

# МИР ФАНТАСТИКИ

ДЕКАБРЬ 2003

## О НОВЫХ ЛИЦАХ И ПОДЗЕМЕЛЬЯХ ДРАКОНОВ

Здравствуй, **дорогой читатель!**

Вот и наступила зима, начало которой ознаменовалось появлением в продаже четвертого номера "Мира фантастики".

Наш журнал продолжает развиваться. С прошлого номера увеличился его объем, а с декабрьского номера — вырос штат редакционной коллегии. Теперь у "Мира фантастики" появилось два редактора отдельных рубрик, что позволяет, как мы надеемся, обеспечить еще более серьезный и профессиональный подход к публикуемым материалам. Каждый из редакторов сосредоточится на том фантастическом направлении, в котором является специалистом и разбирается лучше всего.

Перейдем к содержанию и, по традиции, к "Теме номера".

**D**ungeons & Dragons, самая старая, известная и популярная ролевая игра в мире стала главным объектом, который обсуждается на страницах "Мира фантастики" в декабре.

Большая статья посвящена влиянию "Подземелий и драконов" на современную культуру. Рекомендую эту работу, если вы хотите узнать, какое впечатление творчество Толкина оказало на создателей D&D, а уже их творчество — на Питера Джексона, режиссера "Властелина колец". Прочитав этот материал, вы поймете, почему ролевая игра D&D названа в тексте на обложке "краеугольным камнем фэнтези".

Тема D&D продолжается в "Книжном ряду", в обзорах новинок зарубежного фэнтези. Издательство "Максимум" выпустило два новых романа, действие которых разворачивается в двух знаменитых мирах этой ролевой игры: *Forgotten Realms* и *Dragonlance*.

Пойдет речь о D&D и в компьютерном разделе "Игрового клуба". Механика "Подземелий и драконов" (в самой последней версии, так называемой "3.5") использовалась в ролевой игре *The Temple of Elemental Evil*, которую так долго ждали поклонники. Не могу сказать, насколько удалась игра, так как сдача номера в печать не оставляла свободного времени. Поэтому переадресую вас к рецензии Александра Трифонова, который уже успел изучить *Temple of Elemental Evil* от входных дверей до самой последней потайной комнаты. А сам я засяду за эту игру в ближайшие выходные...

Наконец, название "D&D" еще раз всплывет в материале Петра Тюленева, рассказывающего, как проще всего начать играть в ролевые игры. Это краткое, но содержательное пособие заслуживает прочтения даже в том случае, если вы пока не задумывались о том, чтобы отправиться в "настольное" приключение.

**Т**еперь о том, что происходит с постоянными рубриками журнала. Во-первых, по просьбам читателей увеличивается пространство, отводимое под рецензии на лучшие из новых фантастических и фэнтези-книг. Если это будет востребовано, количество обозреваемой литературы будет расти и в будущем.

Во-вторых, в рубрике "Бестиарий", которая оформилась только в прошлом номере журнала, опубликованы две самостоятельные статьи. Материалы "Бестиария" пользуются заслуженным интересом, и рубрика становится одной из основных в "Мире фантастики". Обратите особое внимание на статью Алексея Дубинского, в которой блестяще анализируется боевой потенциал драконов и их возможное применение на войне.

В-третьих, "Конкурсная площадка" имеет хорошие шансы на то, чтобы стать постоянной рубрикой журнала. В этот раз мы приглашаем вас принять участие в литературном конкурсе (главный приз которого — публикация конкурсного рассказа на страницах "Мира фантастики"), а также анонсируем конкурс "Игра года-2004", призванный определить лучшую отечественную настольную игру.

Для того, чтобы лучше узнать своих читателей, редакция "Мира фантастики" публикует анкету. Вы можете нам сделать журнал более интересным, если заполните ее (предпоследний лист в журнале) и пришлете по адресу редакции. Наиболее удачливых читателей ожидают оригинальные призы!

**В**ас ожидают почти 100 страниц приятного чтения и рассматривания красочных иллюстраций. Надеюсь, вы получите фантастическое удовольствие! Я же не прощаюсь с вами, поскольку нам предстоит еще одна встреча — на последней странице, в рубрике "Почтовая станция".

**Николай Пегасов**  
Главный редактор

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

"Игромания" — ведущий российский компьютерно-игровой журнал. Сайт: [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru).

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

Иллюстрация на обложке, логотип *Dungeons & Dragons*, торговые знаки *Dungeons & Dragons*, D&D, *Wizards of the Coast* и логотип компании являются собственностью *Wizards of the Coast Inc.*, a subsidiary of *Hasbro Inc.*

### РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Николай Пегасов

### Редакторы

Алексей Ларичкин, Петр Тюленев

### Арт-директор

Роман Грыныха

### Дизайн и верстка

Павел Васин, Денис Ганночка

Сергей Ковалев, Денис Недыпич

### Программирование сайта и компакта

Денис Валеев, Ирина Сидорова

### Корректор

Татьяна Луговская

### Технический редактор

Изabella Шахова

### ИЗДАТЕЛЬ

ООО "ТехноМир"

### Генеральный директор

Азам Данияров

### Креативный директор

Денис Давыдов

### РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Игра **Мега** Тел./факс (095) 231-2365,  
(095) 231-2364,  
(095) 730-4014

### Директор по рекламе и маркетингу

Владимир Козиев ([vladimir@igromania.ru](mailto:vladimir@igromania.ru))

### Менеджеры по рекламе и PR

Юлия Однева ([odneva@igromania.ru](mailto:odneva@igromania.ru))

Дарья Новоторцева ([darya@igromania.ru](mailto:darya@igromania.ru))

Светлана Лозовая ([svetlana@igromania.ru](mailto:svetlana@igromania.ru))

### ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"

Ирина Булая ([irinab@igromania.ru](mailto:irinab@igromania.ru))

Юлия Воробьева ([sales@igromania.ru](mailto:sales@igromania.ru))

Ирина Ефимова, Сергей Смакаев

Тел./факс (095) 912-4408, 911-2977

### ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1

(Игромания)

Тел./факс (095) 231-2365, (095) 231-

2364, (095) 730-4014

e-mail журнала: [mf@igromania.ru](mailto:mf@igromania.ru)

сайт: <http://www.mirf.ru>

Последние номера журналов "Мир фантастики", "Игромания" и "Лучшие компьютерные игры" можно приобрести в онлайне:

<http://www.igromania.ru/newshop/>



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

[www.rolemanсер.ru](http://www.rolemanсер.ru) ♦ [www.crpг.ru](http://www.crpг.ru)  
[www.wargames.ru](http://www.wargames.ru) ♦ [www.ccg.ru](http://www.ccg.ru)  
[www.gameforums.ru](http://www.gameforums.ru) ♦  
[www.gametop.ru](http://www.gametop.ru)

Редакция будет рада сотрудничеству с талантливыми авторами статей, особенно по темам: технологии ближайшего будущего, новые научные теории; культовые вселенные (*Star Wars* и т.п.); история кино/литературы. Мы также ищем иллюстраторов.

Обращайтесь: [MF@IGROMANIA.RU](mailto:MF@IGROMANIA.RU).

Цена свободная. Тираж 17.000.

Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.

Печать компакт-диска: "CD Art".

(с) "Мир фантастики", 2003 год

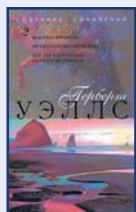




# НАЗАД СКВОЗЬ ГОДА И СТОЛЕТИЯ

## КНИГИ О ПУТЕШЕСТВИЯХ В ПРОШЛОЕ

Согласно канонам раннего романтизма (или пре-романтизма), романический герой — это обычный человек, оказавшийся в необычных обстоятельствах. Именно отсюда родилась вся приключенческая литература XIX века: близкий и понятный читателю герой, принадлежащий к одному с ним социальному кругу, но волею судьбы попавший в неординарную ситуацию. Конечно, это мог быть граф Монте-Кристо, вынужденный выкручиваться из житейских передряг в родной Франции, но чаще автор засылал своего героя куда-нибудь подальше, в таежные дебри, неведомые страны или на экзотические острова — как персонажей Шатобриана или Бестужева-Марлинского.



Со временем одним из вариантов подобного “экзотического антуража” стали иные миры или времена. Так возникла фантастика путешествий во времени и пространстве. Вскоре для первых был изобретен космический корабль, а для вторых — машина времени. Дата последнего изобретения известна точно — 1895 год, когда в свет вышел роман Герберта Уэллса “Аргонавты Хроноса”, впоследствии приобретший широчайшую известность под названием “Машина времени”.

### Начало временных скачков

Однако сами путешествия во времени имеют более давнюю историю. Еще в 1870-х годах в Австрии вышел роман известного чешского прозаика Сватоплука Чеха “Новое эпохальное путешествие Пана Броучека, на этот раз в XV век”. Герой книги, скромный пражский обыватель пан Броучек, невероятным образом переносится в прошлое и попадает во времена Гуситских войн — где оказывается совершенно ни к селу ни к городу. Роман Чеха представлял собой модную в те времена сатиру на мещанство, равнодушное к национальным проблемам и к судьбам родной страны, однако в истории литературы он остался именно как описание одного из первых путешествий во времени, совершенных не во сне, а наяву.



В 1889 году в Северо-Американских Штатах вышел роман Марка Твена “Янки из Коннектикута при дворе короля Артура”, не только ставший классикой мировой фантастики, но и открывший так называемую “прогрессорскую” тему. В отличие от пана Броучека, твеновский герой остро принимает к сердцу все социальные проблемы мира, в котором очутился волею судьбы, и начинает активно



его переделывать. Однако вскоре выясняется, что построить фабрики и железные дороги, вооружить армию винтовками и динамитом гораздо проще, чем изменить социологию людей, привнести в их умы либеральные ценности XIX века. Социальный прогресс не зависит от технического и не может быть ускорен искусственно — эта мысль стала одной из основных идей не только фантастики, но и общественной мысли следующего века...

Роман Твена, помимо прочего, являлся злой пародией на всю литературную “артуриану” — от Гальфрида Монмутского до сэра Томаса Мэллори и его многочисленных последователей. Однако на любую пародию может найтись “контрпародия” — и в 1961 году классик современной английской литературы Джон Бойнтон Пристли публикует повесть “31 июня”, напрямую созданную по мотивам бессмертного “Янки...”. Лирическая тональность повести Пристли несколько скрашивает мрачный финал романа Марка Твена, а парадоксально-сатирические кар-

тины вторжения технологии в патриархально-легендарное прошлое служат в нем лишь фоном, на котором разыгрывается история романтической любви лондонского художника Сэма и принцессы Мелисенты. В 1978 году в Советском Союзе по повести Пристли был снят очень удачный художественный фильм — музыкальная комедия “31 июня”.

### Приключения в прошлом

Если историю нельзя подтолкнуть, то на ее фоне можно хотя бы вдоволь “поприключаться”. И многочисленные путешественники во времени один за другим стали отправляться в прошлое — чтобы изменить историю. А если это не удастся — хотя бы весело с ней поиграть. Именно такой поначалу выглядит совместная книга советских писателей Вениамина Гиршгорна, Иосифа Келлера и Бориса Липатова “Бесцеремонный Роман”, вышедшая в 1928 году. Главный ее герой, уральский механик Роман Владычин, отправляется в прошлое на машине времени собственной





конструкции. Там он помогает Наполеону выиграть сражение при Ватерлоо, становится ближайшим доверенным лицом императора — и начинает проводить в “объединенной Европе” технические и социальные реформы, направленные на создание индустриального социалистического государства.

Надо отдать авторам должное — они проецируют недюжинное знание истории Франции, Германии и России начала XIX века, весьма подробно и достоверно описывая атмосферу и быт эпохи, в которой вынужден действовать их герой. Роман переполнен историческими персонажами, и они не выглядят безвольными марионетками — ни в авторских руках, ни в руках Романа Владычина. Увы, уйти от неумолимых законов Истории не удастся никому: несмотря на успешные реформы и ускорение научно-технического прогресса, бурное промышленное развитие наполеоновской империи лишь обостряет социальные проблемы. А они в итоге приводят к революционному взрыву, в вихре которого гибнет и главный герой.

Таким образом, путешествие в прошлое оказалось одним из вариантов альтернативной истории — рассказа о событиях, которые не случились, но могли случиться при ином ходе истории. Впрочем, использование машины времени могло обходиться и без столь глобальных последствий. Например, персонажи пьесы Михаила Булгакова **“Иван Васильевич”**, перемещаясь в прошлое и претерпевая там удивительные приключения, не оставляют в истории никакого следа. При жизни автора пьеса так и не была опубликована, зато снятая по ней в 1973 году кинокомедия **“Иван Васильевич меняет профессию”** приобрела широчайшую известность и до сих пор остается классикой отечественного юмористического кинематографа — а также кинофантастики вообще.

Нечто подобное происходит и в рассказе Пола Андерсона **“Человек, который пришел слишком рано”** (1956) — только с более трагическим исходом. Американский сержант, случайно попавший в Ирландию эпохи викингов, безуспешно пытается продемонстрировать людям X века превосходство человека из века XX. Но оказывается совершенно не приспособлен к жизни без опоры цивилизации, и в конечном итоге гибнет от незнания запутанных местных законов.

Напротив, усилия героев романа Гарри Гаррисона **“Машина времени „Техниколор”**” (1967, в русском переводе — “Фантастическая сага”) завершаются полным успехом. Им удается заставить исландских викингов отправиться в плавание к берегам Америки и даже снять на этом материале кинофильм — что и было главной задачей путешественников во времени. Правда, историю таким образом изменить не удалось, поскольку без участия ушлых кинематографистов дружина Лейва Эрикссона вряд ли отправилась бы в опасное путешествие через бурную Атлантику.

### Меняем настоящее

Можно ли, отправившись в прошлое, действительно изменить историю? У фантастов существуют на этот счет диаметрально противоположные мнения. Герой известной новеллы Рэя Брэдбери **“И грянул гром...”** (1952) случайно раздавил в доисторическом прошлом небольшую бабочку, тем самым изменив современный ему мир. Однако действительно ли так хрупка человеческая история — или рассказ Брэдбери стоит рассматривать лишь как притчу о хрупкости американской демократии? В конце концов, следствием гибели бабочки стало лишь изменение орфографии английского языка да иной исход президентских выборов в Соединенных Штатах — к власти пришел кандидат-фашист. Большинство же авторов фантастики уверено, что изменить историю путем вмешательства в прошлое невозможно — подобные изменения с течением столетий “затухнут”, либо же превратятся в давно известные исторические факты, которые ранее просто имели другую интерпретацию.

Таким образом, все произведения о приключениях людей настоящего в прошлом условно можно подразделить на две категории: те, в которых герои (вольно или невольно) меняют ход истории — и те, где подобного вмешательства не происходит. Первый вариант, довольно популярный лет 50-70 назад, в современной фантастике встречается сравнительно редко. Наглядный пример: Л. Спрэг де Камп в раннем своем романе **“Да не опустится тьма!”** (1941) практически повторяет схему Марка Твена. Молодой историк Мартин Пэдуэй, перенесенный во время грозы в Рим IV века нашей эры, благодаря своей предприимчивости становится советником готских правителей и возрождает величие империи, избавляя Европу от варварства Темных Веков. Однако уже в рассказе “Аристотель и оружие” (1958) писатель высказывает скептицизм относительно возможности изменить историю — даже путем использования технологических достижений будущего.

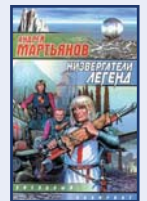
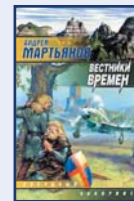


Причина тому проста: свершившееся изменение прошлого дает нам иной вариант настоящего, то есть приводит к созданию альтернативной истории — вполне самостоятельного жанра, не нуждающегося в дополнительных сюжетных подпорках. Как правило, современные авторы, повинаясь известному “принципу Оккама”, предпочитают делать четкий выбор — либо писать о машине вре-

мени и связанных с ней парадоксах, либо подробно разрабатывать иной вариант реальности, отличный от известного нам. Исключения, конечно, встречаются, — но даже в превосходном романе Андрея Лазарчука **“Все способные держать оружие”** (1997), где Россия сначала проигрывает Вторую мировую войну, а потом захватывает у развалившейся Германии Константинополь и проливы, версия о создании этого варианта реальности некими путешественниками во времени смотрится как очередная провокация спецслужб.

Вариант с “неизменной” историей заслуживает более подробного рассмотрения. В свою очередь, он распадается еще на два подварианта — неудачное вмешательство в историю и вмешательство, приведшее к созданию именно той реальности, которую герой хотел изменить. Пример первого наглядно демонстрирует повесть Зиновия Юрьева **“Рука Кассандры”** (1970), в которой усилия главного героя предотвратить трагический исход Троянской войны пропадают впустую — все кончается именно так, как было описано в бессмертной “Илиаде”. Напротив, блестящая новелла Ильи Варшавского **“Петля Гистерезиса”** (1968) рассказывает нам об историке, отправившемся в древнюю Иудею с целью собрать документальные доказательства отсутствия Иисуса Христа — и в результате угодившего на тот самый крест за “революционную”, по меркам тамошних властей, пропаганду.

Точно так же не получается изменить прошлое и у героя повести Анатолия Гладилина **“Секрет Жени Сидорова”** (1975) — все его попытки вмешаться в события либо оканчиваются неудачей, либо так или иначе ложатся в канву “реальной” истории. Персонаж повести Севера Гансовского **“Побег”** (в журнальной публикации — “...И медные трубы”, 1988) берется исправлять историю России XVIII века. Подобно герою Марка Твена, он создает отряды из воспитанной им и преданной ему молодежи, налаживает производство автоматического оружия и даже строит атомную бомбу. Но, после демонстрации ему вероятных итогов глобального эксперимента (кровавопрлитная гражданская война, заговоры, измена, польская интервенция), герой Гансовского сам отказывается от своих планов.



Напротив, деятельные герои современной российской фантастики слабо озабочены отдаленными последствиями своих действий — как, например, персонажи трилогии Андрея Мартьянова **“Вестники времен”**, **“Творцы апокрифов”** и **“Низвергатели легенд”**. Попав во Францию XII века, германский летчик времен второй мировой и российский пилот-вертолетчик конца XX века активно путешествуют по Европе, принимают участие в войнах, походах и едва ли не во всех политических интригах европейских дворов того вре-





мени — но при этом подразумевается, что никакого воздействия на последующую историю они оказать не могут. А развеселые менты из романа Александра Лютюго **“Рабин Гут”**, очутившись все в той же артуровской Англии, первым делом начинают решать проблемы личного благосостояния.



