Siemens** (A50 A52 A55 C45 C55 C60 CL50 M50 MC60 MT50 M55 ME45 S45/S45i S55 SL45i SL55 SX1)

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, 7250i, 7650, Panasonic GD67, GD87, Samsun 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, 7250i, 7650, Panasonic GD67, GD87, Samsun 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.

Для получения черно-белой картинки или неполифонической мелодии отправьте её код для Вашего телефона на короткий номер **1404.** Стоимость услуги составляет **$0,60** без учета налогов.

Для получения цветной картинки или полифонической мелодии отправьте её код для Вашего телефона на короткий номер **1406.** Стоимость услуги составляет **$1,00** без учета налогов для абонентов Мегафон и Би Лайн GSM и **$0,99** без учета налогов для абонентов МТС.

В случае проблем со скачиванием контента обращайтесь в службу технической поддержки.
Телефон службы технической поддержки: (095) 916 20 19

Внимание: предварительно Вам нужно удостовериться в том, что доступ на WAP входит в Ваш тарифный план и на телефоне произведены необходимые настройки.

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

SILENT HILL 4: THE ROOM

ПЛЕННИКИ ИНЫХ РЕАЛЬНОСТЕЙ

Жанр: Survival Horror ■ **Издатель:** Konami Digital Entertainment ■ **Разработчик:** Konami Computer Entertainment Tokyo ■ **Системные требования:** P3-1000 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта 32 MB (желательно: P4-2000 MHz, 512 Mb RAM, видеокарта уровня 64 MB GeForce 4 Ti, Radeon8500 и выше) ■ **Сайт игры:** www.sh2004.com

Кто-то основательно поработал над дверью.

Путь в неизвестность, единственный шанс выбраться.

Серия **Silent Hill** — это игры, в которых герои соприкасаются с иррациональными, ни на что не похожими мирами. Пересекаются эти иные реальности в городе Сайлент-Хилл. Миры, в которых самое невероятное обретает реальность. Где обитают самые немыслимые и кошмарные существа. В каждой части рассказывается история, детали которой, как кусочки мозаики, складываются в общую картину. Вот только откроется она далеко не всем: не так просто прорваться сквозь ту атмосферу ужаса и насилия, которую создали для нас разработчики. Любители сильных ощущений, эта серия специально для вас!

Героем четвертой части становится молодой человек по имени Генри Таунсенд. Он живет себе припеваючи в городишке Эшфилд, который находится неподалеку от Сайлент-Хилла. Но его спокойной жизни не суждено продолжаться вечно. Все начинается со страшных кошмаров, преследующих жильца обычного многоквартирного дома. Но сновидения — это полбеды. Как-то раз Генри проснулся среди ночи и обнаружил, что оказался пленником собственной комнаты. Освободиться нет никакой возможности: двери и окна намертво заблокированы. Телевизор и радио не работают, телефонный провод оборван. Словом, полная изоляция от мира.

Но выход есть: в ванной комнате наш герой обнаруживает зияющую дыру в стене. И тогда Генри отрывает кусок водопроводной трубы и отправляется выяснять, куда же ведет этот таинственный проход. Нас ждут путешествия по альтернативному миру, в котором есть место и для кошмарных тварей, и для прелестных девушек, которые нуждаются в нашей помощи. Закрученный сюжет, мрачная атмосфера и кровавые побоища прилагаются.

При сравнении **"The Room"** с предыдущими играми серии, можно отметить, что она больше походит на запутанный **"Silent Hill 2"**, нежели на третью часть, в которой преобладали кровавые разборки с применением автоматического оружия. К счастью, создатели не стали делать уклон в сторону банального экшена и остались верны старым традициям. Несмотря на то, что освещенности в игровом мире хватает (фонарик выброшен за ненадобностью из инвентаря), пугают нас все равно качественно.

И дело даже не в монстрах, которые лезут из стен (или выпрыгивают из-за угла), стремясь прикончить персонажа. Убийство чудовищ — это вовсе не цель игры, а лишь способ выжить и пройти дальше. Скорее, дело в гнетущей атмосфере, которая просто захватывает врасплох неподготовленного игрока. Ощущение того, что через миг случится что-то ужасное, отпускает только при возвращении обратно в апартаменты Генри, да и то — не исчезает совсем, а лишь притупляется. Можно сказать, что играешь в увлекательный интерактивный фильм ужасов.

Живучесть и сила персонажа подросли, и это сильно влияет на процесс. Теперь нам чаще дают возможность встретить противника лицом к лицу, управление в бою также улучшено — это можно записать в плюсы игры. Правда, без "догонялок" все же не обошлось: драться с неубиваемыми призраками оказывается себе дороже — лучше ретироваться подобру-поздорову.

К сожалению, с технической стороны игра смотрится бледновато. На "отлично" прорисованы только основные персонажи, а весь остальной мир выглядит весьма скромно. Музыкальное сопровождение идеально вписывается в игровой процесс, и звуковые эффекты не раз заставят покрыться холодным потом. По давящей на нервы мелодии всегда можно понять, что враг близко.

Игра, безусловно, заслуживает внимания любителей пощекотать нервы, а поклонникам серии играть необходимо в обязательном порядке. Нетривиальных, самобытных проектов выходит не так уж и много, и **"Silent Hill 4"** — совершено точно один из них. Судя по всему, это последняя игра в серии. Но уже объявлено о съемках фильма по мотивам, поэтому не будем прощаться с Сайлент-Хиллом, скажем ему: "До свиданья!".

ТИХИЙ ХОЛМ НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ

Экранизации игр перестают быть чем-то необычным. Сейчас полным ходом создается сценарий будущей экранизации **"Silent Hill"**. Занимается этим Роджер Эйвари, соавтор сценария к "Криминальному чтиву". А режиссером выступит Кристоф Ган, автор нашумевшего "Братства Волка" и большой поклонник данной серии игр. Премьера ужастика (а чего же еще?) назначена на 2006 год.

СЮЖЕТ	8
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ГРАФИКА	7
ЗВУК	10
ОЦЕНКА МФ	8

Дмитрий Веселов

Очередная реинкарнация адской собаки. Интересно, увидим ли мы когда-нибудь адских кошек?

Один из самых неприятных моментов в игре — разборки с призраками.

СТАРМАГЕДДОН 2 / SPACE INTERCEPTOR: PROJECT FREEDOM

ШКОЛА КОСМИЧЕСКОГО АСА

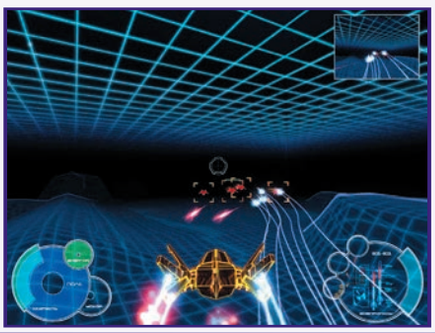
Жанр: Аркадный космический симулятор ■ **Издатель:** Merscom Game Publishing ■ **Разработчик:** CITY Interactive ■ **Издатель в России:** Руссобит-М ■ **Системные требования:** P3-1000 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта 32 MB (желательно: P4-2000 MHz, 512 Mb RAM, видеокарта уровня 64 MB GeForce 4 Ti, Radeon 8500 и выше) ■ **Сайт игры:** www.russobit-m.ru/rus/games/p2

В преддверии Рождества издатели проявляют недюжинную прижимистость. Новые игровые хиты еще только на подходе, а старые все пройдены вдоль и поперек. И тут на глаза попадается диск **“Стармагеддон 2”**. Космическая леталка с яркой графикой. Полеты в космосе — отличное средство от уныния и скуки! Посмотрим, что же внутри.

Далекое будущее, экспансия человечества в космос в самом разгаре. Полным ходом идет освоение как Солнечной системы, так и более далеких планет. Две крупнейшие добывающие компании ведут между собой борьбу за самые лакомые планеты. Фактически, идет необъявленная война, в которой задействованы все ресурсы.

Красота, да и только! Жаль, что поближе подлететь нет времени.

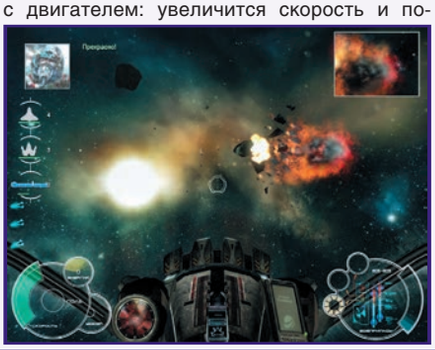
Наш герой начинает карьеру космического пилота, поступив на работу в одну из мега-корпораций. Нам вместе с ним предстоит выполнить множество простых и сложных миссий и превратиться в настоящего космического волка. Задания поначалу достаются не слишком сложные: например, охранять от конкурентов и пиратов транспортные суда или самому уничтожить несколько вражеских кораблей. Но очень быстро все осложняется, так как на сцену выходят неожиданные конкуренты — иная цивилизация. Чужаки не вступают в переговоры и уничтожают всех на своем пути. Человечество объединяется перед лицом общей угрозы. Инопланетяне обладают очень мощным флотом, и справиться с ними весьма непросто: многие виды оружия землян оказываются малоэффективными. Только у настоящих асов, которые постигли все премудрости космических сражений, есть шанс бороться с чужаками на равных.



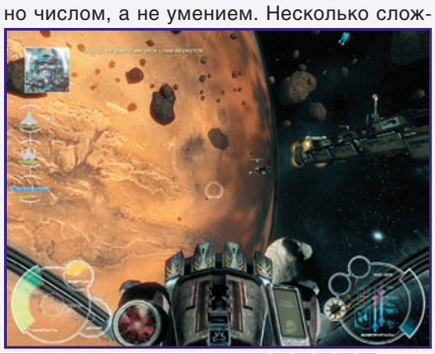
Первоначальные навыки управления истребителем можно получить в режиме тренировки, на симуляторе.

Ведение боевых действий в астероидном потоке – занятие не из легких, зато есть шанс, что вражеский корабль разобьется без нашего участия.

Сам игровой процесс достаточно простой: получаем “вводную” и летим выполнять задание. В процессе успешного продвижения по сюжетной линии наш космический истребитель будет подвергаться усовершенствованиям. Оружие станет более разнообразным, увеличится и “убойная” сила. Изменениям также подвергнутся корпус с двигателем: увеличится скорость и появится силовое поле. Но не следует думать, что в игре есть возможность выбора — все решается без нашего участия. Новое оружие и модернизации происходят сами собой и привязаны к успешному прохождению определенных миссий.



Отличное попадание. Напарники одобряют.



Охраняем транспортный караван неподалеку от Марса.

Управление кораблем не требует целой клавиатуры. Практически все действия выполняются с помощью одной единственной “мыши”. Зато ничто не отвлекает игрока от отстрела врагов: выбираем ракеты класса “воздух — воздух”, ловим ближайшего супостата в перекрестие прицела, выстрел — и у противника нет шансов на спасение. Комментарии напарников-пилотов вносят приятное разнообразие в игру. При успешном попадании радиоэфир приносит восклицания типа “Отлично!” или “О, да у нас тут новый ас!”. Весьма повышает самооценку. Враги, к сожалению, не отличаются особым интеллектом: берут обычно числом, а не умением. Несколько сложнее поначалу сражаться с чужаками из-за их технического превосходства, но с ростом модернизации корабля все становится проще.

Вражеская база на Луне. Несмотря на основательную защиту, уничтожить её совсем несложно.

Графическая часть игры выполнена на отлично. Нас окружают фантастически красивые космические пейзажи: яркие звезды, почти настоящие планеты. Кроме того, нам дают возможность полетать в метеоритном потоке, лавируя между каменными глыбами. Миссии по уничтожению наземных объектов также выполнены красиво и не надоедают.

“Стармагеддон 2” можно смело порекомендовать как средство отдыха за компьютером, не слишком сложное и с привлекательной графикой. Если вам наскучили старые игры и хочется чего-нибудь новенького, то присоединяйтесь к борьбе, нам всегда нужны новые пилоты!

СЮЖЕТ	7
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ГРАФИКА	9
ЗВУК	8
ОЦЕНКА МФ	8

Дмитрий Веселов

КАК МЫ ОЦЕНИВАЕМ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Мы оцениваем каждую компьютерную игру по десятибалльной шкале. Оценка складывается из следующих критериев:

Сюжет — насколько интересен и оригинален сюжет игры (для своего жанра).

Играбельность — насколько игра затягивает, удобство управления, отсутствие ошибок.

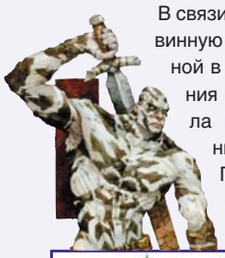
Графика — внешний вид, визуальные эффекты и дизайн.

Звук — качество звукового и музыкального сопровождения.

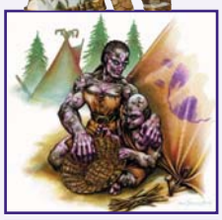
НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Петр Тюленев, Антон Курин

Рождение новой расы



В связи с переходом на трехсполовинную редакцию самой популярной в мире ролевой игры компания ***Wizards of the Coast*** начала переиздание разнообразных руководств для **D&D**. Первой обновленной расовой энциклопедией стала книга **Races of Stone**, подробно описывающая особенности и быт гномов, карликов... и голиафов. Голиафы — это совершенно новая для фэнтези раса, несколько разбавляющая классический национальный коктейль **D&D**. А это значит, что вскорости мы встретимся в ней и на страницах романов, и в компьютерных играх. Массивные создания двух с половиной-трех метров высотой, голиафы обитают высоко в горах. Каждое племя — довольно закрытое сообщество, покоящееся на взаимовыручке. Впрочем, голиафы терпимо относятся к чужакам, а гномов даже уважают — хотя лезть к ним под землю, как правило, отказываются. Пятна на серой коже голиафов — не просто пигментация: местные шаманы умеют “читать” по ним судьбу владельца. Помимо собственных и клановых имен, голиафы нередко носят почетные прозвища, обычно связанные с их прошлым. Встретить голиафа вдали от родных гор — большая редкость, из племени по своей или чужой воле уходят только изгои. Зато если уговорить такого изгоя вступить в ваши ряды, компания приключенцев получит превосходную боевую машину, не уступающую гномам и полуоркам.



Чемпионат мира по MTG

С 1 по 5 сентября в Сан-Диего прошел Чемпионат Мира 2004 года по популярной карточной игре **Magic The Gathering**. На пятый день звание лучшего игрока мира и лучшей национальной команды мира были присвоены своим законным обладателям. Первым в личном зачете стал Julien Nuijten (*GW Slide*), неизвестный доселе пятнадцатилетний юноша из Амстердама. В финале ему безуспешно противостоял канадец Aeo Paquette (*Affinity*), прорвавшийся на вторую позицию в последнем **Magic Online Worlds Qualifier**. Прочие участники топ-8, среди которых были значительно более именитые игроки, выстроились в следующем порядке: Manuel Bevand, Ryo Ogura, Kamiel Cornelissen, Gabriel Nassif, Murray Evans и Terry Soh.

В командном зачете Германия (Roland Bode, Torben Twiefel и Sebastian Zink — именно его брат был прошлогодним чемпионом) одолела Бельгию (Geoffrey Siron, Vincent Lemoine и Dilson Ramos Da Fonseca). Пожалуй, это первый ЧМ, когда американцы не добрались до командного финала.

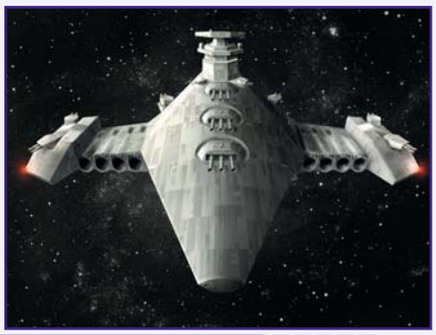
Российские и украинские маги не добились заметных финансовых успехов, оказавшись за бортом призов как в личном, так и в командном зачете. Хотя надо отметить ударное выступление Украины, которая во втором дне сумела вырваться на первое место в командном зачете.

Завтра война: подробности

Плазменный танк АГ-1.Конкордия.

В прошлом номере мы анонсировали игру “**Завтра война. Вторжение Клона**”, в основе которой лежит бестселлер Александра Зорича. Разработчики настолки — дизайн-дивизия “***13Рентген***” — поделились свежей информацией об игре.

“Вторжение клона” планируется выпустить небольшими модулями — сражениями. Каждый будет посвящен одному из значительных столкновений Объединенный Наций и Конкордии. В зависимости от сражения модуль будет комплектоваться различными наборами кораблей. Собрав вместе все модули, игроки смогут разыграть масштабные битвы. В игре будут представлены все основные классы кораблей, описанные в романе “Завтра война”. Авианосцы, линкоры, фрегаты, мониторы, истребители-флуггеры нескольких типов. Авторы обещают, что в некоторые модули войдут секретные корабли обеих сторон: ракетные мониторы, Х-крейсера и истребители “Дюрандаль”. В боевом движке игры можно усмотреть сходство с покером. Он предлагает выбор: нанести удар сейчас или подождать, накапливая выигрышную комбинацию асов-тузов. Такие сочетания карт смогут разрушить маскировку противника, лишить его драгоценного люксогена, запретить ему вводить в игру резервы или уничтожить на месте его сильнейшие корабли.



Типовой дизайн линкора Объединенных Наций.

Берсерк: “Ночной убийца”

В следующем номере нашего журнала любителей коллекционной карточной игры “**Берсерк**” и просто поклонников фантастики ждет новогодний подарок. В “Мир фантастики” (в тираж с компакт-диском) будут вложены игровые карты “Берсерка”, в том числе эксклюзивный “Ночной убийца”, выпущенный компанией “***Мир фэнтези***” ограниченным тиражом 6000 экземпляров специально для декабрьского номера нашего журнала. “Ночной убийца” — полноценная карта “Берсерка”, которой можно играть наравне со всеми остальными, в том числе на официальных турнирах.

Таким образом, купив декабрьский “Мир фантастики”, вместе с компакт-диском вы имеете возможность обнаружить редкую, эксклюзивную карту для игры в “Берсерк”, которую нельзя заполучить иными методами!

Антон Курин, Петр Тюленев

ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

“Мир фантастики” продолжает знакомить своих читателей с фантастическими проявлениями настольного игростроя.

MAGIC THE GATHERING: CHAMPIONS OF KAMIGAWA

Жанр: коллекционная карточная игра
Производитель: Wizards of the Coast
Сайт издателя: www.wizards.com
Количество игроков: от 2
Длительность партии: 20-40 минут
Язык игры: английский

18-19 сентября состоялся пре-релиз нового сета **MTG — “Champions of Kamigawa”**. В **“Чемпионах”** 306 карт: по 88 редких и необычных, 110 обычных и 20 базовых земель. Распределение ровное, без перекосов последних лет: по 50 карт каждого цвета, 14 небазовых земель и 22 артефакта.

Антураж **“Чемпионов Камигавы”** уже знаком любителям ККИ по **“Legend of Five Rings”**, а ролевикам — по **“Oriental Adventures”**. Это Дальний Восток, в первую очередь японский. Присутствует тип существ *Samurai*, да и в названиях и иллюстрациях мотивы откровенно японские.

Игрокам предстоит знакомство с двумя механиками: *Soulshift* и *Splice onto Arcane*. *Soulshift X* — способность существа, позволяющая при его попадании на кладбище из игры вернуть в руку с кладбища существо-*spirit* стоимостью не более X. *Splice onto Arcane* — способность карты в руке: когда вы играете заклинание с подтипом arcane (новый подтип для *instant* и *sorcery*), то за обозначенную цену можете добавить к играемому заклинанию эффект этой карты.

После знакомства с *morph*-механикой игрокам теперь предстоит встреча со *flip*-механикой. На карте нарисованы сразу две половинки (обычно — два существа), но только на одной из них обозначена стоимость. На той же стороне описано и *flip*-условие. Когда оно срабатывает, карта разворачивается на 180 градусов и вступают в силу характеристики ее второй половины.

В *Limited*-формате сет вышел довольно интересным: он позволяет собирать как простые, так и сложные комбинационные колоды. Иначе дело обстоит в *Standard Constructed*: новые карты недостаточно сильны, чтобы сильно влиять на нынешний *Affinity*-зависимый метагейм.

В **Magic Online** выход **“Champions of Kamigawa”** запланирован на 25 октября, тогда же сет станет доступным в *Constructed*-форматах.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ИГРОВОЙ МИР	8
КРАСОТА	8
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

ОЦЕНКА МФ: **9**

ЗАЧАРОВАННЫЕ: ИСТОЧНИК ЗЛА

Жанр: настольная игра
Производитель: “Звезда” / Tilsit Editions
Сайт издателя: www.zvezda.org.ru
Количество игроков: 1-4
Длительность партии: 1 час
Язык игры: русский

“Зачарованные” — один из тех бесконечных американских сериалов, которыми так любят потчевать нас молодежные телеканалы. Спецотряд из трех ведьм-недоучек, усиленный вставшим на путь света демоном, регулярно и при помощи одних и тех же действий спасает мир от поползновений абстрактного Зла. В общем, та же “Санта-Барбара”, только под псевдомистическим соусом. Французское издательство **Tilsit Editions** специализируется

на настолках именно по таким масс-продуктам. Получаются неплохие поделки, безо всяких заметных находок, но превосходно подходящие для поклонников сериала. Видимо, таковые обитают и в России — кому еще будет интересна локализация?

Все чрезвычайно просто. Проверенная, хотя не особо известная у нас механика “игроки против поля”. То есть, либо персонажи сериала побеждают Источник зла, либо наоборот. В первом случае выигрывает тот из героев, кто наиболее успешно боролся за Свет и Добро, во втором — проигрывают все. В ходе игры фишки персонажей довольно однообразно двигаются по кругу, накапливая карты магии, сражаясь с демонами и собирая подсказки. Рано или поздно последние указывают им на пятерых посланцев Зла, которых при помощи тех же карт магии надо победить, а потом сойтись в смертельной битве с самим Источником зла. Тут-то все и определится.

Главное достоинство **“Зачарованных”**, как и всех настолок “против поля”, — в них можно играть в одиночку. И, надо сказать, при таком раскладе вы немногое потеряете: процесс общения в игре сводится к фразе “А давай вместе завалим этого посланца”. Предусмотрено и ограничение по времени: пентаграмма в центре поля постепенно гаснет, освобождая Источник и приближая свой собственный конец игры. Несколько раздражает излишняя вычурность игры: узенькие фигурные карточки неудобно перетасовывать, да и треплются они быстрее. Впрочем, и этому можно найти объяснение: игра фановая, и стилистическое соответствие сериалу для нее немаловажно.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	6
ИГРОВОЙ МИР	5
КРАСОТА	7
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

ОЦЕНКА МФ: **6**

Упомянутые настольные игры можно найти в магазинах игрушек, книжных магазинах, супермаркетах, специализированных игровых клубах.

ИГРАЕМ В MAGIC THE GATHERING

НАШ ПОСТЕР

С ПОМОЩЬЮ ПОСТЕРА, НОЖНИЦ И ДВУХ СТРАНИЦ ПРАВИЛ

Наверняка вы обратили внимание, что одна из двух сторон постера в этом номере отведена под изображение игровых карт и полей. “Мир фантастики” и компания “Саргона” дарят вам уникальную возможность — совершенно бесплатно, приложив минимум усилий, сыграть в самую популярную в мире легендарную коллекционную карточную игру Magic The Gathering. Вам не придется никуда идти, не потребуется ничего распечатывать. Все, что надо сделать — прочитать эти две страницы, вырезать из постера две колоды карт, найти противника — и уже через полчаса вы освоите азы MTG, даже если никогда ничего не слышали об этой игре.

Правила

Конечно, это сокращенные правила MTG. Настоящая “Магия” много глубже. Но этих двух страниц и простых колод вполне хватит для того, чтобы вы поняли, что такое коллекционные карточные игры и Magic The Gathering в частности. Вы можете сначала ознакомиться с правилами, а потом разыграть обучающую партию, или наоборот. Если хотите сразу начать играть, следуйте инструкциям на следующей странице.

Как и во всякой другой коллекционной карточной игре, в **MTG** у каждого игрока своя колода. Из постера вы можете вырезать карты для двух колод: в одну пойдут карты с белым бордюром, а в другую — с золотым. Для прочности вы можете наклеить карточки на картон или обычные игральные карты — впрочем, это не обязательно. Помимо колоды, игрок располагает некоторым количеством пунктов жизни (в обучающей игре их 5). Как только жизнь одного из игроков опускается до нуля или ниже, его противник побеждает, и игра заканчивается.

Перед началом игры каждый игрок берет с верха своей колоды по 5 карт, не показывая их сопернику. Эти карты называются рукой игрока. Игроки ходят по очереди. Каждый ход состоит из нескольких фаз, которые мы опишем ниже.

КАКИЕ БЫВАЮТ КАРТЫ

В колодах вы найдете карты двух видов: земли и существа. На каждом своем ходу вы можете выложить землю со своей руки, напасть на противника и призвать на свою сторону новых существ (тоже со своей руки).

Земли делятся на пять типов: равнины, острова, болота, горы и леса. Выложенные земли остаются в игре, с каждым ходом их становится все больше.

Существа делятся по пяти: белый, синий, черный, красный и зеленый (цвет определяется рамкой). Чтобы призвать существо, вы должны располагать определенным количеством земель (и, разумеется, держать в руке карту этого существа). Существа каждого цвета связаны с некоторым типом земли. Символ и число в правом верхнем углу карты существа говорят о том, какие земли нужны для его вызова.

Например: чтобы призвать существо “Солдат Алаборна”, необходимо использовать 1 равнину (значок “солнышко”) и 2 любые другие земли. Чтобы призвать существо “Норвудский лесник”, надо использовать только 1 лес. Положите карту призванного существа из руки на стол: считается, что оно теперь сражается на вашей стороне.

Используя землю для вызова существа, вы поворачиваете ее карту из вертикального положения в горизонтальное. Тем самым вы показываете, что карта не может использоваться до вашего следующего хода.

Существа сражаются на вашей стороне. Они нападают на вашего противника и отражают нападения его существ. Однажды призванное существо продолжает участвовать в игре, пока не погибнет в сражении. Мертвое существо кладется в стопку использованных карт (кладбище) лицевой стороной вверх.

В правом нижнем углу каждой карты существа находятся два числа. Первое (с изображением меча) определяет силу — количество повреждений, которое существо наносит в сражении. Второе число (с символом щита) определяет здоровье существа — количество повреждений, которое нужно для того, чтобы его убить.

Некоторые существа обладают специальными свойствами, которые указаны на их картах жирным черным шрифтом. Текст, напечатанный на картах курсивом, на игру не влияет — это литературные отрывки, описывающие мир “Магии”.

ФАЗЫ ХОДА

НАЧАЛО ХОДА

Каждый ход начинается с разворота всех ваших повернутых земель и существ: все карты, повернутые горизонтально, верните в исходное положение (только свои карты, а не карты соперника!). Это позволяет вам воспользоваться ими снова.

После разворота вы берете в руку карту с верха своей колоды. В руке можно иметь и более пяти карт. Если вы не можете взять новую карту из-за того, что в вашей колоде ничего не осталось, вы проигрываете (вероятно, вы и ваш противник нападали друг на друга реже, чем следовало).

Затем вы можете выложить на стол из руки одну землю (не больше одной за ход). Если у вас в руке нет земель, значит, на этом ходу вы землю не выкладываете.