### Дивный древний мир

К путешествиям во времени, где вопрос об изменении прошлого даже не стоит, следует отнести также и экспедиции в доисторическое прошлое — классическим примером произведений такого рода является известная повесть Роберта Янга **“У начала времен”** (1964), впоследствии перепищенная в роман **“Эридан”** (1983). Впрочем, не менее популярным полем “нелимитированной” деятельности для пришельцев из будущего стал античный мир. Многими античность воспринимается как иная, “параллельная” история, события которой никак не связаны с нашей реальностью. Здесь существуют неведомые историкам страны и народы, а путешественник из XX века вполне может встретиться с персонажами мифов и легенд, чудесными существами, богами и героями — как в повести Уильяма Тенна **“Голова Медузы”** (1951) или в детской книжке Валентина Тублина **“Золотые яблоки Гесперид”** (1976), посвященной приключениям советского школьника, попавшего в мир греческих мифов.



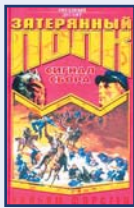
Но, по сути дела, тут мы имеем дело уже не с реальной историей, а с историей параллельной, главное отличие которой от всеми уважаемого жанра “альтернативной истории” кроется во времени действия — взамен “иного настоящего” нам предлагается “иное прошлое”, которое вполне может существовать одновременно с нашим миром. Таков условно-средневековый мир, где происходит действие бесконечного сериала Александра Бушкова о майоре Свароге, начатого романом **“Рыцарь из Ниоткуда”** (1996), таковы миры многих произведений Владислава Крапивина — в частности, трилогии **“В ночь Большого Прилива”** и ряда повестей из цикла **“В глубине Великого Кристалла”**. При этом сам Великий Кристалл представляет собой сложный комплекс множества миров, сопряженных друг с другом гранями-плоскостями. А в повести Дмитрия Биленкина **“Пустыня жизни”** (1984) происходит настоящий хроноклазм — в результате некой техногенной катастрофы значительные фрагменты прошлого сами собой начинают проваливаться в настоящее, взаимодействуя с ним.

### Вооруженное вторжение



Зачастую подобные миры содержат элементы мистики или фэнтези — как в романе Владимира Серебрякова и Андрея Уланова **“Серебро и свинец”** (2002), где Советский Союз и Соединенные Штаты одновременно готовят вторжение в некую параллельную

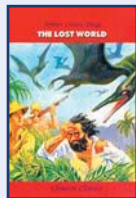
реальность, населенную эльфами и магами. Еще один вариант описан в цикле Гарри Терлдава о **“Пропащем Легионе”**; но на этот раз пришельцы (причем вполне активные, многочисленные и хорошо организованные) являются из одного прошлого в другое — из вполне исторического Рима в фэнтезийный мир Видессанской империи, по языку, обычаям и социальной структуре более всего напоминающий Византию рубежа тысячелетий.



Почти та же схема используется и в сериале американца Роберта Форстена **“Затерянный полк”**, появившемся в начале 1990-х годов. Но 35-й полк армии с 1865 года, по сути, действительно попадает в далекое прошлое — в иной мир, населенный выходцами из разных стран античности и средневековья. Здесь существует Русь — расколотая, раздираемая враждой между боярами Суздаль, Новгорода и Вазима, вынужденная платить ужасную дань жестоким аборигенам, кочевникам-тугарам (кто тут имеется в виду, догадайтесь сами). И лишь храбрые солдаты Союза с их огнестрельным оружием, артиллерией и идеалами демократии могут помочь местным жителям справиться с кровавыми поработителями. А также установить в этом мире более справедливый политический строй и предотвратить братоубийственную войну Рима с Карфагеном. К настоящему моменту в издательстве “Азбука” вышли три книги серии — **“Сигнал сбора”**, **“Разящий меч”** и **“Вечный союз”**, и еще несколько романов готовится к печати.

### Прошлое в дне сегодняшнем

Наконец, вполне реальные анклавы прошлого могут обнаружиться и в настоящем: **“Затерянный мир”** (1912) Конан Дойля, **“Плутония”** (1924) и **“Земля Санникова”** (1926) Владимира Обручева, **“Кратер Эршота”** (1958) Вячеслава Пальмана, наконец — подземное племя древних кочевников (Владимир Владко, **“Потомки скифов”**, 1939) или спрятанный в приамурской тайге город XVII века из романа Михаила Зueva-Ордынца **“Сказание о граде Ново-Китеже”** (1930, роман был издан с дополнениями в 60-х годах).



Подобные затерянные города и страны были традиционным антуражем для приключенческой литературы XIX века и фантастики жюльерновского толка. Увы, в современном мире практически не осталось мест, где бы могли укрыться подобные образования, — слишком он изучен и исхожен. Поэтому в романе Александра и Сергея Абрамовых **“Се-**

**ребряный вариант”** (1980) для изучения исторических процессов недавнего прошлого (с попыткой “прогрессорского” вмешательства) используется искусственно созданный инопланетными пришельцами мир, напоминающий патриархальную марктовенскую Америку середины XIX века. В этом мире есть колесные пароходы, миллионеры, парламентские дебаты, честные шерифы, продажные сенаторы и запутанная уголовно-политическая интрига.



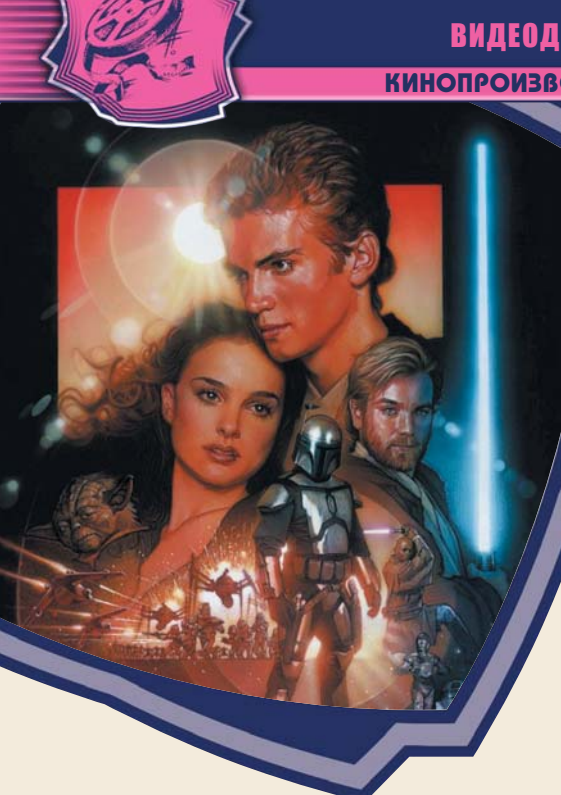
Но что же дальше? Какие цели может ставить в прошлом пришелец из будущего? Нетрудно заметить, что нынешние авторы-фантасты видят всего два варианта — либо попытку изменения истории (чаще неудачную), либо просто приключения на “историческом фоне”, не подразумевающие необходимости логической проработки их последствий для общего хода истории.



Напротив, такая традиционная тема, как парадоксы путешествий во времени, уже практически не привлекает современных фантастов. Да и сама уэллсовская машина времени, причудливое сооружение из хрусталя и слоновой кости, все больше уступает место условно-природному либо магическим потессам, подозрительно напоминающим тот самый удар, коим марктовенский янки был отправлен из своего Коннектикута прямо ко двору короля Артура.

Технологические подробности все меньше волнуют и читателя, и автора, знаменуя падение интереса к “твердой” научной фантастике: последствия перемещения во времени ныне кажутся куда более интересными, чем сам процесс этого перемещения. Не говоря уже о том, что само понятие “прошлого” и “настоящего” для фантастики постепенно становится все менее определенным. Ибо в мире, где возможно множество альтернативных вероятностей, разделение времен на прошедшее и будущее теряет свой смысл, а реальная, известная нам история становится лишь полигоном для тех или иных социальных экспериментов — либо просто фоном для “приключений тела”. ♦





# НАРИСУЙ МНЕ ДАЛЕКОЕ БУДУЩЕЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ И КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ФАНТАСТИЧЕСКИХ ФИЛЬМАХ

**Компьютер позволяет решать все те проблемы, которые до изобретения компьютера не существовали.**  
(Народная мудрость)

В прошлом номере мы рассказали вам о технологиях, применявшихся в кинематографе больше года назад. Прогресс не стоит на месте. Фильмы сегодняшнего дня — еще более зрелищные и насыщенные спецэффектами. Кроме того, компьютерные волшебники постоянно радуют нас новыми технологиями, стирающими грань между реальностью и вымыслом. На что они способны сегодня и что сотворят завтра? Вот об этом мы сейчас и расскажем.

## Клоны атакуют

Пристрастие дядюшки Лукаса к высоким



Представьте себе, сколько картона, клея и красок пришлось бы потратить на этот кадр, если бы он снимался лет десять назад.

технологиям известно давно. И с тех пор, как появились компьютерные спецэффекты, ни один «Звездный войн» без них не обходится. «Эпизод 2: Атака клонов» не стал исключением. И даже более того. Например, это один из первых фильмов, полностью снятых на цифровую камеру (на пленку его переводили

только для проката).

В целом, «Эпизод 2» создавался по стандартной для таких фильмов схеме: актеров, снятых на фоне синего экрана, накладывали на компьютерные задники. Для некоторых сценарных объектов использовались уменьшенные копии, а компьютер приводил фон, макеты и актеров к одному масштабу, и реалистично все это микшировал. Попутно приходилось решать массу проблем, вроде тени от реального актера, которая должна падать на виртуальную стену. Иногда возникала обратная задача: заставить блик от компьютерного спецэффекта упасть на видеоряд реального актера. И совсем тяжело приходилось аниматорам, когда несколько таких эффектов встречались на одном кадре. Но без таких вот мелочей мир Лукаса просто не казался бы детализированным, в него бы не поверили.

Особых слов заслуживает своеобразный символ «Звездных войн» — мастер-джедая Йода. Даже в «Призрачной угрозе», где режиссер вовсе эксплуатировал компьютерные эффекты, дряхлого джедая-академика играла кукла. Но «Атака клонов» провозглашает новый этап кинематографии, поэтому в ней от многократно реставрированной куклы-реплики решено было отказаться. Отныне Йода — полностью виртуальный персонаж, сделанный по последнему слову «давным-давно, в

далекой-далекой галактике...». Специально для демонстрации возможностей омоложившегося джедая Лукас ввел в фильм сцену битвы с графом Дуку. Аниматорам пришлось перенести куклу в виртуальный мир, снабдить ее реалистичными движениями, чтобы образ Йоды цифрового соответствовал образу Йоды традиционного.

## Нео-логия матрицы

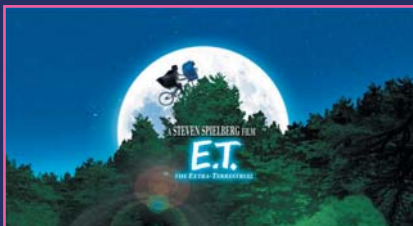
«Матрица» — это венец киберпанкового кинематографа и славный продолжатель дела



Вопреки расхожему мнению, эта трасса — вполне реальная, а не смоделированная на компьютере. Ее построили специально для съемок фильма недалеко от заброшенной военной базы. Это самая дорогая декорация в истории кинематографа.



## Преданье старины глубокой



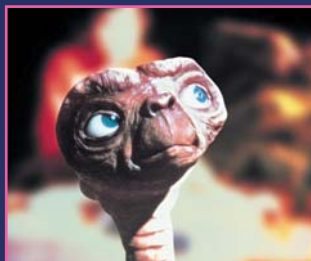
Вы не поверите, но в этом фильме не было ни одного компьютерного спецэффекта.

Прочитав статью, вы осознали, насколько мощным и удобным инструментом для кинематографиста является компьютер. Он способен создать сказку из нулей и единиц, и воплотить в реальность наши самые смелые фантазии. При этом стоимость компьютерных спецэффектов гораздо ниже, чем традиционной киношной бутафории.

Многим сейчас покажется странной мысль, что когда-то делали фантастические фильмы без помощи компьютера. А ведь делали же! Взять хотя бы отечественный **“Через тернии к звездам”** или спилберговского **“Инопланетянина” (E.T.)**. Однако, просматривая эти фильмы сейчас, технически подкованный киноман наверняка удивится: “Как же можно было снять вот эту, например, сцену без вмешательства компьютера?”. Что ж, у мастеров по спецэффектам тех времен были гениальные приемы, которые позволяли буквально из ничего создавать фантастические миры, миры красивые и реалистичные.

Всегда интересно прикоснуться к истории. Давайте посмотрим, как снимался “Инопланетянин E.T.” в 1980-м году, когда компьютеры занимали целые комнаты и могли с легкостью свести дебет с кредитом, но уж никак не волшебство со сказкой.

В этом фильме, который и сейчас, как и двадцать лет назад, смотрится с большим интересом и на одном дыхании, было огромное количество спецэффектов. Всеми ими зани-



Этот симпатяга — органичное сочетание черт Эйнштейна, Хемингуэя и гималайской кошки. Кто бы мог подумать?

малась хорошо вам знакомая **Industrial Light & Magic**. Сейчас аббревиатура ILM почти неотделима от таких понятий, как сотни графических станций и мощные пакеты трехмерной анимации, однако в самом начале своего пути они были магами картона, красок и освещения. Самая важная часть работ над фильмом — создание образа самого инопланетянина. Стивен Спилберг и продюсер фильма Кэтрин Кеннеди долгое время искали человека, который смог бы воплотить в костюме эскизы, набросанные художником Эдом Верро.

У спилберговского инопланетянина очень нестандартная внешность. Он с самого начала хотел отместить все аналогии с “зелеными и серыми человечками-пришельцами” из других подобных фильмов. Там инопланетяне — злобные и непонятные существа, которые хотят поработить человечество. Спилберг же, наоборот, хотел, чтобы зритель понял инопланетянина И-Ти и даже сопереживал ему. Итак, И-Ти должен был быть небольшого роста, с длинной тонкой шеей и короткими ногами. Очень много внимания Спилберг и Верро уделили его лицу. Оно должно было передавать сложную гамму чувств и эмоций. Спилберг пролистывал десятки художественных альбомов, изучал старые гравюры, знаменитые картины и отовсюду брал понравившиеся ему черты лица. В итоге, в лице И-Ти объединились черты Альберта Эйнштейна, Эрнеста Хемингуэя и Карла Сэндберга, и даже искорки в глазах достались ему от гималайской кошки Карло Рамбальди, главного дизайнера И-Ти.

По многочисленным эскизам Рамбальди за шесть месяцев изготовил макет инопланетянина с несколькими сменными головами для разных ракурсов. После этого Крейг Рирдон тщательно раскрасил И-Ти, учитывая пожелания Спилберга. Например, Спилберг настоял на том, чтобы у инопланетянина были полные, влажные губы



Ярко сияющее сердце И-Ти — фигурная люминесцентная трубка, заполненная неон.

и немного мокрые уголки глаз. После этого И-Ти был начинен сложной электроникой, приводами и тягами. Управляли им одновременно 12 человек. Всего модель могла выполнять 87 разных движений, из которых 10 отводились на мимику лица. Специальные механизмы управляли движением его языка и веками глаз. На 90% инопланетянин состоял из алюминия, резины и стекловолокон. И, несмотря на то, на экране И-Ти смотрится как живой. Даже в наш искушенный технократический век редкий зритель сможет заметить искусственность в его движениях и поведении.

Компьютер — замечательное изобретение, которое здорово помогло кинематографу. Но не стоит забывать, что, не будь на свете компьютера, фантастические фильмы все равно выпускались бы, и были бы не менее зрелищными и трогательными, чем современные. Ведь талантливые люди всегда найдут, как передать друг другу то, что у них в голове, в душе и в сердце.

Не так давно Спилберг перемонтировал этот фильм, сделал новую версию. На этот раз компьютерные спецэффекты были использованы во многих местах. Однако почти все сцены остались прежними. Если специально не присматриваться, между этими двумя фильмами можно найти очень мало различий. Зачем же тогда было заново монтировать целый фильм? Спилберг говорит, что в первоначальной версии были некоторые моменты, которые он хотел реализовать немного по-другому, но не смог. Теперь он воплотил их в жизнь.



Нет, это не 3D Studio MAX, и даже не Maya. В 1980-х годах такие эффекты делали с помощью картона и мощных прожекторов.

**“Blade Runner”**. Братья Вачовски умело сыграли на человеческом страхе быть поработанным суперкомпьютерами. Такой стильный, динамичный, захватывающий фильм просто не мог обойтись без компьютерных спецэффектов. Однако в первой части трилогии было использовано удивительно малое количество FX-кадров (то есть кадров с внедренными спецэффектами) — немногим более четырехсот. Во второй части режиссеры решили наверстать упущенное. Счет пошел на тысячи кадров, тем или иным способом обработанных компьютером.

Большую часть спецэффектов создавала компания **Esc** под предводительством Джона Гаэты. Бесконечно клонированный эффект **slow-mo** (замедление времени) — уже битая карта. Требовалось придумать что-то новое, причем такое, чтобы это никто не смог повторить.

Речь идет не просто о спецэффекте, но о целой технологии под названием **“Вирту-**

**альный кинематограф”**. В поведении даже самых правдоподобных виртуальных персонажей, таких, как Йода, Голлум, Добби и многие другие, внимательный зритель всегда найдет какую-то неестественность, фальшь.



Ишь, разлетался! И не знает, что борется с бесконечными клонами Смита-Уивинга.

Дело в том, что все эти персонажи — все-таки искусственные. Человек просто не может продумать и подметить абсолютно все черты, свойственные реальному, живому. И если для Балрога это, например, не столь существенно (вы же в реальности не встречались с гигантом, плюющимся огнем и кидающимся кусками скал), то для гуманоидных существ — весьма и весьма. То есть подход, когда персонажи моделируются, изначально ущербен. А почему бы не взять объекты из реального мира, вложить их в компьютер и заставить его пофантазировать? Примерно так подумали братья Вачовски — и попали в точку.

Вспомните сцену, когда десятки копий агента Смита сражаются с Нео. Вариант с гримом отпадает — уж больно одинаково выглядят, двигаются и действуют все Смиты. На самом деле реальный человек там только один. Все остальные просчитаны компьютером. Для этого пять высо-



коклассных цифровых камер Sony HDW-900 отсняли лицо Хьюго Уивинга (актера, игравшего агента Смита) с разных ракурсов. Затем с помощью лазерного сканирования записали ма-



Черный плащ возвращается. Скоро на экранах!