НАПАДЕНИЕ

Вы можете напасть на противника всеми или некоторыми из ваших существ (а можете и не нападать). Все нападения происходят одновременно, но существа нападают по отдельности, а не одной большой группой.

Поверните всех существ, которыми вы желаете напасть на противника. Вообще говоря, вы не обязаны нападать, но если не уверены — нападайте. Вы не поворачиваете земли, чтобы заставить существо напасть; это делается лишь при вызове самого существа.

БЛОКИРОВАНИЕ

После нападения ваш противник может заблокировать нападающих существ. Каждое развернутое (не повернутое) существо обороняющегося игрока может заблокировать нападающее существо. Повернутые существа не блокируют, поэтому нападавшие существа не смогут блокировать на следующем ходу. Одно нападающее существо разрешается блокировать одним или несколькими существами. Блокирующие существа не

Поле для игры

Помимо самих карт, на нашем постере вы найдете поле для игры в MTG. Здесь предусмотрены места для вашей колоды (“Библиотека”), кладбища, выложенных земель и существ. Кроме того, на поле имеется счетчик жизни игрока: вы можете отмечать свое текущее количество жизни, например, монетой. Напомним, что в обучающей игре игроки начинают с пятью жизнями каждый.

поворачиваются.

Существо со свойством “Полет” (летающее) может быть заблокировано только существами с таким же свойством. Например, “Таласский дирижабль” можно заблокировать “Стонущим духом”, но нельзя заблокировать “Ночным охотником”. Летающие существа могут блокировать нелетающих.

Нападающее существо наносит повреждения всем блокирующим его существам и наоборот. Если какое-либо существо получает повреждения, равные его здоровью или превышающие его, оно погибает. При блокировании одного существа другим возможны три варианта:

- оба существа остаются в живых: когда “Таласский разведчик” (1/2) блокирует “Норвудского лесника” (1/2), существа наносят друг другу по 1 повреждению и остаются в живых.
- одно существо погибает: если “Солдат Алаборна” (2/3) сражается с “Взбесившимся гоблином” (2/2), “Гоблин” погибает, а “Солдат” остается в живых.
- оба существа погибают: если “Стонущий дух” (2/1) сражается с “Таласским дирижаблем” (3/2), оба существа погибают. “Дух” наносит 2 повреждения “Дирижаблю” (хватит, чтобы убить его), а “Дирижабль” — 3 повреждения “Духу” (больше того, что требуется для его уничтожения). Лишние повреждения, полученные “Духом” от “Дирижабля”, пропадают.

Если ваше нападающее существо блокируется сразу несколькими существами противника, вы распределяете повреждения между ними так, как считаете нужным. Например, если вашего “Солдата Алаборна” (2/3) блокируют “Взбесившийся гоблин” (1/1), “Скорпион Дакмора” (2/1) и “Норвудский лесник” (1/2), вы можете разделить 2 повреждения между “Гоблином” и “Скорпионом” и убить их обоих, или же назначить 2 повреждения “Леснику” и убить его. Независимо от вашего выбора, “Гоблин”, “Скорпион” и “Лесник” вместе наносят “Солдату” 4 повреждения — это более чем достаточно для его уничтожения.

В конце хода **повреждения, нанесенные существам, пропадают**. Вам не нужно запоминать, сколько повреждений существо получило в бою: оно либо выживает, либо гибнет.

НАНЕСЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ ПРОТИВНИКУ

Все нападающие, которые не были заблокированы, наносят повреждения вашему противнику. Повреждения от каждого существа равны его силе, они вычитаются из жизни противника. Если жизнь противника падает до 0 (и ниже), вы побеждаете.

Заблокированные существа не повреждают противника, даже если они убивают всех блокирующих.

ВЫКЛАДЫВАНИЕ СУЩЕСТВ

Чтобы выложить существо, необходимо сначала повернуть земли, обозначенные в цене существа (в правом верхнем углу карты существа). Если вы не можете повернуть нужные земли, то вам не удастся выложить это существо. Цена сообщает о том, какой тип земель нужен для выкладывания существа и сколько других земель (любого типа) вам придется повернуть. Чем сильнее существо, тем больше земель для него потребуется.

Если после выкладывания существа у вас остались неповернутые земли, возможно, вам удастся выложить еще одно существо.

Когда вы закончите эту фазу, объявите противнику о завершении своего хода. Начинается его ход.

Обучающая партия

Прежде чем начать обучающую партию, разложите карты в две колоды в следующем порядке (начиная с верха колоды):

Колода игрока А (золотой бордюр): лес, Норвудский лесник, болото, Взбесившийся гоблин, Исступленный огр, гора, Ночной охотник, болото, Стонущий дух, Скорпион Дакмора, гора, Гоблин-мародер.

Колода игрока В (белый бордюр): остров, Таласский разведчик, равнина, Солдат Алаборна, Червь-броненосец, лес, Таласский дирижабль, остров, Дикий грифон, Таласский торговец, равнина, Ополченец-доброволец.

Таким образом, когда игрок А возьмет свою стартовую руку (5 карт), у него будут карты: лес, Норвудский лесник, болото, Взбесившийся гоблин, Исступленный огр. Стартовая рука игрока В: остров, Таласский разведчик, равнина, Солдат Алаборна, Червь-броненосец.

ХОД 1

Игрок А

Возьмите новую карту (шестую) и выложите лес. Вы не нападаете, потому что у вас еще нет ни одного существа. Выложите “Норвудского лесника” (чтобы заплатить за него, поверните свой лес). Существа не могут нападать в тот ход, когда они были выложены, поэтому на этом ваш ход заканчивается.

Игрок В

Возьмите новую карту и выложите остров. Вы не нападаете, потому что у вас еще нет ни одного существа. К сожалению, вы не можете выложить ни одно существо, потому что у вас для этого не хватает земель.

ХОД 2

Игрок А

Разверните повернутый лес, возьмите новую карту и выложите гору. Нападите на игрока В своим “Лесником” (поверните карту). У игрока В нет ни одного существа, которым он мог бы блокировать, поэтому его жизнь уменьшается до 4. Выложите “Гоблина-мародера” (чтобы заплатить за него, поверните обе свои земли). На этом ваш ход заканчивается.

Игрок В

Возьмите новую карту и выложите равнину. Затем выложите “Таласского разведчика” (чтобы заплатить за него, поверните обе свои земли). На этом ваш ход заканчивается.

ХОД 3

Игрок А

Разверните повернутые карты, возьмите новую карту и выложите болото. Затем нападите на игрока В своими “Лесником” и “Гоблином”. Игрок В решает заблокировать “Лесника” своим “Разведчиком” (оба существа остаются в живых). Незаблокированный “Гоблин” наносит повреждения игроку В, жизнь которого уменьшается до 3. На этом ваш ход заканчивается.

Игрок В

Разверните повернутые земли, возьмите новую карту и выложите лес. Нападите на игрока А своим “Разведчиком”. Существа игрока А не могут блокировать, потому что они повернуты; жизнь игрока А уменьшается до 4. Затем выложите “Солдата Алаборна” (чтобы заплатить за него, поверните все три земли).

ХОД 4

Игрок А

Разверните повернутые карты, возьмите новую карту и выложите болото. Затем нападите на игрока В своими “Гоблином” и “Лесником”. Игрок В решает заблокировать “Гоблина” своим “Солдатом”, и “Гоблин” погибает. “Лесник” не был заблокирован, поэтому жизнь игрока В уменьшается до 2. Затем выложите “Ночного охотника” (чтобы заплатить за него, поверните все четыре земли).

Игрок В

Разверните повернутые карты, возьмите новую карту и выложите остров. Нападите на игрока А своим “Разведчиком” (“Солдат” остается блокировать следующее нападение игрока А). Существа игрока А не могут заблокировать летающее существо, поэтому его жизнь уменьшается до 3. Поверните все свои земли и выложите “Таласский Дирижабль”. Ваш ход закончен.

ХОД 5

Игрок А

Разверните повернутые карты и возьмите новую карту. Вы не выкладываете землю (потому что у вас нет ни одной земли). Нападите на игрока В своим “Ночным охотником”. Игрок В хотел бы заблокировать “Ночного охотника”, но в тексте карты сказано, что его могут блокировать только черные существа. Все существа игрока В — либо белые, либо синие. “Ночного охотника” невозможно заблокировать, поэтому он наносит 2 повреждения игроку В. Жизнь игрока В падает до 0. Вы победили!

■■■

После того как вы сыграете обучающую партию и освоитесь с правилами игры, перетасуйте свои колоды и попробуйте снова. Поскольку теперь карты в колодах окажутся в случайном порядке, исход сражения будет зависеть исключительно от вас. Убедитесь, **Magic** — это вовсе не так сложно и непонятно, как может показаться с первого раза.

*Сегодня вы освоили азы **Magic The Gathering** и сыграли свою первую партию. Впрочем, не спешите записываться на чемпионат мира. Полные правила игры занимают в несколько раз больше места, издано несколько тысяч разных карт, а наиболее интересная часть игры — процесс создания собственных игровых колод. Впрочем, и здесь “Мир фантастики” готов прийти на помощь. На нашем компакт-диске регулярно публикуется обширная подборка статей по **MTG**, из которой вы сможете узнать все необходимое настоящему игроку-магу.*

ХРОНОЛОГИЯ ФАНТАСТИКИ

3 ноября

В 1976 году состоялась премьера мистического триллера Брайана Де Пальма **“Кэрри”** — первого фильма, поставленного по роману классика жанра ужасов Стивена Кинга.

7 ноября

В 1867 году профессор зоологии Пьер Аронакс, его слуга Консель и гарпунер Нед Ленд впервые ступили на палубу подводного судна загадочного капитана Немо “Наутилус” (Жюль Верн, **“Двадцать тысяч лье под водой”**).

В 1997 году в прокат вышел фантастический боевик Пола Верховена **“Звездный десант”** — спорная, но чрезвычайно любопытная попытка перенести на экран одноименный “милитаристский” НФ-шедевр Роберта Хайнлайна.

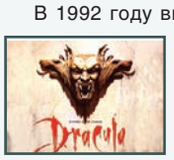
8 ноября

В 1922 году родился **Курт Воннегут**, американский писатель, автор находящихся на грани сюрреализма, едкой сатиры, абсурда и интеллектуального мэйнстрима оригинальнейших романов “Утопия-14”, “Сирены Титана”, “Колыбель для кошки”, “Бойня N 5 “, “Дай вам бог здоровья, мистер Розуотер!”, “Балаган”, “Малый-Не-Промах”, “Фокус-покус”, “Галапагос”, “Времетрясение” и др.

13 ноября

Родился **Роберт Льюис Стивенсон** (1850-1894), английский писатель-романтик, автор многочисленных приключенческих романов, а также классической фантастической повести “Странная история доктора Джекила и мистера Хайда”, ставшей каноническим произведением на тему раздвоения личности и оказавшей огромное влияние на творчество многих фантастов — от Станислава Лема до Филиппа К. Дика.

В 1992 году выходит в свет одна из самых удачных экранизаций **“Дракулы”** Брэма Стокера — одноименный фильм Фрэнсиса Форда Копполы с участием Гэри Олдмана, Вайноны Райдер, Киану Ривза и Энтони Хопкинса.



18 ноября

В 1946 году родился **Алан Дин Фостер**, американский писатель, автор популярных книжных сериалов — о Галактическом Содружестве (“космическая опера”), о Чародее с гитарой (фэнтези) — а также внесерийных романов “Ледовик”, “Мир середины”, и многочисленных новеллизаций кинофильмов — “Темная звезда”, “Звездные войны”, “Чужой”, “Человек со звезды”.

19 ноября

В 1998 году выходит новаторская компьютерная игра в жанре НФ-шутера — **“Half-Life”**, вместо набора миссий предложившая внятный последовательный сценарий действия, после появления которой разработчики стали массово переходить на выпуск “сюжетных” FPS-боевиков.

20 ноября

В 1932 году ровно в полночь в тюрьме Холодная Гора состоялась казнь Джона Коффи — негра-чудотворца, несправедливо осужденного за убийство двух белых девочек (Стивен Кинг, **“Зеленая миля”**).

В 1998 году вышла в свет компьютерная игра **“Blood II: The Chosen”**, атмосферный готический шутер от первого лица, полигональное продолжение оригинального спрайтового хоррор-экшена 1996 года.

21 ноября

В 1944 году родился **Василий Звягинцев**, русский фантаст, автор связанных в своеобразный мета-цикл криптоисторических романов “Одиссей покидает Итаку”, “Вихри Валгаллы”, “Право на смерть”, “Бульдоги под ковром”, “Дырка для ордена” и др.

22 ноября

В 1967 году реинкарнировался в нынешней физической оболочке **Виктор Пелевин**, самобытный отечественный писатель, гуру литературного фантастического буддизма, автор сборников “Синий фонарь”, “Желтая стрела” и “Диалектика Переходного Периода (из Ниоткуда в Никуда)”, повести “Омон Ра”, романов “Жизнь насекомых”, “Чапаев и Пустота”, “Generation “П”.

В 1991 году начался прокат одной из лучших фантастических комедий Голливуда — **“Семейка Аддамс”** Барри Зонненфельда с участием Кристины Риччи, Анжелики Хьюстон и Кристофера Ллойда.

25 ноября

Родился **Пол Андерсон** (1926-2001), классик американской фантастики, автор грандиозной “истории будущего”, описанной во взаимосвязанных книжных циклах “Техноцивилизация”, “Звездные торговцы”, “Психотехническая лига” и “Лейтенант Фландри”, а также оригинальных романов “Три сердца и три льва”, “Танцовщица из Атлантиды”, “Крестовый поход в небеса”, “Сломанный меч”, “Операция “Хаос”, серии “Патруль времени” и мн. др. Неоднократный лауреат премий “Хьюго” и “Небьюла”.

26 ноября

В 1997 году на экраны вышла четвертая часть знаменитого НФ-киносериала о ксеноморфах, фильм Жан-Пьера Жене **“Чужой: Воскрешение”.**

28 ноября

В 1987 году в районе Дальнегорска (Приморский край) было зафиксировано самое массовое появление НЛО в СССР (33 объекта различной формы). Они бесшумно пролетели над 12 населенными пунктами, свидетелями чего оказались более ста человек. Пролет объектов сопровождался сбоями в работе и даже выходом из строя бытовой техники и радиоэлектроники.

30 ноября

В 1954 году в городке Силакуорт, США, зафиксирован единственный достоверный случай попадания в человека метеорита. Камень весом 3,8 кг пробил крышу и потолок дома, ударился о радиоприемник и, отскочив от него, попал в женщину, лежащую под двумя стеганными одеялами. В результате ушиба у той образовались синяки около левого бедра и на руке.

Архивы ворошил Александр Чекулаев

Игорь Край

ОРУЖИЕ БОГОВ

ТОПОРЫ И СЕКИРЫ НА ВОЙНЕ

Древние китайцы говорили: “Топор — оружие богов”. С топором в руках изображался творец мира Паньгу, разделивший небо и землю (по одной из легенд, своим топором он перерубил горы пополам). В Китае топор долгое время служил символом верховного правителя.

Топоры и молоты — орудия как войны, так и мира. Древние помощники человека, страшные инструменты войны, непременные атрибуты гномов — только они могут рассказать нам те тайны веков, которые надежно скрыты от нас временем и смертью.

А ну отдай мой каменный топор,
И шкур моих набедренных не тронь!
Владимир Высоцкий

Топор — самое древнее и простое в изготовлении рубящее оружие. Он оказывался незаменимым там, где пробивная сила мечей и копий была недостаточной. К тому же, в отличие от меча, топор мог послужить своему владельцу не только в качестве оружия, но и в качестве рабочего инструмента. Топор мог быть использован как в бою, так и при строительстве мостов, лагерей и укреплений. Топор имелся в каждом хозяйстве. Это само по себе делало его излюбленным оружием тех воинов, которым другая экипировка была не по карману.

Топоры можно считать одной из “визитных карточек” европейского средневековья. Ополченцы вооружались ими, как оружием дешевым и доступным, а рыцари ценили их за надежность и пробивную силу.

Лучше топор в руке, чем меч в спине (иллюстрация Криса Коллинвуда).

Прост, как каменный топор...

Каменный топор вовсе не был грубым, громоздким и угловатым, как его обычно изображают. Так выглядели тесла, вес которых никогда не достигал килограмма. Охотники каменного века принципиально не носили с собой тяжелых предметов.

Земледельцы медного века, умевшие сверлить камень, могли изготавливать свои орудия и *шлифованием*. Форма изделию придавалась не ударами, а трением о мокрый песок. Топоры делались из красивого камня, имели гладкую, тщательно обработанную поверхность, и неплохо могли бы смотреться в качестве украшения интерьера. От металлических их отличали только узкое лезвие и необычно толстый обух. Хрупкость камня не позволяла сделать из него топор с широким лезвием.

Даже тесла могли быть выполнены на высоком художественном уровне.

Инструменты из камня каждый делал для себя сам. Но вот сам камень людям эпохи *неолита зачастую* приходилось приносить издалека или выменивать у соседних племен. Ведь топор можно было сделать далеко не из каждого булыжника. Гранит или известняк, например, не годились. Надо было искать кремень или яшму. Твердая, почти как алмаз, яшма — редкий камень, но и крупные куски кремня отнюдь не валялись на дороге.

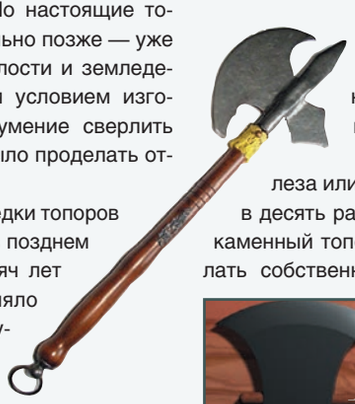
Камень стал первым предметом “международной” торговли. Выходы залежей кремня на поверхность встречались в предгорьях и по берегам рек. Племена, владевшие этими землями, добывали инструментальный камень и выгодно сбывали его соседям.

Каменные топоры

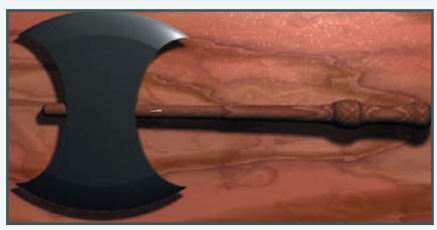
Каменный топор считается орудием “пещерного человека”. Но настоящие топоры появились значительно позже — уже в эпоху перехода к оседлости и земледелию. Ведь необходимым условием изготовления топора было умение сверлить камень: в обухе нужно было проделать отверстие для топорища.

Непосредственные предки топоров — “тесла” — появились в позднем палеолите, около 20 тысяч лет назад. *Тесло* представляло собой обычное ручное рубило, но снабженное длинной рукояткой. Острый камень вклеивался в отверстие, проделанное в деревянной дубинке. Таким образом, в самой глубокой древности не топор насаживался на топорище, а топорище насаживалось на топор.

Настоящие каменные топоры — с лезвием и отверстием в обухе — были изобретены всего около **6 тысяч** лет назад. То есть примерно в тот же период, в который люди познакомились и с металлами. Топоры из камня долгое время служили параллельно с медными, бронзовыми и даже с железными.



Топором из меди можно было срубить дерево втрое быстрее, чем каменным топором. Топор из железа или бронзы срубал дерево уже в десять раз быстрее каменного. Зато каменный топор любой человек мог сделать собственными силами. К тому же, медь и олово (компоненты бронзы) в природе встречаются редко. Вплоть до освоения металлургии железа только немногие люди имели возможность оценить преимущества металла на собственном опыте.



Широкий, тяжелый, уравновешенный...

Камень долго служил человеку верой и правдой.

В *медный* и *бронзовый века* в хозяйстве продолжали использоваться, в основном, каменные орудия. Даже железо долгое время не могло вытеснить камень. Только после освоения технологии многослойной сварки железа и стали каменные топоры отошли в историю.

Появление в руках человека топора с рубящей кромкой из стали и обухом из железа стало важнейшей вехой в истории человечества. Ведь вплоть до 18-19 веков

Парадная секира.

именно топор был основным орудием труда. С его помощью из дерева изготавливались другие орудия, сооружались жилища, строились корабли.

С появлением железных топоров землянки сменились избами, а лодки — ладьями. Ускорение процесса рубки дало многократное приращение производительных сил. Этот переворот получил название “*железной революции*”.

Может возникнуть вопрос: а стоит ли упоминать о столь давних событиях? То-то и оно, что в Европе “железная революция” завершилась уже в период средних веков. Само по себе железо стало известно одновременно с бронзой. Но до тех пор, пока еще не были освоены технологии *науглероживания*, *закалки* и *сварки*, пользы от него было мало. Железо вытеснило камень в Ассирии еще в 10 веке до н. э., в Греции в 6 веке до н. э., в Галлии в 3 веке до н. э. и в Китае во 2 веке до нашей эры. Но в Германии каменные топоры служили до 2 века нашей эры, в Скандинавии и на Руси — до 6-7 веков, в Англии и Ирландии до 11 века, а в Финляндии и Прибалтике — даже до 13 века!

Топоры в бою

Не секрет, что рост и сила дают в рукопашной схватке преимущество. Но в зависимости от того, какое оружие используется, преимущество это может быть большим или малым. Вот, например, в бою на копьях сила и длина рук значения почти не имели. В бою на мечах сила играла далеко не последнюю роль, но значительно более важным был опыт. В бою на топорах сила и рост имели решающее значение.

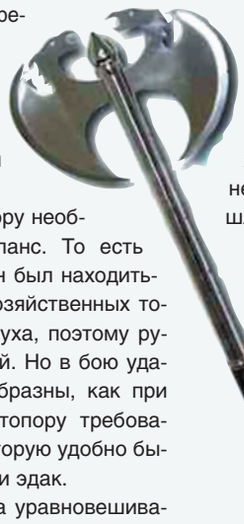
Свирепый викинг. С топором, естественно.

Топором, в принципе, можно наносить удары вперед. Но такие уколы выйдут медленными и неуклюжими. Даже удерживать топор перед собой неудобно. Зато удары топора сверху очень опасны. Двигаясь вниз, топор будет ускоряться силой тяжести и приобретет дополнительную энергию. Удар боевой секиры весом 3-4 кг никак не отбить и не отвести. Не спасут ни щит, ни доспехи. Такой удар неотразим — от него можно только уклониться. Но, естественно, для того, чтобы размахивать тяжелой секирой, требовалась большая сила. Не менее важен был и рост, так как энергия удара напрямую зависела от высоты “падения” топора. Поэтому топор оказался бы более подходящим оружием не для коротышек гномов, а для рослых нольдоров. Даже при равной силе высокий воин наносил бы топором более опасные удары.

Боевые топоры и секиры

Главным достоинством топора была большая эффективность рубящего удара. Сам топор тяжел, и центр его тяжести находится высоко. Им было удобно разносить вражеские щиты и разрубать шлемы.

Еще в эпоху бронзы стало ясно, что в бою наиболее полезным будет топор с широким лезвием. Длинное закругленное лезвие секиры не застревало в разрубленных щитах и поражало большое пространство. Кроме широкого лезвия, боевые топоры отличал и большой вес.



Наконец, боевому топору необходим был хороший баланс. То есть центр его тяжести должен был находиться на оси топорища. У хозяйственных топоров лезвие тяжелее обуха, поэтому рукоятка делается изогнутой. Но в бою удары далеко не так однообразны, как при рубке дерева. Боевому топору требовалась прямая рукоятка, которую удобно было бы перехватывать так и эдак.

Лезвие боевого топора уравновешивалось или тяжелым обухом, или вторым лезвием. В последнем случае топор превращался в обоюдоострую секиру.

Еще со времен “Хоббита” и “Властелина колец” повелось, что гном и топор — братья навек. Топоры в фэнтези — столь же необходимый атрибут подгорного племени, как и бороды. Но почему именно топоры?

В средневековой Европе топоры были излюбленным оружием немецких шахтеров. Человеку, привыкшему работать киркой, топор представлялся оружием удобным и привычным. Кстати, немецкие горняки носили яркие колпаки и не брились. Славились они также грубостью, упрямством и пристрастием к пиву. Никого не напоминают?

Высокое расположение центра тяжести делает рубящие удары очень сильными. Но оно же и затрудняет использование оружия. Секирой нельзя было наносить удары так часто и точно, как мечом. На то, чтобы размахивать топором, уходило много сил. Воин быстро уставал.

Топорик — полезная вещь в лесу.

Чекан. Боевой молот.

Топором очень неудобно отражать удары. Но достоинства топора долгое время перевешивали недостатки. Особенно ценным было то, что топор очень просто выковать, но трудно сломать. В бою топор мог, в худшем случае, затупиться. Но от остроты лезвия эффективность удара зависела слабо. Доспехи не обязательно было пробивать. Тяжелая секира легко крушила ребра сквозь *кожаный панцирь*, *кольчугу* или *бехтерец*. Гибкая броня не защищала даже от тупого топора. Да и жесткая — не всегда спасала. Удар секиры по шлему часто ломал шею противника.

Легче всего были каменные топоры варваров и рабочие топоры крестьян-ополченцев. Они весили всего 1-2 кг. Вес боевых топоров для одной руки колебался от 1.5 до 3.5 кг. Еще тяжелее — 3-5 кг. — были “*полутораручные*” топоры рыцарей (одноручное оружие, дававшее возможность хвата и двумя руками). Наконец, вес *двуручных секир* мог достигать 8 и даже 9 кг. Одноручные топоры имели длину 60-80 см, кавалерийские — 80-90 см, двуручные — 90-120 см.

Клевцы и чеканы

Тяжесть секиры обеспечивала большую эффективность удара, но не позволяла нанести его быстро и неожиданно. “Работая” тяжелым оружием, трудно сохранять равновесие и избегать вражеских ударов. По этим причинам воинам средневековья хотелось иметь оружие, объединявшее пробивную способность топора с небольшим весом. Похожий на маленькую кирку топорик-клевец вполне этим требованиям соответствовал.

Клевец с металлической рукояткой. Тоже парадный.

Как можно понять уже из названия, у *клевца* лезвие заменялось узким, отогнутым вниз клювом. При весе 1-2 кг. и длине 60-80 см. он пробивал любые доспехи и щиты, так как удар приходился на очень малую площадь. Но, пробив вражеский щит или шлем, клевец неизбежно застревал, что превращало его в “одноразовое” оружие. Кроме того, клевец, как и все топоры, мало подходил для отражения ударов. Не имел

Томагавк — оружие бледнолицых?

Это может показаться странным, но легкие метательные топорики и приемы их использования индейцы заимствовали у европейских поселенцев. Как,

Ременный топор с индейскими примочками.

впрочем, и обычай снимать скальпы.

Традиционный томагавк американских индейцев представлял собой не топорик, а изогнутую метательную дубинку. Топоры же (вернее, тесла) ирокезы делали из бобрового зуба. Для броска они не годились.

Все изделия из железа американские аборигены покупали у европейцев. Так к ирокезам попадали и "*ременные топоры*" — излюбленное оружие белых. Ко времени колонизации Америки из лука стрелять европейцы уже разучились, а ружья были далеко не у всех. Колонисты мастерски метали ножи, но ножом нельзя было свалить оленя и трудно отбиваться в рукопашной. С другой стороны, кортик или шпагу нельзя было метнуть. Потому англичане в Америке (как и русские во время колонизации Сибири) носили за ремнями топоры — единственное оружие, годное на все случаи лесной жизни.

такой топорик и большой инерции. Удар, наносимый клевцом, легко было отбить.

Вместо клевца мог использоваться *чекан* — узкий боевой молот на длинной ручке. Молот проламывал, а не протыкал щиты и извлекался легче. Кроме того, чекан проявлял *противорикошетные* свойства. Его удары не соскальзывали со щитов и доспехов. Не мог чекан также сломаться, согнуться или затупиться при ударах о доспехи или металлические части щита.

Клевцами и чеканами (несмотря на пристрастие к топорам традиционного вида) не пренебрегали и гномы. Так, в "Хоббите" Толкина на Битву Пяти Воинств гномы отправляются, вооружившись круглыми щитами, короткими мечами и "двуручными боевыми мотыгами" (mattock). Имеются в виду двуручные клевцы. У Перумова же на знамени мельинских гномов изображены "скрещенные молоты — рабочий и боевой".

Клевец и чекан часто объединялись на одном топорище. Поскольку клевец уравновешивался чеканом, а чекан — клевцом, общая масса оставалась на уровне **1,5** кг.

Клевцами вооружалась преимущественно кавалерия. Особенно популярными они были у европейских рыцарей 15 века. Среди оружия, способного пробивать пластинчатые латы, клевец был самым легким и удобным.

Метательные топоры

В фэнтези топоры часто фигурируют в качестве метательного оружия. Действительно, хорошо сделанный и правильно брошенный метательный топор летит на расстояние до 120 метров. Это, конечно, рекорд, но 70-80 метров — вполне реальный показатель. Точность, правда, при броске на большое расстояние у топора очень плохая. Зато на убойную силу "никто не жаловался".

Несомненно, *викинги,* при случае, метали свои топоры. Метательные секиры с ремнем для возврата упоминаются и среди вооружения *франков*. Но, даже у франков использование топора, как метательного оружия, скорее всего, должно было быть исключением. Все-таки даже легкий топор был полезнее в ближнем бою. А ведь ни второго топора, ни, тем более, другого, более сильного, оружия у франка при себе не было. Парами топоры — даже легкие — не носились никогда.

Наконец, по меркам своего времени топоры был слишком дороги, чтобы разбрасываться ими. Метательное оружие в бою вернуть трудно.

Метательные топорики пользовались огромным успехом в качестве *оружия выживания*. Ведь, из всех видов оружия только топор может быть применен и для удара, и для броска, и для работы. Только топорик мог быть с большим успехом использован и в бою, и на охоте, и, допустим, при заготовке дров.

Топоры, которыми пользовался Гимли в кинотрилогии "Властелин Колец"

Нет в варварской жизни счастья: топор маленький, рог обломленный (рисунок Ларри Элмора).

Топорики, предназначенные специально для метания, могли иметь вес всего 300 граммов. Естественно, при этом большая убойная сила не входила в число их достоинств. Да и дальность броска составляла всего 15-20 м.

Настоящие *томагавки*, удобные, как для броска, так и для рукопашной схватки, ве-

Легкие метательные топорики иногда имели необычный вид.

сили 0,5-1,5 кг. Дальность броска также осталась в пределах 15-20 метров. На большей дистанции попасть топором во врага было слишком трудно. Естественно, если к топору крепился ремень, то дальность броска ограничивалась несколькими метрами.

Простой, надежный, универсальный...

В древности секиры были популярны и у греков, и у франкских вождей. До 13 века именно топорами, а не мечами, вооружалось и большинство европейских рыцарей. Да и в 14-15 веках рыцарь продолжал вместе с мечом носить и топор (или клевец). В эпоху, когда сталь еще не могли сделать упругой, меч был очень ненадежным оружием. В бою он скоро ломался, и положиться на него было нельзя. Топор же был дешев и безотказен.

Уникальные качества топора как оружия выживания ценятся до сих пор. Даже в наше время топорики остаются на вооружении спецподразделений некоторых государств.

Борис Невский

ПОГИБШАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ

АТЛАНТИДА — ЯВЬ ИЛИ СОН?

Страна, которая еще тысячи лет назад могла завоевать всю Европу. Огромные мраморные дворцы, многопалубные корабли, высокие сильные люди, невиданное доселе оружие, таинственная магия жрецов, благородство и амбиции — все это могло бы стать реальностью нашей с вами истории, если бы не...

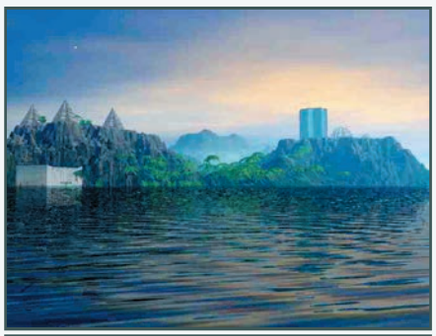
Все, что сокрыто теперь, раскроет некогда время.

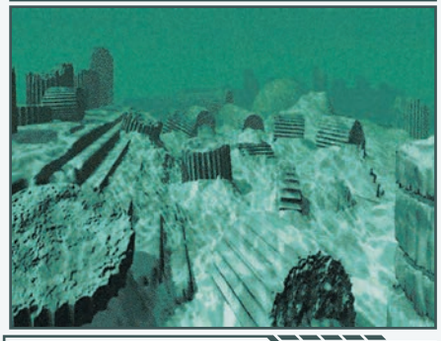
Квинт Гораций Флакк, "Послания", 6:20

О древней стране Атлантиде, погребенной океанской пучиной, написаны тысячи книг и статей. Чем была Атлантида? Древней и могучей человеческой цивилизацией? А может, прибежищем пришельцев с далеких миров? Почему погибла Атлантида? Стала она жертвой природного катаклизма или разрушительной войны с применением загадочного оружия?

Истоки легенды

Первоисточник историй об Атлантиде — диалоги древнегреческого философа Платона (427-347 до н.э.) "Критий" и "Тимей", написанные около 360 года до н.э. В них повествуется об огромном острове где-то в "Атлантическом море", на котором находилось могучее государство, угрожавшее Европе и Азии. Атланты собирались покорить Средиземноморье, но далекие предки эллинов отбросили врага, после чего "в один день и бедственную ночь... остров Атлантида исчез, погрузившись в море". И произошли эти драматические события за 9000 лет до основания славного города Афины.





Атлантида: вчера и сегодня?

Об Атлантиде и ее обитателях писали и другие античные авторы. Правда, почти все они жили **после** Платона, а значит, скорее всего, опирались на приводимые им данные.

Исключение — "отец истории" Геродот (485-425 до н.э.), упоминавший атлантов, обитавших в Северной Африке. Однако название это племя получило по Атласскому горному массиву.

А вот великий Аристотель (384-322 до н.э.) заявлял, что его учитель Платон использовал описание Атлантиды лишь для изложения взглядов на проблему государства. И добавлял, что "тот, кто Атлантиду выдумал, тот и отправил ее на морское дно". Это серьезный аргумент против существования Атлантиды. Однако атлантологи утверждают, что, раз Аристотель и Платон были политическими оппонентами, ученик умышленно пытался опорочить учителя, дабы посеять недоверие к его высказываниям. Что ж, это возможно, ведь политика всегда была грязным делом.

Ученик оболгал учителя, или...?

Всплеск интереса к проблеме Атлантиды приходится на конец 19-го века. В 1882 году американец Игнасиус Донелли опубликовал книгу "Атлантида — допотопный мир", где утверждал, что эта легендарная земля — прародина всего человечества. Для доказательства теории он использовал данные археологии, биологии и мифологии, сопоставлял легенды, языки и обычаи народов по обе стороны Атлантического океана. Работа Донелли положила начало современному взгляду на проблему Атлантиды и стала источником вдохновения для других авторов. Результат — более 5000 названий научных, научно-популярных и художественных книг.

Испорченный телефон

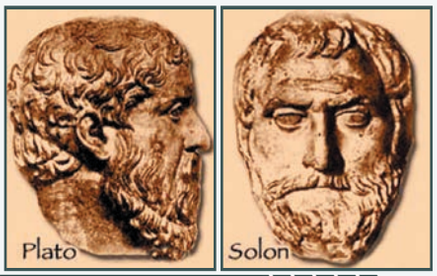
Как видим, атлантология основана на зыбком фундаменте. Особенно в этом убеждаешься при трезвом анализе текстов Платона. Философ узнал об Атлантиде с чужих слов, причем вся история напоминает детскую игру в "испорченный телефон".

Итак, что сообщает Платон? Его прадед Критий, будучи 10-летним мальчонкой, услыхал об Атлантиде от своего тогда уже 90-летнего деда, тоже Крития. А тот в свою очередь узнал трагическую историю атлантов от дальнего родственника, великого афинского мудреца Солона (640 — 558 годы до н.э.). Солон же получил "эстафетную палочку" от египетских жрецов из храма богини Нейт в городе Саисе (до наших дней не сохранился), которые с незапамятных времен якобы вели исторические летописи в виде иероглифов на храмовых колоннах. Получается довольно длинная цепочка посредников...

Если допустить, что Платон ничего не придумал, все равно остается масса возможностей для ошибок. Критий-младший утверждал, что история Атлантиды его потрясла, поэтому он детально ее запомнил. Однако в диалоге есть прямые противоречия. Например, в одном месте Критий говорит, что: "...рассказ неизгладимо запечатлелся в моей памяти", а в другом — что: "...по прошествии столь долгого времени я недостаточно помнил содержание расска-

О Платоне

Платон (около 427-347 до н.э.), греческий мыслитель и педагог, один из родоначальников современной философии. Родился в Афинах в аристократической семье, получил хорошее образование, много общался с великим философом Сократом. Свои взгляды Платон излагал в виде "диалогов" — своеобразной литературной игры. Диалог включал собственные мысли философа, а также обрамление, где описывается вымышленные место действия, участники выдуманной беседы и их характеры.



Солон услыхал, Платон записал.

за". Далее же оказывается, что у него были какие-то записи. Памятные заметки деда или Солона? Да и дедок Крития в свои 90 вполне мог массу всего перепутать, не говоря уж о том, что многие детали легенды о затонувшей земле, возможно, плод старческого хвастовства. "А расскажу-ка я тебе, внучок, пра-а-вдивую сказку!".

Обращает на себя внимание неувязки с хронологией. Платон относит гибель Атлантиды за 9000 лет до момента основании Афин, но каким образом эти данные попали "на карандаш" египетским жрецам? Ведь Египта в те времена еще не существовало! А если жрецы спустя несколько тысяч лет всего-навсего записали смутные слухи, насколько надежен подобный источник?

Так что, возможно, Аристотель был полностью или отчасти прав. Платон действительно мог измыслить историю Атлантиды, чтобы проиллюстрировать свои воззрения (вспомним "Утопию" Томаса Мора). Либо, при всей своей честности, философ скомпилировал диалоги из каких-то иных, не дошедших до нас источников об Атлантиде, исторических и географических трудов разных авторов, легенд, мифов и собственных домыслов. Ну, а цепь рассказчиков Платон попросту мог придумать для большей достоверности.

Правда, окончание "Крития", скорее всего, утеряно. Возможно, в "потерянных файлах" и содержались ответы на все вопросы?

"ЗА" И "ПРОТИВ"

Платон описывает землю предков эллинов так: "Она тянется от материка далеко в море... и со всех сторон погружена в глубокий сосуд пучины". Но древние греки не знали о наличии глубин больше нескольких десятков метров! Атлантологи считают, что слова Платона о "глубоком сосуде пучины" — свидетельство сохранившихся со времен атлантов знаний. Однако Платон мог употребить этот оборот как поэтичное сравнение. Или же, исходя из наличия крутых берегов Аттики, самостоятельно сделать вывод о том, что если скалы резко обрываются в море, там должно быть очень глубоко.

Отец атлантов Посейдон не спас своих чад от гибели. Храм Посейдона на морском дне (современная реконструкция).

С другой стороны, война древних эллинов с Атлантидой очень напоминает войны греков с персами. Невольно закрадывается мысль, что философ спроецировал события реальной истории на далекое прошлое. Описание Атлантиды по рельефу и природным данным напоминает остров Крит. Храм Посейдона, главное культовое сооружение атлантов, очень похож на святилище Афродиты на Кипре. Скульптура же бога морей на колеснице, запряженной шестью крылатыми конями, напоминает вполне реальную статую Посейдона работы Скопаса (4-й век до н.э.). Случайные совпадения или подтасовки?

Где эта улица, где этот дом?

Атлантологи спорят и о местонахождении легендарной земли, хотя из диалогов Платона, казалось бы, предельно ясно, что остров находился именно в Атлантике.

У Платона говорится — к западу от Геракловых столпов (античное название пролива Гибралтар) лежал огромный остров, больше Ливии и Азии, вместе взятых, с которого по другим островам можно было легко переправиться на "противолежащий материк" (Америка?).

Места возможного расположения Атлантиды.

Поэтому многие из атлантологов считают, что следы Атлантиды надо искать где-то на дне одноименного океана. Возможно, рядом с ныне существующими островами, которые могли быть высокими горными вершинами затонувшей земли.

Каноническая версия выглядит следующим образом. На большом острове в Атлантике некогда существовала высокоразвитая цивилизация. Но 11,5 тысяч лет назад в океан упал огромный метеорит, пробудивший спящие вулканы, что привело к их массовому извержению и землетрясениям. Метеорит и уход Атлантиды под воду вызвали мега-цунами, временно захлестнувшее часть обитаемого мира. Спасшиеся атланты расселились по Земле, положив начало многим народам.

При этом атлантологи упорно игнорируют простейший факт — если бы на Землю рухнул астероид, способный затопить здоровенный остров, это вызвало бы такое повышение атмосферной температуры, что практически вся жизнь на планете была бы уничтожена.

МИФЫ НАРОДОВ МИРА

"Отец" атлантологии Донелли и его последователи ключевым доказательством существования Атлантиды считают мифологию, точнее — несколько сказаний, совпадающих у многих народов.

Во-первых, это легенды о потопе, кото-

Атлантида по сведениям Платона

Сердце Атлантиды.

Бог морей Посейдон полюбил простую девушку Клейто, которая родила ему 5 пар близнецов, положивших начало народу атлантов.

Государство атлантов было похоже на Земноморье Урсулы Ле Гуин — архипелаг из нескольких островов, протяженность главного из которых была 1110 км, ширина — 400 км. Климат предположительно тропический, так как на острове водились слоны. На южной стороне Атлантиды находилась ее столица — город Посейдонис диаметром около 7 км. В центре города было озеро, посреди которого лежал островок диаметром 965 метров, пронизанный каналами, с дворцовым комплексом Акрополем, окруженным двумя земляными валами. Внешний вал покрывала медь, внутренний — олово, стены акрополя были облицованы *орихалком* (неизвестный нам металл). В состав Акрополя входили совместный храм Клейто и Посейдона, обнесенный золотой стеной, и храм самого Посейдона с огромной статуей морского бога внутри. Снаружи вокруг храма стояли изображения жен и родственников царей Атлантиды, подношения от их вассалов.

Население Атлантиды составляло около 6 млн. человек. Государственная система — монархия: 10 царей-архонтов, высший из которых носил титул "Атлант" и обитал в Посейдонисе. Каждые 5-6 лет проводились советы-собрания — "суды" царей, перед началом которых организовывались "жертвоприношения быка" (подобный обычай существовал и на Крите).

Армия атлантов насчитывала 660 тысяч человек и 10 тысяч боевых колесниц. Флот — 1200 боевых триер с экипажем в 240 тысяч человек.

Поиграем в Атлантиду?

рые встречаются почти у всего человечества. Боги, устав от людских пакостей, заливают всю землю водой, добавляя еще ряд веских средств перевоспитания грешников — в виде огненного дождя, например.

Во-вторых, легенды о пришельцах с дальних земель (не путать с инопланетянами!). Откуда-то издалека прибывает неизвестный человек, говорящий на непонятном языке и обучающий аборигенов разным полезным штукам.

В-третьих, легенды о космических катаклизмах. С неба валится что-то здоровенное — камень, Луна, Солнце, Дракон. Ничего хорошего людям это не приносит. Оставшийся не при делах народ разбредается, кто куда...

АТЛАНТИДА В СРЕДИЗЕМНОМОРЬЕ?

Кроме Атлантического океана, затонувший остров помещают и в другие части света. Особенной любовью пользуется Средиземное море.

При ближайшем рассмотрении, данная теория отнюдь не выглядит бредом. Платон писал, что после того как Атлантида затонула, “море в тех местах стало... несудоходным и недоступным по причине обмеления, вызванного огромным количеством ила, который оставил после себя осевший остров”. Маловероятно, что в Атлантическом океане с его значительными глубинами илистые мелководья служили бы серьезной помехой судоходству. А вот в Средиземноморье таких мест предостаточно. Да и природа Атлантиды вполне может быть соотнесена практически с любым средиземноморским островом.

АТЛАНТЫ — ПРЕДКИ РУСИЧЕЙ?

Некоторые ученые идут своим путем, помещая легендарную землю в самые экзотические места. В 1638 году английский ученый и политик Фрэнсис Бэкон в книге “Nova Atlantis” поместил Атлантиду в Бразилию, где, как известно, много диких обезьян. В 1675 году швед Рудбек доказывал, что Атлантида находилась в Швеции, а ее столицей была Упсала.

В последнее время, за недостатком девственных местечек, обратились и к нашим бескрайним просторам — Азовское, Черное и Каспийское море тоже удостоились принять в свои объятья вконец заплутавшую Атлантиду. Есть еще очаровательная теория, что атланты — это предки

Атлантологи никак не могут найти свою “землю обетованную” и пишут, пишут, пишут...

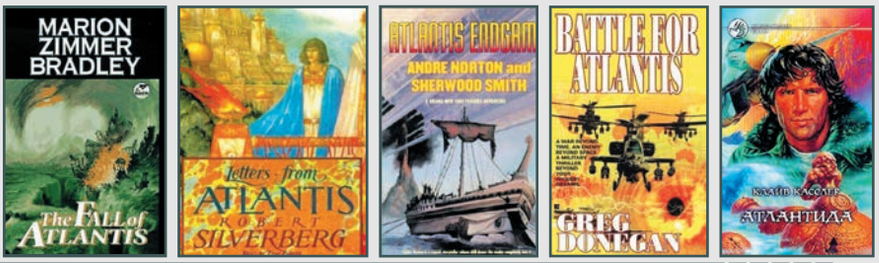
древних русичей, а легендарная земля Платона ... затонувший Китеж-град! Правда, после историй о том, что Адам и Ева были родом откуда-то из Подмосковья, русско-атлантическая версия выглядит уже недостаточно сенсационной.

Почему погибла Атлантида?

Нет согласия и при выяснении причин гибели острова.

Кроме базовой, хоть и абсолютно нереальной версии о падении гигантского метеорита, большой популярностью пользуется гипотеза о мощнейшем землетрясении. В истории известны случаи резкого оседания земли на несколько метров в результате подобного стихийного бедствия. Например, гибель пиратской столицы Порт-Рояль на Ямайке в 1692 году, когда город погрузился в море на 15 метров.

Книжная Атлантида



Атлантида глазами фантастов.

Некоторые писатели пытались показать времена существования Атлантиды либо ее непосредственной гибели, акцентируя внимание на внутренних проблемах легендарной земли. Так, А. Беляев в “Последнем человеке из Атлантиды” повествует о восстании рабов против гнета беспощадных атлантов. О последних днях древней цивилизации рассказывает М. З. Брэдли в романе “The Fall of Atlantis”. Роковой любви на фоне придворных интриг посвящен “Romance of Atlantis” Т. Колдуэлла.

Р. Сильверберг в “Письмах из Атлантиды” показывает события тысячелетней давности глазами современного человека, чей разум переселился в тело принца атлантов (явный римейк “Звездных королей” Гамильтона!).

Свидетелем событий прошлого может стать и путешественник во времени (“Танцовщица из Атлантиды” П. Андерсона, “Atlantis Endgame” А. Нортон и Ш. Смит).

Иногда атланты становились пришельцами из космоса (А. Шалимов, “Возвращение последнего атланта”), или же являлись первыми землянами, вступившими в контакт с инопланетным разумом (В. Кернбах, “Лодка над Атлантидой”; Г.Мартынов, “Спираль времени”). Возможно, именно подлые чужаки уничтожили Атлантиду? Вот герой цикла “Atlantis” Г. Доннегана, крутой спецназовец Эрик вместе со своими товарищами из отряда “морских котиков” пытается остановить коварных инопланетян-шэдов, некогда предательски потопивших несчастных атлантов.

Немало книг повествует о приключениях спасшихся после катастрофы изгоев. Одни сохранили остатки цивилизации под водой (“Атлантида под водой” Р. Каду, “Маракотова бездна” А. Конан Дойла, “Конец Атлантиды” К. Булычева). Другие улизнули куда подальше. В Америку (“Храм. Рукопись, найденная на побережье Юкатана” Г. Ф. Лавкрафта), в Африку (“Тарзан и сокровища Опара” Э. Р. Бэрроуза); в Испанию (“Этот далекий Тартесс” Е. Войскунского и И. Лукодьянова); даже в Британию (“Камни Силы” Д. Геммела). Для некоторых атлантов потрясение от гибели родной стороны оказалось настолько сильным, что лучшим убежищем им показались другие планеты (А. Толстой, “Аэлита”; А. Щербаков, “Чаша бурь”).

В недавнем романе В. Панова “Кафедра Странников” катализатором могущественных сил оказывается древний артефакт атлантов Трон Посейдона. В битву за наследие атлантов вступает даже Бэтмен (“The Black Egg of Atlantis” Н. Баррета), когда Человек-Пингвин пытается завладеть древним предметом, дающим темное могущество.

Сильные землетрясения, особенно с эпицентром на морском дне, могут вызвать цунами. Типичный пример подобной катастрофы — цунами в результате извержения вулкана Кракатау в Индонезии в 1883 году, когда высота волны составила около 40 метров. Такая волнища вполне способна погрести под собой прибрежную зону материка или даже целый остров.

Кроме более-менее научных объяснений, существуют и оккультно-фантастические теории об Атлантиде, иногда весьма специфические. Например, члены секты "Поднимающиеся Атланты", основанной в 70-х годах прошлого века, верят, что атланты — потомки инопланетян, положившие затем начало египетской цивилизации.

В бестселлерах жутко популярного среди части россиян врача-офтальмолога Эрнста Мулдашева тоже содержатся потрясающие открытия. Оказывается, атланты владели экстрасенсорикой, и 75000 лет назад с помощью психокинетической энергии возвели египетские пирамиды. Ряд великих личностей — Кришна, Будда, Христос — также были атлантами. А где-то в глубинах Тибета в пещерах уцелевшие атланты до сих пор спят в особом виде анабиоза — сомати.

Атлантида — миф?

При всех многочисленных разногласиях, единственное, что цементирует нестройные ряды атлантологов — идея о том, что Атлантида действительно существовала. Однако немало и тех, кто заявляет: Атлантида — это миф!

Их главные аргументы таковы. Во-первых, кроме диалогов Платона, отсутствуют иные достоверные упоминания об Атлантиде. Во-вторых, остров должен был быть слишком большим, и его непросто приткнуть куда-нибудь с точки зрения географии. В-третьих, современные геологические и океанографические исследования не подтверждают опускания на дно океана крупной части суши. В-четвертых, 10 тысяч лет назад не существовало развитой человеческой цивилизации. Но на любой из этих аргументов при желании (а оно имеется у многих!) легко отыскиваются не менее логичные контрдоводы.

Самые беспристрастные ученые все же признают, что диалоги Платона содержат рациональное зерно и в них описаны реальные стихийные бедствия, постигшие Средиземноморье — тот же Крит.

Единственное, что способно подвести черту под многолетними дискуссиями, бесспорно доказав правдивость легенды — это находка останков Атлантиды на морском или океаническом дне. Но возможно ли это?

Так погибла Атлантида.

Атлантида в кино

Что до кино про Атлантиду и все, с ней связанное, типичным образчиком здесь могут послужить популярные еще в советские времена англо-американские "Вожди Атлантиды" (1978), а также менее известные "Atlantis, the Lost Continent" (1961), "Man from Atlantis" (1977) и диснеевская анимация "Атлантида: затерянная Империя" (2001).

Кино и музыка тоже отдали дань загадке тысячелетий.

Остатки былой роскоши

Ученые многих стран постоянно исследуют моря и океаны, совершая время от времени ценнейшие археологические открытия. Правда, пока не было найдено ничего, что доказывало бы существование затонувшего материка или огромного острова. Учитывая постоянное совершенствование технической оснащенности подобных экспедиций, эпохальные открытия, возможно, не за горами. Другой вопрос — а что могут найти ученые на дне?

Основными строительными материалами древности служили мрамор, гранит, базальт и песчаники. За тысячи лет в морской воде большинство построек полностью растворятся, кроме части мраморных сооружений. Кроме того, на затонувшие здания могут разрушительно действовать некоторые виды моллюсков и наличие сильных подводных течений.

В соленой морской воде металлы подвергаются ускоренной коррозии. Железо окисляется через 200 лет нахождения в море, медь и медные сплавы исчезают за 400 лет. Правда, если медные изделия имеют большие размеры (колокола, пушки, якоря), на их поверхности образовывается слой карбонатов, способных защитить предмет. А вот высокопробное золото может лежать в воде очень долго.

Деревянные предметы гибнут за пару столетий, а высококачественная керамика валяется на дне тысячелетиями. При этом многие предметы, если они быстро обрастают кораллами, тоже способны храниться длительное время — правда, обнаружить их в таком случае затруднительно. В общем, кое-что из наследия атлантов теоретически способно долежать до наших дней.

Быть может, чудо все же произойдет, и человечество по-новому взглянет на свою историю? Над Шлиманом когда-то тоже потешались, а он, несмотря ни на что, обнаружил-таки легендарную Трою...

*При написании статьи использованы материалы исторического web-портала **Historic.Ru**.*

Александр Трифонов

БУДУЩЕЕ - СЕГОДНЯ

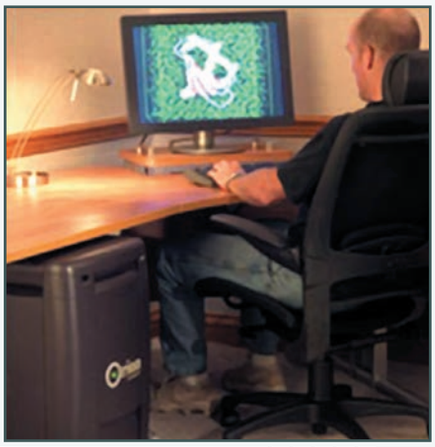
СУПЕРКОМПЬЮТЕР НА ВАШЕМ СТОЛЕ

“Изобрести велосипед” — выражение избитое, но оно хорошо отражает ситуацию с техническим прогрессом. Когда-то компьютеры занимали целые комнаты и даже здания, но затем их вытеснили настольные и напольные системы. Казалось, дальнейшая эволюция возможно только в сторону миниатюризации. Но что мы видим сегодня в областях с повышенными требованиями к машинным ресурсам? Например, в студии, создающей эффекты для голливудских блокбастеров? Длинные ряды высокопроизводительных агрегатов объединены в *кластеры* с помощью скоростной сети и работают как одно целое. Огромная стоимость, специальные программы, масса занимаемой площади — вот побочные эффекты работы с такими системами.