лейшие детали его мимики. На основе гигабайтов полученных данных специальная программа просчитала все остальные возможные ракурсы головы Смита для каждого момента сцены.

Затем сотня статистов отыграла хореографию сцены под надзором круговой батареи цифровых камер. И наконец — особая разработка компании **Esc** подставила вместо этих статистов информационную модель агента Смита, сохраняя, тем не менее, специфику их движений. Ну, а компьютер взял на себя только доводку реального объекта из реального мира. Вполне возможно, что в **“Революции”** братья Вачовски разовьют эту технологию во что-то совсем невероятное. Когда вы будете читать эту статью, **“Революция”** уже будет



Большая часть зданий в фильме — виртуальные. Но создавались они по реальным прототипам.

существовать по кинозалам.

### Нестандартное мнение

Фильм **Minority Report** — прекрасный пример объединения традиционной школы кинематографа **Спилберга** и новейших компьютерных технологий от магов из **Industrial Light & Magic**. По сравнению с другими фантастическими фильмами 2002 года, в **“Особом мнении”** спецэффектов удивительно мало: всего 481 обработанный на компьютере кадр. Примерно столько же было в первой **“Матрице”**, а ведь она вышла на экраны несколько лет назад. Однако даже с таким малым количеством FX-кадров Спилберг смог воссоздать реалистичную картину Вашингтона в 2054 году.

В чем же тут дело? А дело в особой технологии объединения реальных и компьютерных кадров. Основная сложность процесса съемки заключалась не в количестве спецэффектов, а в их качестве. С одной стороны, команде, возглавляемой оscarоносным Скоттом Фарраром (он был номинирован на престижную награду за **“Искусственный Интеллект”**), предстояло создать множество трехмерных компьютерных декораций и виртуальных персонажей, а с другой — не нарушить визуальный стиль и атмосферу фильма.

Большая часть сцен разворачивается при ярком дневном свете. В таких условиях художникам и аниматорам было очень сложно замаскировать свою работу, стереть различия между ре-

альными и виртуальными кадрами. Чтобы решить эту проблему, Фаррар использовал чувствительные текстурные негативы, которые позволили немного уменьшить фоновую яркость фильма.

С технологической точки зрения самыми интересными были две сцены. Одна из них — транспортная система **“Маглев”**. Художникам пришлось смоделировать огромное количество зданий, улицы, залитые ярким дневным светом, громадное число автомобилей. Все это виртуальное. В каждом стекле, на каждой хромированной поверхности (а их очень много), отражается окружающий мир, каждый объект отбрасывает тень. Но основная сложность сцены даже не в этом буйстве спецэффектов. Ведь поверх цифрового города художникам надо было наложить видеоряд меняющего машины как перчатки Тома Круза (зря все-таки **“Прекрайм”** отозвал его личный автомобиль). Причем виртуальные тени должны падать на реального актера и, наоборот, Том Круз должен отбрасывать тень на искусственно смоделированное окружение.

Не менее сложным был эпизод, когда Гидеон, смотритель Зала Содержания Заключенных, показывает главному герою истинную сущность этого **“заведения”**. За основу этой тюрьмы XXI века Спилберг взял тюрьму **“Пентоптикон”**, которая реально существовала в XIX веке. Помните момент, когда из этого то ли склада, то ли холодильника выдвигаются сотни прозрачных труб с тысячами людей внутри? Их наказание — миллионы раз пересматривать свое преступление. Каждый из заключенных должен просматриваться со всех сторон и обладать собственной внешностью. Но в некоторых кадрах их несколько сотен! У моделлеров ушло бы много лет на прорисовку внешности и поведения каждого из заключенных.

Выход подсказал Стив Салливан, инженер **ILM**. Он решил применить тот же самый метод, который позже использовался в **Matrix: Reloaded**. Если помните, он называется **“виртуальная кинематография”**. Сперва цифровыми камерами с высоким разрешением фотографировали нескольких актеров, которые должны играть разные типы заключенных, с разных ракурсов. Потом специальная программа размножила эти образы до сотен статистов, внося каж-



Сумасшедшая гонка по трассам системы Маглев не прошла для героя Круза даром.

дый раз какие-то изменения в первоначальный облик. Компьютерные статисты, полученные таким образом, размещались по местам, и сцена монтировалась как единое целое.

Не так давно в главном здании **Walt Disney Studios** была произведена глобальная перестановка. Старые аниматорские столы для рисования убрали, а их место заняли высокопроизводительные графические станции. Сотни классических аниматоров оказались на грани увольнения. Им недвусмысленно намекали: **“Или переучивайтесь и приспосабливайтесь к новым стандартам, или уходите на свалку истории”**.

Недавно социологи установили, что дети больше не любят рисованные мультики. Их кумиры — Шрек и забавные звери из **“Ледникового периода”**. Империя **Disney** мгновенно отреагировала на новые веяния и запустила в разработку целых восемь новых полностью компьютерных мультфильмов. Если раньше подобные проекты



Самая сложная задача аниматоров — скомбинировать в одном кадре реальные и просчитанные на компьютере предметы. И это вдвойне сложно, когда один из таких предметов — актер.

воплощались в сотрудничестве с **Pixar**, то теперь Disney обзавелась собственными студиями компьютерной графики. В некотором роде обидно, конечно — но куда же денешься. Революция не за горами, она уже свершилась, а мы и не заметили.

К сожалению, у революции всегда есть жертвы. В этот раз такой жертвой стала рисованная анимация. А может быть, это просто переход одного качества в другое? Время покажет. Но, в любом случае, добро пожаловать в цифровую эпоху, дорогой Зритель! Эпоху, которую все ждали... ◆





## ПЕСКИ ДЮНЫ

Виталий Чихарин (chva@land.ru)  
 Дмитрий Воронов (fgdune@otas.ru)  
 Александр Натаров (agamemnon@inbox.lv)

СОКРОВИЩЕ  
В ПЕСКАХ

## КНИГИ ЦИКЛА "DUNE"

Горизонт мировой литературы закрыт вершинами Льва Толстого; но если мы отойдем от этих вершин дальше, то увидим за ними еще более высокие, снежные пики Достоевского.

(Андре Жид. Из лекции в Сорбонне)

С момента первой публикации книги прошло почти сорок лет, много появилось новых шедевров и мастеров, но сравняться с Гербертом никому не удалось. Появлялись книги, превосходящие "Дюну" по какому-то одному показателю, но по совокупности всех характеристик Герберт так же недосыгаем, как и четыре десятилетия назад.

На пути к  
Шедевр

Рождение "Дюны" — иллюстрация классической американской "success story", судьба автора книги может служить примером воплощения в жизнь "американской мечты".

Писатель жил бедно, сменил в своей жизни много занятий, и работал, работал, работал. В голове Герберта (тогда уже немолодого человека и автора со стажем, но почти неизвестного) вызрела идея эпической трилогии. Книга стала для него всем. Долгие часы за пишущей машинкой. Мучительные поиски подходящих слов. Искусное вплетение новых концепций — как появляется Мессия, каковы соци-



Дюны Орегона, подтолкнувшие Герберта к написанию романа.

альные механизмы обожествления человека толпой. Взаимодействие человека с природой и его зависимость от "механических костылей". Архетипический образ грозного чудовища, бдительно хранящего свои сокровища.

Дарующая жизнь Пряность — вещество, порожденное смертельно опасной планетой. Кастовость и деспотизм. Романтика феодальной формы правления.

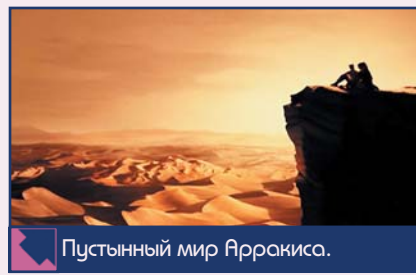
Все это смешивалось и шивалось в одну сложнейшую систему; Герберт писал свою книгу так, как профессиональный парфюмер создает изысканный аромат, смешивая десятки простых веществ. Так композитор сочиняет симфонию, переплетая разные музыкальные темы. Он играл со звучанием слов и с ритмом повествования.

Состояние писателя было сродни состоянию булгаковского Мастера. И вот, в один прекрасный день, поставлена последняя точка и выверена последняя фраза. Затем переговоры с издателями и более десяти отказов, пока не появилась первая журнальная публикация (под названием "Мир Дюны"). Первое издание в мягкой обложке. Первое переиздание в твердой. Писатель не "проснулся знаменитым", скорее, его известность нарастала, словно выбегающая на мелководье океанская волна. Герберт получил всеобщее признание, славу, большие гонорары и литературные премии. Книги его переводились на множество языков...

## Гексалогия

Закончив трилогию ("Дюна", "Мессия Дюны", "Дети Дюны"), автор взял тайм-аут. Затем последовали еще три книги, образовавшие в итоге гексалогию, одну из самых сложных, самых притягательных, самых глубоких серий в мировой научной фантастике.

Гексалогия охватывает огромный период:



Пустынный мир Арракиса.

5000 лет истории человечества. Фанатически верящие в своего Мессию фримены, аборигены Дюны, крушат старую Империю и на ее обломках создают новую, еще более жестокую ("Дюна" — **Dune**).

Возникает теократическое государство, во главе которого стоит богочеловек, всевидящий и неспособный вырваться из тугой хватки предопределения. Бездумное экологическое конструирование превращает Дюну из планеты-пустыни в зеленый рай, но убивает песчаных червей, бывших единственным источником драгоценной Пряности, дарующей возможность межзвездных сообщений и долгую жизнь властью имущим ("Мессия Дюны" — **Dune Messiah** и "Дети Дюны" — **Children of Dune**).

Сын Мессии становится настоящим Богом: утратив человеческую сущность, он три с половиной тысячи лет правит новой Империей, кропотливо изменяя расу людей. Обреченный на вечное одиночество, Бог-Император ведет человечество по Золотой Тропе — тончайшей линии,



Арракис, вид из космоса.

## О терминах

**ДЮНЫ**, ед. дюна, ж. Прибрежные песчаные холмы, наносы, передвигаемые ветром.

(Словарь русского языка под ред. Ожегова)

**ДЮНА** — 1) Бархан, подвижный песчаный холм; 2) АРРАКИС

**АРРАКИС** — планета, иначе известная как Дюна; третья планета система Канопуса (Альфа Кила).

(Словарь терминов времен Империи, изд. АСТ)



малейшее отклонение от которой приведет ко всеобщей гибели. Этот жестокий воспитатель, которого не забудут и тысячелетия спустя, погибает, но дает начало новому циклу истории и новому циклу воспроизводства Пряности ("Бог-Император Дюны" — **God-Emperor of Dune**).

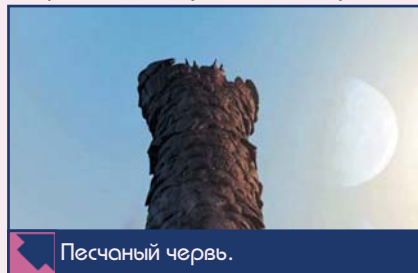
Человечество выживает и, освобожденное от оков единой власти, расширяется в пространстве, заселяя миллионы новых планет, уже навеки неуязвимое для любых внешних опасностей. Но с дальних рубежей приходит новое зло, внутренняя угроза, которая страшнее всех предыдущих ("Еретики Дюны" — **Heretics of Dune** и "Капитул Дюны" — **Chapterhouse: Dune**). Насыщенные глубочайшей философией и одновременно динамикой, последние две книги гексалогии подводят к развязке, которая должна была произойти в седьмой книге... Увы, раковая опухоль прервала работу мастера.

### Их было шесть, а станет восемнадцать...

Но дело его живет и сейчас. Сын Фрэнка Герберта, Брайан, и известный писатель-фантаст Кевин Дж. Андерсон написали новую трилогию из мира "Дюны", сейчас они пишут вторую, планируют третью...

В первой трилогии ("Прелюдия к Дюне" — **Prelude to Dune**) авторы раскрывают события, произошедшие за несколько десятилетий до действия первого романа "Дюны". Начальная книга трилогии — "Дом Атрейдов" (**Dune: House Atreides**) — повествует о первых сражениях молодого герцога Лето Атрейдеза (будущего отца Мессии) с Харконненами. Это роман о будущем Оружейном Мастере Дункане Айдахо, который станет героем всех книг гексалогии, о секретных проектах Бене Гессерит по созданию сверхчеловека.

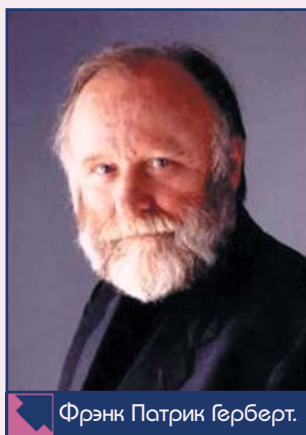
Вслед за первой книгой идет вторая — "Дом Харконнен" (**Dune: House Harkonnen**). Император Шаддам IV занял имперский трон и теперь жаждет получить абсолютную власть.



Песчаный червь.

Для этого он заключает сделку с орденом Бене Тлейлаксу, обещающим ему синтез искусственной формы Пряности. Для исполнения этих планов коварные тлейлаксианцы атакуют машинный мир Икса и отправляют правящий там Дом Верниусов в изгнание. Однако будущий герцог Лето и наследник Мастера Ромбур не собираются сдаваться.

Здесь берет свое начало третья и последняя книга серии — "Дом Коррино" (**Dune: House Corrino**). Теперь Император готов на все ради абсолютной власти: даже поставить под угрозу Арракис, единственный источник Пряности во вселенной. Последнее сражение за Икс, история любви герцога Лето и леди Джессики, про-



Фрэнк Патрик Герберт.

тивостояние Харконненам, тайные планы Тлейлаксу ждут нас в заключительной части трилогии.

Следующей трилогией стали "Легенды Дюны" (**Legends of Dune**). Ее Брайан и Кевин анонсировали еще во время написания первой книги "Прелюдии". "Легенды Дюны" уносят нас на десять тысячелетий назад до событий "Дюны" и повествуют о Батлерианском Джихаде, войне против мыслящих машин, эпохе, сформировавшей вселенную "Дюны" такой, какой мы знаем ее сейчас. Первая книга серии, "Батлерианский Джихад" (**The Butlerian Jihad**) рассказывает о времени, когда люди вынуждены были служить машинам, когда только начинали формироваться такие Великие Школы, как Бене Гессерит, Космическая Гильдия, Оружейная Школа Гинац. То была эпоха великих героев: отважный Ксавьер Харконнен и его невеста Серена Батлер (которая дала имя этому Великому Перевороту), Тию Хольцман и Норма Ценва, чьи изобретения перевернули историю космических путешествий.

В сентябре 2003 года в США вышла вторая книга трилогии — "Крестовый поход против машин" (**The Machine Crusade**). Прошло более 20 лет после событий "Батлерианского Джихада", а война против мыслящих машин еще далека от завершения. Агамемнон, генерал машин с человеческим разумом, жаждет вернуть утраченную власть, перешедшую к компьютерному разуму Омниусу. Войска свободных людей под предводительством Ксавьера Харконнена, Серены Батлер и Вориана Атрейдеза пытаются отвоювать свободу и избавиться людей от рабства машин.

Грядет решающая битва, название которой носит третий роман трилогии. "Битва за Коррин" (**The Battle for Corrin**) станет заключительной книгой и расскажет историю легендарного сражения, результатом которого станет установление правящей династии Дома Коррино и окончательное свержение мыслящих машин. Выход этой книги в США намечен на сентябрь 2004 года.

Об эпохе Батлерианского Джихада соавторы написали также два рассказа. Первый, "Охота за Харконненами" (**Hunting Harkonnens**), действие которого разворачивается до событий "Батлерианского Джихада", рассказывает историю Пирса Харконнена, старшего брата Ксавьера, который вынужден спасаться от преследования машин на планете Каладан. Действие второго рассказа

— "Мек для битвы" (**Whipping Mek**) — происходит до событий книги "Крестовый поход против машин"; его главным действующим лицом является Вергил Тантор, сводный брат Ксавьера Харконнена, который жаждет принять участие в войне. Оба рассказа можно найти на компакт-диске журнала.

Но этим авторы "Прелюдии" и "Легенды", увы (или не увы — это кому как), не ограничиваются. В их планы



### Ресурсы в интернете

Официальный сайт [www.dunenovels.com](http://www.dunenovels.com)

Центральный Русский Форум ..... [duneforum.otas.ru](http://duneforum.otas.ru)

Дюна: Пряный Мир ..... [fgdune.otas.ru](http://fgdune.otas.ru)

Неофициальный русский ресурс ..... [arrakis.times.lv](http://arrakis.times.lv)

Пути Арракиса ..... [dune.mars-x.ru](http://dune.mars-x.ru)

входит написание самой ожидаемой книги — завершающего романа "большого семикнижия" — цикла "Хроники Дюны". Текст финального романа будет создан спустя десятилетия после смерти Фрэнка Герберта по его записям, в которых содержится полный сюжет этого романа. Из-за большого объема книга будет разделена на два тома, рабочие названия которых — "Охотники Дюны" (**Hunters of Dune**) и "Песчаные Черви Дюны" (**Sandworms of Dune**). Продолжение увидит свет после выхода последней части трилогии "Легенды Дюны".



И это еще не все! Следующей будет трилогия "Пауль с Дюны" (**Paul of Dune**), рассказывающая о приключениях молодого Пауля Атрейдеза, будущего Мессии. Также увидит свет книга "Дорога к Дюне" (**The Road to Dune**), начинкой которой станут записи Герберта-старшего о мире "Дюны", главы, не вошедшие в оригинальные продолжения, ее этой же книге, которая будет опубликована перед выходом "Охотников Дюны", авторы порадуют нас новыми рассказами о песчаном мире. Брайан и Кевин также планируют выпуск шести графических новелл о временах Батлерианского Джихада, действие которых будет происходить между событиями книг "Крестовый поход" и "Битва за Коррин".

Прошло почти сорок лет с выхода первой "Дюны", а эта книга все еще пребывает в десятке лучших по опросам читателей и профессиональных литераторов, и уходит с Олимпа мировой фантастики явно не собирается. По ней пишут многочисленные продолжения, ее цитируют, ее читают, ее любят. Нам остается лишь завидовать читателю, который впервые откроет знаменитый роман Герберта. ♦



На русском языке серию "Прелюдия к Дюне" выпускает издательство "АСТ".