“Но зато какая мощь всегда под рукой!” — подумаете вы. И ошибетесь, потому как даже для кратковременного сеанса “доступа к телу” нужно отстоять немаленькую очередь и предварительно сделать все заготовки на своем персональном компьютере. Живо напоминает чудодейственный “Алдан” из повести “Понедельник начинается в субботу”, а ведь сколько лет прошло!

“Доколе?” — вопросили умельцы из американской компании ***Orion Multisystems***. Расположенной, кстати говоря, прямо в Силиконовой Долине. Итак, на наших глазах эволюция суперкомпьютеров делает очередной рывок. Вершина естественного отбора — **Orion DS-96.** В стильном корпусе из черного пластика скрыты 96 процессоров, 96 жестких дисков по 100 Гб каждый и 192 Гб оперативной памяти. Вдумайтесь в эти цифры. Практически, это 96 мощных компьютеров в одном лице. А теперь представьте, что все это богатство вполне помещается под столом. Высота этого детища инженерного гения всего 67 сантиметров.

Orion DS-96: выражение “скрытая мощь” как нельзя лучше подходит для описания этой уникальной разработки.



“Монстр вычислительной техники” не сильно крупнее обычного системного блока.

Тут технически подкованный читатель усомнится: как же это все туда влезло и каким образом решается проблема нагрева? Ведь даже с обычным домашним компьютером в летнюю жару вполне может случиться неприятность. А если перед вами поставят задачу создать систему с максимальными производительностью и дисковым пространством? Вы, конечно же, наберете несколько самых мощных и самых вместительных устройств. И получите оплавленную груду железа и пластмассы.

Создатели **Orion DS-96** пошли другим путем. Вместо самого мощного они стали искать процессор с наименьшим энергопотреблением и обнаружили подходящий среди моделей среднего класса. То же самое с жесткими дисками: чем меньше винчестер, тем меньше энергии ему нужно, и почти сотня малышей размером меньше дискеты оказалась куда эффективнее огромных монстров с непомерными аппетитами. Пиковая производительность машины составляет 300 миллиардов операций в секунду, и это сравнимо с существующими кластерными системами. Но, в отличие от них, **Orion DS-96** потребляет всего 1,5 киловатта и может включаться в обычную электросеть компании. Да и цена в 100000 долларов ниже, чем у кластера аналогичной производительности.

Новинка, которая поступит в продажу в конце текущего года, уже вызывает неподдельный интерес научно-исследовательских центров, студий спецэффектов и других специалистов, чья работа связана с обработкой больших массивов данных. Дело не только в соотношении цена/возможности. При массовом внедрении этой технологии нас ждет коренной пересмотр всего процесса организации сложных вычислений. Разработчики уже объявили о сотрудничестве с рядом производителей специализированного научного программного обеспечения, с целью оптимизации его для работы на многопроцессорной машине. Ведь киношные спецэффекты — лишь одна сторона медали. Биологические исследования, моделирование ядерных превращений и глобальных изменений климата — все это требует огромных мощностей, которые может предоставить **Orion**.

Младший брат

Простым смертным и небольшим компаниям ***Orion Multisystems*** предлагает экономичное решение — **Orion DT-12**. В корпусе размером с ноутбук расположены 12 процессоров, 24 Гб оперативной памяти и 1 терабайт дискового пространства. Цена машинки чуть меньше 10000 долларов, что позволит ей вольготно чувствовать себя на рынке серверов и прочих высокомощных систем. Такой агрегат вполне может позволить себе, например, небольшая дизайнерская студия. Как и старший брат, **Orion DT-12** работает под одной из версий Linux и поступит в продажу этой осенью.

Увидев вживую, легко спутать с обычным компьютером.

МОБИЛЬНЫЙ МОТОЦИКЛ

Мобильный в автомобиле — изобретение давнее и, в принципе, уже привычное, но вот до мотоциклов телефонизация пока не доходила. Корпорация ***Motorola*** решила исправить вопиющую несправедливость и разработала мотоциклетный шлем с встроенным модулем Bluetooth. Примечательно, что модуль совместим с любыми сотовыми телефонами, поддерживающими данный стандарт, и при желании легко снимается. Больше не нужно волноваться о пропущенных звонках, а начатый во время движения разговор можно продолжить

Momo Fighter: создатели позаботились об устройстве шумоподавления в микрофоне. Весьма актуально для разговора во время поездки на ревущем монстре.

и после прибытия на место. Корпорация намерена даже продавать новинку под названием **Momo Fighter** в двух вариантах — как со шлемом, так и отдельно. Таким образом, покупатель сможет подогнать комплект под свой персональный стиль. Заряда батарей хватает на 5 часов разговора и 100 часов ожидания, что явно дольше среднего путешествия на мотоцикле, а в продаже новинка появится в начале 2005 года.

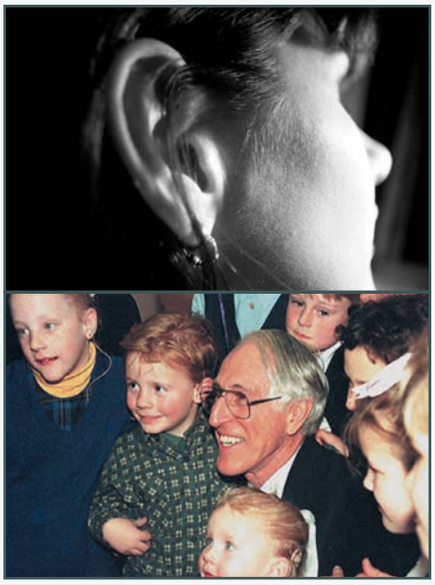
КОСМОС

NASA нашло дешевый способ испытывать оборудование, предназначенное для отправки на Марс. Для этих важных целей вполне подошла аризонская пустыня. Здесь много песка и мелкой пыли, безжизненный пересеченный ландшафт и большие перепады температур — немалая часть того, с чем придется столкнуться на красной планете. Среди объектов изучения — автоматизированная геологическая машина “Матильда” и трактор “Полевой помощник”. Помимо проверки оборудования и техники, испытаниям подвергаются новые модели скафандров, ведь американцы всерьез намерены отправить экспедицию на Марс уже в ближайшие 20-30 лет. Трактор “Полевой помощник”, например, приспособлен именно под управление человеком, дистанционно либо с прицепной тележки.

Каждый скафандр оборудован новейшими средствами связи между астронавтами.

БИОТЕХНОЛОГИИ

Ученый из Мельбурна Грэм Кларк получил от правительства Австралии премию в размере 300000 долларов за вклад в развитие науки. Бионическое ухо, над которым ученый работал в течение 35 лет, уже вернуло слух 55 тысячам человек в более чем 120 странах мира, а в будущем должно помочь миллионам людей. Технология воздействует на поврежденные нервные клетки на уровне ДНК и заставляет их восстанавливаться. Полученные деньги профессор потратит на дальнейшие исследования. Теперь на повестке дня стоит помощь больным с повреждениями нервной системы, в том числе спинного мозга. Сам ученый, несмотря на свои 69 лет, держится молодцом, и был признан “Отцом года” в Австралии.



Грэм Кларк не только в ушах разбирается, но и детей любит.

Читайте в НОЯБРЬСКОМ номере

РЕЦЕНЗИИ

The Sims 2

триумфальное возвращение

Warhammer 40000: Dawn of War

новое дыхание RTS

Star Wars: Battlefront

звездный час "Звездных войн"

Silent Hill 4: The Room

коммунальный ужастик

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

GTA: San Andreas

большой переполох в черном квартале

The Elder Scrolls IV: Oblivion

жанр RPG в ожидании мессии

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Альфа-антитеррор

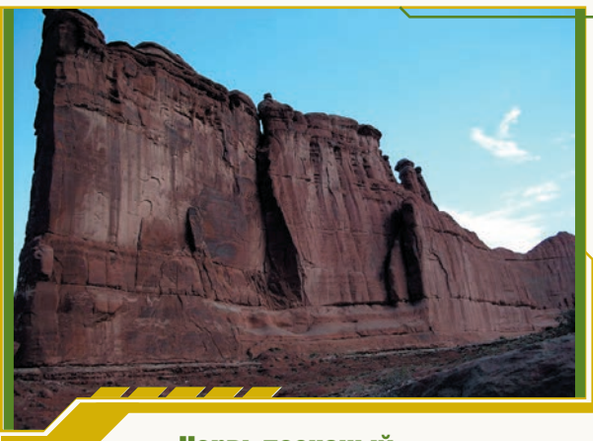
русский спецназ за работой

ИГРОСТРОЙ:
Начинаем осваивать редактор DOOM 3

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ:
Все, что вы хотели знать о цифровой фотографии
Тестирование новейших жестких дисков

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ:
N-Gage QD - новое слово в мобильных играх

...а также многое другое!



Дмитрий Воронов, Александр Натаров, Виталий Чихарин

ТВАРИ ГЕРБЕРТОВЫ

Расы и существа “Дюны”

У любой фантастической вселенной имеются свои “козыри” — отличительные черты, свойственные только ей одной. Иногда такими бывают невероятные планеты и места, иногда — колоритные и многослойные персонажи, а иногда — необычайные существа. У “Хроник Дюны” Фрэнка Герберта всего этого в избытке: недаром его вселенная считается одной из самых детализированных. В этой статье мы поближе рассмотрим созданий “Дюны” — столь запомнившихся всем читавшим книги Герберта и столь необычных для незнакомых с ними.

Червь песчаный

Самое грандиозное как по размеру, так и по известности создание “Дюны” — песчаный червь (***Sandworm***). Он по праву считается чуть ли не визитной карточкой гербертовской саги. Прозванный аборигенами пустыни фременами Шаи-Хулудом, червь — не просто единственное гигантское создание Арракиса, но и философский символ.

Песчаные черви (минисериал “Дети Дюны”).

Шаи-Хулуды (фильм Д. Линча).

Верхом на черве (фильм Д. Линча).

Червя умерщвляют водой (фильм Д. Линча, вырезанная сцена).

Песчаный червь — не органическая, а кремниевая форма жизни. Он состоит из 100-400 отдельных сегментов, заключенных в толстую кожаную оболочку серебристо-серого цвета. Каждый из сегментов обладает собственной примитивной нервной системой, поэтому убить червя практически невозможно: даже если уничтожить один из сегментов, его функции возьмут на себя другие. Песчаные черви огромны: самые крупные особи доходят до 400 метров в длину, а в ширину — свыше 100 метров. Пасть червя достигает 80 метров в диаметре и окружена большим количеством зубов — до тысячи.

В своем развитии червь проходит несколько стадий. Например, личиночная стадия называется песчаной форелью. Песчаная форель представляет собой бесформенный одноклеточный организм. Объединяясь, эти организмы образуют молодого червя. А последний под действием воды снова распадается на множество форелей, и процесс начинается заново. Вода — самая большая опасность для червя, она действует на него одновременно как яд и как кислота. Именно водяными барьерами жители городов на Арракисе огораживали свои поселения от возможного вторжения Шаи-Хулуда.

Червь стал основой экологической модели “Дюны”. Герберт писал книгу в то время, когда само понятие экологии было еще в новинку для публики, а его самого защита окружающей среды волновала очень сильно. Экологическая система Арракиса упрощена донельзя: по сути, до начала работ Пардота Кинеса по терраформированию все живые существа на планете были представлены разными формами червя: песчаным планктоном, песчаной форелью, малым червем и, наконец, самим Хозяином пустыни. Цикл развития червя стал иллюстрацией к учебнику экологии, который Фрэнк Герберт ненавязчиво вставил в фантастический роман. Червь создает не только Пряность — он создает саму планету. Песок Дюны — продукт его жизнедеятельности, как и атмосфера (по крайней мере, главная ее составляющая — кислород).

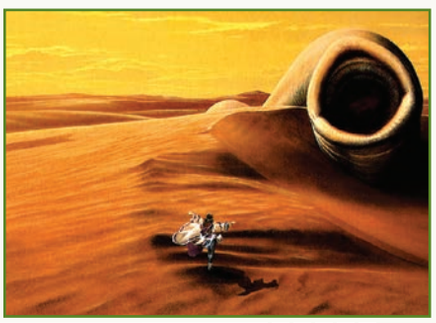
Червь напрямую взаимодействовал и с человеческими обитателями планеты — фременами. Воины пустыни свободно пользовались его дарами: не только Пряностью (и всем, что из нее изготавливали: ткани, взрывчатку, пластики), но также и кристаллическими зубами, из которых делали знаменитые ножи-крисы, и Водой жизни — модифицирующим сознание наркотиком. Фримены научились даже эксплуатировать самого червя: один смельчак смог его оседлать, передал свое умение другим — и вот уже червь становится средством передвижения...

Но самое, пожалуй, интересное — это символическое значение песчаного червя, гигантского монстра пустыни.

Левиафан пустыни

Червь сжирает харвестер (фильм Д. Линча).

Фирменной чертой Фрэнка Герберта, особенно ярко проявившейся в “Дюне”, было его стремление работать с многочисленными смысловыми слоями. Причем, в отличие от некоторых модных авторов, в этой многочисленности нет натужности: автор мастерски сплетает в одном понятии несколько разных смыслов. Нижеизложенное — не какие-то любительские домыслы: Герберт излагал эти идеи во многих интервью, иногда явно, а иногда очевидными полунамеками.



“Еретики Дюны” (иллюстрация Джима Бернса).

Во-первых, в самом примитивном понимании, гигантский песчаный червь, “старик пустыни” — это воплощенный архетипический образ чудовища, живущего в глубине. Земная твердь — сама по себе двоякое понятие. С одной стороны, это нечто твердое, надежное, незыблемое, с другой — протянувшаяся на тысячи километров толща песка, камня и других пород противопоставляется Солнцу и свету. Там темно, именно оттуда выходят ожившие покойники, упыри и прочая нечисть, именно там живут страшные чудовища. Земные глубины — это Ад, вместилище истинного Зла. Типичный сюжет для ночного кошмара: не предвещающая опасности твердь вдруг раздается под ногами, открывая зыбучие пески, засасывающую трясину... или громадную пасть Червя, сверкающую острыми и беспощадными зубами.

Во-вторых, внешний вид хозяина планеты взят Гербертом не с потолка. В библейской традиции именно змей (или гигантский червь) становится носителем зла и отвечает за многие беды и разрушения, постигавшие людской род. Как и многие другие англоязычные писатели, автор не мог не учитывать библейскую символику.

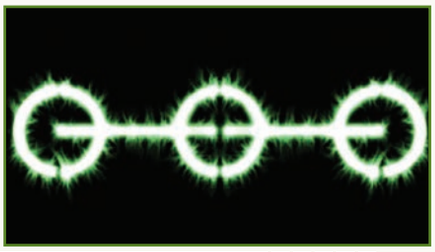
В-третьих, Шаи-Хулуд — один из вариантов монстра, стерегущего сокровища. “Где Пряность, там и черви”, — сказал терраформист Кинес во время облета пустыни. Пряность — вот величайшее сокровище в мире “Дюны”, ценнее золота и драгоценных камней, ибо оно дает саму жизнь. А охраняет его гигантское чудовище, способное разом проглотить огромный передвижной завод по обогащению Пряности.

Посмотрев на этот вопрос с другой стороны, можно заметить еще один интересный момент. Пряность — символ жизни, а червь — смерти. Но именно червь рождает Пряность, и червь же ее охраняет. Смерть порождает жизнь, и смерть всегда рядом с жизнью. Разумеется, такой символизм был заложен Гербертом в книгу вполне сознательно.

С экологией связан еще один смысловой слой — взаимоотношения человека и природы. Шаи-Хулуд, конечно же, воплощение природы, а символом человечества служат разбросанные в песках общины фременов. Их отношения развиваются по общей схеме. Долгие столетия держится равновесие: “старик пустыни” вообще не замечает эту “копошащуюся мелочь”, а фримены пользуются всем, что можно получить от Червя. И тут приходит человек из другого мира. Аналог Иоанна Предтечи, человек, вооруженный знаниями, имперский эколог Пардот Кинес. Он дает фрименам цель — не ждать милостей от природы, но взять их силой. И фримены начали брать. Сначала по чуть-чуть, сокращая ареал обитания червя (в терраформированных территориях Шаи-Хулуд жить не может), потом все больше и больше. Получив от Пола Муад’Диба силу и власть, фримены принялись за червя как следует — и победили! И проиграли... Потому что на планете с водой, текущей в реках, и водой, падающей с неба, червь умер. Умерла исконная природа Арракиса, умер тот, кто давал величайшее из сокровищ Вселенной.

Гильд-навигаторы

Давным-давно гильд-навигаторы были людьми, но постоянное действие Пряности изменило не только их разум и тело, но и генетику, так что теперь их можно считать полноправной расой. Внешне фигура гильд-навигатора отдаленно напоминает человеческую, однако перепончатые ступни и огромные ластообразные кисти сразу бросаются в глаза. Черты лица навигатора более сглажены по сравнению с человеческими: узкая полоска рта, невыразительный нос.



Герб Космической Гильдии.

Гильд-навигатор из фильма Д. Линча.

Гильд-навигатор Эдрик (минисериал “Дети Дюны”).

НИАБ-танки Гильдии.

“Дюна” в интернете

Узнать подробнее об этих и других созданиях песчаной саги можно здесь:

www.thedune.ru — Дюна: Пряный Мир

www.arrakis.ru — Дюна: русский ресурс

dune.mars-x.ru — Пути Арракиса

Гильд-навигаторы не могут находиться на открытом воздухе. Их перевозят в специальных прозрачных контейнерах, наполненных оранжевым меланжевым газом для поддержания жизни. Кроме того, эти контейнеры оснащены так называемыми генераторами Хольцмана, создающими внутри антигравитационное поле. “Гильдиер казался рыбой в водах странного моря”, — так описывает одного из навигаторов сам Фрэнк Герберт.

В обмен на устрашающую внешность и постоянную зависимость от Пряности гильдиеры получили способность предвидеть будущее, заглядывать в отдаленные уголки возможного. Это умение позволило им прокладывать наиболее безопасные маршруты в космосе, избегать столкновения корабля на сверхсветовых скоростях с астероидами, кометами, планетами и другими звездолетами. А поскольку после Батлерианского джихада любые сколь угодно сложные вычислительные машины были строго запрещены, другого варианта путешествия на невероятно высоких скоростях не существовало. Именно поэтому Космическая Гильдия, собрав в своих руках навигаторов, получила полную монополию на космические перевозки. Однако, как часто это бывает, источник силы гильдиеров стал причиной их слабости. Без постоянной подпитки Пряностью их способности начинают ослабевать. Взяв под контроль всю Пряность на Дюне, Муад’Диб получил мощнейший инструмент давления на Гильдию.

Наиболее известен из гильд-навигаторов Эдрик, которого мы встречаем на страницах “Мессии Дюны”. Впоследствии в “Еретиках Дюны” упоминается о навигаторе из рода Эдриков, что говорит о высоком статусе этого персонажа.

В фильмах навигаторы выглядят поразному. В первой интерпретации “Дюны” от Дэвида Линча навигатор представляет собой огромный червеобразный “танк” с треугольным ртом, из которого постоянно извергается оранжевый газ, и маленькими рудиментарными руками. Именно этот образ впоследствии перекочует в компьютерную игру “Emperor: Battle for Dune”, где гильдиеры управляют НИАБ-танками на подвесках Хольцмана, стреляющими статическими зарядами. Другой облик навигатора, очень близкий к книжному, появляется в последних минисериалах “Дюна” и “Дети Дюны”. Единственное отличие от книги наблюдается в первом сериале: здесь у гильдиера появились перепончатые крылья на руках.

Тлейлаксианцы

Если всеми своими способностями гильдиеры обязаны неконтролируемой мутации под воздействием Пряности, то создания Тлейлакса развиваются под строгим контролем своих создателей. Тлейлакс, родной мир Бене Тлейлаксу — единственная планета системы Талим. Главное занятие тлейлаксианцев — генетические опыты над людьми и другими созданиями. Их планета наиболее известна как центр подготовки "искаженных" ментатов — людей, тренированных для совершенного владения логикой и вычислительными способностями. Если обычными ментатами становятся люди, которые проходят сложнейший, но общедоступный курс обучения, то "искаженные" отличаются от них дополнительными особенностями, известными лишь их создателям и заказчикам.

Другая эксклюзивная область работы тлейлаксианцев — создание искусственных людей, или гхол. Они выращиваются из человеческих клеток (часто — из мертвых тканей) в специальных аксолотльных чанах. Выражаясь современным языком, Бене Тлейлаксу проводит генетическое клонирование людей. Единственным недостатком гхол была потеря памяти своего "оригинала". Впрочем, в "Мессии Дюны" эта недоработка была устранены: гхола Айдахо-Хейт благодаря целому ряду ярких эмоциональных событий вспомнил свою "прежнюю" жизнь вплоть до гибели во время нападения Харконненов на Арракис.

Гхола Дункана Айдахо (минисериал "Дети Дюны").

Лицедел (слева) и агент гильдии из игры "Emperor: Battle for Dune".

Ужасные творения тлейлаксианцев из "Emperor: Battle for Dune".

Лицедел Сайтэйл (минисериал "Дети Дюны").

Общество Тлейлакса разделено на две большие группы. Первая — мастера — руководящая сила Бене Тлейлаксу. Именно они принимают все важные решения и управляют второй группой — лицеделами. Лицеделы, чье подчинение мастерам заложено на генетическом уровне — одно из самых опасных творений тлейлаксианцев. Они способны менять свой облик, полностью копируя внешность, голос, а порой и личность любого человека. Никто, кроме Сестер ордена Бене Гессерит, не может отличить реального человека от его копии-лицедела. Лицеделы стерильны и не могут иметь детей, зато способны менять свой пол в зависимости от трансформации. Надо сказать, что женщины тлейлаксианцев нигде не упоминаются, и как размножаются эти замечательные существа, неизвестно.

Один из самых известных тлейлаксианцев — лицедел Сайтейл, впервые появившийся как участник заговора против Муад'Диба на страницах "Мессии Дюны". В "Капитуле Дюны" мы встречаем новую, улучшенную версию Сайтейла, ставшего полноценным мастером.

Тлейлаксианцы постоянно совершенствуют свои творения, и в более поздних книгах лицеделы намного могущественнее своих предшественников из ранних романов. А из сюжета двух последних частей саги становится ясно, что Фрэнк Герберт отводил этим созданиям Тлейлаксу довольно важную роль, и в последней, так и не написанной, книге цикла они должны были стать ключевой силой.

Футары

Впервые футары описаны на страницах последней книги гексалогии — "Капитула Дюны". Эти создания представляют собой своеобразный гибрид людей и кошек. Внешне напоминая женщин с кошачьими чертами в фигуре, футары отличаются широким лицом и выступающими клыками. Речь у них взрывная и односложная: "Когда есть?", "Хочу почесать голову" и "Сесть тут". Главная цель создания футаров — охота на Досточтимых Матрон, вернувшихся из Рассеяния и сметающих все на своем пути. Вопрос о создателях футаров остается загадкой, однако Фрэнк Герберт вкладывает в уста одного из главных персонажей слова о том, что в этом деле наверняка замешаны тлейлаксианцы. Доподлинно известно, что футарами могут управлять лишь специально обученные дрессировщики, однако и их личность держится в тайне.

■ ■ ■

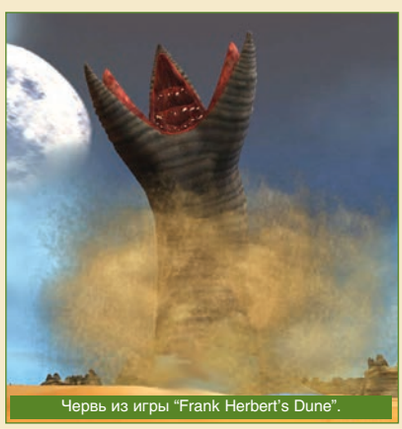
Мир "Дюны" чрезвычайно многообразен — и его создания далеко не ограничиваются гигантскими Шаи-Хулудами и разноликими Лицеделами. Здесь мы описали наиболее известных и необычных существ песчаной саги, а ведь есть еще и Община Сестер Бене Гессерит, научившихся в совершенстве контролировать свое тело, и Орден Ментатов (не "искаженных", а самых обычных), и синеглазые жители пустыни — фримены. Но об этом — в других статьях. ■

Песчаные черви в играх и экранизациях

Червь из "Emperor: Battle for Dune".

Впервые "живой" (то есть не просто нарисованный, а движущийся) песчаный червь появился в экранизации "Дюны" Д. Линча. Здесь его изобразили в соответствии с книжным образом, добавив деталь, о которой романы умалчивают — форму пасти. Трехлепестковая пасть (ее вы можете увидеть на картинке) стала удачной находкой, впоследствии не раз использованной художниками. Именно таким предстает червь во всех компьютерных играх по "Дюне" (даже в последнем экшене по одноименному минисериалу). В стратегиях *"Dune II"* и *"Dune 2000"* червь ползал по территории и сжирал технику, при этом уничтожить его было невозможно. В игре *"Emperor: Battle for Dune"* ползающего червя можно было спугнуть и заставить скрыться, зато появилась новая опасность — внезапно возникающая из-под земли пасть червя, которая поглощала все в радиусе своего действия. В экшене *"Frank Herbert's Dune"* роль червя отводилась для миссии "убеги и спрячься угадай-от-кого".

Другой образ червя появился в минисериалах: здесь у чешуйчатого Шаи-Хулуда была многослойная цилиндрическая пасть с несколькими рядами зубов. Когда пасть открывалась, слои выступали друг за другом по очереди. Этот вариант червя нигде, кроме минисериалов, не встречается.



Червь из игры "Frank Herbert's Dune".

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-ПЛЮС, 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

Станислав Шульга

Иллюстрации Оксаны Романовой

Рынок. Длинные торговые ряды, скроенные из железных рам и листов жести. Рынок тянется от входа на станцию метро, вдоль железной дороги, по которой бесконечной гремящей цепью ползут торговые составы и электрички, нафаршированные жителями пригородов. Шум проходящих мимо составов сливается со звуковым рядом рынка, смонтированным из обрывков мелодий, попавших в ротацию этого сезона, и прерывистой многоголосицы. Ближе к входу в метро ряды застеклены. Мутное пластиковое стекло, которое моют раз в полгода. Ноябрьский дождь просачивается сюда монотонными каплями через трещины и плохо подогнанные стыки конструкций. В дырах асфальта скапливается вода, и продавцы тихо клянут администрацию, регулярно взимающую дань, но пальцем о палец не ударившую для того, чтобы залатать покрытие. Вечная история.

Продавцы ютятся в железных коробках — три метра в ширину и столько же в глубину — среди товара, лежащего на прилавке и висящего на задней стенке ячейки. Музыка, диски, книги, журналы, постеры и древние видеокассеты в пластмассовых коробках. Информация, закатанная на все доступные носители. На девять десятых пиратская продукция, стыдливо помеченная фальшивыми голограммами.

Рынок состоит из двух главных рядов, соединенных поперечными проходами, и это единственный элемент логики, видимый с первого взгляда. Продавцы прячутся за неровными стенами книг, развалами альбомов и трехтомных собраний сочинений современных фантастов, дешевыми пакетами детективов, псевдоисторическими исследованиями и русской классикой. Они пьют кофе из белых пластмассовых стаканчиков, курят и нервно посматривают на глухие углы прилавков, с которых чаще всего воруют. Компьютерные диски, “гаммы” и флэшки лежат на длинных полках, ролевые игры чередуются с софтом для дизайнеров, признаки упорядоченности условны, товар не рассортирован, и часто сам продавец не знает, где искать последний шутер от id Software. В каморках торговцев культовыми безделушками товар свисает длинными звенящими гроздьями. Там, где заканчиваются крытые ряды, на сером асфальте, прикрытом новыми газетами, лежат старые, тридцатилетней давности книги, виниловые пластинки и коробочки с кассетами, которыми торгуют такие же старые, интеллигентного вида пенсионеры.

Здесь нет логики супермаркетов-конвейеров, где покупатель может найти все, что ему угодно, за десять минут, ориентируясь по надписям на стеллажах и ободрительным улыбкам продавцов. Рынок — это стихия первобытного поиска, пережиток охотничьего инстинкта, где важен не только результат, но и сам процесс. Быть может, это единственная причина, по которой рынок смог выжить, стерпев натиск новых бизнес-технологий.

■■■

Ноябрь. Небо — все оттенки серого. Желтые листья на почерневшем от дождя асфальте, сорванные и прибитые к земле, сбиваемые ногами горожан в грязные бурые кучи. Дождь, который идет не переставая, то моросящий невидимыми всепроникающими каплями, то как из ведра. Ноябрь — это всегда дождь. Короткие дни без солнца. Утро, которое почти ничем не отличается от вечера. Скрытые капюшонами и зонтиками люди. В ноябре нет лиц, есть только согнутые и спешащие домой или на работу фигуры, торопливо избегающие луж и себе подобных, идущих навстречу.

Андрей любил это время. Серый провал между октябрьским пожаром и едва припорошенным снегом безмолвием декабря. В такой вот серый день она пришла сюда и, легко лавируя между лужами и другими покупателями, подошла к месту, где он торговал дисками. Это был его второй месяц на рынке. Сентябрьское увольнение из “ТНК” все еще зудело в памяти, и он все еще воспринимал новую работу как перевалочный пункт. Перекантоваться и продолжить как-то не к месту прерванную карьеру. Тогда все казалось временным. Временная работа, временная осень. Очередная временная знакомая... Еще месяц — и выпадет снег. И все будет по-новому.

Прошло еще много дней здесь, на этой толкучке, прежде чем новая жизнь превратилась в нечто само собой разумеющееся.

В ноябрьские будни рынок пуст. По нему бродят сбежавшие с лекций студенты в поисках свежих компьютерных игр, коллекций конспектов и контрольных, которые им не удалось найти в сети или просто лень было искать. Они ищут развлечения и софт, который сделал бы их учебу таким же развлечением. С бутылками пива, по три-четыре человека они слоняются по рынку, останавливаясь то у одной, то у другой точки, чтобы потрепать длинные ряды прозрачных пластмассовых футляров, посмотреть на диски с дешевой полиграфией на тыльной стороне, повтыкать флэшки в разъемы компактных устройств воспроизведения, обсудить с продавцом причину задержки очередного хита и попытаться поменять отстой трехмесячной давности на стоящий софт.

Большинство продавцов не любит их. Много разговора, почти нет дела. Эти троечетверо покупают один диск на всех, сваливают за ближайший угол и там переписывают его на болванки, потом выбирают, кому идти на размен. Тот возвращается к продавцу и вешает на уши лапшу о том, что диск паленый-пиленый и хотелось бы его поменять.

На выходные сюда подтягивается народ. К полудню становится тесно от разнородной толпы, пришедшей сюда за дешевыми книгами и пиратским софтом. Дети с круглыми глазами и тянущие их от лотков молодые родители. Подростки постарше, устраивающие бурное обсуждение в переходах от одного лотка к другому. Серьезные завсегдатаи, четко знающие, что им нужно, и пересекающие толпу с ловкостью хищников, идущих по охотничьей тропе. Странного вида молодые люди с кодовыми знаками на запястьях и куртках, разговаривающие между собой на диком жаргоне.

В отличие от большинства продавцов, Андрей не любил выходные. Напряжные дни. Много людей, много покупок, много воровства. Десяток человек, толкущихся около прилавка — это десять потенциальных проблем, начиная от глупых вопросов и заканчивая стянутыми из-под носа диском или флэш-кристаллом на десять гигабайт.

Дождь идет с утра. Его место расположено на пересечении главного и поперечного рядов и закрыто стеклянной крышей, но он видит, как по лужам центрального прохода бьют капли. Дождь становится сильнее. Продавцы на той стороне главного прохода прикрывают прозрачной клеенкой первые ряды своих раскладок. Порывы ветра задирают кверху концы этих простыней. Порывы редкие, но резкие.

Народ прибывал, день обещал быть веселым. Андрей поправил воротник своей куртки. Хорошая куртка. Волоха посоветовал купить. Мультисезонная, с автоматической терморегуляцией. Стирается легко и самое главное — сушится сама. Включил режим сушки, десять минут — и готово. Капюшон такой, что шапки не надо. Он не был любителем капюшонов, но как оказалось, штука довольно удобная. Простая практичная одежда. Как и те джинсы, которые он купил на распродаже месяц назад. Главное — стирать вовремя, а так — никаких проблем с гардеробом.

— У вас Road Warrior III есть? — Да-да... был... вот, пожалуйста — Парнишка лет десяти быстро берет диск и читает аннотацию к игре. Позади него стоит высокий мужчина лет сорока пяти с большим зонтиком. Папа. Судя по выражению лица, для него посещение рынка — обязаловка.

— Пакеты сканирования ландшафта? — Что конкретно вас интересует? — "Геодезист 4.91" — на парне длинный шарф, обмотанный вокруг шеи, защитного цвета куртка и очень неплохой рюкзак; на геодезической съемке с помощью цифровиков сейчас можно хорошо заработать. Правда, приходится по стране мотаться, потому как в городе уже делать нечего. — Какое железо используете? — А что, имеет значение? — Да. — Sony GeoUnit 6733. — Неплохая техника. Но "Геодезист" с этим работать не будет... — Почему?..

У лотка скапливается толпа. Пора переключаться на многозадачный режим работы.

— Диски не меняете? — У меня брали? — Нет. — Тогда не получится. — Извините... Я недели две назад здесь у кого-то покупал, но уже забыл где... — Ничем не помогу. — Андрей возвращается к парню с длинным шарфом. — "Геодезист" заточен под Sharp и Panasonic, на Соньках будет ошибка, если работать со сложным ландшафтом...

Раздосадованный мужчина, который не смог поменять диски, отходит от лотка и накидывает капюшон, прежде чем выйти в центральный проход.

Капли дождя сильнее бьют по лужам.

Диски давали примерно тридцать процентов всей выручки и не являлись основным его товаром. В рыночной иерархии он был на другом уровне. Его место находилось в четвертом ряду от северного выхода из метро. Ячейка закрывалась на поликарбонную сетку, которую нельзя было взрезать автогеном и которая запиралась цифровым замком. Впрочем, такие понты мог позволить себе любой начинающий торговец, даже не имеющий постоянного "пастуха". Главным был товар, который лежал у него в отдельном лотке, слева от основной массы оптических дисков, кристаллов и бумажных журналов в блестящем глянце, разноцветным иконостасом висевшими на задней стенке его торговой ячейки. Все это было у большинства торговцев Старой Петровки. Три сотни мест, где торгуют одним и тем же. То, что лежало слева, было не более чем у десятка продавцов — "термитники", новая линейка носителей информации, далекий потомок устройств со флэш-памятью.

Среди торговцев "термитниками" его место было одним из первых, если считать от входа в метро. Выгодное место, хотя говорили, что настоящий покупатель идет в глубь рынка. Может, и так, только на его продажах это мало сказывалось.

Как бы то ни было, именно это он считал причиной того, что они с Олей познакомились.

■■■

Оля была завсегдатаем рынка. Каждую неделю она ходила сюда — когда одна, когда с подругой. Субботний ритуал, предваряющий посиделки в кафе. Ей было двадцать три, она жила в двухкомнатной квартире на Русановке, которую подарили ей родители, непыльная работа в "глянцевом" сетевом проекте. Издание для женщин "до тридцати и ниже" также существовало в "твердом", традиционном виде и неплохо расходилось. Клон Cosmopolitan с несколькими разделами, посвященными современной театральной жизни. Хорошо оплачиваемая работа на второй роли в отделе рекламы, с десяти до семи, обед за счет конторы и без особой ответственности.

В первый раз Оля купила пять "термитников", обеспечив ему норму по выручке на два дня вперед. Товар она выбирала быстро, легкими движениями длинных пальцев с ярко-красными ногтями выхватывая из коробки первое, что попадало под руку, и так же легко, даже небрежно, кидала обратно, если это оказывалось не тем. Грациозность, с которой она это делала, наводила на мысль о легкомысленности и неопределенности в целях, но впечатление было ошибочным. Она умела быстро принимать решения и четко знала, чего хотела, а легкость в движениях происходила от многолетних занятий классическим балетом и современными танцами. Хрупкая сероглазая блондинка с хорошо наложенным мейкапом, ростом чуть ниже средне-модельного.

Длинные льняные волосы долго колыхались над темно-красной сумочкой. Тогда Оля, не найдя местной валюты, расплатилась новыми евро. В ее взгляде была легкая досада, и когда она поправила спутавшиеся волосы, Андрей заметил за левым ухом четыре нейроразъема. Четыре SiOt-порта, два из которых были обрамлены изумрудно-зеленой каймой, два других — светло-синей. Зеленые выходы для пассивного приема входящего сигнала. Синие — для вывода сигнала на адаптер активной генерации образа.

SiOt-разъемы, Signal Out.

Оборудование для активной виртуальной жизни.

■■■

"Термитники", "термы", "термосы". Емкостью больше терабайта, снабженные встроенным предпроцессором. Носители информации на кремниевой основе с универсальным портом, с помощью которого они подрубались к любому компьютеру, терминалу или мини-станции. Через тот же порт "термитник" можно было подключить к центральной нервной системе и пустить сигнал на зрительный и слуховой нервы. Конечно, если у пользователя вживлена соответствующая аппаратура. Клевый товар. Два года назад его выбросила на рынок компания Infeon, еще через полгода тайваньские и сингапурские умельцы наладили производство у себя, и вот теперь они добрались до рынков типа Старой Петровки, по пути растеряв три четверых той цены, которую просили за них в первые месяцы.

"Это очередная революция, — так говорил про "термитники" Волоха. — С тех пор, как сеть переделали в Кибернетический Глобус, это революция".

Андрей верил ему. Волоха был здесь еще до того, как появились DVD, не говоря уже о S2DVD и флэшках на десять гигабайт. Да что там говорить, он успел еще поторговать обычными сидюками, компактами со смешной емкостью в семь сотен метров. Волоха был одним из старожилов рынка, двадцать лет на точке — это вам не два байта переслать. Сколько всего было революций, он точно сказать не мог. В разные дни и в зависимости от количества выпитого пива это число колебалось от пяти до двенадцати. Первой стало появление CD-приводов в середине девяностых, второй — выход на рынок "писалок" этих сидюков. Дальше список менялся, но одна из "революций" оставалась неизменной — когда сеть переделали в Кибернетический Глобус. Впрочем, такое длинное название Волоха не употреблял. Он называл *это* Си-Джеем. Искаженное произношение английской аббревиатуры CG — Cyber Globe. Правильно было произносить "Си-Джи", но мало кто обращал внимание на такие мелочи.

В тот день, когда заработала группа спутников "Снежные Совы", запущенная на орбиту в рамках очередного международного проекта по развитию информационной структуры, мир перевернулся, правда, поняли это не все и не сразу. С задержкой в пятнадцать минут за "Совами" стартовали основные сервера Си-Джея, размещенные в надежно защищенных бункерах под ютландскими пустошами в районе Хонстхольма. "Совы" вместе с несколькими миллионами наземных камер сгенерировали сигнал, который закачал в себя первый базо-

ОБ АВТОРЕ

Станислав Шульга, по собственному признанию, начал читать в пять лет, а пробовать свои писательские силы — в шестнадцать. Он опубликовал более десятка статей в журналах "Игромания" и "Навигатор игрового мира", а также два рассказа: "Медный гвоздь" и "Диспетчер атаки". Вместе с "Поздним ноябрем 2.0.1.2" они являются частями "гейткиперского цикла". Любимые фантасты нашего автора — Иван Ефремов, Уильям Гибсон и Дэн Симмонс. Помимо литературы, Станислав увлекается компьютерными играми, которые считает одной из новых форм искусства, а также "цифровой" субкультурой вообще.

Станислав родился, живет и работает бизнес-аналитиком в столице Украины.

вый центр Си-Джея. Сигнал был наложен на “слепок реальности”, цифровую модель Земли, максимально точно (на тот день), описывавшую физические, химические и другие свойства ее поверхности, того, что под поверхностью, и всего того, что стоит, ходит и дышит на этой поверхности.

На экранах пользователей возник Си-Джей, цифровая копия матушки-Земли. Тогда еще довольно блеклая, карикатурная, как черно-белые фильмы начала двадцатого века. Но старт был дан. С каждым днем на растущие вычислительные мощности в районе Хонстхольма поступали все новые потоки данных и Си-Джей все больше становился похож на оригинал.

Кибернетический Глобус.

Виртуальное пространство нового поколения.

К 2010 году человек, у которого не хватило денег на билет до Сингапура, мог зайти в Си-Джей и посмотреть, чем занимаются китайцы на Орчад-Роуд. Картинка на мониторе или на внешней поверхности виртуальных очков мало отличалась от реальности, которую видели эти самые китайцы. Си-Джей был динамической копией, которая меняется вместе с реальностью с дельта-задержкой полторы минуты.

■ ■ ■

Двойная радуга.

Одна — над озером, на фоне уходящей грозовой тучи, темно-серой, полной длинных дождевых струй и электричества. Радуга, широкая, занимающая половину неба, семицветная арка, полупрозрачная, появившаяся ниоткуда и исчезающая вместе с тучей, плывущей на запад. Другая радуга — в ее глазах. Переливающиеся всеми цветами видимого волнового спектра контактные линзы. Контактные линзы с полным нейроинтерфейсом, вместо ее обычных “стекол” в тонкой оправе. Темно-фиолетовый становится ярко-синим, как небо, что сейчас над головой, вымытое грозовым дождем. Небо блестит из ее глаз, широко раскрытых, немного рассеянных и улыбающихся. Темно-синий сменяется на зеленый, и вдруг на миг этот изумруд превращается в кроваво-красный рубин. Взгляд неподвижен и пробивает насквозь. А может быть, ему это только показалось? Последний блеск молнии в серой туче, что уходит на запад. Оля улыбается, и ладони поддерживают розовые щечки, делая лицо пухлым и смешным.

Радуга над озером пропадет через несколько минут, вместе с тучей, оставившей ее.

Она останется здесь, дразня переменчивостью настроения.

Их первое свидание.

Оля много говорила. О работе, о начальнице, о родителях, о своих замужних подругах, о премьерах сезона и кластерах Си-Джея, откуда она не вылезала в ночь с пятницы на субботу, и после долго отсыпалась и до вечера не могла прийти в себя. Они засмеялись, вспомнив, как она копалась в сумочке в ту субботу, когда они встретились.

Ее жесты становились резче. С каждой новой фразой ее лицо становилось ближе, яснее, ее черты заслоняли небо, правильными линиями вытесняя все, что напоминало о прошедшей грозе.

Когда она заговорила о своей студии, цвет ее глаз перестал меняться, зафиксировавшись на родном сером. Оля поправила волосы, оголив четыре порта. SiOt. Она сделала эту операцию в Вене, ее отец не хотел давать денег, но мать всегда умела убеждать. “Да, это больше, чем увлечение”.

Она могла менять свое мнение о нынешнем бойфренде ее лучшей подруги по пять раз за час и пересказывать злобные шутки о своей шефине, у которой личная жизнь так и не удалась. Но о студии она всегда говорила одинаково, и вскоре Андрей знал все о том, что она скажет об этом. Эта часть оставалась неизменной в любое время суток. Ядро операционной системы, которая управляла ее жизнью и всей остальной периферией, подключенной к ней.

■ ■ ■

Андрей поправил “стекла”. Пожалуй, единственная по-настоящему дорогая вещь, которая была сейчас на нем. Neoptic-795. Очки, дававшие возможность видео- и аудиодоступа в Си-Джей. Настоящее “железо”. Линзы полностью ложатся на глазницы, не оставляя зазоров, и при необходимости регулируются. Все вычислительные мощности, передатчик и батареи вмонтированы в дужки. Выглядит немного тяжеловесно, но это лучше, чем таскать на шее батарею, компьютер и передатчик. Тем более, учитывая, где он работает. Болтающиеся на шее предметы здесь лучше прятать или носить там, откуда их трудно будет сорвать.

“Стекла” были не просто понтами. Это был инструмент. Через них он видел виртуальный образ рынка и получал доступ к наложенным на реальность информационным слоям.

Одним из ключевых принципов, на которых строился Си-Джей, было так называемое “цифровое наложение”. На стандартную картинку, которая получалась из переработанного сигнала, можно было наложить любую информацию об объекте в поле зрения. Эти данные вытягивались из более чем сотни информационных слоев “слепка реальности”, так называемого “дайса”, и выдавались пользователю в любой удобной для него форме: плавающих меню с параметрами, таблиц, графиков, текста, звукового сигнала, комментариев “аватар”-помощников. Возможность видеть основные параметры объекта, обновляющиеся каждые пять секунд, понравилась многим. Дорожной милиции, водителям городских маршруток, дальнобойщикам, диспетчерам аэропортов, операторам крупных производства и энергетических станций.

На повседневную жизнь цифровое наложение также оказало влияние. В частности, его появление привело к тому, что из модных бутиков исчезли ценники и продавцы-консультанты. Зачем ценники в реале, если их можно подгрузить в виртуальность с “цифровым наложением” и менять там ежечасно в зависимости от цены на такой же товар в соседнем магазине? Зачем держать живого продавца, если можно заменить его диалоговой системой с приятным графическим интерфейсом, не требующей зарплаты?

В обычных магазинах продавец с надетыми “стеклами” считался плохим тоном. Вроде как это было нарушением этики продаж: продавец видит информацию о клиенте и готов окучить его по полной программе. Ну да, а набрасывать сорок процентов наценки на товар — это “корректное поведение”. Как бы то ни было, в магазинах очки разрешалось носить только покупателям.

На рынке все было по-другому. “Просвечивать” клиента не считалось зазорным. Конкуренция высокая, и поэтому те полминуты, что покупатель находится у твоего лотка, нужно использовать по максимуму. Задавать тупые вопросы типа “А вам помочь?” — самое последнее дело. По опыту Андрея, эта фраза имела скорее отрицательное воздействие. А вот просмотреть, что к чему, и сказать, что вышел Scream Loudly III или Master of Nature Magic XII, могло оказаться ударом в точку. И теперь, пока покупатель читает аннотацию на коробке, у тебя появляется еще две минуты на то, чтобы узнать о нем побольше.

Подобные вещи уже давно не были верхом технического прогресса. Самое интересное в наложении было не это. На стандартную картинку можно было наложить другое изображение — сгенерированное “косметическими” программами, “косметологами”, “космами”. Реальность с движущимися ней предметами становилась каркасом, скелетом, на который “натягивалось” любое другое изображение, любой

другой мир. Какая-то часть реального мира, например лавки в парке и расположение деревьев, оставалась на месте, но большинство деталей заменялось на то, чего никогда не существовало в *этом* физическом мире. Менялись погода и небо над головой. Менялось все вплоть до выражений лиц проходящих мимо и их одежды. В наложенной виртуальности появлялись предметы и люди, которых в действительности не было.

■ ■ ■

— ...Коля, я серьезно, пока есть оригинальная версия, бери, потом перепрут на великий и могучий или на мову, будешь иметь проблемы. — Двое парней, искавшие новые ролевые игры и продолжения к старым релизам, явно разбирались в том, что искали. Shadows of the Road II, последний хит от Bioware. Насчет локализаций игр на один из двух местных языков они были правы, с этим до сих пор были проблемы. Знатоки брали оригинальные версии, как только они появлялись на рынке.

Тот, кого называли Колей, молча рассматривал коробку с S2DVD, потом полез в карман за портмоне.

— Сколько?

— Тридцать.

Коля протянул деньги.

— Это точно оригинальная версия?

Андрей достал ручку, бланк с печатью и написал на нем название покупки и номер торгового места.

— Будут проблемы — приходите.

С такими ребятами проблем обычно не было. Грамотные люди, знающие, что им нужно.

А вот с этой четверкой придется повозиться, и дай бог, чтобы не было проблем.

Эти четверо тусовались здесь уже минут пятнадцать. Малолетки из “спального” района. Судя по одежде и замашкам, от них можно было ждать неприятностей. Последняя коллекция зимней одежды Columbia, ботинки Timberland, одинаковые спортивные шапочки. Скорее всего, какая-то группировка, пытающаяся стать бандой. Мелкий грабеж, торговля слабой наркотой, прикрытие опять же мелких хакерских операций таких же, как и они, начинающих. В свободное время такие компании обычно развлекались с наложением. Посеревшие от времени и побитые трещинами корпуса жилых многоэтажек прошлого века, песок и вечнозеленые ивы мало кого вдохновляют, и с каждым днем нужно все больше пива с водкой, чтобы одномерный ландшафт поплыл перед глазами, а в жизни показалась перспектива. Поэтому обычно посиделки за бутылкой пива, предваряющие групповуху в подъезде, сопровождались виртуальным наложением. Квартал становился веселее, а дешевая и плохо наложенная косметика девчонки из соседнего дома превращалась в макияж фотомодели.

Эти четверо искали клубные программы. Первое серьезное вложение нажитого непосильным подростковым трудом капитала.

С таких вещей начинали многие. Дело казалось простым и нехлопотным. Снять полуподвал в многоэтажке, полулегально подвести оптоволокно, прикупить среднего класса технику и — главное — купить пакет, позволяющий создавать виртуальное пространство, которое накладывалось на пустые стены подвала. При наличии воображения, хороших отношениях с местной налоговой и районной администрациями, а также старшими пацанами, курировавшими микрорайон, затраты на такой клуб отбивались за полгода. И потом давали неплохой навар. За мебель платить не надо, плата за аренду — ниже плинтуса, издержки только за электроэнергию и отопление. Стой на входе, проверяй билеты. Если наладить в таком клубе продажу выпивки и, еще лучше, легкой наркоты, то дело имело шансы пойти еще веселее.

С “крышей” можно было договориться. С налоговой тоже, в особенности, если там работает тетя или троюродный брат. С дилерами-химиками, продающими цветные таблетки, — сложно, но в принципе можно. А вот с воображением чаще всего бывали проблемы. Создать оригинальный клуб было тяжело именно по этой причине. Каждый день в городе возникал десяток клубов, из которых девять не переживало первого месяца. Потому что на серые стены полуподвала натягивались стандартные приевшиеся кластеры, которые делались на коленках за два дня с помощью вот таких вот “клубных программ”.

■ ■ ■

Светло-красная сфера с синими и бордовыми прожилками по всей поверхности висит в белом пустом пространстве. Пауза уже кажется затянутой, когда цвет пространства начинает менять оттенки, появляется динамика: яркие протуберанцы, всполохи пламени, кривые тонкие молнии. Они касаются поверхности сферы, и та меняет форму и цвет, сопротивляясь и поддаваясь происходящему вокруг. Сфера вбирает в себя молнии и фрагменты предметов, появляющиеся из окружающего хаоса. Вдруг ее поверхность подергивается рябью, и она ощетинивается рядом ровных стальных шипов, которые отбивают предметы и отражают молнии, летящие из середины ниоткуда. Через мгновение их уже нет, поверхность поменяла цвет, и сфера стала толще. Проходит несколько циклов, сфера покрывается несколькими десятками слоев, которые помогают ей защищаться или вобрать окружающую жизнь. Но борьба продолжается. В этой борьбе проходит еще половина вечности, пока наконец внутри яйца не появляется нечто, похожее на свернутый женский силуэт. Лежащее в позе зародыша тело взрослой женщины.

Еще мгновение, и сферы уже нет. Есть нарисованный четкими линиями профиль женщины, которая стоит с широко раскинутыми руками, не страшась происходящего вокруг. Протуберанцы и молнии становятся быстрее и ярче, и женщина начинает танец.

Эту композицию Оля назвала “Рождение сознания”, и это был один из тех номеров, которые она показывала только тем, кто хорошо знал ее. По субботам эти люди приходили к ней, и она открывала им свою студию. Квартира когда-то была трехкомнатной, но перед тем, как въехать туда, Оля заказала ремонт. Две комнаты объединились в достаточно просторный зал, стены которого были оклеены белыми обоями. Аппаратура для генерации виртуального наложения, полтора десятка стульев, столик, на котором в дни приемов стоял кофейник, печенье и минеральная вода.

В такие дни сюда приходили ее друзья. Единомышленники, новаторы, экспериментировавшие на пересечении традиционного театра и новых цифровых технологий. Чаще всего это был театр одного живого актера в окружении виртуальных декораций и существ, мало напоминавших человеческие. Галлюцинации, доступные не только их создателям. Иногда эти ребята употребляли с кофе сухие амфетаминовые добавки и практиковали подачу прямого сигнала на центры удовольствия, но сама Оля избегала этого. Ей нравилось танцевать, получая при этом чистый, природный амфетамин.

Танец каждый раз был разным. Как и концовка выступления. Борьба женского тела и жизни, которая била со всех сторон, чаще всего заканчивалась победой женщины. Закаленное огнем, покрытое сотней защитных слоев тело начинало излучать свет в спокойном синем диапазоне, и протуберанцы гасли. Иногда яркие трещины молний усеивали тело отпечатками, и после нескольких ударов оно рассыпалось на тысячи мелких осколков.

В субботу Оля принимала гостей дома, а в четверг работала в небольшом театре-студии на Ярославовом валу. Там она играла чужие роли в пространствах, сделанных другими людьми. Что-то ей нравилось, что-

то — нет, но она считала работу нужной. Практика, возможность отрабатывать технику были первой причиной, по которой она оставалась там. Второй — возможность показать себя тем, кто искал актеров и дизайнеров для более серьезной работы. На этот случай в ее сумочке всегда лежали демозаписи “Рождения сознания” и “Флиппера”, лучших ее вещей.

В ожидании спектакля он бродил по фойе, небольшому залу с картинами, написанными маслом, и слушал разговоры о том, как виртуальное наложение и другие цифровые технологии изменяют театр. “Пространство, расширяющееся практически до бесконечности и послушное всем изменениям, которые над ним совершают. Актер больше не ограничен сценой, условностью мира, делающей представление на сцене фарсом. Сцена и зал более не разделены, теперь нет этого условного и глупого деления на реальность и мир игры, теперь все едино, и актер — центральный элемент новой концепции, действующий режиссер пространства и времени, меняющий рамки по ходу пьесы...”.

Пламенную речь произносил молодой худощавый человек в черном костюме на два размера больше. Андрей слушал непрерывный поток сознания и думал, что полгода назад компания таких людей показалась бы ему странной. Сейчас он вслушивался в рассуждения о новых пространствах человеческого сознания, и рабочий день с девяти до шести в чистом белом офисе казался однообразным заводским конвейером. Другая жизнь, с отсутствием четкого ритма и импровизацией на ходу. Странно, но она была больше похожа на настоящую, с ее неожиданными вывертами и стенами, которые возникают там, где их не ждешь. Офисный кубик из тонких листов трехслойной фанеры, внутрикорпоративные правила поведения и стратегия развития компании — это всего лишь слабая попытка защититься от непредсказуемости жизни, сминающей то, что противоречит ее древним правилам. Эти фантазирующие мальчики и девочки живут честнее и правильнее, воспринимая происходящее тогда, когда оно происходит, не пытаясь нарисовать прогноз на следующие три года.