## ХРАМ ДЖЕДАЕВ

Дмитрий Шарушкин aka Anakin Skywalker (anakin@swclub.ru)

ЗВЕЗДНЫЕ  
ВОЙНЫ.САГА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ —  
КРУГ ЗАМЫКАЕТСЯПОСЛЕДНИЕ СЛУХИ О ТРЕТЬЕМ  
ЭПИЗОДЕ "ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН"

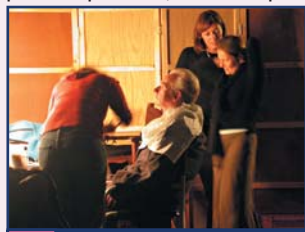
Последний месяц выдался жарким, как раскаленная лава. Количество спойлеров превысило критическую отметку, и теперь можно смело говорить о сюжете "Третьего эпизода"!

Предупреждаю сразу тех, кто свято верит в таинство первого просмотра фильма в кинотеатре: дальше будет очень много спойлеров, то бишь информации, раскрывающей содержание последнего эпизода саги.

Итак, легко узнаваемые фанфары, логотип LucasFilm, "Звездные войны"...

...камера опускается, и мы становимся участниками эпического сражения в космосе, которое по своим масштабам затмит все, что мы видели до этого в фантастических фильмах.

Действие будет происходить либо на орбите планеты, ставшей сердцем криминальной империи сепаратистов, либо на орбите Корусканта.



Гриммируют самого  
Верховного Канцлера  
Палпатина!

Второе, мне кажется, наиболее вероятно, ибо в таком случае Лукас наконец-то осуществит свою мечту, не воплотившуюся

в "Возвращении джедая". Во время сражения на борту флагмана сепаратистов Энакин Скайуокер убивает Графа Дуку, который "удерживал" пленного Верховного Канцлера Палпатина. Палпатин наблюдает за дуэлью, сидя на троне: за его спиной в огромном окне разворачивается панорама идущего космического сражения. Обстановка очень напоминает бой Люка и Вейдера в "Возвращении джедая".

Республика одерживает победу в этой битве. Верховный Канцлер назначает Скайуокера своим личным телохранителем. Магистр Оби-Ван Кеноби получает задание уничтожить полководца армии дроидов Гревизуса, а магистр Йода командует важной военной операцией на Кашиике, родной планете Чубакки.

Пользуясь отсутствием джедаев, Палпатин обращается к сенату и провозглашает себя Императором. Небольшая группа сенаторов, в

состав которой входят Падме Амидала, Бэйл Органа и Мон Мотма, становится политической оппозицией. На Бэйла начинается настоящая охота с перестрелками на улицах столицы. Тем временем магистр Мэйс Винду лично направляется в кабинет новоявленного Императора, чтобы прояснить обстановку. Но на его пути встает телохранитель Палпатина... В результате дуэли Винду погибает, а Энакин окончательно принимает решение о переходе на Темную сторону Силы. В этой сцене будет раскрыта личность Палпатина, и мы увидим, как с помощью Темной стороны он скрывал свое истинное лицо.

После этого Палпатин отдает приказ всем клонам убить своих предводителей, коими, как известно, являются джедаи. Быстро будут показаны несколько планет, на которых солдаты развернутся против своих командующих и уничтожат их. На Кашиике великому магистру Йоде поможет выжить не кто иной, как Чубакка, известный нам по Оригинальной Трилогии. Для Оби-Вана будет тяжелым ударом убить своего подчиненного, вместе с которым они воевали в Клонических войнах.

Император посылает Скайуокера на вулканическую планету Мустафар с целью уничтожить последний оплот сепаратистов, которые больше не представляют надобности для Палпатина. Падме следует за своим мужем на эту планету. Она беременна, но все полагают, что у нее будет только один ребенок. Судя по всему, магистр Кеноби тоже туда направится, чтобы попытаться спасти своего ученика. Так или иначе, все трое встречаются. Их разговор заканчивается тем, что Энакин начинает душить Падме с помощью Силы. Оби-Ван бросается на



Весь процесс съемок —  
под тщательным  
контролем Джорджа  
Лукаса.

дуэль мастера и ученика. О результатах этого поединка мы уже знаем.

Когда Скайуокер проснется, уже будучи Дартом Вейдером, ему доложат о смерти любимой... Он придет в ярость и с помощью Силы превратит в руины комнату, в которой будет находиться.

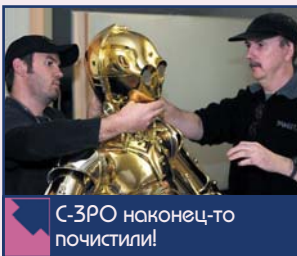
Теперь самый спорный вопрос: что же все-таки случится с Падме? Оби-Ван доставит ее в безопасное место, где она родит близнецов. По сообщению одних источников, после родов она умрет. Но тогда становится непонятно, как Лея могла помнить свою мать? Другие, не менее надежные источники сообщают, что у Лукаса есть два сценария фильма, оба вписываются в одну сюжетную линию, но имеют небольшие различия, и многие сцены были сняты в двух версиях. В частности, по альтернативной версии Падме выживет и останется на Альдераане.

В одной из последних сцен фильма фигура, закутанная в плащ, идет по татуинской пустыне, неся в руках младенца. Бывший рыцарь породы и генерал Оби-Ван Кеноби появляется на пороге влагодобывающей фермы Оуэна Ларса и его жены Беру. Он рассказывает им историю Энакина и просит воспитать его сына. Фермеры возьмут Люка и будут воспитывать своего племянника, а рыцарь поселится неподалеку, чтобы всегда быть на страже и ждать того дня, когда сын герцога вырастет. И тоже решит стать героем...



Все материалы рубрики "Храм джедаев" подготовлены Российским фан-клубом "Звездных войн". Если вы любите "Звездные войны", хотите

познакомиться с единомышленниками и интересуетесь любой информацией о любимой саге, клуб с радостью примет вас в свои ряды. Подробности вы можете узнать на сайте: [www.swclub.ru](http://www.swclub.ru).



С-ЗО наконец-то  
почистили!



## ХРАМ ДЖЕДАЕВ

Дмитрий Злотницкий aka Darth Fess (ker@swclub.ru)

# ТЬМА НАСТУПАЕТ

## ДИЛОГИЯ МАЙКЛА СТЭКПОЛА

### "ТЕМНЫЙ ПРИЛИВ"



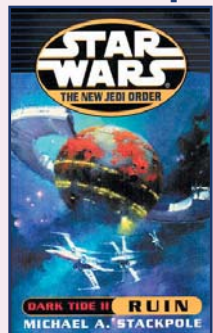
#### Темный прилив I: Натиск

Мара Джейд Скайуокер и Анакин Соло летят на Дантуин, где каждый из них надеется победить собственную боль. Анакина терзает память о гибели Чубакки, а Мара страдает от неизвестной болезни.

Корран Хорн и его новый напарник Ганнер Рисод отправляются на поиски пропавшей научной экспедиции, и сквозь взаимное непонимание постепенно прорастает дружба двух рыцарей.

Лейе Органе Соло, ее дочери Джейне и бывшей пленнице йуужань-вонгов Данни Куи не удается убедить Сенат в реальности угрозы вторжения, и лишь несколько военных, таких как командир Разбойного эскадрона полковник Гэвин Дарклайтер и адмирал Траэст Кре'фей, верят им и начинают готовиться к войне. А Лейе, Данни и Джейне не остается ничего иного, кроме как возвратиться во Внешние территории, чтобы попытаться остановить первые атаки захватчиков и помочь эвакуировать беженцев. Люк Скайуокер и его племянник Джейсен Соло, в надежде понять своих противников, вновь посещают планету Белкадан, на которой уже появлялись йуужань-вонги. Но найдут ли они то, что ищут, и если найдут, то поможет ли им это?

#### Темный прилив II: Руины



Йуужань-вонги начали захватывать миры Внешних территорий. Их постоянно изменяющаяся тактика ведения боевых действий ставит в тупик полководцев Новой Республики. Лейа вместе с Данни Куи отправляется к остаткам Империи, надеясь получить помощь у бывших врагов. Уже пять лет, как между Империей и Республикой прекратилась война, но достаточен ли этот срок, чтобы они смогли встать плечом к плечу в борьбе с новым противником?

Сенатор Элегос А'Кла, старый друг семейства Соло и Коррана Хорна, решает добровольно передать себя в руки врага, чтобы попытаться привести враждующие стороны к миру. Но выполнима ли эта задача? Анакин вместе с Люком и Марой отправляется на по-

#### Майкл Стэкпол



Майкл Стэкпол родился в 1957 году в штате Висконсин, но все детство провел в Вермонте. После школы он

поступил в университет Вермонта, по окончании которого получил диплом историка. Еще учась в университете, он продал свой первый сюжет для ролевой игры. В 1987 году он стал сотрудником корпорации **FASA** (создательницы **BattleTech**), и именно в этой компании началась писательская деятельность Майкла. События первых написанных им книг происходили во вселенной **BattleTech**. В 1996 году вышел в свет его первый роман по "Звездным войнам" — "Разбойный эскадрон", положивший начало целому циклу книг про пилотов Новой Республики. С тех пор Стэкпол написал еще семь романов и участвовал в создании сюжетов огромного количества комиксов по этой вселенной. Дилогия "Темный прилив" — последние книги Стэкпола по "Звездным войнам". Он говорит, что больше к этой теме возвращаться не собирается.

иски джедая-отступницы, потерявшей в войне многих друзей, которая решила сама остановить войну, воссоздав супероружие прошлого. Джейсен присоединяется к Коррану и Ганнеру, отправляющимся на планету Гарки. То, что они там узнают, приведет к одному из ключевых сражений в этой войне. И судьба этого сражения окажется в руках рыцаря, находящегося в опасной близости от Темной стороны. Возможно, его выбор изменит ход всей кампании...



Новое поколение семьи Соло: Анакин, Джейсен и Джейна.



Продолжается издание на русском языке романов из цикла "Новый Орден Джедаев". Скоро издательства **Terra Fantastica** (Санкт-Петербург) и **ЭКМО** (Москва) совместно выпустят в серии "Звездные войны" дилогию Майкла Стэкпола "Темный прилив". В редактировании переводов книг принимают участие представители Российского фан-клуба "Звездных войн".

"Новый Орден Джедаев" — явление для литературы по "Звездным войнам" необычное. Впервые стали выпускать большое количество книг, тесно связанных друг с другом одной сюжетной линией и написанных аж дюжиной разных авторов. Дилогия Майкла Стэкпола "Темный прилив" — это вторая и третья книги в серии. Их действие разворачивается через два месяца после событий, описанных в романе Роберта Сальваторе "Вектор-Прим".

Пять лет назад Новая Республика заключила мирный договор с осколками Империи и прочно встала на ноги. Но межгалактические захватчики нападают без предупреждения, вынуждая Новую Республику уйти в глухую оборону. Технологии беспощадных йуужань-вонгов столь же необычны, сколь и смертельно опасны. А самым странным является то, что йуужань-вонги невидимы в Силе.

Настало опасное время для Новой Республики. Теперь, когда объединение необходимо как никогда, всюду возрастает недоверие. Даже среди джедаев нет единства: многие недовольны решениями и методами Люка.

Все книги М. Стэкпола о "Звездных войнах"

- "Разбойный эскадрон"
- "Игра Веджа"
- "Капкан "Крайтос""
- "Война за бакту"
- "Месть Исард"
- "Я — Джедай!"
- "Темный прилив I: Натиск"
- "Темный прилив II: Руины"





# РАСОВАЯ ДИСКРИМИНАЦИЯ В ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ

## РАЗУМНЫЕ РАСЫ "ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН"

...И создал Лукас галактику, великую и многообразную. И заселил ее людьми. Посмотрел Он на плоды творения своего и понял, что одних людей недостаточно для многообразия галактики...

Ну, а если взять не только фильмы, а всю вселенную "Звездных войн", включая книги, комиксы и игры, то значение негуманоидов возрастает в десятки раз. Кроме того, расширение вселенной за пределы фильма позволяет нам узнать о различных расах много интересных подробностей. А ведь еще можно покопаться в дневниках со съемочной площадки и поинтересоваться реальным происхождением придуманных рас.

На сегодняшний день во вселенной "Звездных войн" известно больше сотни видов разумных существ. Мы расскажем вам лишь о тех, что наиболее узнаваемы простому зрителю или же представляют какой-то особенный интерес.

### Тви'леки



Так сложилось, что одними из самых популярных созданий в мире "Звездных войн" являются тви'леки. Они не входят в число центральных персонажей, но при этом фигурируют практически в каждом из "эпизодов", во многих книгах, небезызвестны они и заядлым компьютерным геймерам.

В официальной литературе по "Звездным войнам" утверждается, что существует очень мало созданий, способных сравниться в изяществе с женщиной-тви'лекой в движении, и с этим трудно поспорить. Для самих же прекрасных девушек красота и грация являются скорее каррой, чем поводом для радости. Потому как родной же народ без зазрений совести продает их в рабство. Работоторговля является одной из статей внешнего дохода их мира Рилота, практически наравне с торговлей риллом — минералом и наркотиком, добываемым на планете.

Характерной особенностью анатомии тви'леков является наличие головных хвостов

Трудно представить "Звездные войны" без великого множества видов разнообразных разумных существ, предстающих перед нами в первые же минуты фильма. Если хотя бы на несколько минут убрать их из картины, то Хан Соло останется без своего компаньона, кантина Мос Айсли опустеет, да и криминальный мир Татуина потеряет свой колорит. Джавы не продадут дроидов Оуэну Ларсу, а магистр Йода не возьмется за обучение молодого Люка Скайуокера. Короче, не получится фильма.

— лекку. Они довольно чувствительны, гибки, и с помощью них тви'леки даже могут тайно общаться. Второй отличительной чертой расы можно считать многообразие цветов и оттенков кожи тви'леков.

### Тускены

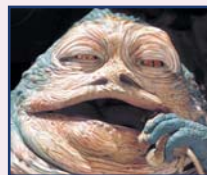


В противоположность не любящим одеваться тви'лекам, тускены, известные также как тускенские разбойники или песчаные люди Татуина, полностью скрывают свое тело под маской и кучей тряпок. Увидеть лицо тускена — страшнейшее и смертельное оскорбление. Пол ребенка, зафиксированный при рождении, учитывается только при заключении свадеб, на которых во время особого ритуала смешивается кровь двух песчаных людей и кровь их бант. И лишь после этого в отдельной палатке молодожены могут увидеть истинный облик друг друга.

У тускенов поистине мистическая связь со своими бантами, огромными животными, отдаленно напоминающими наших мамонтов. Тускен, лишившийся банты, становится изгоем, а банта, чей наездник погиб, сходит с ума, и ее навсегда отпускают в пески.

Интересно отношение тускенов к сказителям, передающим истории из уст в уста. Единственное неправильно произнесенное слово при рассказе — смертный приговор рассказчику. Вообще, песчаные люди крайне агрессивны, зачастую без видимых причин. Само их название "тускенские разбойники" появилось после того, как ими был зверски уничтожен форт Тускен, построенный поселенцами на их священной земле.

### Хатты



Ведя речь об обитателях Татуина, невозможно не упомянуть о хаттах, хотя по большому счету известен на Татуине только один хатт. Но зато ка-

кой! Долгоживущие, наглые, подлые, безжалостные и злопамятные хатты держат в своих руках огромную часть криминального мира галактики.

У хаттов невероятно мускулистые тела, несмотря на отсутствие скелета. К тому же их кожа обладает устойчивостью к большинству видов оружия и ко всем химикатам, за исключением самых ядовитых. Внутренние органы защищены несколькими слоями мышц и жира. Хатты — гермафродиты, у них есть как мужские, так и женские органы размножения. Они способны питаться практически всем, что хоть немного съедобно, но особенно любят живую пищу.

Новорожденный хатт весит меньше 100 граммов. Первые 50 лет они растут и выкармливаются молоком внутри специального мешочка в теле своего родителя. При появлении из мешочка они весят уже до 70 килограммов и имеют в длину около метра. Вес взрослых хаттов достигает 500 килограммов. Хатты — одна из самых долгоживущих рас в галактике, некоторые из них доживают до тысячи лет.



### Неймодианцы

Помимо хаттов, не совсем законной деятельностью долгое время занималась и Торговая Федерация во главе с неймодианцами. Хотя в финансовых вопросах они могут быть смелыми и агрессивными.



ми, на поверку неймодианцы оказываются трусливыми. Такому менталитету во многом способствуют первые годы их жизни. Неймодианцы рождаются личинками, которых помещают в закрытые ульи с ограниченным количеством еды, явно недостаточным для выживания всех. Разумеется, в ульях существует жесточайшая конкуренция, в результате которой большинство слабых особей погибает. Когда личинки достигают семилетнего возраста, они выходят из ульев, познав страх смерти и развив накопительские способности.

В неймодианском обществе показателем личного статуса являются свидетельства богатства. Поэтому неймодианцы носят вычурную одежду: дорогие платья и шикарные головные уборы. Высокопоставленные чиновники могут потратить невообразимые суммы на такие вещи, как бесполезное механическое кресло, которое лишь подчеркивает статус и потворствует лени.

По изначальной задумке неймодианцы выглядели несколько иначе и должны были быть похожи на боевых дроидов.

### Джеонозианцы



А вот при создании джеонозианцев авторы исходили из сообра-

жений сходства боевых дроидов и их владельцев. В основе пейзажей и сооружений Джеонозиса лежат впечатления от огромных термитников, найденных в Африке.

Существует два вида джеонозианцев: бескрылые трутни, занимающиеся, главным образом, черной работой, и крылатые аристократы, в том числе королевские воины, служащие разведчиками и обеспечивающие безопасность ульев.

Несмотря на несложное строение мозга, джеонозианцы обладают выдающимися способностями в области механики и машиностроения, что, правда, не мешает им относиться к насилию и смерти как к развлечению.

Общество джеонозианцев строго поделено на касты, но некоторые амбициозные личности стремятся к социальному росту. Для них проводятся гладиаторские бои, выживший в которых поднимается по социальной лестнице или зарабатывает достаточно средств, чтобы покинуть планету.

### Мон-каламари и куаррены



Если джеонозианцы вызывают у нас устойчивые ассоциации с насекомыми, то жители планеты Мон-Каламари, напротив, ассоциируются с моллюсками (если уж не сказать еще точнее — с кальмарами). Кстати, само название Мон-Каламари появилось в результате шутки дизайнера, вспомнившего про свой завтрак — салат каламари.