■■■

“Познакомь”. — “Она не в твоем вкусе”. — “Еще как в моем. Высокие блондинки очень в моем вкусе. Или у тебя с ней всерьез?” — “Не знаю”. — “И когда узнаешь?” — “Как узнаю, тебе расскажу первому”. — “Да я не буду клеиться. Если у тебя намерения, я подожду до лучших времен”. — “Ну, а тогда нафиг тебе с ней знакомиться?” — “Она оказывает на тебя благотворное влияние. Хочу узнать, как у нее это получилось. Спокойнее ты стал, Андрюша”. — “А что, раньше был дерганым?” — “Нет, но раньше ты к работе относился как-то без энтузиазма. Типа, чего там на рынке стоять, дисками торговать. Корни пускаешь”. — “Ты знаешь, какой у нас был уговор. Я нахожу место, и мы мирно расходимся”. — “Ну и что, нашел?” — “Пока нет”. — “Ну ищи, ищи”.

Его круглое бородатое лицо засияло ехидной улыбкой. Пачка новых дисков, которые он держал в левой руке, исчезли в толстой джинсовой куртке. Короткая куртка заканчивалась прямо над широким поясом, державшим синие джинсы, заправленные в черные спортивные боты. Раскачивающейся медленной походкой Волоха пошел на другую точку, располагавшуюся через два ряда.

На вид Волоха был грубоватым увальнем, типичным рыночным барыгой средней весовой категории. Но каждый год у него появлялась новая точка на рынке, и ребята, которые его крышевали, отоваривались тоже чаще у него. Он умел прочувствовать ситуацию. Иногда еще до того, как она случалась. Он был прав. Что-то изменилось. Андрею стало нравиться здесь. В отличие от товарного рынка, который располагался справа от метро, здесь продавцы отличались воспитанием и определенной эрудицией. Товар того требовал. Нужно было разбираться в том, чем торгуешь, а без подготовки это было трудно. Андрей подружился с Олегом, державшим точку напротив него, и с Алиной, соседкой сбоку. При необходимости они присматривали за товаром друг друга, перекидывались фразами и шли вместе ужинать после закрытия рынка.

Волоха был прав. Андрей стал пускать корни.

Правда, с чего тот решил, что все это из-за Оли, Андрей так и не понял.

■■■

Обычная низкоемкостная флэшка вмещала две-три утилиты, которые позволяли просматривать до десятка наложенных слоев. Для прогулок в респектабельный магазин или виртуального экскурсовода этого было вполне достаточно. Для сложных, ресурсоемких программ, искажавших реальность до неузнаваемости, — нет. Надо было идти домой и подрубаться ко Второй Зоне Си-Джея со стационарного компьютера.

“Термитники” стали вехой. Их емкость была на порядок выше, а предпроцессор облегчал обработку данных для персонального, ручного компьютера. “термитники” позволяли обрабатывать огромные массивы наложенной на реальность информации, превращая знакомые улицы в нечто совершенно новое и неузнаваемое. Проще говоря — таскать на шее целый мир.

Первый раз Андрей услышал о “термитниках” от Васи Кашубы. Тот рассказывал о компании малолеток из его микрорайона на Троещине, которые вскладчину купили софт с японским названием “Синдзюку”. Программа накладывала детали окружения и зданий из токийского района Синдзюку на реальность местных улиц. Малолетки собирались вечером попить пивка, массово подключались к Си-Джею и оказывались в Токио. Андрей сказал, что так развлекаются почти все подростки из спальных районов. На это Вася ничего не ответил, а просто показал демозапись “Синдзюку”. Эффект присутствия был потрясающим. Через два дня Вася принес софт, и Андрей провел два вечера, разгуливая по смеси из виртуального Киева и Токио со схожей геометрией улиц.

Но тогда, в первый раз, ему стало страшно от того, что он всерьез подсядет на это дело. Истории про людей, которые не хотят выбираться из виртуальности, регулярно печатали “твердые” издания — газеты и журналы. Две трети этих статей были перепевками старых страшилок пятилетней давности, но Андрей слышал реальные истории и видел некоторых своих знакомых, которые реально подсели.

Волоха только смеялся над его страхами.

“Да чушь все это. Сколько есть компы, столько говорят о зависимости. А смотреть каждый день по общественным каналам всякую муть типа сериалов и новостей? В Перу снова наводнение, болят мои ноги, мне что с того? Мои предки до сих пор по два часа в день убивают за ящиком. Двадцать лет назад это был телек, теперь это терминал Си-Джея. И они же возмущались, что я за компьютером весь вечер сижу. Андрюша, выкинь эту хрень из головы”. Они тогда пили воскресным вечером посреди пустых рядов. На рынке оставались редкие продавцы, в их ряду уже никого не было. Сквозняк носил туда-сюда обрывки дешевой упаковочной бумаги, газеты и пластмассовые стаканчики. Удачный день. Тогда Андрей действительно почувствовал вкус к этой работе. “Перестань забивать себе голову мутотенью. Люди всегда видели не то, что есть, а то, что хотели видеть. Только раньше это не было так осязаемо, раньше нельзя было взять реальное изображение и смешать его с наложением, нельзя было пустить себе сигнал на нерв”. — “Скажи еще — реальности нет, это все сигнал”. — “Нееее... Так не скажу. Все это объективно существует, но каждый видит какие-то куски, которые ему или очень нравятся, или не очень, или он к ним вообще равнодушен. Понимаешь? Вот видишь, эта бутылка пива наполовину... ну?” — “Полная”. — “Правильно, или наполовину пуста. Такая простая вещь, а уже есть две противоположные точки зрения. С “термитниками” то же самое. Программы, зашитые в “термитниках”, берут реальность за основу и выпячивают то, что нравится больше всего. Если ты мазохист и хочешь всего бояться, то выпирает страшное. Но самое главное — у тебя в голове уже есть то, что может просимулировать для тебя софт из “термитника”. Так что проблема не в софте, а в головах”.

Андрей представлял себе, сколько миров проходит мимо него, когда он стоит на рынке. Реальность настоящего была сырым материалом, рудой, которую сознание переплавляло, мешая с воспоминаниями прошлого, планами на будущее, чужими представлениями относительно механики мира и надеждами на лучшую жизнь. Рекомбинация пространства и времени, переназначение смыслов, коктейль из своих и чужих заблуждений. Несущие конструкции, на которых строится жизнь и которыми мотивируются поступки.

■■■

Они вышли из метро, когда начали падать первые крупные капли теплого летнего дождя. К дому они бежали, но дождь был быстрее, и они оказались в подъезде

мокрые с ног до головы, смеющиеся друг над другом.

Окна выходят на канал. Старые ивы по берегам зеленеют молодой листвой, и тяжелеющие ветви спускаются в воду. В праздничные дни из середины канала бьют фонтаны, их струи подымаются вверх и широким веером падают в воду.

Мокрая футболка обтягивает ее небольшую грудь, и она снимает ее с себя, не отходя от окна. На той стороне канала зажигаются огоньки кухонь и гостиных. Темнеет, и в надвигающейся темноте все отчетливее проступают всполохи молний, и далекие раскаты грома становятся ближе. Он подходит к ней, пытается обнять, но она отталкивает его и с улыбкой уходит в ванную.

Июньские дожди часто становятся грозами с градом, но сейчас из неба просто льет. В квартире тепло, и она сидит на широком подоконнике в темной комнате. Вспышки молний выхватывают ее силуэт из проема окна. На ее плечах большое махровое полотенце, закрывающее почти все тело, в руке кружка с теплым чаем. Она смотрит на канал. В углу комнаты беспорядочными огоньками блестит медиацентр, из которого на небольшой журнальный столик проецируется последний холоклип Арканы. Он сидит в кресле, замотанный в такое же полотенце, и пытается рассмотреть линии ее тела. В одно из мгновений комната освещается особенно сильной вспышкой молнии, и он видит, что теперь она смотрит на него.

Тем летом она часто бывал у нее, задерживаясь допоздна. Оля варила кофе в древней джезве, доставшейся в наследство от бабушки по материнской линии, и они пили его из маленьких чашечек, сидя на том самом подоконнике. Ее коллекция “термитников” и прочих носителей была самой большой, которую Андрей когда-либо видел. Медиа-центр жевал все форматы, начиная от раритетных музыкальных CD и заканчивая “термитниками” шестого формата. Центр был подключен к компьютеру, сутками качавшему из сети самые последние новинки рынка и классику из независимых архивов. Где-то с месяц эти посиделки были невинными разговорами о жизни и о современных течениях рынка цифрового масс-медиа. Длинные вечерние разговоры, мягко освещаемые передачей холопроектора. Полупрозрачные стереообразы растекались по стенам и изменяли геометрию интерьера, проникая в сознание и оставаясь там вместе с ее словами. Годовые кольца на срезе векового дуба, обволакивающие середину. Новые слои бытия, заворачивающиеся плотной спиралью вокруг так и не познанной сердцевины его “я”.

Андрей засиживался у нее до полуночи, а иногда и до часа, потом заказывал такси, целовал в щечку и уезжал. Только в душном салоне такси на него наваливались усталость и воспоминания о завтрашнем тяжелом утреннем подъеме.

В тот вечер он остался у нее дома в первый раз.

Она взяла его за руку и, не снимая полотенца, повела в зал, где обычно устраивала свои выступления. Странно, только тогда он заметил, что пол здесь застелен мягким пушистым покрытием, гревшим голые ступни ног.

Она снимает полотенце с плеч и обматывает вокруг своих бедер.

Две пары стекол с дистанционным приемом сигнала в ее руках. Одну пару она надевает на себя, другую дает ему.

Пустота, белая пустота виртуального конструкта, пространства без времени. Он чувствует только прикосновение ее рук, но не видит и не слышит ее. Она прикасается к нему в реальности, но здесь, в белой пустоте, нет никого. Андрей слышит странный звук. В нескольких субъективных метрах перед собой, на фоне пустоты он видит зеркало и в нем — себя и ее руки, призрачные контуры пальцев, которые гладят и ласкают его. Он одет в длинный демисезонный плащ. Под плащом — хороший темно-серый костюм, голубая рубашка и галстук. Тонкие контуры рук продолжают гладить его, и начинает кружиться голова. Изображение в зеркале противоречит тому, что он чувствует сейчас. Оля нагибается и что-то говорит ему. Он не разбирает, что, но видит, как прозрачные руки разматывают пояс плаща и снимают сам плащ, бросая его куда-то в бледную пропасть, расползшуюся во все стороны. Узел красиво завязанного шелкового галстука слабеет. Еще несколько движений, и он сползает к ногам. Туда же падают и исчезают в белой пустоте пиджак и свежевыглаженная рубашка. Пояс с пряжкой Hugo Boss превращается в полотенце, намотанное вокруг его бедер. Зеркало исчезает. Исчезают и полупрозрачные кисти рук без тела. Вместо них появляется Оля. На ней нет ничего, глаза смотрят озорно и внимательнее, чем обычно.

Были и другие ночи, без подключки, на цветных простынях, раскрашенных в модернистском стиле: светло-желтые квадраты на синем фоне. Каждая по-своему незабываемая.

Одна вещь осталась для него непонятной. Оля любила штуки с раздеванием, только если они подрубались к наложению. Это был почти ритуал. Когда они любили друг друга “по-дедовски”, она предпочитала сразу прыгнуть голой в кровать и побыстрее перейти к активной фазе. Ласки в реале, кажется, интересовали ее мало. Странная заморочка, думал он тогда, но ему встречались и более странные вещи.

■ ■ ■

Андрей увидел его периферийным зрением. Ритмично раскачивающийся метроном среди хаотично снующей толпы. Он двигался медленно и осторожно, как пьяный, который делает вид, что все в порядке, когда видит пару патрульных ментов. Неопытные милиционеры, из тех пацанов, что только дембельнулись из армии, действительно принимали транзов за пьяных. Несмотря на все инструкции и предупреждения. Они забывали об этом, как и о том, что нельзя называть транза пьяным и пытаться затащить его в ближайший участок. Проблем с адвокатом потом не оберешься. Опытные менты обходили их стороной и если уж задерживали транза, то по другому поводу: “Несоответствие персональной навигационной системы стандартным требованиям”. Опытные дядьки, в отличие от зеленых и полуграмотных сопляков, знали, что идущий по улице транз на самом деле находится сейчас совсем в другом месте. Его сознательная часть выполняет какую-нибудь работу в корпоративном кластере или оттягивается в одном из тысяч развлекательных пространств Шельфа. Рефлексами и движениями тела управляет навигационная программа, софт, через прямой порт подающий сигналы на мозжечок. Дух в полном смысле слова витает в облаках, а бренная плоть дана на откуп программе, экспертной системе низшего класса, которая не позволяет хозяину тыкаться носом в столбы или прохожих и ходить на красный свет.

Расщепленное сознание. Дух, временно освобожденный от необходимости смотреть за плотью.

Трансгумат. Транз.

Такой же раскачивающейся походкой транз подошел к точке Андрея. Капюшон, надвинутый на лицо, верхняя половина которого была спрятана за “стеклами”. Четыре толстых кабеля уходили от оправы в густую курчавую шевелюру. Руки убраны в карманы куртки. Один бог — да оператор, курирующий этот участок рынка, — знали, какой сигнал идет сейчас на зрительный нерв транза. Концерт Rammstein в прямом эфире или матч за европейский чемпионат по Quake TV Conversion (сейчас как раз должны идти четвертьфиналы одиночного турнира). В любом случае, транз был сейчас не здесь. Если реальность и присутствовала, то, скорее всего, она была небольшим окошком, плавающим где-нибудь

в правом верхнем углу его поля зрения.

На секунду транз застыл в неподвижности. Андрею показалось, будто что-то щелкнуло. В движениях транза появилась осмысленность. Он поднял голову, и Андрей увидел свое отражение в больших, на половину лица, очках.

— Pandora Toolset есть?

— Нет.

— A Moonlight Spooks?

— Какая версия?

— Шестая. Можно и пятую.

У него был ровный спокойный голос. Скорее всего, вольнонаемный аналитик, работающий тогда, когда ему удобно, а не тогда, когда скажет начальство. То, что он просил, было профессиональными пакетами для работы с плотными информационными средами в режиме реального времени. Андрей достал "термитник".

— Я проверю.

— Пожалуйста.

Транз достал правую руку из кармана и подключил флэшку к "локтевику". На несколько мгновений он застыл.

— Нормально. Сколько?

— Сто двадцать пять, — он снял пломбу с "термитника". — Обмен — пятьдесят.

Транз протянул новенькую банкноту. Андрей отсчитал сдачу.

— Спасибо.

— Приходите еще.

Транз отошел в сторону.

Странный малый.

С виду — полный гик, транз, поведенный на виртуальности настолько, что даже в туалет его водит программа-навигатор. Но обычно транзы разговаривали дергано и невнятно, бестолково торчали у лотков и не знали, чего им толком надо. Голова уже в реальности, а задница застряла в каком-нибудь кластере Си-Джея. Как будто только проснулся. Этот знал, чего хотел, и провел у лотка столько времени, сколько было нужно. Человек-расписание. Волоха говорил, что такие ребята — самые серьезные из всех, кто приходит на рынок. Поведенные на карьере. Ешь-потей-работай. В перерывах спи. Если прикормишь такого, можешь считать, что приобрел постоянный источник дохода. Если вычислишь его расписание, можешь считать, что с доходами от продажи появилась некоторая определенность.

"Была не была". Андрей решил попробовать прозвонить этого парня. Кто его знает, может быть, действительно можно будет узнать, кто он, и в следующий раз поддержать разговор. Андрей продал ему нормальный товар, так что, может быть, он и в следующий раз придет сюда. Андрей поправил "стекла" на носу, вытащил из правого кармана пальто четки, запустил скан-программу.

Вокруг ходивших мимо него покупателей снова засветились ореолы из цифр и текста. Обычная информация, которую генерировал о своем владельце персональный CG-терминал. Типа электронной визитной карточки. Получив эту информацию с помощью обычного скана, можно было запустить более сложный софт, который искал и анализировал полную информацию об объекте. При умелом использовании софта за час-полтора о человеке можно было узнать многое. Незаменимая вещь, чтобы пикапить девушек или раскручивать зажиточных покупателей-чайников.

■ ■ ■

Темно-зеленая рамка курсора легла на спину уходящего транза.

Над рамкой возникло имя. "Net4er". Сетевой ник.

Больше ничего о том, кем был этот странный покупатель.

Потом латинские буквы трансформировались в тонкую полосу, которая сжалась в светящуюся точку. Транз остановился. Пауза длилась с полминуты, после чего точка над его головой стала расширяться, разъедая окружающий мир, разрывая его в лохмотья, срывая с покупателей демисезонные пальто и куртки. Вода из луж испарялись, оголяя провалы в асфальте. На голых деревьях появилась листва. Зеленая и сочная июльская листва. На сером небе стали проступать голубые пятна. Андрей поднял глаза вверх. Где-то там было солнце. Режущий глаза ослепительный свет, превращающий в летнюю пыль последние осколки осени.

"Сукин сын..."

Транз, которого он хотел просветить, засек это и почти сразу запустил контр-программу. Незлобный парализующий вирус. "Смывка". Обычно такие программы снимали все виртуальное наложение, возвращая человека в ничем не прикрытую реальность. Андрей зажмурился и снял "стекла". Осень пропала. На дворе стоял теплый июльский день, с утра синоптики обещали, что все пройдет без осадков. Транз стоял в двадцати метрах и смотрел на Андрея. В реальности он выглядел почти так же, как в виртуальном рефлекте города, только с поправкой на лето. Вместо куртки с капюшоном на нем была длинная спортивная кофта размера на три больше, свисавшая до колен. Правда, все с тем же капюшоном. Андрей зажмурился от яркого света и огляделся.

Вокруг сновали люди в футболках и обычных солнцезащитных очках.

Транз покачал головой, повернулся спиной и направился к станции метро.

■ ■ ■

"Я улетаю сегодня. Как приеду — позвоню. Хороших тебе выходных. Целую. Пока".

"Куда?"

Мысль, почти произнесенная вслух.

Впрочем, это не имело значения.

Короткое видеосообщение. Оля на фоне стеклянного фасада аэропорта "Борисполь-3". Секунда помех после завершения передачи и бледный экран CG-терминала с пульсирующими секундами под датой. Международный аэропорт, тот, что выстроили пять лет назад. Если она звонила оттуда, значит, это не местный рейс, значит, она улетает далеко. Если она не сказала об этом заранее, значит, улетает надолго. Это было важно.

Все остальное — детали.

Она ушла так же легко и неожиданно, как и пришла. В этом была своя логика, и жаловаться на жизнь было глупо. В тех длинных вечерах, которые они проводили у нее дома, не раз звучало слово "Париж". В ее коллекции было полно флэшек с софтом, дававшим доступ к виртуальной версии города. Там были и дешевые туристические флэшки с программами доступа к десятку популярных мест, и профессиональный софт экскурсоводов, с помощью которого можно было пройтись по всем улицам в максимальном разрешении. Оля знала город наизусть и несколько раз бывала там в реале. Это был ее любимый город, и она стеснялась своего увлечения, считая его банальным. Город, задававший архитектурную и другие моды в течение последних двух веков, не мог не нравиться. Если она и могла куда-то уехать надолго, то только туда.

Она ушла, но Андрей знал, что она вернется. Не знал, как это будет, но знал, что обязательно случится.

Так оно и случилось. Через месяц от нее пришло письмо по обычной электронной почте, а на следующий день — извещение о посылке на его имя.

Извещение о посылке с местного почтового отделения он воспринял, как забавный курьез. Это случилось с ним первый раз, он никогда не получал посылок по обычной почте.

В бандероли была записка и "термитник". Записка — неровным почерком человека, редко державшего в руках обычную ручку.

"Прости, что так получилось. Я получила стипендию Пикассо в колледже Сан-Мартин на два года. Программа не предусматривает дистанционного обучения, поэтому пришлось ехать сюда. Я не хотела тебя расстраивать. Курс очень интенсивный, потому приезжать я смогу только раз в полгода. Еще раз прости. Теперь за то, что письмо такое короткое. Я не умею писать писем. На крис-

талле ты найдешь то, что поможет нам встретиться. Если ты, конечно, хочешь этого. До встречи в Си-Джее. Целую. Оля”.

Присланный ей программный пакет содержал в себе программу так называемой “зеркальной связи”. Эффект состоял в том, что на контакт с человеком в пределах первой Зоны Си-Джея можно было выйти, не покидая виртуального рефлекта своего родного города. Обычно для этого использовали специальные кластеры, не привязанные к какой-либо реальной местности. “Зеркальные” программы давали возможность контактирующим людям не покидать рефлектов тех городов, откуда они выходили на связь, и при этом наблюдать своего собеседника на расстоянии вытянутой руки. Хорошее “зеркало” само по себе стоило дорого, на рынке торговали в основном индийскими и китайскими поделками, но в бандероли было еще что-то.

Софт, который Оля написала сама.

“Поздний ноябрь”, версия 2.0.1.2.

Там был дождь.

Совсем как в тот день, когда они встретились.

Вне зависимости от того, где они гуляли, по узким улочкам Третьего округа или по паркам на наднепрянских холмах, всегда шел дождь. Когда он выходил на связь из дому и попадал в ее личный кластер, то за виртуальным окном тоже слышался шум дождя. Ритмичный стук капель.

Дождь, везде дождь.

Сначала раздражало, и он даже попросил отключить дождь. Оля отказалась и сказала, что тогда она вообще не будет звонить.

Он не стал спорить.

Вскоре Андрей привык к этому дождю.

Еще через несколько недель он перестал отключать “стекла” в ожидании ее появления.

■■■

“А ты уверен, что это она?” — “Что ты имеешь в виду?” — “Я наводил справки. Колледж Сен-Мартин специализируется на системах искусственного интеллекта в области театрального искусства. Там учат живых актеров играть пьесы вместе с AI-системами. Конечно, на второстепенных ролях, но все равно... Может быть, на связь с тобой выходит не она, а какой-нибудь AI, которого ей написал местный программер?” — “Вряд ли”. — “А ты проверял?” — “А зачем?” — “Тебе что, неинтересно?” — “Волоха, не трахай мозги”. — “Я знаю ребят, они могут прозвонить аватара, который выходит с тобой на связь”. — “Зачем тебе это надо?” — “А мне интересно, продолжает она играть или нет”. — “Прекрати”. — “Она сделала тебя, Андрюша. Она сделала из тебя то, что ты есть сейчас. Когда ты сюда пришел, ты думал перекантоваться и свалить обратно в какой-нибудь теплый офис. Да и потом, первые два месяца, смотрел в сторону выхода. А когда пришла она, у тебя эта дурь по поводу карьеры стала выветриваться...” — “Волоха, перестань. Ты как пацан сейчас говоришь”. — “Она тебя сделала. Сейчас этой дури почти не осталось”. — “Хватит, думай, что несешь”. — “А ты подумай, подумай хорошенько. Если захочешь узнать, с кем ты сейчас ходишь на свидания в Си-Джее — только скажи, ребята вмиг узнают”. — “Пошел на фиг...” — “Нет проблем, ты только скажи”.

Тогда Андрей ничего не ответил.

■■■

Транз скрылся из вида.

Андрей надел “стекла” и нащупал в кармане куртки твердый шарик четок, манипулятор, управляющий курсором.

Изображение расфокусировалось и замерло. Рассекаемое длинными серыми полосами время остановилось, заморозив нечеткие силуэты прохожих в ярких летних одеждах. В ушах застучал прерывистый сигнал. Пошел прием данных с какого-то безвестного спутника на геостационарной орбите; обновленные данные из Си-Джея, перемешанные с иллюзией, порождаемой черной продолговатой коробкой его CG-терминала. Поток данных сфокусировал изображение и прогнал туман...

■■■

Ноябрь. Небо — все оттенки серого. Желтые листья на почерневшем от дождя асфальте, сорванные и прибитые к земле, сбивающиеся ногами горожан в грязные бурые кучи. Дождь, который идет, не переставая, моросящий невидимыми всепроникающими каплями...

© С. Шульга, 2004

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!

Дж. Локхард

Иллюстрации Веры Лобовской

НОЧЬ РОЖДЕНИЯ

Утреннее небо медленно наливалось огнем. Свистел ветер, изредка доносились далекие раскаты грома; последние отголоски пронесшейся недавно грозы стремились догнать свою мать, умчавшуюся за горизонт. Пахло мокрой травой.

Соран стоял на холме, один под тремя лунами. Завершалась ночь его рождения. Когда там, на горизонте, за ломаной линией гор покажется ослепительный край Солнца, он станет старше ровно на один год. Год назад эта ночь была для него праздником.

Дракон грустно улыбнулся. Не так уж много праздников подарила им жизнь за пролетевший год, чтобы забывать о ночи рождения. А жизнь, какой бы она ни была — величайший дар, и Ночь, когда ты узрел свой первый рассвет, заслуживает почтения...

— О чем думаем? — сзади тихо подошел Бластар.

Соран вздохнул.

— О всяком... — он неопределенно дернул хвостом. — Знаешь, сегодня моя ночь рождения.

Бластар перебрал крыльями, всколыхнув предрассветный воздух. В тревожном свете лун его серо-стальная чешуя отливала металлом.

— Будет забавно, если сегодня ты погибнешь, — мрачно пошутил дракон.

Соран усмехнулся.

— Смерть — лучшее приключение, доступное в жизни.

— Прекрати, — Бластар вздрогнул. — Она и так не минует, незачем призывать.

Серебряный дракон обернулся к сородичу.

— Знаешь, иногда, в такие часы, — Соран закрыл глаза, — я мечтаю о смерти. Не потому, что потерял желание жить... Только представь, а вдруг это действительно не конец? Вдруг там... — по крыльям дракона пробежала дрожь, — с другой стороны бытия, и в самом деле есть... мир. Не такой, как наш!

Серо-стальной помолчал.

— Рано или поздно, узнать это предстоит всем, — сказал он негромко. — А до тех пор, друг, нам здесь жить. Жить, не умирать...

Соран отвернулся.

— Нам здесь не только жить, — произнес он глухо. — Нам здесь воевать.

Два дракона стояли под тремя лунами, наблюдая за рождением звезды. Свет вокруг них сыпался искрами, мерцал радугами, отражался сотнями солнц в зеркальных чешуйках.

“Мы клочья звездного света...”

1.

Лагерь, затаившийся от неба под сенью небольшой рощи, просыпался медленно. Когда Соран и Бластар вернулись, многие драконы еще спали, гномы-десантники бродили между деревьями, зевая широко и сладко. Поодаль, в небольшом пруду, четыре человека драили чешую синего дракона. Крылатый жмурился от удовольствия.

— Приказ уже доставили? — спросил Соран у ближайшего гнома. Тот зевнул.

— Какое там... Рано пока.

— Значит, время еще есть, — Бластар окинул синего дракона в пруду завистливым взглядом. — Пойду выкупаюсь.

Соран улыбнулся.

— Не увлекайся, Скейн может прилететь в любой миг.

— Пфррр! Успею.

Серебряный дракон проводил друга взглядом и подошел к маскировочному навесу, откуда как раз выглянул заспанный Хетт. Разведчик выглядел растрепанным и пушистым.