На одной планете живут одновременно две расы: мон каламари и куаррены. Первые — идеалисты и мечтатели, вторые — прагматики и реалисты. Куар-

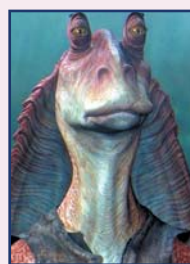
рены развивались в глубинах океана планеты, поэтому, когда они поднялись на поверхность и с удивлением обнаружили более развитых родственников, то первым же делом на них напали.

Каламари на тот момент уже имели более развитый интеллект и технологии. Когда стало очевидно, что через какое-то время они полностью истребят братьев своих меньших, гуманность каламари побудила их на грандиозный социальный эксперимент. Они забрали молодняк куарренов и воспитали его в соответствии с основами цивилизации, обучив математике, философии и другим наукам. Когда умудренный молодняк вернулся к родителям, вместо ненависти он испытывал уважение к живущим на поверхности.

Мон каламари — жители побережий. Они разрабатывают новые идеи, а предпочитающие глубину куаррены добывают металлы и воплощают эти идеи в жизнь. Один из результатов реализации передовых идей каламари — уникальный флот исследовательских судов.

Мон каламари способны опускаться без специальных аппаратов на глубину до 30 метров. Теоретически они могут оставаться под водой сколь угодно долго, но в силу психологических и физиологических причин не могут там отдыхать. Куаррены же могут опускаться без приспособлений на 300 метров, но после глубоких погружений вынуждены всплывать медленно, из-за необходимости приспособливаться к перепадам давления. Куаррены имеют способность менять цвет кожи, но обычно прибегают к ней только в брачных ритуалах.

### Гунганы



их представителю — Джа Джа Бинксу.

На самом деле, гунганы не настолько неук-

Еще один двоякодышащий вид, любящий жить поблизости к воде или под водой, — гунганы. К сожалению, после просмотра "Первого эпизода" у многих складывается впечатление обо всех гунганах по самому яркому, но вовсе не типичному

люди, хотя благодаря хрящевому скелету весьма подвижны. Их тела превосходно приспособлены для плавания. У них длинные мускулистые языки, легко прячущиеся стебельчатые глаза и четырехпалые руки. Их большие, мощные зубы предназначены для разгрызания панциря ракообразных, которые составляют основу рациона гунганов. Два длинных уха, "хэйла", используются также для передачи эмоций, таких как злость, дружелюбие и страх. Вылупляются гунганы головастиками, которые за месяц отращивают конечности и после этого могут ходить самостоятельно.

Существуют по крайней мере две известные разновидности гунганов. Первые — это гунганы Отолла: высокие, долговязые, с глазами на стебельках и длинными ушами. Вторые — гунганы Анкура: старшая раса, ниже ростом, коренастей, с более короткими ушами и мордами и менее торчащими глазами.

### Каминоанцы



Говоря о выходцах с водных миров, невозможно не упомянуть о создателях армии клонов — каминоанцах. Когда на планете Камино закончился ледниковый период и ее океаны разлились от растаявшего льда, местным жителям

пришлось адаптироваться к изменившимся условиям. Оказавшись на грани исчезновения, каминоанцы довели технологии клонирования до совершенства и взяли размножение под контроль, чтобы суметь выжить. Борьба за существование сделала каминоанцев расой аскетов, отвергающих материальные ценности, обычные для других культур. Они далеки от событий галактического масштаба, и их не заботят последствия собственных экспериментов.

Будучи единственной разумной расой на покрытой водой планете, каминоанцы обладают чертами водных обитателей: например, плавником на голове и бледной холодной кожей. Внешность каминоанцев была в некоторой степени навеяна классическим представ-





лением о пришельцах, сформировавшимся за годы развития уфологии. Чтобы смягчить этот не очень дружелюбный образ, дизайнеры добавили каминоанцам черты маленьких тюленей, чтобы сделать их невиннее и наивнее.



### Родианцы

Есть еще одна раса, внешний вид которой перекликается с земными представлениями о инопланетянах, — это родианцы, существа с пупырчатой зеленой кожей, фасеточными глазами и гибким рылом. Также у родианцев заостренные уши, небольшие рожки-антенны на голове и длинные пальцы, заканчивающиеся присосками. Жадные и безнравственные, родианцы не пользуются доверием и уважением других рас. На своей родной планете они были самыми агрессивными охотниками, и когда почти истребили все другие живые виды, принялись охотиться друг на друга — в гладиаторских боях. Выйдя на просторы галактики, многие родианцы стали охотниками за головами.

Несмотря на то, что история родианцев отмечена многочисленными и жестокими межклановыми войнами, у них богатая культура. Поняв, что они движутся к самоуничтожению, родианцы решили разыгрывать насилие на сцене, никого не убивая. Ранние пьесы представляли собой не более чем притворные побоища, однако последующие поколения превратили родианскую драму в настоящее искусство. Родианцы — первоклассные драматические актеры, и их игра ценится во всей галактике.

### Кел-доры и забраки



Многим родианцы известны благодаря компьютерным играм. Таким же образом получили популярность и еще две расы: кел-доры и забраки. Представители обеих этих рас присутствуют в фильмах как члены

Совета Джедаев. Кроме того, вряд ли для кого является новостью, что обаятельный Дарт Мол — не человек, а забрак, обезображенный тау-приворками.



Кел-доры приспособлены к насыщенной гелием атмосфере планеты Дорин, и любая иная атмосфера для них смертельна. Поэтому вне своего родного мира они вынуждены носить дыхательные маски. Кел-доры имеют долгую и достойную традицию в познании Силы — выходцы из них становятся джедая-

ми на протяжении последних шести тысяч лет. Уравновешенные, мягкосердечные и отзывчивые кел-доры верят в быстрое и простое правосудие. Впрочем, они нередко становятся не только джедаями и дипломатами, но также торговцами и даже охотниками за головами.

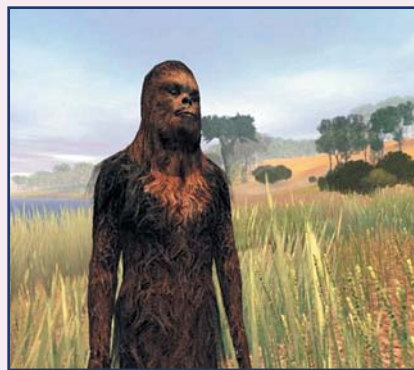
Примерно то же самое можно сказать и о забраках. Впрочем, стоит добавить, что среди них есть много разведчиков и простых солдат. Нет ничего, что, по мнению забрака, ему не по силам. При этом у забраков отсутствует чувство превосходства над другими разумными существами. Помимо гордости, у них сильно развиты инстинкты исследования и колонизации территорий. Поэтому кроме родного мира — Иридонии — у них масса колоний.

### Вуки



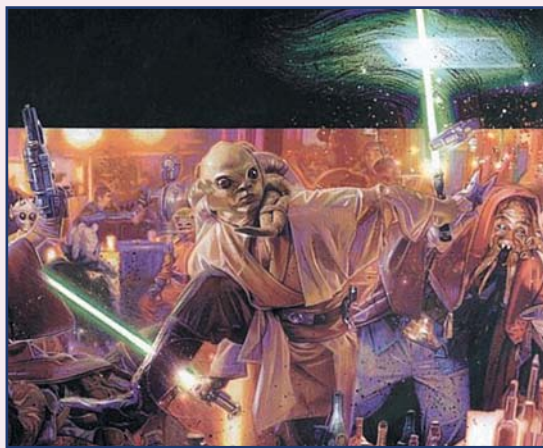
Если забраков можно легко узнать благодаря рогам, то уж покрытых шерстью гигантов вуки тем более ни с кем не перепутаешь. Вуки очень преданы семье. Они ценят нравственность, смелость, сочувствие и верность. Очень мало кто из вуки по своей воле способен предать друзей или родных. Типичным обычаем вуки является долг жизни — клятва верности любому, кто спасет вуки жизнь.

Планета Кашиик, родина вуки, покрыта буйной растительностью. Вуки живут на верхних ярусах своих бескрайних лесов, в домах, расположенных высоко на ветвях громадных



деревьев. Города вуки — это сотни хижин, соединенных деревянными платформами, висящими мостами и веревками. Хотя вуки и могут показаться примитивными, в действительности они на «ты» с техникой и легко учатся управлять звездолетами, чинить приборы и пользоваться современным оружием.

Рост среднего вуки — более двух метров, а продолжительность жизни в несколько раз превышает человеческую. Помимо физической силы и острых чувств, у вуки хорошие способности к регенерации: серьезные раны затягиваются на них за несколько дней. Есть у вуки и когти, которые используются лишь для лазанья по деревьям. Представление о чести запрещает вуки использовать когти в сражении.



### Эвоки



По первоначальному замыслу «Звездных войн», племена вуки должны были объединиться для изгнания технологически превосходящих имперцев из своего лесного мира. Однако в результате для такой сцены в «Шестом эпизоде» Лукас преобразовал вуки в эвоков.

На первых эскизах эвоки выглядели очень свирепыми, и лишь потом стали симпатичными меховыми шариками.

У эвоков богатая и интересная культура. Они верят в широкий пантеон богов и духов. Их религия сосредоточена в основном вокруг гигантских деревьев Эндора, а главное эвокское божество — Великое Древо, которое все знает и следит за лесом. При рождении эвока сажают деревце, в тесной духовной связи с которым новорожденный будет до конца жизни.

Хотя эвоки неплохо владеют примитивными приспособлениями, помогающими им выживать, их уровень технического развития соответствует каменному веку. Они носят примитивную одежду и пользуются грубым оружием. Зато при случае они очень быстро учатся современным технологиям. Эвоки — гордые воины, пользующиеся знанием лесов для победы над лучше вооруженным противником.



Таковы разумные виды существ в далекой-далекой галактике. Конечно, на этом мы не остановим своего повествования о мире «Звездных войн». Пишите в редакцию журнала, о чем именно вы хотели бы узнать в первую очередь — и мы будем освещать наиболее популярные темы. ♦

Огромную помощь в подготовке материалов оказала Эльвинг ([archive@swclub.ru](mailto:archive@swclub.ru)).



### Использованные источники

Официальные электронные энциклопедии:

- Star Wars: Behind the Magic
- Episode I: Insider's Guide

Материалы сайтов:

- Официальный сайт «Звездных войн» ([www.starwars.com](http://www.starwars.com))
- Русская энциклопедия «Звездных войн» ([sw-en.narod.ru](http://sw-en.narod.ru))
- Клуб ролевых игр «Голокрон» ([www.holocron.ru](http://www.holocron.ru))





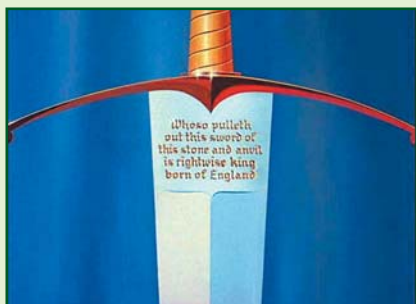
# КОРОЛЬ НА ВСЕ ВРЕМЕНА

## АРТУР И РЫЦАРИ КРУГЛОГО СТОЛА: ОТ ЛЕГЕНДЫ К ФЭНТЕЗИ

**"...прообразом ВСЕХ произведений в жанре фэнтези является легенда о короле Артуре и рыцарях Круглого Стола!"**

**Андрей Сапковский**

История короля Артура — повесть о временах добродетели, благородства и мужества, когда посреди мрачного и смутного средневековья существовало чудесное королевство, процветавшее под мудрым правлением идеального государя и его благородных рыцарей.



"Этот меч из камня может вытащить только истинный король Британии".

### Легенда

Итак, однажды Верховный король Британии Утер Пендрагон, воспылав страстью к Игрейне, жене герцога Горлуа Корнуэльского, обманом проник в ее спальню в замке Тинтагель. Через 9 месяцев родился мальчик, нареченный Артуром, которого отдали волшебнику Мерлину, дабы тот позаботился о возможном наследнике.

Мудрый маг доверил воспитание мальчика, коему он прорицал великое будущее, славному рыцарю Эктору. Тот растил Артура, как собственного сына. Других детей у короля так и не появилось. От брака же с погибшим Горлуа у Игрейны остались три дочери, младшая из которых познала искусство магии и под именем Феи Морганы сыграла роковую роль в судьбе своего сводного брата.

После смерти Утера Мерлин открыл шестнадцатилетнему Артуру тайну его рождения. И после того, как юноша ухитрился вытащить меч, торчащий из наковальни, что под силу было лишь "истинному по рождению королю Британии", он занял отчий трон. Затем Артур получил в Дар от Владычицы Озера волшебный меч Экскалибур, женился на прекрасной леди Гвиневере и зажил припеваючи в замке Камелот.

При своем дворе Артур собрал всех храбрых и преданных рыцарей королевства — Ланселота, Гавейна, Галахада, Персиваля и многих других. Он усаживал их вокруг огромного Круглого стола, так, чтобы никто не считался первым и никто — последним. Мерлин учил рыцарей не творить зла, избегать



Артур доказывает право на трон. Танем-потанем, и вытаскиваем — меч, корону и кучу проблем.



Теренс Х. УАЙТ

### МЕЧ В КАМНЕ



Король былого и грядущего

Лучшей фэнтезийной интерпретацией классического варианта артуровского мифа считается тетралогия **Теренса Хэнбери Уайта** "Король былого и грядущего". Занимательный и незатейливый поначалу пересказ "Смерти Артура" оборачи-

вается постмодернистской философской притчей, где странствующие рыцари гневно бурчат о коммунистических кознях, шука во рву рассуждают о сущности власти, лесной барсук пишет диссертацию о жестокостях рода человеческого. А волшебник Мерлин и вовсе оказывается школьным учителем, присланным из нашего времени на предмет воспитания цивилизованного государя, которому предстоит создать в Англии первое в истории гражданское общество. И, закрыв эту книгу, не знаешь, что прочитал — роман рыцарский, исторический, роман воспитания, любовную историю, сказку? Все вместе — и еще кое-что....





И доблестный сэр Персиваль вот-вот обнаружит искомый Грааль...

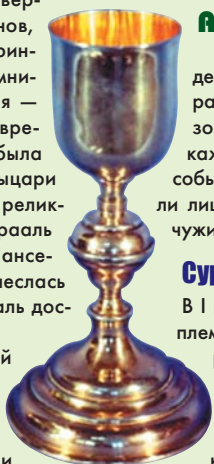
предательства, лжи и бесчестия, даровать милосердие низшим и оказывать покровительство дамам. Затем паладины Круглого Стола отправлялись странствовать и совершать подвиги, побеждая драконов, великанов и колдунов, спасая принцесс. Но главной целью их паломничества был поиск святого Грааля — Чаши, из которой Иисус пил во время Тайной вечери и куда затем была налита его кровь. Долгие годы рыцари шастали по Британии в поисках реликвии, но вотще. В конце концов Грааль нашел юный сэр Галахад, сын Ланселота, после чего душа его вознеслась на небо (по другой версии, Грааль достался сэру Персивалю).

А положил начало гибельной для Артура цепи событий величайший из его рыцарей — сэр Ланселот дю Лак ("Озерный"). Он влюбился в леди Гвиневру и оказался не в силах подавить преступную страсть к жене своего сюзерена.

Племянник Артура Мордред (по другой версии — его бастард, внебрачный сын), сын Феи Морганы, разоблачил любовников и

принудил Артура осудить жену на казнь. Ланселот спас королеву и бежал с ней во Францию. Перед тем, как вместе с войском отправиться за ними в погоню, Артур оставил регентом Мордреда. Племянник, воспользовавшись отсутствием дяди, совершил переворот. Артур вернулся домой и сошелся с Мордредом в битве при Камланне, где пронзил копьем предателя, но тот, умирая, успел смертельно ранить короля.

Меч Экскалибур был выброшен в воду, где его подхватила рука Девы Озера, а верные соратники Артура положили умирающего в ладью, унесшую его по морю на волшебный остров Авалон. Дабы утешить рыцарей, король пообещал вернуться, когда Британии будет угрожать великая опасность. Таков канонический Миф...



### Артур глазами историков

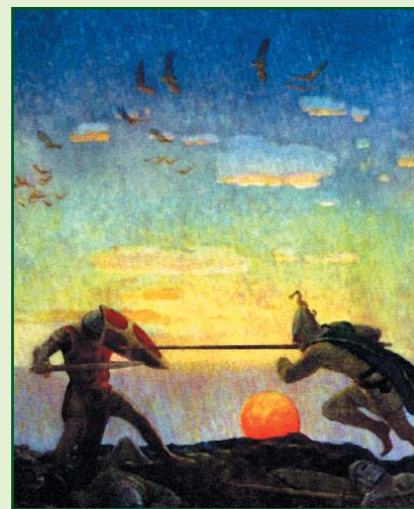
Реальных документальных подтверждений существования Артура нет. Не сохранилось никаких государственных указов, прижизненных упоминаний в хрониках, частных письмах... Впрочем, о многих событиях тех "темных" столетий до нас дошли лишь разрозненные слухи, записанные с чужих слов многие века спустя.

### Суровые факты

В I в. до н.э. Британию заселяло кельтское племя бриттов. К III в. н.э. завоевание острова римлянами завершилось, и появилась имперская провинция со смешанным бритто-римским населением, ставшая в конце III-IV вв. христианской. В 407 году, ввиду угрозы для Рима со стороны готов, римские легионы ушли из Британии, фактически бросив ее на произвол судьбы. Началось кратковременное кельтское возрождение и забвение римских обычаев. Но в середине V в. на остров обрушились



с моря германские языческие племена: юты, англ и саксы, захватившие часть земель на побережье. В начале VI в. бритты и потомки римлян объединились и начали борьбу с завоевателями. К середине века им удалось нанести захватчикам ряд поражений, но в 60-70-е гг. вторжение продолжилось, и к



600 г. завоевание основной части острова было завершено. Таковы **точно** установленные исторические факты. Далее — зыбкая почва предположений.

### Преддверие мифа

Первое косвенное упоминание, которое можно отнести к Артуру, появилось в исторической хронике "О разорении и завоевании Британии" валлийского монаха Гильдаса (ок. 550 г.). Так, он писал о некоем короле, пригласившем в страну саксов для того, чтобы дать отпор пиктам. Но когда союзники-саксы вместо войны с пиктами начали резать самих бриттов, те избрали своим правителем с титулом "император" потомка римлян Амвросия Аврелиана, разгромившего варваров у горы Бадон (ок. 516 г.). Текст хроники весьма неясен: непонятно, кто руководил этой битвой; но упоминается некий Медведь (лат. Ursus), на валлийском языке — "atru" (почти Arthuri!).