— Как настроение? — спросил Соран.

Хетт выбрался из-под навеса и потянулся, взъерошив разом все перья.

— Готов, — буркнул он. Заметив под дубом кухонный фургон, покрытый камуфляжной сетью, грифон плотоядно клацнул клювом и быстро двинулся вперед.

Соран вздохнул.

— Приятного аппетита...

Некоторое время он молча сидел на опушке, у края летного поля, глядя, как там закипает привычная утренняя суматоха. В стороне несколько могучих синих драконов перебрасывали стальной шар, тренируя реакцию, рядом быстрокрылый золотой подтягивался между двумя деревьями, вонзив крыльевые когти в стволы.

Соран закрыл глаза.

— Эй, птичка! — холодный дождь заставил его вскочить и с рычанием обернуться. Мокрый Бластар с огромным удовольствием крутился в первых лучах Солнца.

— Проснись и пой!

— Ящерица ты рогатая, — Соран с досадой оглядел мокрую чешую. — Я ж ее вечером полировал...

Серо-стальной рассмеялся.

— Иди, купайся, пока время есть. Скоро нагрянет Скейн, потом будет поздно!

Серебряный поднял голову:

— Он уже нагрянул.

Бластар оглянулся. В пламенеющем утреннем небе мчались хищные силуэты трех драконов. Крылатые шли в ряд, ведущий на полкорпуса впереди, солнце сверкало в зеркальных чешуйках. Стиль полета сразу выдавал командира эскадрильи и его ведомых; эта тройка прошла вместе всю войну и давно стала единым целым. Бластар и Соран направились к штабной палатке в глубине рощи.

— Как думаете, сегодня будет штурм? — негромко спросил молодой гном. Соран, проходя мимо, потрепал десантника крылом.

— Скоро узнаем.

Тем временем Скейн и ведомые сбросили скорость над летным полем и приземлились, подняв тучу пыли. Заметив на шее командира планшет, Соран понял: приказ получен. Бластар молча кивнул, отвечая его мыслям.

— В круг, в круг! — нетерпеливо крикнул Скейн. Драконы, люди и гномы со всего лагеря спешили к штабной палатке.

Командир нервно расхаживал взад-вперед. Соран переглянулся с Бластаром.

— Что-то не так... — шепнул тот. Серебряный кивнул; вести обещали быть плохими. Скейн бросил на друзей мрачный взгляд:

— Нечего гадать, сейчас все расскажу.

— Мы ждем, ждем.

Подошло звено Немезис. Золотая драконесса окинула командира критическим взглядом, но от вопросов воздержалась. Скоро к ней присоединились четверо синих перехватчиков, гномы сновали под ногами драконов. Соран всем телом ощущал висящее в воздухе напряжение.

— Собрались? — нетерпеливо спросил Скейн. Пушистый Хетт оглядел воинов и молча кивнул. Черный дракон перебрал крыльями.

— Получен приказ из штаба фронта, — начал он отрывисто. — Основная задача не изменилась; подавить ПВО противника, прикрыть отряд, посланный на бомбежку укрепленного пояса, обеспечить поддержку корпусу генерала Мегана и сбросить десант за стены крепости непосредственно перед штурмом. Хотольд!

— Здесь я, — отозвался коренастый рыжебородый гном, командир десантного отряда.

— Противник стянул в цитадель довольно большие силы, — Скейн покачал головой. — Поэтому ваше задание изменилось. Удержать ворота до подхода корпуса Мегана не удастся; вы должны будете повредить подъемные механизмы, опустить мост и немедленно по нему отступить, под прикрытием штурмовиков Немезис.

— Не впервой, — проворчал гном.

Золотая драконесса подняла крыло.

— Как сильна оборона?

— Четыре поворотные турели с многострельниками, две баллисты и несколько дальнобойных арбалетов на башнях, — сразу ответил Хетт. — Кроме того, сегодня сильный ветер. Следует ждать заградительных змеев и планирующие копья с сетями.

Немезис помрачнела.

— Плохо...

— Ветер не помешает бомберам? — тревожно спросил один из гномов.

Золотая драконесса покачала головой.

— Ветер-то не помешает, а вот баллисты...

— Мы уничтожим зенитки, — твердо сказал Соран. Бластар и ведомые их звена согласно закивали.

Скейн поднял крыло.

— Не спешите. Я еще не рассказал главного.

Черный дракон мрачно оглядел товарищей.

— Получена информация от шпионов из крепости. В Кейн-рок прибыл боевой маг Деррек О'Нил. Согласно досье штаба фронта, его специализация — оборона от драконов.

Повисла мертвая тишина.

— Насколько он опасен? — отрывисто спросила Немезис.

— Точно неизвестно. Но есть данные, что именно Деррек в ответе за гибель эскадрильи Некрата месяц назад, когда светлые атаковали переправу через Йанай.

Соран переглянулся с Бластаром.

— Но тогда нас просто перебьют!

— Нет, если действовать умно, — оборвал Скейн. Сняв с шеи планшет, он вытащил карту и расстелил ее на крыле стоявшего рядом золотого дракона. Все придвинулись.

— Бомберы стартуют отсюда, — показал дракон. — Их будет четыре десятка, половина — высотные, осколочники. Им опасность не грозит. Наша задача — прикрыть нефтеносцев, прикрыть в первую очередь от мага, а не от зениток. Для этого маг должен умереть, а значит...

Скейн оглядел товарищей.

— Кто-то должен доставить в крепость снайпера.

Золотая Немезис шагнула вперед.

— Я сделаю это.

— Хорошо, — кивнул дракон. — Ты быстрокрыла и опытна. Слушайте. Первый заход, как всегда, выполнят осколочники с большой высоты. Нефтеносцы и мы будем парить кругами в миле от стен, на отметке тысячи футов, пока отряд не отбомбится.

Немезис дернула хвостом.

— Защитники крепости на время бомбежки уйдут в укрытия.

— Именно! И в первую очередь укроют мага, — добавил Скейн. — Они не знают, что нам о нем известно, поэтому предстоит разыграть небольшое представление.

Дракон указал на карту.

— Неми, вы и снайпер подберетесь к цитадели по земле, прячась в этой роще. На случай засады с вами пойдут лучники Шеридана.

Золотая драконесса сомнительно изогнула хвост.

— Но ведь в это время осколочники будут как раз над замком?

— Опасно, — кивнул Скейн. — Но я знаю их командира. Ребята опытные, старательные, они не промахнутся.

— Хорошо, — Немезис резко кивнула. — Итак, едва бомбежка закончится...

— Крепость будет покрыта дымом и каменной пылью, — продолжил Скейн. — Ты стартуешь с полянки и проносишься на бреющем, изображая штурмовика. Самый опасный момент — спираль вокруг центральной башни. Недооценивать противника не стоит, к тому времени, как ты совершишь первый виток, воздух будет полон стрел.

Драконесса улыбнулась.

— Не привыкать.

— Высадишь снайпера на крыше, там есть антидраконьи шипы, он как раз закрепится, — Скейн фыркнул. — Потом сделай вид, словно тебя крепко зацепили, крикни "За меня отомстят!", и сматывайся. Можешь даже свалиться в лес, главное — отвлечь внимание от снайпера.

— Ясно, — Немезис оглянулась на свое звено. — Сделаем. Тогда я пошла, приму сыворотку от ядовитых стрел...

— Не забудь камуфляж, — Скейн перевел взгляд на Сорана. — Истребители, вы ждете, пока она закончит, потом сразу, все вместе, начинаете лобовую атаку. Но сворачиваете в трехстах ярдах от стен.

Серебряный дракон улыбнулся.

— Выманиваем мага?

— Точно, — Скейн обернулся к грифону. — Хетт, от тебя зависит успех всей операции и наши жизни. Ты будешь парить в высоте, вместе с бомберами, и должен увидеть, как снайпер убьет мага. Справишься?

Разведчик слегка изогнул края клюва в улыбке. Его орлиные глаза лучились энергией.

— Справлюсь.

— Отлично! — комэск решительно дернул хвостом и повернулся к синим драконам. — Теперь вы. Задача проста: уничтожить или хотя бы связать боем любой воздушный отряд противника раньше, чем он долетит до нефтеносцев.

Ведущий звена перехватчиков, могучий Теккен, потер крыльями в жесте предвкушения.

— Понятно.

— Вас мало, я знаю, — Скейн оглядел драконов. — Но так будет, лишь пока бомберы несут груз. Они получили приказ, отбомбившись, присоединиться к нашей эскадрилье и помочь в штурме.

Среди воинов возникло оживление, Бластар широко улыбнулся. Соран поднял крыло.

— У врага есть драконы?

Скейн помрачнел.

— Такой информации в штабе не предоставили. Да даже если есть, их будет немного...

— Предатели! — гневно прошипел Теккен.

Соран ничего не ответил. Но когда все получили полетное задание и разошлись готовиться, он приблизился к Скейну и коснулся его крыла.

— Сколько? — тихо спросил дракон.

Комэск отвернулся.

— Говорили о троих, — ответил он мрачно. — Может, и больше.

— Что с ними будет?

Скейн повернул голову и посмотрел прямо в глаза серебряному дракону.

— Ты не знаешь ответа?

Помолчав, Соран козырнул крылом и отошел к своей палатке. Там уже стоял Бластар, пятеро людей энергично раскрашивали его камуфляжными полосами. Соран встал рядом и дал знак, чтобы его тоже начали красить.

— Плохие новости? — на родном языке, непонятном солдатам, спросил Бласт-

ОБ АВТОРЕ

Георгий Эгриселашвили, известный как Дж. Локхард и Драко, написал несколько повестей и романов, изданных "Центрполиграфом". Его рассказ "Бесконечная игра-2" был опубликован в апрельском номере "Мира фантастики" за этот год.

Любимые персонажи Георгия — драконы. Именно им посвящена большая часть его фантастических произведений.

Навстречу атакующим метнулись четыре бело-золотых грифона, на спине передового сидел человек в черном

тар. Серебряный дракон долго молчал.

— Трое, — сказал он наконец. — Может, и больше.

Серо-стальной стиснул зубы.

— Проклятие...

— Да, — внезапно ответил Соран. — Проклятие.

Все было сказано, и крылатые замерли в лучах утреннего солнца, ожидая, пока их союзники завершат наносить маскировочную окраску.

Раненый серебряный дракон хорошо виден с воздуха. Раненый темно-зеленый с маскировочными пятнами — может остаться живым.

2.

Штурм начался в полдень, когда ветер немного стих и жаркое солнце испарило последние клочья облаков. Обычно драконы, пользуясь ночным зрением, атаковали в темноте, но в этот раз приходилось спешить. Разведка доносила, что большой отряд светлых движется к крепости; успей они дойти — генерал Меган мог потерпеть поражение.

Соран вел звено на высоте полутора сотен ярдов. Для сегодняшней операции дракон выбрал построение серпом: он и Бластар шли по краям, ведомые мчались дугой между ними. Под крыльями проносились деревья и возделанные поля, пару раз Соран замечал колонны солдат.

Корпус генерала Мегана последний месяц продолжал энергичное наступление. Провиант людям и зверям брали в деревнях на пути, пищу для крылатых и боеприпасы везли в тыловом обозе, который охраняла синяя эскадрилья и два боевых мага. Ежедневно специальные отряды грифонов и молодых, не достигших зрелости драконов, доставляли провиант в район боевых действий: армия наступала так быстро, что раз в три-четыре дня приходилось перебазировать крылатых ближе к фронту.

Война длилась почти год. Но победа была близка, темные армии уже захватили шесть городов противника и стремительно двигались вглубь его территории. Все понимали: еще пара месяцев такого наступления — и светлым ничего не останется, кроме как подписать капитуляцию.

Соран в очередной раз подумал, что всеми успехами союзники обязаны исключительно драконам, которые встали на их сторону после ужасной резни, устроенной рыцарями светлых в долине, где жила мирная красная стая. Среди офицеров ходили упорные слухи, что почву для резни подготовили диверсанты, чтобы заручиться поддержкой драконов. Но Соран не верил этим глупостям. Он знал о причинах того инцидента и предпочитал молчать, поскольку вина в равной степени лежала и на крылатых.

— Бомберы! — крик прервал его размышления. Вздрогнув, Соран поднял голову и оглядел большую стаю, показавшуюся вдали. Драконы шли на огромной высоте, более пяти миль, выстроившись тремя широкими клиньями; они уже остановили взмахи и переходили в затяжное пикирование с набором скорости. Краем глаза Соран заметил, как их разведчик, грифон Хетт, ударил крыльями и резко пошел вверх.

Впереди на высоком холме стоял прекрасный белый замок. Цитадель Кейн-рок входила в число самых укрепленных и мощных крепостей юга Лютерании, ее стены достигали семидесяти ярдов высоты и четырех толщины. Глубокий ров вокруг замка был полон воды, покрытой толстой пленкой нефти, четыре угловые башни щетинились длинными антидраконьими шипами. Между угловыми и центральной башнями была натянута тонкая, но прочная сеть, десятки канатов протянулись от крыши к крыше. Соран уже видел, что бывает с неосторожными драконами, задевшими ловушки.

— Бластар! — крикнул он. — Немезис не сумеет!

— Должна суметь, — отозвался напарник. По его команде звено перегруппировалось, не долетая мили до замка, и начало медленный облет цели. Соран огляделся.

С запада приближались два десятка черных и синих драконов. Могучие, выносливые, они несли большие кожаные мешки с огненной смесью на основе нефти, всадники держали горящие факелы. Нефтеносцев сразу окружили перехватчики Теккена и стали сопровождать, взяв чуть выше их уровня.

Соран внимательно оглядел небо. До первой осколочной бомбежки оставалось мало времени; это лучший шанс для противника затеять воздушный бой.

— Крис, Террен! — окликнул он ведомых. — Все внимание на землю! В лесу может скрываться группа подскока!

— Понял, — отозвался зеленый дракон. Его напарник, медно-бронзовый Крис, молча кивнул.

Соран вновь обратил внимание на замок. Зоркие драконьи глаза позволяли видеть, как по стенам бегают солдаты, люди и эльфы, они указывали на приближающихся высотных бомберов и что-то кричали, но звуков слышно не было. Внезапно со внутреннего двора навстречу атакующим метнулись четыре бело-золотых грифона, на спине передового сидел человек в черном. Соран едва не потерял поток.

— Маг! — крикнул бронзовый Крис. — Маг покинул замок!

Перехватчики Теккена разом ударили крыльями и рванули в высоту. Соран едва не последовал их примеру, но вовремя сдержался. К нему подлетел Бластар.

— Что делаем? — крикнул дракон. Соран оглянулся на нефтеносцев, оставшихся без прикрытия, и внезапно все понял.

— Это приманка, — бросил он отрывисто. — Маг по-прежнему в замке!

Бластар выругался и лег на крыло, что-

бы догнать перехватчиков, но в этот момент из рощи неподалеку с шумом взлетели четыре раскрашенных камуфляжными пятнами дракона и рванулись прямо к нефтеносцам. Соран издал боевой клич.

— Атака! — он, Бластар и ведомые метнулись на перехват. За ними помчались двое золотых из звена Немезис.

Враг был намного ближе к нефтеносцам, чем к перехватчикам. Оценив это, три черных дракона разом отбросили огненные мешки и метнулись в атаку, желая задержать противника. Всадники уронили факелы и прижались к спинам своих крылатых друзей. Когда бьются драконы, человеку рядом делать нечего.

За миг до столкновения нападавшие разлетелись ромашкой, при этом одному не повезло и он потерял высоту, оказавшись под черным драконом. Тот немедленно воспользовался моментом и словно ястреб упал на добычу, вонзив когти в перепонку его крыльев. Оба дракона, трепыхаясь и рыча, свалились в рощу.

Тем временем Соран заметил странность в поведении атакующих. Вместо того чтобы принять бой или отступить, они мчались по замкнутой спирали вокруг отряда нефтеносцев, заставляя тех сбиться в плотную группу. На миг задумавшись, Соран догадался о причине такой тактики и ощутил, как гребень спинных шипов встает дыбом.

— Назад! — закричал он отчаянно. — В лесу маг!

Бластар все понял одновременно с другом и взревел от бешенства, но было уже поздно. Из гущи кустов под самым отрядом рванулась молния и ударила в огненный мешок, что нес головной дракон.

Облако яростного пламени моментально накрыло и крылатого, и всадника. То, что всего мигом раньше было драконом, дергаясь, рухнуло на деревья; а молния, словно оттолкнувшись от первой жертвы, ударила в мешок второго дракона, от него — в третий, и спустя мгновение четверо крылатых превратились в огненные шары. Соран застонал от бессильного гнева.

— Назад, назад!..

Нефтеносцы наконец поняли опасность. Двое пронеслись над местом, откуда ударила цепная молния и сбросили бомбы, обратив целый участок леса в огненный ад. Остальные резко отвернули в стороны и разлетелись подобно брызгам лавы, работая крыльями как машины. Повторной магической атаки не последовало.

— Вы мне за все заплатите!!! — взревел Бластар и метнулся наперерез вражескому дракону, который пытался оторваться от преследования. Соран и ведомые напали на другого; тот совершил резкую просадку до самой земли, пару раз увернулся, но зеленый Террен достал когтями его крыло. Дракон с шумом рухнул на деревья.

— Крис! — рявкнул Соран. — Лети к Немезис! Пусть немедленно отходит, маг не вернется в замок до окончания бомбежки!

— У меня идея получше, — отозвался бронзовый. — Мага нет в крепости! Летим глушить зенитки!

Соран вскинул голову. Высотные бомберы уже заходили на линию атаки, еще пара мгновений — и замок превратится в ад из огня, осколков камня и ядовитых шариков, отравляющих еду и колодцы. Напасть сейчас — верная смерть.

— Нет! — рявкнул он. — Выполняй приказ!

— Слушаюсь! — Крис лег на крыло и рванулся к соседней роще. Тем временем с высоты на огромной скорости свалились перехватчики Теккена, к когтям двоих прилипли окровавленные перья.

— Ложная цель! — выдохнул синий великан. Соран молча указал ему на последнего вражеского дракона, отчаянно пытавшегося сбросить с хвоста Бластара. Зарычав от ярости, Теккен бросился наперехват.

Мимо пронеслись пятеро черных, освободившихся от бомб. Соран заработал крыльями, как бешеный.

— Десант! — крикнул он, догоняя бывших бомберов. — Прикрывайте звено десанта!

— Ясно! — откликнулся дракон. Все пятеро синхронно описали вираж и помчались к опушке леса, где стояли гномы и несколько зеленых драконов. Соран немного снизил скорость, к нему присоединились Бластар и ведомые. Внизу, среди деревьев, раненый черный дракон угрюмо шагал прочь от битвы, волоча изорванное крыло.

— Плохо начался бой, — сквозь зубы процедил Бластар. Соран кивнул, не отводя глаз от замка.

Осколочная бомбежка уже началась. На высоте полумили пятнадцать драконов опорожнили большие мешки с шипами, шариками ядовитой массы и глиняными горшками, полными дымовой смеси гномов. Пятеро оставшихся бросили огромные глыбы кремня, способные пробить любую крышу и разлететься тысячами смертоносных осколков. Спустя минуту крепость скрылась в облаке ядовитого черного дыма.

— Начали! — рявкнул Соран, вдохнул поглубже и задержал дыхание. Бластар, ведомые и несколько штурмовиков Немезис рванулись следом.

Драконы мчались низко над землей. Их крылья били в сложном ритме, поддерживая высоту и скорость неизменными, впереди среди дыма белели стены крепости. Как и ожидалось, там никого не было: на время бомбежки защитники скрылись в убежищах и под каменными перекрытиями. Соран жестами отдал команды.

Ведомые синхронно разлетелись в стороны и обрушились на поворотные турели со скорострельными арбалетами. Бластар и один из золотых драконов бросились к баллисте, остальные метнулись к амбразурам центральной башни. Сорану досталась вторая баллиста.

Тяжелая, сложная машина стояла на угловой башне, прикрытая от бомбежки толстым деревянным щитом. Несколько камней пробили защиту, однако серьезно повредить механизму не смогли. Серебряный дракон с тревогой заметил, что возле баллисты уже суетятся враги, прикрывшие лица мокрыми тряпками от дыма.

Когда Соран, словно сокол, упал с неба, люди закричали. Не тратя много времени, крылатый расшвырял их в стороны и уперся в баллисту всем телом.

Стальные мышцы дракона напряглись. В глазах потемнело от натуги, когти скребли каменный пол. Но машина, будто нехотя, покачнулась и со страшным грохотом рухнула с башни, разбившись о крепостную стену. Обломки поглотила черная жижа во рву.

— Да!.. — выдохнул Соран. Отбив копье нападавшего рыцаря, он оттолкнулся и спиной вперед упал с башни, вывернув крылья над самой землей. Краем глаза заметил, как в ров рухнула вторая баллиста.

Минутой позже драконы собрались в круг над рощей, где погибли их товарищи. Могучие крылья ритмично загребали воздух.

— Все целы? — устало спросил Соран.

Ведомые молча закивали, штурмовики Немезис ограничились улыбками. Бластар внимательно оглядел друга.

— Ты ранен? — спросил он с тревогой.

Соран удивленно моргнул. Он только сейчас заметил, что перепонка пробита в двух местах и кровь, размазанная взмахами, украсила его крылья уродливыми алыми пятнами.

— Ерунда, царапина, — дракон устало мотнул головой. — Как успехи?

— Многострельники разрушены, зенитные арбалеты стреляют только рыб...

— Я срезал несколько змеев и порвал сети вокруг башни, — добавил золотой.

Соран тяжело дышал. Ему было нехорошо, по крылу медленно разливалось онемение.

— Отлично, — выдохнул он. — Основные силы ПВО подавлены. Возвращайтесь на позицию и прикройте десантников.

Бластар вздрогнул.

— А ты?

Но машина, будто нехотя, покачнулась и со страшным грохотом рухнула с башни

Соран заставил себя улыбнуться.

— Мой бой закончен...

Онемение усиливалось, он уже с трудом взмахивал крыльями. По расширившимся зрачкам друзей Соран понял — они догадались.

— Нет... — Бластар отпрянул. — Нет! Мы вколем сыворотку, мы...

— У нас очень мало сыворотки, — глухо сказал Соран.

Серо-стальной дракон яростно рявкнул:

— Для тебя найдем! — ударив крыльями, он на огромной скорости умчался прочь. Остальные молча переглядывались.

— Летите, — выдохнул Соран. Он уже не мог висеть в воздухе и был вынужден приземлиться. Ноги дрожали, сложить крылья никак не получалось.

— Летите! — рявкнул серебряный дракон. — Спасайте тех, кого можете!

Друзья кружили над ним, не решаясь бросить. Соран судорожно вздохнул.

— Летите, — взмолился он. — Вы ничем не поможете мне, а без вас могут погибнуть другие! Летите!

Драконы переглядывались. За всех ответил зеленый Террен:

— Прощай! — он ударил крыльями и рванулся прочь. Следом, постоянно оглядываясь, умчались и остальные.

Соран медленно опустился в траву. Его трясло, хвост непрерывно дергался.

“Сегодня была ночь моего рождения”, — подумал он внезапно.

И улыбнулся, припомнив слова Бластара:

“Будет забавно, если ты сегодня погибнешь”.

3.

Дракон перевернулся на спину и раскинул по земле крылья. Он их уже не чувствовал. Из глубин сознания поднимался мутный, ядовитый страх смерти.

— На той стороне... — прошептал Соран. — Скоро я все узнаю.

— Там ничего нет, — ответил чей-то глухой голос.

Дракон повернул голову. Рядом с ним, прислонившись к дереву, сидел страшно обожженный человек в остатках некогда роскошной мантии. Почерневшая кожа лица коробилась струпьями, один глаз вытек. От волос не осталось и следа.

— Маг... — тихо сказал Соран. — Ты тоже...

Волшебник чуть приподнял уцелевший уголок рта.

— Хорошая ирония.

Дракон смотрел на человека, только что убившего четверых его сородичей. И не мог заставить себя ненавидеть. Близость смерти уже наложила свой отпечаток на Сорана.

— Мы победили, — произнес он едва слышно.

В единственном глазу мага мелькнула искорка смеха.

— Меня это уже мало волнует.

— Верно... — Соран заметил, что не чувствует тела. Ниже груди он ощущал только холод. — Маг... Вас многому обучают. Скажи, зачем? Ради чего мы умираем?..

У его ног, на полянке, лежал мертвый серебряный дракон

По телу колдуна пробежала дрожь. Жизнь покидала его даже быстрее, чем дракона.

— А ради чего мы рождаемся? — спросил он хрипящим шепотом.

Ответить Соран уже не сумел. Звуки битвы постепенно отдалялись; на полянку, где умирал крылатый, опускалась блаженная тишина.

“Ради чего мы рождаемся?”

Дракон закрыл яркие глаза. Перед ним быстрой чередой летели воспоминания.

Мягкий свет, ласковые крылья матери...

Ослепительный шар! Что это?!

“Солнце”, — голос отца. Солнце...

Первый неудачный полет, смех друзей и холодная, обидная вода в озере. Тренировки ночами. Сотни попыток, сотни падений... Триумф...

Первая охота. Первая кровь в пасти, ощущение клыков, рвущих плоть. Странная смесь горечи и восхищения, экстаза и отвращения к себе...

Лунная ночь.

“На что ты смотришь?”

“Ты самая красивая под звездами...”

Война. Первый боевой вылет. Солдат противника, в зеленой форме, с длинной алебардой в дрожащей руке.

“Я не помню его лица!”

Соран открыл глаза. В синем небе ритмично били гигантские полупрозрачные крылья, творившие ветер и гнавшие тучи в их вечный исход, на скитание и муку.

“Зачем мы рождаемся?” — спросил дракон.

Ему никто не ответил. С каждой секундой ветер усиливался, становилось холодно. Соран хотел вновь закрыть глаза, предаться воспоминаниями, но ветер не дал. Он поднял дракона на ноги, распахнул ему крылья. Соран оглянулся.

У его ног, на полянке, лежал мертвый серебряный дракон, рядом рычал и царапал землю Бластар. Он опоздал всего на миг. В стороне догорали деревья, над замком черной стеной стоял дым. Удивительный ветер, наполнявший крылья Сорана, усиливался с каждым мгновением.

“Зачем мы рождаемся?!” — крикнул дракон.

“Чтобы летать”, — ответил человек, стоявший рядом.

Соран обратил к нему взгляд.

“Маг”.

“Дракон”.

“Ты дал мне ответ?”

“Я задал вопрос”.

Крылатый поднял голову. В высоте свистел ветер, бесконечное небо простиралось из прошлого в грядущее. На миг война, смерть, кровь и страдания показались дурным сном.

“Но это не сон, — ответил маг. — Это жизнь”.

Дракон закрыл глаза.

“Нет, — сказал он. — Мы рождаемся не для такой жизни”.

“А для чего?”

Не открывая глаз, Соран улыбнулся.

“Чтобы летать”, — ответил он просто.

Дракон протянул крыло. Человек понял. И вместе они посмотрели вверх.

Там простиралось чистое синее небо. Впереди жарким пламенем горело Солнце, а позади...

“Никогда не оглядывайся”, — сказал маг.

И Соран метнул себя вперед, навстречу Солнцу. Ветер подхватил его невесомое тело, пушинкой подбросил в бездонную высь, стирая из сердца остатки войны, неся в будущее. Вокруг парили драконы, сверкающие сыны света, надежда наполняла их крылья, и звенели родные голоса.