Еще один монах из Уэльса, Ненниус, в своей "Истории бриттов" (точное время написания не установлено — от 796 до 826 гг.) также упоминает некоего великого воина по имени Артур.

"История бриттов" весьма путана и переполнена откровенными байками. Вот, например, как, по Ненниусу, появились в Британии германцы. Король бриттов Вортигерн, опoen-



Прекрасный Камелот — обитель добра, мудрости и справедливости.



ный колдовским напитком, влюбляется в дочь вождя саксов Хенгиста Ронвену и позволяет язычникам завоевать свою страну. Далее в повествование вплетается Амвросий, который оказывается то знатым римлянином, вождем бриттов и наследником Вортигерны, то неким ясно-видящим, прорицателем, родившимся без отца (Мерлин?). Позднее упоминается безо всякой связи с Амвросием вождь Артур, разгромивший саксов в двенадцати битвах, причем решающая произошла при горе Бадон.

По данным археологических раскопок, в местах, указанных Ненниусом, действительно произошло много сражений, но они никак не могли состояться на протяжении жизни одного человека. И можно ли доверять источнику, созданному через двести лет после описываемых событий?

Около 956 г. неизвестный валлиец составил историческую хронологию "Камбрийские анналы" (Камбрия — древнее название Уэльса), где написал: "516 г. — Битва при Бадоне, во время которой Артур носил на своих плечах крест Господа нашего Иисуса Христа три дня и три ночи, и бритты были победителями... 537 г. — Битва при Камланне, во время которой Артур и Медраут убили друг друга, и мор наступил в Британии и Ирландии". Это последнее упоминание об Артуре в относительно историческом труде.

Современные же ученые отмечают следующий вполне реальный факт, подтверждаемый археологическими изысканиями: во второй половине V в. экспансия саксов в



Так мог бы выглядеть король Артур (фрагмент "Круглого стола", Винчестерский замок, Великобритания).

Британии замедлилась, фактически прекратившись. Из чего делается вывод, что бриттов в течение почти 50 лет возглавлял некий великий вождь и воин, которому удалось порядком потрепать захватчиков. Этот правитель, возможно, Амвросий Аврелиан, вождь дружины которого мог быть валлиец Артур, нанесший саксам ряд существенных поражений, особенно при горе Бадон. Начавшиеся затем усобицы в стане победителей привели к гибели Артура.

## Могила Артура

Аббатство Гластонбери в Сомерсете — уникальный исторический объект. В свое время здесь проводили обряды друиды, их сменили римляне, но наиболее значимый след оставили христиане.

Церковные руины, сохранившиеся до наших дней, относятся к XIII веку, они остались от храма, разрушенного по приказу короля Генриха VIII во время его борьбы с католицизмом.

Давно ходили слухи, что именно в Гластонбери похоронен король Артур, и когда в 1184 г. страшный пожар уничтожил аббатство, во время реконструкции монахи попутно занялись поисками могилы легендарного короля. В 1190 г. их усилия увенчались успехом! Простукивая каменные плиты пола, на трехметровой глубине бенедиктинцы обнаружили древнюю кладку с полой камерой, где находилась дубовая колода в форме гроба, пропитанная сохраняющими дерево смолами, откуда и извлекли два человеческих скелета.



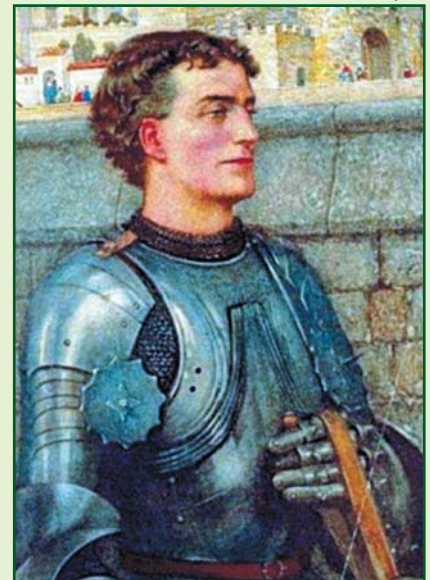
Имитация Круглого стола, изготовленная по приказу короля Эдуарда III Плантагенета (хранится в Винчестерском замке).

В архивах аббатства сохранился подробный отчет об осмотре тел усопших. Скелет мужчины поражаел исповинским ростом — 2,25 м. У него был поврежден череп (след от ранения?). На голове женщины прекрасно сохранились пряди белокурых волос.

Над новой могилой царственных супругов вырос большой свинцовый крест с латинской надписью: "Здесь, на острове Авалон, покоится прославленный король Артур". Этот крест то ли был обнаружен монахами на первоначальной могиле, то ли установлен при повторном погребении (источники здесь расходятся). В 1278 г. останки "Артура" были перенесены в саркофаг из черного мрамора перед главным алтарем монастырской церкви. Там они и оставались вплоть до разрушения обители в 1539 г.

В 1934 г. на месте главного алтаря были найдены остатки гробницы, и теперь там стоит мемориальная доска. Уцелевшие кости были направлены на медицинское обследование, которое датировало останки V-VI вв. Раскопки в 1962 г. обнаружили место первоначального захоронения и подтвердили, что некогда там существовало углубление. Что до свинцового креста, то он исчез более двухсот лет назад.

Действительно ли найденные останки при-

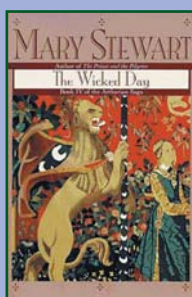
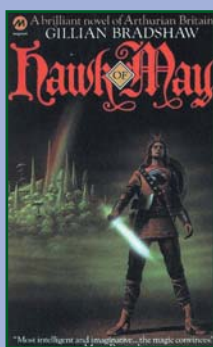
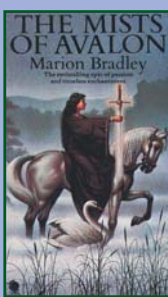


Вот он, сэр Ланселот Озерный, невольный виновник несчастий Артура.



Современные авторы фэнтези предпочитают идти своим путем, опираясь в основном на кельтскую мифологию, предтечу артуровской легенды. Таковы феминистические "Туманы Авалона" **Мэрион Зиммер Брэдли**, в центре которых идейное противостояние Артура и Морганы — наступающее христианство с его принижением роли женщины в общественной жизни против языческого культа Великой Матери.

В этом же ключе действует и **Дайана Паксон** ("The White Raven"). Еще дальше ушли **Стивен Льюхед** (трилогия "Пендрагон") и **Джиллиан Брэдшоу** ("Down the Long Wind") — их произведения опираются на валлийские легенды в вариациях Уильяма Малсбери и Джеффри Монмутского.



И уж совсем невообразимую смесь демонстрируют **А.А.Аттанасио** ("The Serpent and the Grail") и **Дэвид Геммел** ("Последний меч

Силы"). Первый обильно приправляет свое "варево" скандинавскими сагами, а у Геммела деяния нескольких человек позднее приписываются вымышленным Артуру и Мерлину, да еще атланты приплетаются...

Трилогия **Мэри Стюарт** "Мерлин" написана в стилистике типичного исторического романа, ее герой — Мирддин Эмрис, бастард короля Амброзия, ставший со временем великим магом. Судьбе Мордреда, жертвы несчастного недоразумения, посвящен ее же роман "День гнева". А **Элизабет Уэйн** в романе "The Winter Prince" превращает Мордреда в фигуру поистине гамлетовского масштаба.



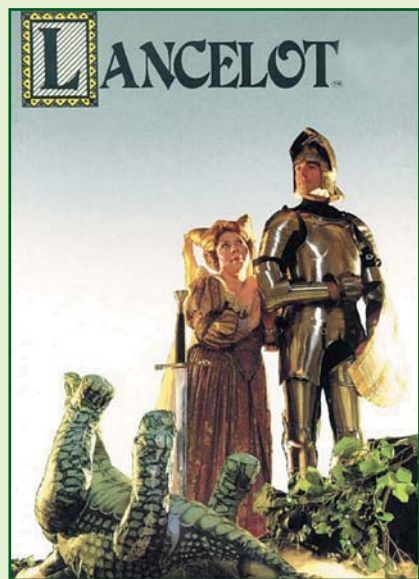


История о рыцарях Круглого стола будет жить вечно (мюзикл "Камелот").

надлежали Артуру и Гвиневере? Хм, с тем же успехом это могли быть тела любого короля или вожды того времени, даже предводителя саксов...

### Артур — русский?

Время от времени появляются и иные версии о жизни легендарного воителя. Так, некий Ховард Рэйд в книге "Король Артур — Дракон" выдвинул версию, что Артур был... предс-



ставителем кочевых племен сарматов из русских степей, которого римляне привезли в Британию. По мнению Рэйда, за стенами аббатства Гластонбери монахи разыграли обыкновенный фарс под названием "обнаружение святых мощей", для того чтобы попросту срубить денюжку побольше. Писатель также развенчал старинную легенду, согласно которой король Артур восстанет из могилы, когда на Англию нападут враги. Истоки этой и остальных легенд об Артуре и его рыцарях, по мнению Рэйда, лежат в преданиях сарматов.

Что здесь сказать? При желании Артура можно записать хоть в эфиопы... Похо-

же, мистер Рэйд не слишком отличается от монахов, чьи козни он так рьяно разоблачает.

Вряд ли мы когда-нибудь узнаем правду, наш удел — догадки и предположения. И ничего удивительного. Ведь прямо на наших глазах творится история — а много ли мы на самом деле знаем? А тут Артур... 15 веков насмешливо взирают на нас, и остается только бессильно развести руками...

### Рождение романа

В литературе Артур продолжал жить — от хронистов и историков эстафету приняли писатели. Еще во второй половине VI в. валлийский бард Анейрин сочинил поэму "Гододдин", один из героев которой — Артур, смелый воин, мудрый правитель, предводитель лихого конного отряда.

Если этот текст не позднейшая вставка (а до нас поэма дошла в рукописи XIII в.), то перед нами самое древнее упоминание об Артуре в художественном произведении.

В 1120-х годах монах Уильям из Мالمсбери пишет труд "Деяния английских королей", где переписывает старые легенды о воинственном Артуре.

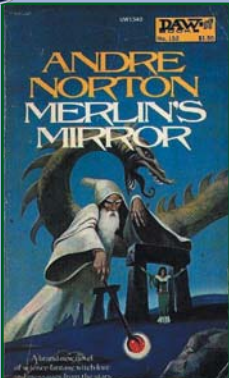
И, наконец, **ключевой момент** "артуровской истории"! Около 1139 г. брат Джеффри (позднее — епископ Гальфрид Монмутский) завершил свою монументальную "Историю королей Британии" в двенадцати томах, два из которых были посвящены Артуру. В них впервые тот назван королем, появляется волшебник Мерлин, меч Калибурн, женитьба Артура на Гвиневере и ее соблазнение королевским племянником Медраутом, последняя битва с предателем под Камбулой (Камланном) и захоро-



нение тела Артура на Авалоне. А когда в 1155 г. англо-норманский трувер Уэйс перевел книгу Джеффри с ученой латыни на французский (стихотворный "Роман о Бруте"), она стала любимым чтением аристократии. Затем за дело взялся уже англосакс Лайамон, сотворивший перевод труда Уэйса на повседневный английский, — и повесть о деяниях Великого Короля выпорхнула в народ!

Окончательное превращение Артура в образец рыцарства произошло благодаря французскому труверу Кретьену де Труа, творившему между 1160 и 1180 годами. Он написал пять романтических поэм, введя в обиход "артурианы" тему рыцарской любви и культа прекрасной дамы, а также придумав название "Камелот".

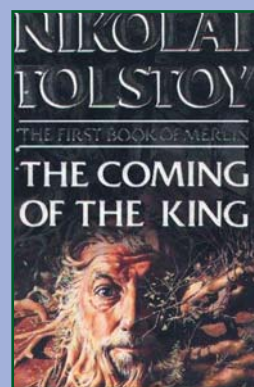
В популярных произведениях о рыцарях Круглого Стола Роберта де Борона, Гартмана



Еще больше произведений лишь используют какие-то мотивы или персонажей артуровской саги (**Джеймс Блейлок**, "The Paper Grail"; **Ник Толстой**, "Пришествие Короля"). **Гай Гэврил Кей** в "Гобеленах Фьоновара" сводит вместе идеи "Властелина колец", кельтскую мифологию и артуриану (призванные из небытия Артур и Ланселот встречаются воплощенную в современной девушке Гвиневере и вместе сражаются с полчищами Темного Властелина).

**Роберт Асприн** и **Дэффид ап Хью** ("Артур-полководец") впутывают бедно-

го короля в козни путешественников во времени, а **Андре Нортон** в "Зеркале Мерлина" делает знаменитого мага чем-то вроде пришельца. И невообразимое количество авторов просто выдергивают какие-то сюжетные ходы классической легенды. Например, **Кэтрин Куртц** и **Роберт Асприн**: такие разные парочки Келсон/Морган ("Хроники Дерини") и Скив/Ааз ("МИФ") — чем не отношения Артура и Мерлина? Многие циклы **Дэвида Эддингса** щедро используют артуровские мотивы. Перечислять можно почти бесконечно...







сом выделяется **“Эккалибур”** (1981) ирландца Джона Бурмена — яркое, наполненное философским смыслом кинополотно, метафорическая притча, передающая все основные линии книги Томаса Мэлори. Печален **“Ланселот Озерный”** (1974) Робера Брессона, уныло повествующий о бесплодных поисках Святого Грааля. Еще более пессимистичен советский фильм **“Новые приключения янки при дворе короля Артура”** (1989, реж. Виктор Гресь) — попавший в Камелот современный американец расстреливает Артура и его рыцарей из пулемета. Явно на эстетов рассчитаны оригинальная экранизация оперы Рихарда Вагнера **“Парсифаль”** (1982, реж. Ханс-Юрген Зюберберг) и адаптация классической поэмы Кретьена де Труа **“Парсифаль-галлиец”** (1978) француза Эрика Ромера.

Вторая категория — откровенно коммерческие ленты, созданные по лекалам “массовой культуры”. Здесь выделяется лауреат трех “Оскаров” — драматический мюзикл **“Камелот”** Джошуа Логана (1968) с великолепной музыкой Фредерика Лоу и блестящими актерскими работами. Мелодрамы **“Меч Ланселота”** (1963, реж. Корнел Уайлд) и **“Первый рыцарь”** (1995) Джерри Цукера также посвящены любовному треугольнику Артура, Гвиневры и Ланселота. Вот только картина Цукера выродилась в типично американское политкорректное кино о том, как не надо уводить жен от собственных королей.

Неплохо выглядят экранизации романов Брэдли и Стюарт — мини-сериалы **“Туманы Авалона”** (2001, реж. Ульрих Эдель) и **“Merlin of Crystal Cave”** (1991, реж. Майкл Дарлоу). А вот еще один телефильм — **“Мерлин”** (1998) Стива Бэррона — разочаровывает: слишком мно-

го денег ушло на спецэффекты, на внятный сюжет их явно не хватило.

Среди детских лент выделяются две экранизации комикса Гарольда Фостера **“Принц Вэлиант”** (1954 и 1997), великолепная диснеевская анимация **“Меч в камне”** (1963, по роману Т.Х.Уайта), вполне добротные мультфильмы **“Король Артур и рыцари Круглого Стола”** (1981) и **“В поисках Камелота”** (1998).

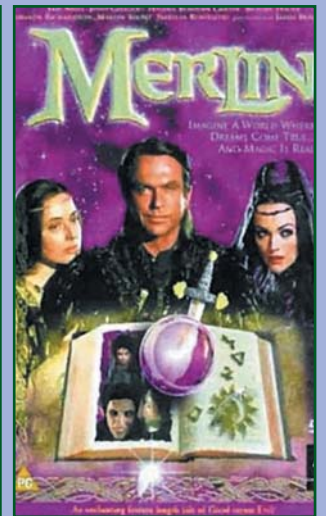
“Повезло” классическому роману Марка Твена. Американцы с патологическим упорством снимают абсолютно idiotские комедии для слабоумных — **“Подросток при дворе короля Артура”**, **“Рыцарь Камелота”**, **“Черный рыцарь”**, **“Янки из Коннектикута в суде короля Артура”**, чьи герои, от юного бейсболиста до чернокожего раздолбая, попав в Камелот, пытаются установить там свои порядки. Боже, спаси Англию и Короля!

Интерес к Артуру не стихает. В декабре 2004 г. должен выйти **“Король Артур”** от Джерри Брукхаймера, а Стивен Спилберг готовится продюсировать восьмисерийный телефильм на ту же тему.

Среди детских лент выделяются две экранизации комикса Гарольда Фостера **“Принц Вэлиант”** (1954 и 1997), великолепная диснеевская анимация **“Меч в камне”** (1963, по роману Т.Х.Уайта), вполне добротные мультфильмы **“Король Артур и рыцари Круглого Стола”** (1981) и **“В поисках Камелота”** (1998).

“Повезло” классическому роману Марка Твена. Американцы с патологическим упорством снимают абсолютно idiotские комедии для слабоумных — **“Подросток при дворе короля Артура”**, **“Рыцарь Камелота”**, **“Черный рыцарь”**, **“Янки из Коннектикута в суде короля Артура”**, чьи герои, от юного бейсболиста до чернокожего раздолбая, попав в Камелот, пытаются установить там свои порядки. Боже, спаси Англию и Короля!

Интерес к Артуру не стихает. В декабре 2004 г. должен выйти **“Король Артур”** от Джерри Брукхаймера, а Стивен Спилберг готовится продюсировать восьмисерийный телефильм на ту же тему.



фон Ауэ, Вольфрама фон Эшенбаха, Готфрида фон Штрассбурга, Томаса Честера, Бернардо Тиссо, Жака де Лоньона, Артур и его двор присутствуют уже лишь как декорация. Сюжет романов обычно таков: к Артуру съезжаются рыцари и рассказывают о своих подвигах, либо в Камелот прибывает некий проситель, чаще всего дева, требующая свершить квест — убить дракона, извести колдуна и т.п. Рыцари разъезжаются в поисках приключений или в стремлении обрести Грааль, далее повествуется об их деяниях. Артур в этих романах — мудрый старец-король, не принимающий участия в приключениях, но являющийся как бы гарантом спокойствия и порядка. А его королевство уже не легендарная Британия, а вы-

мышленная идеальная Логрия, героям которой должны подражать все истинные рыцари.

Существовало также назидательное, “христианское” направление артуровских легенд, особенно ярко выраженное в коллективном “Цикле Вульгаты”, написанном монахами-цистерцианцами (1215 — 1236 гг.).

Наконец, в конце XV в. появилось произведение, ставшее каноническим.

### Смерть и возрождение Артура

В 1485 г. Вестминстерская типография Экстона выпустила книгу английского рыцаря сэра Томаса Мэлори **“Смерть Артура”**: обработку ряда романов артуровского цикла и примыкающих к нему произведений.



Перелагая обширный материал на английский язык, Мэлори комбинировал, сокращал и видоизменял текст, делая собственные вставки; в результате возникло достаточно стройное художественное произведение, в котором представлены все ключевые фигуры и события артуровской мифологии.

Книга разбивается на множество эпизодов, приключения следуют чередой, часто без особой мотивировки. Храбрые рыцари, закованные в броню, дерутся друг с другом; прекрасные девы находят себе принца в сумраке дремучих лесов; провидец Мерлин разоблачает тайные связи между героями и возмещает несправедливость, которые невозможно предотвратить...

При этом Мэлори нередко обнаруживает склонность к морализации, рассудительности и практицизму. Мир куртуазной средневековой поэзии ему чужд: Мэлори осуждает любовь ради любви, считая идеальной любовью в законном браке. Поэтому образ Ланселота у него значительно отличается от той трактовки, какую он имел во французской поэзии (имея все данные для того, чтобы добыть Грааль, он, проникнутый греховной любовью к королеве, сподобился лишь издала видеть чашу благодати).

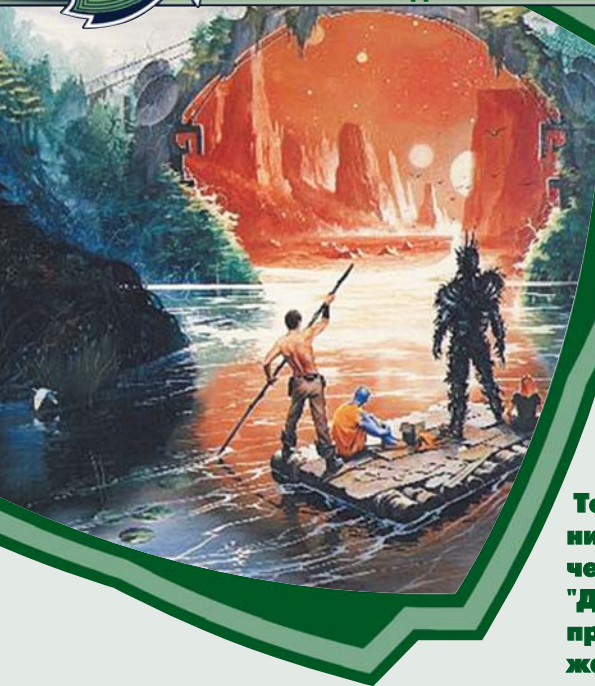
**“Смерть Артура”** послужила источником для множества других произведений, став идеальной версией артуровского мифа для всех последующих поколений. Отсюда черпали вдохновение Спенсер, Мильтон, Вордсворт, Кольридж, Теннисон, Суинберн, Блэйк, Твен, Ариосто, Петрарка, Данте, Брантом, Сервантес, Гете, Шиллер, всех не перечислить. Наконец, за дело взялись авторы современной фэнтези... ♦



**“Монти Пайтон и Священный Грааль”** (1975 г.). Самая смешная интерпретация легенды об Артуре за всю историю мифа, после просмотра которой начинаешь серьезнее относиться к кроликам. По мотивам фильма в 1996 г. была выпущена компьютерная игра **The Quest for the Holy Grail**. Игра достойна оригинала!







Гиперион вошел. Он весь пылал  
Негодованием; огненные ризы  
За ним струились с ревом и гудением,  
Как при лесном пожаре — устрояя  
Крылатых Ор. Пылая, он прошел...

Джон Китс, "Гиперион"

На Старой Земле конца двадцатого века "Гиперион" стал экзаменом для вступления в Клубы любителей фантастики, знаком зрелости и подготовленности читателя. Один николаевский фэн для того, чтобы приобрести долгожданный "Восхода Эндимиона", решил продать ваучеры, ибо ждать зарплаты не доставало терпения. В середине девяностых книги Симмонса шли по рукам так, словно это были переводы "Неукротимой планеты" в глухих к зарубежной фантастике семидесятых. Одним словом, мир "Гипериона" достоин того, чтобы открыть в рубрике "Врата миров" серию обзоров о научно-фантастических вселенных.

Мир Дэна Симмонса запечатлен в четырех романах-эпопеях: "Гиперион" (Hyperion, 1989), "Падение Гипериона" (The Fall of Hyperion, 1990), "Эндимион" (Endymion, 1996), "Восход Эндимиона" (The Rise of Endymion, 1998); в отдельной повести "Сироты Спирали" (Orphans of The Helix, 1999) — и умах миллионов читателей, с головой углубившихся в развернувшуюся перед ними Связующую Бездну.

### Гегемония Сети, станция отправная

Великая Сеть — это, по разным данным, более двухсот звездных систем, объединенных порталами в единое федеративное государство. Каждый мир великолепен и уникален. Безбрежное Море — планета, полностью покрытая океаном, Лузуз — перенаселенная планета-улей, что-то вроде азимовского Трантора; Пасем — мир костелов и базилик, Тянь-Шань — планета теряющихся в облаках горных пиков, каждый из которых несет на себе буддистский или кришнаитский храм. Некоторые планеты, такие, как Мауи-Обетованная, достались Гегемонии без боя. На других пришлось полностью уничтожить существовавшие там разумные цивилизации. Непригодные для жизни планеты подверглись

терраформированию (сложный процесс изменения биосферы под организм человека) и рано или поздно обзавелись сингулярностью для включения в Великую Сеть.

Единственное, чего не хватает в Гегемонии Симмонса, — это Земли. По преданиям, Старая Земля погибла незадолго до Хиджры (эпоха колонизации) в результате Большой Ошибки, когда ученые попытались поместить в ядро колыбели человечества небольшую черную дыру. Но человечество по этому поводу особого огорчения не испытало, распространившись среди звезд и открыв для себя десятки Новых Земель (ностальгия), практически ничем не уступавших прародине.

Каждый мир имеет свою инфосферу — организованную и структурированную систему комлогов (полуразумных компьютеров) и нуль-Т-порталов — арок, через которые совершается телепортация в определенную точку Сети. Заправляют инфосферой Искины (искусственные интеллекты), обитающие в таинственном Техно-Центре и изредка представляющие перед людьми в образе голограмм и киборгов. Инфосфера позволяет всем планетам Сети жить в едином ритме, словно кварталы Венеции, — их разделяют проливы вакуума в сотни парсеков, но связывают перекинутые мосты порталов.

Среди всех достопримечательностей Гегемонии, пожалуй, самой великолепной, настоящим шедевром конструкторской (но, к сожалению, не человеческой, а Искиновской) мысли можно считать Реку Тетис. В прямом смысле, это и есть река. Только река, при помощи порталов протекающая через все планеты Сети, везде разная и везде единая.

Для разнообразия и самоутверждения Гегемония ведет кровопролитную войну с Бродягами, звездными Роями существ, некогда назвавшихся людьми. Теперь они посредством генной инженерии адаптировались к жестоким условиям космоса и утратили чистоту вида.

Бродяги отвергают порталы и терраформирование, и вообще проявляют себя крайне агрессивно по отношению к планетам Сети. Поэтому brave эскадры ВКС время от времени вправляют им мозги.

### Гиперион, первая песнь

Так уж получилось, что центром событий в романе явилась периферийная планета Гиперион. Вращается этот небольшой мирок вокруг желтой звезды класса G2. Есть на планете несколько больших городов: Порт-Романтик, Китс (названный в честь английского поэта восемнадцатого века, киборг которого станет основным героем "Падения"), Эндимион — и множество крошечных селений, где жизнь немногим отличается от средневековой.

Планета очень прихотливая: в связи с не-



Художники представляют  
Шрайка по-разному...



постоянством магнитного поля путешествие на привычных для жителей Гегемонии скиммерах и ТМП невозможно. Потому в небе Гипериона то и дело мелькают грузовые дирижабли, а по судоходным рекам сплавляются пароходы. Именно это добавляет паломничеству к Гробницам Времени особую романтику.

Земную кору планеты пронизывают коридоры Лабиринта — доисторические подземные коммуникации неизвестного происхождения, с квадратным сечением и идеально гладкими стенами тридцатиметровой высоты.

Изюминкой Гипериона является Долина Гробниц, где расположились движущиеся, вопреки энтропии Вселенной, из будущего в прошлое, таинственные сооружения: Сфинкс, Хрустальный Обелиск, Нефритовая и Пещерные Гробницы. Здесь, перекачиваясь на песчаных дюнах, шумят невидимые временные волны антиэнтропийного поля.

Долгое время Гробницы не проявляли активности, предоставляя ученым — исследовать, а туристам — испатывать свои коридоры. Но настал час древним сооружениям открыться. В роли исполинской живой "открывашки", сплошь составленной из шипов и колючек, выступает Шрайк — хромированное божество, перемещающееся вне времени и пространства и смертельно разящее всех, с кем столкнет его господин Случай.

И к этому божеству, мифическому ангелу мщения, направляются семеро отобранных Церковью Шрайка паломников. Ведь ошестившийся сталью Гудвин (точно как в "Волшебнике страны Оз"!) волен выполнить желание пришедшего к нему просителя. Правда, только одного. Остальных паломников ждет незавидная участь — смерть.

### Гексамерон, подвиг Кентерберийский

Что бы ни говорили, а подкупает "Гиперион" в первую очередь формой. Шестисторонний роман состоит из пролога, шести коротеньких главков — и такого же количества великолепных историй, рассказанных паломниками на пути от "Иггдрасиля", дерева-корабля тамп-



...но обилие колючек и рубиново-алые глаза выдают сущность Повелителя Боли.

лиеров, через Травяное море — к Гробницам. Посредством этих историй — священника и воина, поэта и ученого, детектива и консула — и происходит проникновение читателя в мир Симмонса.

Священник Ленар Хойт рассказывает историю отца Поля Дюрэ, который столкнулся на Гиперионе с племенем бикюра, носителями крестоформа — симбионта в форме креста, дарованного Шрайком и обеспечивающего владельцу вечную жизнь. Взамен за бессмертие бикюра становятся бесполоыми умалишенными существами. Рано или поздно Полю Дюрэ приходится пополнить их ряды. Не желая смириться с таким бессмертием, он после неудавшейся попытки побега распинает себя на электрическом дереве тесла. Хойт находит его испепеленным до костей и, в прямом смысле, принимает его крест.

Воин ВКС Кассад рассказывает историю любви к несуществующей женщине, являвшейся к нему сперва в битвах на тренажере-эмуляторе, а потом и во вполне реальных баталиях. Кассад надеется найти свою Монету на Гиперионе, даже если ради этого придется сразиться с самим Шрайком.

История, рассказанная поэтом Мартином Силеном, повествует о последних днях существования Старой Земли, о том, как после анабиозной заморозки поэту пришлось изъясниться при помощи девяти нелюбимых слов, поскольку остальные он забыл, — и о том, как Силен написал пророческие "Песни", в соответствии с которыми развиваются события в тетралогии. Музой Силен избрал Шрайка.

История ученого — о безуспешной борьбе с синдромом Мерлина, страшном диагнозе, поставленном его дочери. Молодая девушка по имени Рахиль, археолог, длительное время исследовавшая Гробницы, стала стареть в обратном направлении. Каждое утро она просыпалась, не помня дня предыдущего, и зная все меньше. Вырастив дочь, Солу Вайнтрубу пришлось, в конце концов, растить ее "обратно". И, с запеленатым младенцем на руках, ученый направляется к Шрайку, чтобы, согласно видению, принести дочь в жертву.

История детектива Ламии Брон — расследование виртуального убийства вирусом СПИД-2 (Artificial Intelligence Deficit Syndrome) киборга Джона Китса. В результате следствия выясняется, что Китс, воссозданная копия средневекового поэта, служит связующим звеном между Техно-Центром и Шрайком. Кому-то это не нравится, и Китс умирает во второй раз, уже физически. Детектив Ламия Брон приносит сознание погибшего клиента в петле Шрюна (имплант вроде продвинутой флэш-карты) на Гиперион.

История консула, пожалуй, самая яркая и слезоточивая. Повествует она о любви космопроходца, расширяющего границы Гегемонии на кораблях с двигателем Хоукинга, и девушки Сири, ведущей оседлый образ жизни на планете плавучих островов Мауи-Обетованная. Каждый раз, возвращаясь из однолетнего путешествия к дальним звездам, корабельщик находит Сири постаревшей на десятилетие (смещение временных масштабов из-за движения на сверхскоростях). Однажды, возвратившись из шестого путешествия, он узнает, что от Сири остались одни воспоминания...

Подобная манера подачи материала — явное заимствование, и автор этого не скрывает. Что-то взято из "Кентерберийских рассказов"



### Дэн Симмонс



Дэн Симмонс родился 4 апреля 1948 года в Пеории, штат Иллинойс. Писать начал рано: в пятом классе сочинил продолжение "Волшебника Страны Оз", а немногим позже — рассказ про полет на Луну. Известно, что учительница здорово отругала молодого Дэна за смелую выдумку. Каково было ее удивление, когда спустя несколько лет Армстронг сделал свой знаменитый "маленький шаг"!

После окончания Вашингтонского университета будущий мастер фантастической прозы целиком посвящает себя преподаванию в общеобразовательных школах. В 1981 году Дэн Симмонс принимает участие в семинаре для начинающих писателей и по совету Харлана Эллисона отправляет рассказ "Река Стикс течет вспять" на конкурс, из которого рассказ выходит победителем.

Дебют Симмонса как романиста состоялся в 1985 году. Роман "Песня Кали" сразу же после издания удостоился Всемирной Премии Фэнтези. Большинство романов автора написаны в жанре ужасов: "Лето ночи", "Дети Ночи" (дилогия о графе Дракуле), "Утеха падали", "Горящий Эдем"; в них чувствуется влияние "черного зверя научной фантастики", духовного учителя Харлана Эллисона. У Симмонса также выходит несколько сборников рассказов и повестей.

Из всего написанного автором особое — и главное — место занимают "Песни Гипериона".

Дэн Симмонс — лауреат премии Хьюго (1990), Всемирной и Британской премии Фэнтези, дважды лауреат премии Брема Стокера и регулярный соискатель читательской премии журнала "Локус".

Произведения автора активно переводятся на русский язык.

Чосера (истории, рассказанные паломниками), что-то — из "Декамерона" Боккаччо (десять дворян, укрываясь от чумы в отдаленной усадьбе, на протяжении декады рассказывают друг другу правдивые или вымышленные истории). Но для научной фантастики роман в новеллах — если не новшество, то невоспаханное поле для смелых экспериментов, на котором и преуспел Дэн Симмонс.

### Падение Гипериона, песнь вторая

У первой книги конец более чем открытый — паломники подошли к гробницам, начинается буря, седьмой член группы (тамплиер Хет Мэстин) таинственно исчез, впереди — полная неизвестность. И вот в следующем стандартном земном году в печать выходит второй том "Песен".



Сиквел, в отличие от первой книги, не столь романтичен. Роман тяжел, массивен, несомненно, политические разборки и стратегические планирования военных действий призваны создать ощущение рутинной документальности. Более того, есть в нем доля циничности, ибо все события преломлены через восприятие главного героя — реконструкцию киборга Джона Китса, который уже трижды не человек, и его мало интересует мир “медленный”, в сравнении с мегасферой (высший уровень инфосферы) Техно-Центра.

Первая глава — описание пира во время чумы. В системе Гипериона сходятся корабли ВКС и рои Бродяг, разворачивается беспощадная космическая баталия — а “силыные мира того” бесечно стекаются на Центр Тау Кита по реке Тетис, чтобы отпраздновать еще не вырванную победу. Однако киборг Джон Китс на ТКЦ не просто гость — он важный консультант Сената Гегемонии, ибо во снах ему являются паломники. Здесь Симмонс опять не прогадал с формой: когда киборг бодрствует, он становится свидетелем крушения огромного флота ВКС, когда спит — читателю позволяет в реальном времени лицезреть события, которые происходят с застрявшей во временном шторме шестеркой путников.

Под черным от песчаной бури небом Гипериона, тускло расцвечивающимся сполохами взорванных кораблей-факельщиков, раскрываются Гробницы — и из них выходят другие Шрайки. Киборг Джона Китса умирает от туберкулеза, перенесенный Ангелом Возмездия на целую и невредимую покинутую Старую Землю; Шрайк в молчании стоит над его могилой...

Без разрушений, “не взрыв, но всхлип”, Сеть падает. Гробницы Времени выполнили свое предназначение: порталы разрушены, планеты разделены сотнями и тысячами парсеков — великая Гегемония прекращает свое существование. Читатель, ошалело вглядывающийся в последние строки, еле сдерживает слезы... счастья.

## Империя Пасема, станция пересадочная

Ходят слухи, что автор не собирался писать продолжение. Не верьте им. В первой дилогии столько недоговорок и намеков на развитие темы, что ограничиваться развалом мира у писателя даже в мыслях не было. И спустя 274 года (на Земле прошло всего шесть) на руинах Гегемонии возводится новая империя, не менее грандиозная и страшная — Империя Пасема.

Церковь, решившая собирать Сеть по кусочкам, заключила пакт с Техно-Центром. Модифицированные крестоформы, дарящие носителям бессмертие и на первый взгляд ничего не требующие взамен, твердо закрепились на груди каждого. В конце концов, зачем отказываться от вечной жизни “freeware”? Симбиотические индульгенции стали нормой, а для убеждения тех, кто норме не следует, возстала из глубины веков Священная Инквизиция. Империей правит Папа, регулярно воскрешающий экс-паломника Поля Дюрэ, и за его спиной четко угадывается голограмма советника Альбедро —

## Гиперион в России

На русском языке цикл “Песни Гипериона” выходит сразу в трех сериях издательства АСТ. Книги оформлены работами художника Майкла Уэлана, отмеченного недавно премией “Суперхьюго” (лучший художник последних пятидесяти лет). Кро-

ме того, в серии “Золотая библиотека фантастики” издан сборник “Далекие горизонты” составителя Роберта Сильверберга, в который вошла повесть “Сироты Спирали” — идейное продолжение одной из сюжетных линий тетралогии.