Соран улыбнулся.

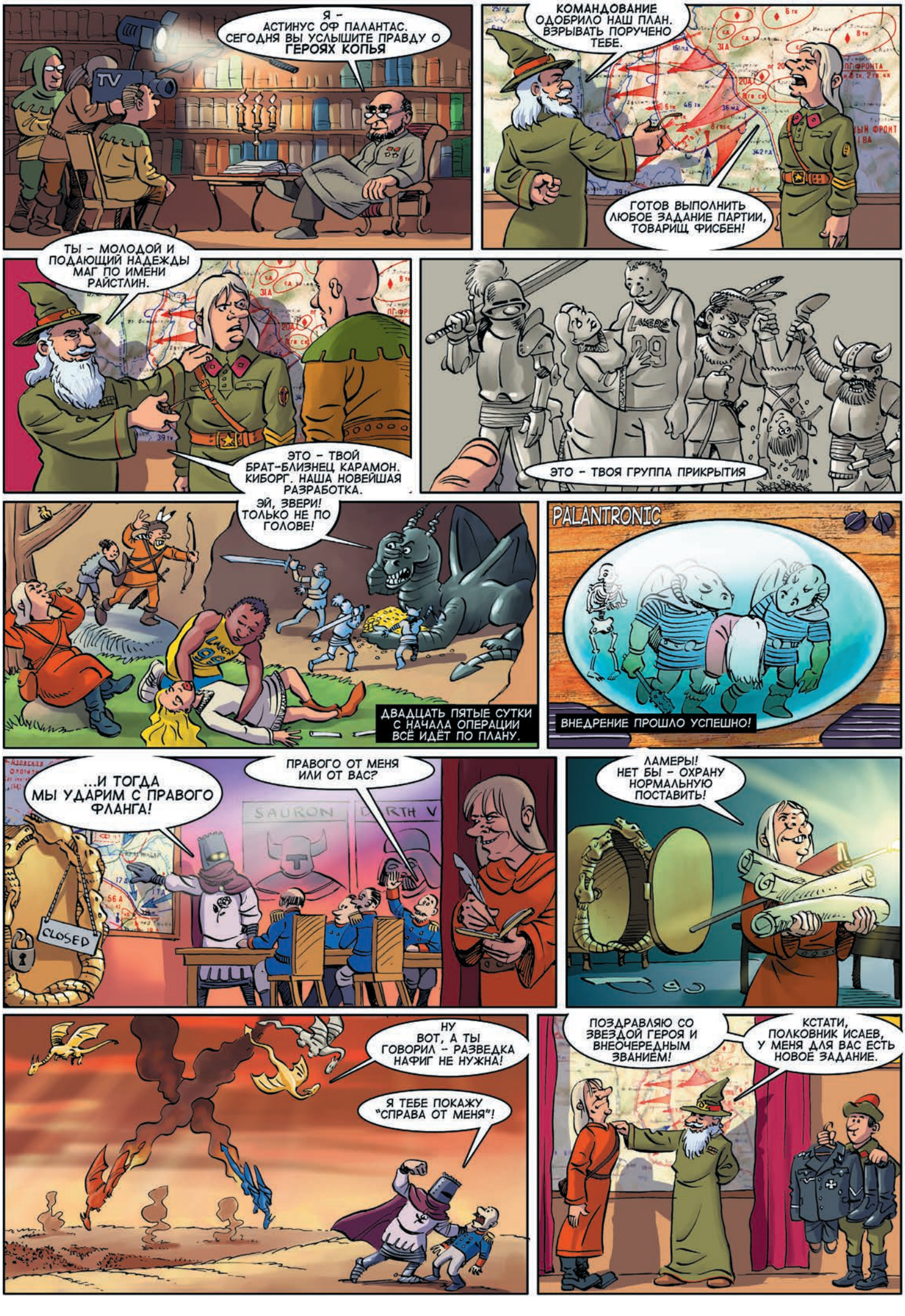
“Какая разница, зачем мы рождаемся! — подумал он весело. — Ведь главное — мы живем!”

Взмахнув крыльями, дракон скользнул в поток призрачного ветра и помчался к свету.

Назад он не оглядывался.

© Дж. Локхард, 2003

САГА О КОПЬЕ: РАССЕКРЕЧЕННЫЕ АРХИВЫ.



Дж. Локхард

20 ПРАВИЛ ПОВЕДЕНИЯ ДРАКОНОВ

Быть драконом – занятие столь же увлекательное, сколь и опасное. Почти каждый дракон из книг или фильмов рано или поздно проигрывает гораздо более слабому герою и погибает. Неважно, насколько умными, могучими или бесстрашными авторы считают своих драконов – все они раз за разом совершают типичные ошибки, избежать которых сумело бы даже в сотни раз менее мудрое существо. Ну а поскольку ваш покорный слуга сам является драконом, им и было составлено это небольшое пособие.

1. Я буду летать высоко. Пусть все меня видят, зато никто не сможет похвастаться, что сбил дракона отравленной стрелой.

2. Поскольку я умею летать, меня вряд ли будут привлекать пещеры, подземные храмы и дворцы, где главное преимущество дракона становится бесполезным.

3. Я не стану похищать принцесс. Всегда можно найти столь же вкусную зверушку, в погоню за которой король не отправит все свое войско.

4. Даже если я умею дышать огнем, я никогда не стану приземляться на землю перед рыцарем и шумно втягивать в себя воздух. Лучше я приземлюсь позади рыцаря и хлестну его лошадь хвостом.

5. Поселившись на новом месте, я первым делом полечу в ближайший город, найду там уважаемых людей, вежливо приглашу их в логово и объясню, что золото и драгоценные камни спрятаны не здесь, а в

Иногда они побеждают…

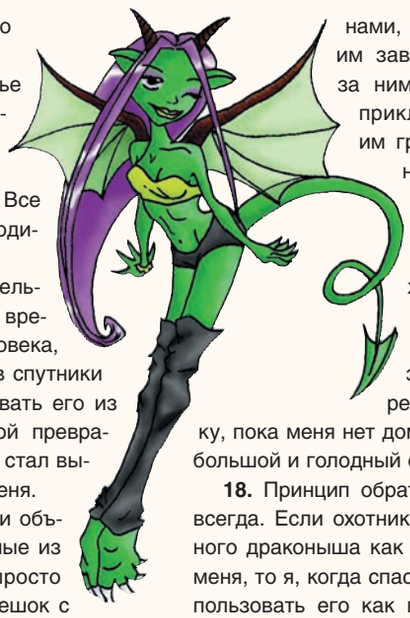
тайнике, найти который сможет только живой и здоровый дракон, то есть я.

6. Я не стану беседовать с героем, пока не буду твердо знать, что других героев поблизости нет. Если узнать это затруднительно, то я вообще не стану беседовать с героем.

7. Если в тихой, богатой земле, куда я только что прилетел, нет ни одного дракона, я трижды подумаю, прежде чем строить тут логово.

8. Я не стану расставлять по окрестностям плакаты: “Осторожно, злой дракон!”. Там, где в таких плакатах может возникнуть нужда, все равно никто не умеет читать.

9. Я никогда не построю логово менее чем с тремя выходами. При этом второй выход будет вести в жерло вулкана.



10. Помня, что драконье пламя способно сжечь рыцаря в полном облачении за сто шагов, я не стану подходить к нему ближе. Все жареные рыцари пахнут одинаково.

11. Даже если обстоятельства потребуют от меня временно превратиться в человека, я не стану навязываться в спутники к герою и затем вытаскивать его из переделок. Если бы герой превратился в дракона, он бы не стал вытаскивать из переделок меня.

12. Когда местные маги объявят награду за вырезанные из моего тела органы, я просто сброшу в центр города мешок с золотом, к которому будет привязана записка, что за каждую голову мага доставивший ее получит такой же мешок.

13. Я никогда не буду охотиться на крестьянский скот. Вместо этого я через подставное лицо куплю большую ферму и договорюсь о поставках продовольствия.

14. Если несколько враждебно настроенных героев приходят к моему логову и один из них держит странный светящийся меч, я не стану на них нападать. Я буду издали следить за врагами, а ночью сброшу на их лагерь скалу с высоты полумили.

15. Когда на тропе, по которой я хожу на водопой, охотники решат тайно выкопать яму, я подброшу им свиток пергамента с несложными расчетами. Яма 9 x 9 x 5 – это примерно 400 кубометров грунта, или несколько месяцев работы большой группы землекопов.

16. Если у врагов появился могущественный артефакт, обладающий властью над драконами, я не стану пытаться им завладеть. Я отправлю за ним десяток искателей приключений, пообещав им груду золота в обмен на талисман, а сам улечу подальше.

17. В моем логове будет постоянно жить африканский лев. Для дракона он не опаснее кошки, зато если охотники решат устроить ловушку, пока меня нет дома, их будет ожидать большой и голодный сюрприз.

18. Принцип обратной связи работает всегда. Если охотник использует пойманного драконыша как приманку для ловли меня, то я, когда спасу малыша, смогу использовать его как приманку для ловли охотников.

19. Если мне действительно потребуется устроить себе логово в общедоступном месте, я позабочусь, чтобы оно представляло собой громадную пещеру зловещего вида со входом в виде разинутой драконьей пасти, подсвеченной алыми огнями, и чтобы рядом непременно извергался гейзер. Внутри я все подготовлю согласно рекомендациям “Кодекса Злого Властелина”, а сам поселюсь где-нибудь в более уютном местечке.

20. Я договорюсь с королем, чтобы он выпустил бумажные деньги, поддержанные моими запасами драгметаллов. Как только это случится, я превращусь в федеральный резервный банк, и все королевское войско будет меня защищать.

Полный список из 44 правил поведения драконов доступен на сайте **www.drakia.com**

Иллюстрации взяты из независимых интернет-источников

КОНКУРСНАЯ ПЛОЩАДКА

ВИДЕОКОНКУРС

И снова на страницах “Мира фантастики” — видеоконкурс. Правила участия те же. Вы видите перед собой девять кадров из девяти разных фантастических или фэнтезийных кинокартин. Некоторые из них широко известны, другие популярны лишь в среде фанатов.

Чтобы победить в видеоконкурсе, требуется назвать все девять фильмов. В ответах указывайте номер кадра и название кинокартины на русском или английском языке. Например, так: “1 — “Супервумен”, 2 — “Индиана Джонс и Звездные врата” и т. д. Если фильм имеет несколько частей/серий, нужно указать точное название части. Например, недостаточно написать, что кадр взят из “Человека-паука” или “Горца”, нужно указать, из какого именно эпизода или фильма (например: “Горец-9: Живее всех живых”).

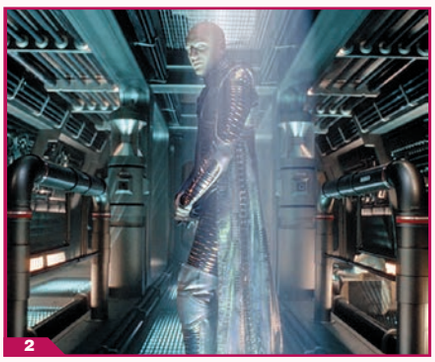
Ответы присылайте по email’у ***try@mirf.ru*** или по почте с пометкой “Видеоконкурс” на адрес редакции (размещен на первой странице журнала). Обязательно укажите свои имя, отчество, фамилию и обратный адрес с индексом, чтобы мы могли отправить приз в случае вашей победы. Если не сможете получить приз сами — указывайте данные того, кто получит его за вас.

Итоги конкурса мы подведем в январе 2005 года. Удачи!

ВИДЕОПРИЗЫ

Компания **“СОЮЗ-ВИДЕО”** предоставляет в качестве призов по пять видеокассет с фантастическим боевиком **“Серебряный ястреб”** и фэнтези-лентой **“Кольцо дракона”**. Видеокассеты достанутся 10 читателям, приславшим верные ответы. Если правильных ответов будет больше 10, счастливчиков мы выберем жребием.

1


2

3

4

5

6

7

8

9

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ КРОССВОРД

Кроссворд о фантастике и фэнтези становится хорошей традицией нашего журнала. Предлагаем вам заняться разгадыванием новой головоломки. Как обычно, кроссворд состоит из слов, прямо или косвенно относящихся к фантастике, фэнтези и мифологии.

По традиции читатели, разгадавшие кроссворд целиком, получат призы. 10 читателей, приславших правильные ответы, станут обладателями новейших фантастических и фэнтези-книг, выпущенных российскими издательствами. Правильные ответы присылайте на **try@mirf.ru** или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на третьей странице), с пометкой “Кроссворд — ноябрь”. Обязательно указывайте 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. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

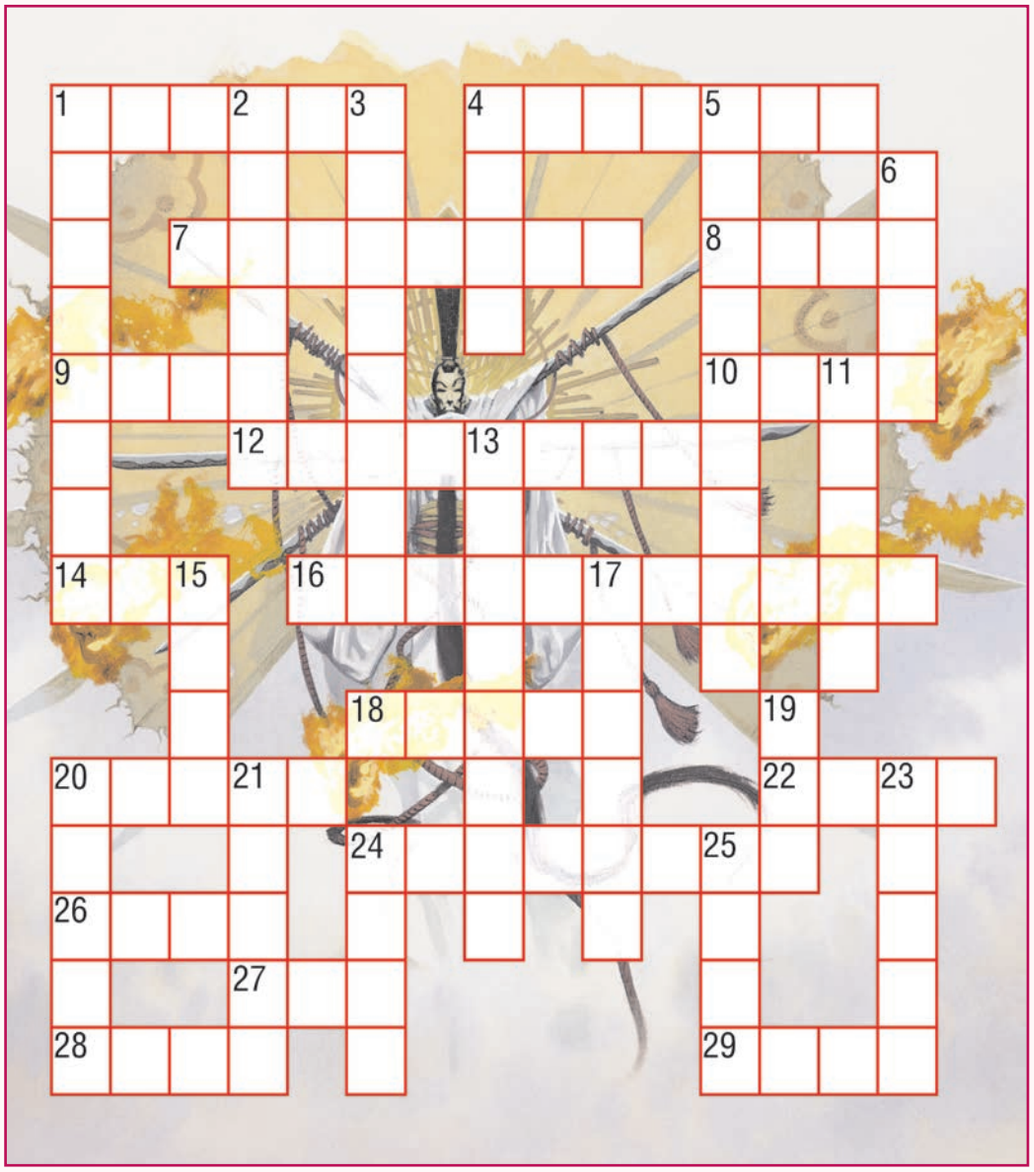
По горизонали

1. Московский Инквизитор. **4**. Создатель урукхаев в фильме Джексона. **7**. Главный злодей в игре “Doom 3”, сумасшедший ученый. **8**. Супруга Сэмвайза Гэмджи. **9**. “Тайное ...”, фильм по произведению Стивена Кинга. **10**. Киношный сын Антона Городецкого. **12**. Главный в фэнтезийной империи. **14**. Традиционное оружие персонажей-воров. **16**. Режиссер, в чьем фильме присутствуют пункты 10 по горизонтали и 25 по вертикали. **18**. Мир, в котором огромную роль играют драконы, но не пункт 24 по вертикали. **20**. Один из главных героев перумовского Средиземья. **22**. Корабль Ясона. **24**. Верховный канцлер Галактической Республики. **26**. Рыцарский головной убор. **27**. Отчизна хоббитов. **28**. Один из параметров, который выбирается при создании персонажа в ролевой игре. **29**. Писатель, придумавший Таню Гроттер.

По вертикали

1. Аппарат для чтения мыслей. **2**. Советский фантаст, известный по циклу “Люди как боги”. **3**. Захватчики Земли в романе “Война миров” и многих книгах дешевой фантастики. **4**. Эпическое произведение. **5**. Арагорн в кинотрилогии. **6**. Остров, на котором родилась Афродита. **11**. Автор боевой фантастики, написавший “Атаку теней”, “Основной рубеж” и “Западню”. **13**. Мир серии компьютерных игр The Elder Scrolls. **15**. Предмет из арсенала пункта 12 по горизонтали, служит для управления войском в эпической битве. **17**. Один из этапов создания кинофильма, в том числе фантастического. **19**. Писатель, прославившийся романами из цикла “Звездные войны”. **20**. Принцесса Лея в реальной жизни. **21**. Создательница Арции. **23**. Бессмертный шотландец, профессионально рубящий головы. **24**. Мир, в котором огромную роль играют драконы, но не пункт 18 по горизонтали. **25**. Время решит за них.

(Примечание: в случае с иностранными именами и названиями мы использовали наиболее распространенную русскую транскрипцию)



Итоги конкурса по аниме (“МФ”, сентябрь 2004)

Подводим итоги сентябрьского аниме-конкурса. **Правильные ответы**: 1-б (Эйнштейн), 2-г (купальни “Абурая”), 3-в (синхронизироваться), 4-г (поднести листок с именем к зеркалу), 5-г (робот-секретарь), 6-б (Пиноккио), 7-а (свинья), 8-б (направление японской мультипликации).

Правильных ответов мы получили более ста! А потому счастливчиков, которым достанутся призы от компании **MC Entertainment**, в нашем конкурсе выбрал жребий. Суперпопулярный аниме-сериал “*Хеллсинг*” на двух DVD получат Анатолий Авдотин (г. Саров Нижегородской обл.), Алексей Бутурля (г. Минск), Екатерина Бушковская (г. Екатеринбург), Илья Гнездилов (г. Челябинск), Кирилл Капустин (г. Москва). DVD-диски с аниме-фильмом “*Сакура: Война миров*” переходят во владение Айны Беделовой (п. Новоподрезково Московской обл.), Сергея Великосельского (г. Тайга Кемеровской обл.), Алексея Коробова (г. Тольятти), Павла Радюшкина (г. Оболенск Московской обл.), Сергея Рябинина (г. Челябинск).

Поздравляем с победой! А всех, кто не выиграл приз, призываем не отчаиваться и участвовать в новых конкурсах “МФ”.

ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ

Многоуважаемый Николай Pegasoff! Поздравляю Вас и Ваших товарищей по “цеху” с прошедшим юбилеем. Но, помимо этого, хочу попросить вас уделить внимание в последующих номерах журнала (а их будет!!! очень много!!!), единорогам, энтам, джинам. Прошу вас написать о вселенной Четырех Земель Терри Брукса из цикла Шаннары. Уделите, пожалуйста, внимание серии книг Dragonlance. Кстати, можно написать про амазонок. Напишите что-нибудь о вторых “Пиратах”. И еще: возьмите интервью у Марии Семеновой (автор “Волкодава”). Что она думает по поводу фильма “Волкодав”?

Всего наилучшего, Станислав Поспелов

Разрешите отчитаться! Про Dragonlance мы написали в нынешнем номере, и будем возвращаться к Кринну в будущих номерах в рубрике “В центре вселенных”. Про мир Шаннары обязательно напишем в следующем году, сейчас определяемся, кто возьмется за эту ответственную и интересную работу. Статья про единорогов — в производстве, а материалы про джиннов и разумные растения — в замысле. Амазонок будем рассматривать, как одну из фэнтезийных рас, также в бестиарии.

О вторых “Пиратах” (кстати, что вы имели в виду: продолжение “Пиратов Карибского моря” или новое воплощение знаменитой компьютерной игры “Pirates”?) непременно расскажем. В случае с фильмом — как будет больше информации о съемках. В случае с игрой — как только она поступит в продажу.

Наконец, интервью с Марией Семеновой мы планируем уже давно. Хотим поставить его в номер, посвященный миру Волкодава, и будет это незадолго до премьеры одноименного фильма.

Как вы верно отметили, следующих номеров “МФ” будет много, очень много! И рассказать мы успеем не только о тех мирах, которые уже придуманы, но и о тех, которые пока не воплотились на бумаге, кинопленке или в программном коде.

Здравствуйте, Николай!!! В первых строках моего письма хочу поблагодарить Вас за то, что у нас есть ежемесячная радость — “МФ”. Журнал великолепный. Без лишних слов, похвал и нарицаний. Просто великолепный. Покупаешь и читаешь от корки о корки. Правда, мне постоянно в затылок дышат мой молодой человек и сестра, но это ничего. Им, для затравки, можно диск от журнала дать ;)

Порадовала новая рубрика “Арсенал”. Ну и, конечно, дополнительные страницы радуют. Уж “МФ”-то без проблем можно желать — толстейте на здоровье. И “МФ” не обидится, правда??? Вообще — растите и развивайтесь. А у меня вопрос лично к Вам, Николай.

Нужны ли вам в редакцию МФ переводчики (английский-русский, и обратно)??? Желаю приложить свои таланты во благо любимого МФ.

Опыт перевода имеется — 2 года. Являюсь студенткой 5 курса МПГУ, факультета иностранных языков. С нетерпением буду ждать ответа.

Сашка

Спасибо за предложение поработать на благо “Мира фантастики”! Только я затрудняюсь сказать, зачем нам в ближайшее время может понадобиться профессиональный переводчик с английского. Никаких переводных статей мы в журнале не публикуем — у нас только авторские, родные материалы. Что касается чтения английских текстов — то да, редакция ежемесячно пропускает через себя огромный поток “иностранной” информации: новости, анонсы, интервью и многое другое. Но, хвала богам, все редакторы “МФ” свободно говорят по-английски, а некоторые — даже по-французски и по-немецки. Поэтому пока вакансии переводчика у нас нет.

Зато есть радостные новости об очередном потолстении нашего журнала. Толстеем и не имеем проблем со здоровьем! Страниц много не бывает. Сколько их будет в декабре? Читайте в ответе на следующее письмо.

Здравствуй, уважаемый “Мир фантастики”!

Мне очень нравится ваш журнал, я покупаю его с майского выпуска. И с этого времени я не пропускал ни один выпуск вашего журнала вплоть до сентябрьского выпуска. Благодаря майскому выпуску я узнал о серии “Боевые роботы”, я стараюсь покупать все книги, у меня уже есть 5 книг.

Я хотел спросить, во-первых, о рубрике “Книжные новинки”. Почему они проявляются в вашем журнале через раз, а то и через два.

Во-вторых, о постерах. Почему с одной стороны всегда изображен какой-нибудь фильм? Нельзя ли сделать с одной стороны какое-нибудь фантастическое изображение, а с другой фэнтезийное?

С уважением, Titan

Сначала про постеры. Мы стараемся, стараемся делать их разнообразными. Например, в прошлом номере один постер был посвящен научно-фантастической вселенной Александра Зорича, а второй — будущему фэнтези-

фильму “Волкодав”. Причем совершенно необязательно одна из двух сторон постеров демонстрирует кадры из фильма. Мы в равной мере уделяем внимание и книгам, и фильм, и играм (как настольным, так и компьютерным).

Теперь про “Книжные новинки”. Скорее всего, вы имеете в виду “Новинки издательств” (анонсы всех выходящих в текущем месяце книг). Они действительно “пропали” со страниц журнала этим летом, переместившись на компакт-диск. И вновь вернулись в “бумажную” часть “МФ” только в сентябре. Причина банальна — еще в начале этого года “Мир фантастики”, издававшийся тогда на 96 страницах, перерос свой объем. И читатели, и редакция с нетерпением ждали увеличения числа страниц. И мы надеялись, что, добавив одну “типографскую тетрадку” (которая составляет 16 страниц), сможем уместить в журнале все материалы. С сентября “МФ” наконец-то состоял из 112 страниц, и “Новинки издательств” снова вернулись на свое законное место.

Но самое страшное — редакция обнаружила, что и 112 страниц недостаточно для журнала “о фэнтези и фантастике во всех проявлениях”. И уже с сентября мы изыскивали возможность увеличить объем журнала. И вот эта возможность появилась! С декабря “МФ” получит в постоянное пользование еще одну “тетрадку”. А это значит, что **в следующем номере журнала страниц будет уже 128!** Что не может не радовать вас, наших дорогих читателей.

Николай Пегасов
Главный редактор

ЧИТАЙТЕ В “МИРЕ ФАНТАСТИКИ” В ДЕКАБРЕ

Бестиарий:

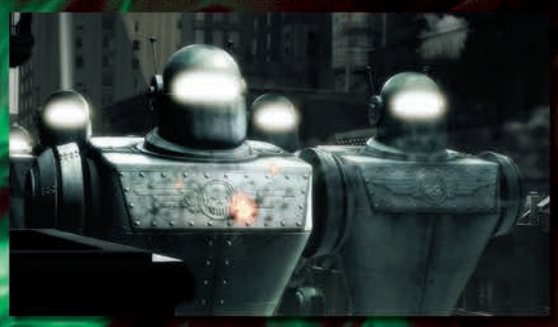
ХОББИТЫ
И ИХ РОДСТВЕННИКИ

— ЛЮБИМЦЫ ТОЛКИНА
— ХАЛФЛИНГИ, ПОЛУРОСЛИКИ, КЕНДЕРЫ
— БЫТ, ПРИВЫЧКИ И КУЛЬТУРА
— ПОЛУРОСЛИКИ НА ВОЙНЕ

ОТНЫНЕ — 128 СТРАНИЦ ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКИ!

Врата миров:

РЕТРО-ФАНТАСТИКА
ЧТО ТАКОЕ “ДИЗЕЛЬ-ПАНК”?



Вперед в прошлое:

АСТРОЛОГИЯ
О МОШЕННИКАХ И УЧЕНЫХ

Арсенал:

ЗА КАМЕННОЙ СТЕНОЙ
КРЕПОСТИ И ФОРТИФИКАЦИИ

А также

Аниме: *КОВБОЙ БИБОП*
Назад в будущее: *ВЫСАДКА НА ЛУНЕ*
Книжный ряд: *ЛИТЕРАТУРНЫЕ ПРЕМИИ*