аватары Техно-Центра.

Право слово, что плохого в вере, ношении крестоформа, следования католическим канонам? Вроде ничего — да только вера это поддельная, в бога из машины.

Оказывается, порталы Сети были изобретены Искинами Техно-Центра, чтобы миллионы телепортирующихся в данную секунду людей в буквальном смысле отдавали свои мозги на временное пользование — такая мультипроцессорная счетная машина, сервер на дюнах. Техно-Центр никогда не был единым целым — он существовал в подпространстве, мигрируя с одного ума в другой и эксплуатируя их, как кластеры диска. Когда Сеть рухнула, Искины испытали серьезный шок, многие из них отформатировались бесповоротно. К этому времени испытанная на племени бесполой бикуры коммуникационная технология уже вышла из стадии разработки и спасла Искинов от изоляции в примитивных коммлогах.

Так появились автономные крестоформы, не менее полезные, нежели порталы. Если Сеть давала свободу перемещения, то крестоформы — сняли ограничение во времени. Жизнь-то вечная! Первым оправданным применением бессмертия стали прыжки на спин-звезде-летах. В момент ускорения пилот растекается в протоплазму, а через пару часов — вот он стоит на мостике, свеженький, как огурчик... А за чем лететь дольше, если можно — дальше?

## Эндимион и его Восход

Дальше, как говорится, больше.

Вторая дилогия, в отличие от первой, посвящена не великодневному разрушению, а трудоемкому созиданию. Но происходит это строительство как бы за кадром — все благодаря оправдавшему себя перемещению во времени. В свободное от благих целей время главные герои — Энея, будущая мессия, и Рауль Эндимион (его не звали Пауль!), временно стерилизованный пастух с Гипериона, занимаются попытками спастись от наступающей на пятки Инквизиции и расставляющего хитроумные ловушки Техно-Центра.

На старом корабле Консула они достигают планеты бывшей Сети и на обыкновенном бревенчатом плоту сплавляются по реке Тетис. Из-

редка Шрайк, как Терминатор-2, помогает им выжить. К сожалению, веслами работать Шрайк не умеет... Миры, через которые проходит река, утратили свое былое величие — многие лежат в руинах, терраформы вообще непригодны для существования — но жизнь теплится, находит обходные пути... И яростно противится распространению крестоформной заразы.

Во второй книге двенадцатилетняя Энея подрастает, превращаясь в симпатичную молодую женщину — самое время Раулю по уши влюбиться. Повествование ведется от первого лица, и поэтому искренне разбавлено незлым пастушеским скудоумием. В то же время складывается ощущение, что Симмонс решил втиснуть в последний том все накопленные умозаключения и философские сентенции: отсюда почти тысяча страниц и откровенно скучные моменты.

Сюжет прост и большей частью состоит из залпов ружей, которые были развешаны в трех предыдущих томах. Но в этом канонадном оркестре есть главная — и новая — пушка: Энея, дочка Ламии Брон и Джона Китса, шагнущая более двух столетий назад в портал Гробниц, и, наконец, ставшая Той-Кто-Учит. Чему она учит, до последних глав романа не понятно, ибо жуткие порождения Техно-Центра и сторонники Инквизиции постоянно прерывают ее робкие попытки объяснить.

Последний пазл втиснут в общую картину, но на поверку он оказывается таким неформатным, что расталкивает, разрушает все, что так долго и с таким трудом собиралось.

И это — хорошо. Если верить главному принципу наследия Той-Кто-Учит: “Выбери снова!”.

И что же выбирает человечество? Свободу и сопереживание.

Выборенная разожжена по полочкам, свобода выбора вострожена, читатель восхищенно сдерживает подкрадывающуюся к губам скептическую ухмылку... И искренне сочувствует Энее.

## Земля Старая, Обновленная

Не Китсу, не Лонгу и даже не Чосеру обязан Симмонс своим хэппи-эндом, а Герберту Уэллсу с его “Машиной времени”. Всех загадочных персонажей цикла ожидает неожиданный финал.

А ничуть не менее загадочный Шрайк, состоящий из нескольких метров шипов, колючек и ятаганов, все так же молчаливо и недвижимо будет стоять над могилой поэта, имя которого написано в вечности...

Или, по крайней мере, под эпиграфом сей скромной статьи. ♦

## Ресурсы в сети Интернет

Официальный сайт писателя ..... [www.dansimmons.com](http://www.dansimmons.com)  
Фэн-сайт Связующая бездна ..... [club.bezdna.ru](http://club.bezdna.ru)  
Книги Симмонса на сервере Русская Фантастика ..... [rusf.ru/sfbooks/writers/simmons](http://rusf.ru/sfbooks/writers/simmons)





# ПОДЗЕМЕЛЬЯ, ДРАКОНЫ И КУЛЬТУРА ФЭНТЕЗИ

## ЧТО БЫ МЫ ПОТЕРЯЛИ, НЕ БУДЬ НА СВЕТЕ DUNGEONS & DRAGONS?

— Никто не смеет швырять гнома!  
(Гимли, фильм "Братство Кольца")

— Швырни меня, Арагорн. Только эльфу не говори.

(Гимли, фильм "Две крепости")

Однако значительную роль в проникновении фэнтези-культуры в повседневную жизнь сыграла не литература, а род творчества, который не принято относить к искусству. Речь идет об играх — настольных, "живых" и компьютерных. Только фэнтези-игры позволяют человеку окунуться в необычный мир, знакомый по любимым книгам, и жить в нем жизнью яркой, пусть и ненастоящей. Это не бегство от реальности, как уверяют нас неразборчивые психологи (иначе таким же "бегством" можно считать футбол и филателию): это творческая форма досуга.

Своим существованием фэнтези-игры обязаны культурному явлению, известному как **Dungeons & Dragons**. Этот, казалось бы, простой игровой продукт создал новый вид интеллектуальных игр, определил будущие пути игрового строения и, как



**D&D the Movie** — фильм по игре, после которого Голливуд серьезно заинтересовался фэнтези.

это ни удивительно, сделал настолько серьезный вклад в культуру фэнтези, что я позволю себе поставить его на одну доску рядом с вкладом Толкина... Не спешите метать в меня помидоры. Я готов обосновать свое мнение.

### Основы фэнтези и начала D&D

Своими произведениями Толкин заложил краеугольные камни жанра: эпическая борьба

Фэнтези вот уже много лет является одним из популярнейших жанров литературы, постепенно проникая в другие виды искусства: живопись, кино, музыку. Сегодня критики смело заявляют о появлении новой фэнтези-культуры, прародителем которой, без сомнения, является Дж. Р. Р. Толкин, создатель **Средиземья**. Законы этой культуры, клише и штампы жанра складывались десятилетиями, вбирая в себя наиболее яркие черты произведений П. Андерсона, У. ле Гуин, Р. Джордана и многих других мэтров фэнтези.

добра со злом в основе сюжета, волшебство как главная движущая сила мира, превращение обычного человека в героя... На эти постулаты ориентировались два молодых человека,



Так выглядят обложки самой старой (слева) и самой современной книги правил D&D.

Гари Гигакс и Дейв Эрнесон, в далеком январе 1974 г. издавших брошюры с правилами первой ролевой игры. У игры было не самое благозвучное название: **Dungeons & Dragons**.

Этот творческий порыв стал редким исключением из закона, определенного кем-то из древних пекарей: "Первый блин комом". Оказалось, что литература фэнтези зачитывается до дыр людьми разных поколений, и многие из них не прочь стать на место героев, спуститься в подземелья, победить принцессу, освободить дракона и вообще бросить свой пятак в копилку фэнтези, в меру своей писательской фантазии и актерского таланта. Отныне и навсегда люди обрели бесценный дар: жить в своей мечте, внутри собственных сновидений. Пусть и недолго. Пусть лишь в форме игры.

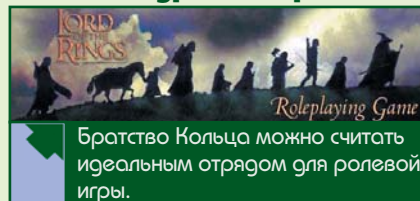
О том, что такое ролевые игры, мы рассказывали в прошлом номере журнала, а потому сейчас не будем на этом останавливаться. Мы



также опустим специфику разных редакций игровой системы **D&D**. И ничего не скажем о том, как два молодых автора, не предполагая того, создали новую индустрию, в которую ринулись издатели книг и компьютерных программ. Если вы держите в руках этот журнал, то, скорее всего, разбираетесь в этих материалах или имеете о них некоторое представление.

Речь о том, что дали **D&D** для фэнтези: новые направления развития и, главное — законы жанра. Какой жанр без традиций и стереотипов?

### Семь самураев и Братство



Братство Кольца можно считать идеальным отрядом для ролевой игры.

### Кольца

Когда в эпосе идет речь об отряде героев, редко можно выделить принципы, по которому командиры комплектовали свое подразделение. Древних сказителей не волновало, что Илья, Добрыня и Алеша (вариант — Ахилл, Аякс и Одиссей) не имеют четких, только одному из них присущих функций и умений. Правда, последний воин в каждом из примеров обладал повышенной хитростью.

С практической стороны на эту проблему взглянул Толкин: Элронд провожает в поход





Воин и волшебница — основа отряда приключенцев.

персонажей, у каждого из которых есть четкая специализация. Меткий Леголас, идущий напролом Гимли и осторожный волшебник Гэндальф прекрасно дополняют друг друга в тяжелом походе. Тот же метод демонстрирует нам Камбей Симата, главный герой "Семи самураев", когда ищет воинов в свой маленький отряд.

Этот принцип набора "партии приключенцев" стал образцовым для фэнтези благодаря системе игровых классов, которые появились в D&D. Воин хорош в схватке, но справиться с могущественной магией без волшебника он не сможет. А кто залечит их раны, если под рукой не окажется жреца?

Герои распределяют роли так, чтобы у каждого в отряде было свое место. D&D предложили удобные шаблоны для создания героев, описав в самых первых правилах четыре класса. Воин (fighter) использует недюжинную силу для отрубания вражеских конечностей, волшебник (wizard) обрушивает на противника огненный град, а жрец (cleric) врачует раны и отгоняет нежить, по умениям являясь чем-то средним между воином и волшебником. Наконец, вор (thief) способен не только воровать, но и ликвидировать ловушки, разведывать территорию. По принципу специализации принято комплектовать фэнтези-отряд: кто-то стреляет, как Робин Гуд, кто-то разбирается в преданиях, а кто-то приручает птиц и зверей. И



Эльвуг — гном из D&D the Movie. Гимли Питера Джексона во многом срисован с него.



практически всегда присутствуют сильный воин и мудрый маг.

### За дружбу и мир между расами

Не будем еще раз пережевывать старую тему, откуда растут ноги у эльфов Толкина. Не суть важно, было больше заимствовано от скандинавских альвов или кельтских сидов. Нас интересует тот факт, что эльфы и гномы Толкина были включены в первую редакцию правил D&D в качестве классов. То есть была для персонажа такая специализация: гном. Чуть позже ввели категорию рас, и игроки смогли выбирать не только класс и пол, но также и национальную принадлежность.

Я не пытаюсь отнять пальму первенства у Толкина: именно он навсегда поселил на страницах фэнтези эльфов, гномов, орков, хоббитов (а для двух последних — даже придумал названия)... Каждой из культур он поставил дасть привычки, мифологию, язык и темперамент. Но только для ролевой игры, течение которой влияет между героикой и повседневным бытом, понадобилось знать, что пьют гномы на обед и из чего орки строят избушки. Толкиновские расы в D&D получили образ жизни. И по мере детализации все больше отличались от средиземских прототипов.

Оказалось, что гномы обожают пиво, ненавидят магию и предпочитают действовать прямолинейно. Орки всегда ходят толпой, признают право сильного и уважают шаманов. Эльфы — прекрасные разведчики, любят искусство и дикую природу. Кстати, их внешний вид отличается от предложенного



Даже гревнегреческую богиню Артемиду художники D&D наделили эльфийскими ушами.

Толкиным: в D&D эльфы ростом ниже среднего человека, а их уши вытянуты и заострены, как, впрочем, и у других лесных обитателей. Эльфы смертны, хоть и доживают до 2000 лет.

Хоббиты — отдельная страница D&D-истории. Изначально создатели игры именовали их именно "хоббитами", но, под угрозой судебного процесса со стороны наследников Толкина, были вынуждены переименовать маленький народец. Так за хоббитами в фэнтези закрепилось название "халфлинги", хотя авторы D&D могли выбрать любое другое название для хоббитов из имеющихся в книгах Профессора. Сегодня "халфлинги" — практически общепринятое наименование этой расы. Когда Сергей Лукьяненко в космической опере "Танцы на снегу" написал, что низкорослых инопланетян люди назвали "халфлингами" по привычке, он, скорее всего, не задумался о том, что следует традиции, установленной D&D.

Халфлинг, в отличие от хоббита, — существо себе на уме. Он непоседлив, любопытен, умеет играть на чужих чувствах. В Кринне, D&D-мире, извест-



В мире "Саги о кольце" хоббиты трансформировались в хитрых вороватых кендиров.



Иллитиды обладают псионическими способностями, с помощью которых они контролируют разум рабов.





Темный эльф Дриззт — знаменитый слегоныт Forgotten Realms.

ном по "Cage о копье" (**Dragonlance**), апогеем этого превращения халфлингов стали вороватые и азартные кендеры. В тех халфлингах, которых мы ныне встречаем в книгах и играх жанра фэнтези, нет почти ничего от хоббитов, кроме роста.

Впрочем, халфлинги — отнюдь не единственная общепринятая раса, появившаяся при развитии D&D-вселенной. Этой же игровой системе мы обязаны адаптацией фольклорных кобольдов и фей, разделением орков и гоблинов на самостоятельные нации (у Толкина это всего лишь разные названия), а также рождением ряда менее известных рас, вроде дуэргаров, злых глубокоземельных гномов, или ужасных иллитидов, поработителей подземных народов.

Нельзя не остановиться на драу, темных эльфах D&D. Они мало походят на авари из "Сильмариллиона". "Темными" эльфы стали не только благодаря своим убеждениям, но и цвету кожи. Жители подземелий, они способны видеть в кромешной тьме, но лишены права смотреть на солнце. Хаотические магия и нрав драу превратили их в главного врага и людей, и светлых эльфов. Знаменитый герой **Forgotten Realms** (один из D&D-миров) Дриззт До'Урден — самый известный представитель их племени, но, чтобы прославиться, ему пришлось стать изгоем...

## Те, кого рождает сон разума

Герой не стал бы героем, не будь у него достойных противников. В фэнтези этими противниками положено быть чудовищам. Создатели D&D, как и в случае с расами, широко использовали имевшийся фэнтези-материал для производства монстров. Например, знаменитые тролли, способные регенерировать и приращивать отрубленные части тела, тролли, в чьих жилах течет зеленая кровь, тролли, боящиеся огня, были заимствованы вовсе не из сказок братьев



Троль D&amp;D мало похож на своих собратьев из "Хоббита" Толкина.

## Писатели играют в D&D

**Dungeons & Dragons** оказывали и прямое воздействие на творчество именитых писателей-фантастов. Достоверно известно, что в свое время немало времени на ролевые приключения с драконами в подземельях потратили Роберт Джордан, Терри Пратчетт, Дэвид Эддингс... Повлияли **Dungeons & Dragons** и на сюжет книг Анджея Сапковского, одного из любимых авторов в среде российских ролевиков.

Терри Пратчетт, автор сериала **Discworld**, в интервью немецкому изданию **X-Zine** признался, что всегда предпочитал роли игрока роль DM'а, некоторые персонажи его романов родились благодаря опыту игры в D&D, а сам он увлекался ролевыми играми настолько, что даже пробо-

Гримм, не из "Хоббита" и даже не из пещер Моррии. Пробразом для этих тварей послужили тролли из книг Джека Вэнса и Пола Андерсона. Но только после реинкарнации в D&D тролли приобрели такие своеобразные качества во многих произведениях фэнтези (будь то роман или игра). А также перестали жить под мостом.

Фольклор оказался еще более плодотворным родителем монстров. Торопливыми руками авторы D&D выгребли из него всяческую нежить (включая традиционных для европейских мифов бродячих мертвецов, названных африканским словом "зомби"), пегасов, грифонов, ки-ринов и прочих отпрысков буйной фантазии древнегреческого, скандинавского, китайского и других народов. В итоге на вопрос,



Драконы различаются окраской. Белый дракон — один из самых слабых представителей древнего семейства.

что такое голем, многие ответят, что это каменные или железные механизмы, которые волшебники устанавливают в своих башнях для защиты от воров. И мало кто вспомнит о попытках создать искусственного человека из глины, о каббале и иудейском мистицизме.

Из-за своих размеров и пугающей красоты никак не могли остаться в стороне драконы, к тому же фигурирующие в названии игры. Противоречивые сведения о них были приведены к общему знаменателю. Выяснилось, что драконы вовсе не ползают, а ходят на четырех (не двух!) лапах, а чаще — летают. Они отличаются цветом чешуи, который определяет их характер. Не все драконы извергают из пасти огонь: иные плюются ядом, рыгают молнией или испускают удушливый газ. В D&D впервые предложили строгую систематизацию древних рептилий, отблески которой мы постоянно видим в фэнтези-играх.

Наконец, авторы ролевой игры никогда не жаловались на недостаток собственного воображения. Многие известные твари были плодом их кропотливой работы. Фэнтези-сообщество узнало о разумных богомолах-

вал писать собственную игровую систему.

Наконец, D&D сделали всемирно знаменитыми таких авторов, как Маргарет Вайс, Треиси Хикмен, Роберт Сальваторе и Трой Деннинг. Все они прошли через школу художественной прозы о мирах D&D, и лишь позже стали создавать другие, не-D&D вселенные.

Из отечественных писателей в знакомстве с правилами D&D уличены Андрей Мартынов ("Вестники времен"), Андрей Львов ("Непобедимый Олаф"), Владимир Свержин ("Ищущий битву")... Ходят упорные слухи о том, что "Подземельями и драконами" интересовались Ник Перумов и Сергей Лукьяненко. Дабы никого ни в чем не разочаровывать, оставим слухи слухами.



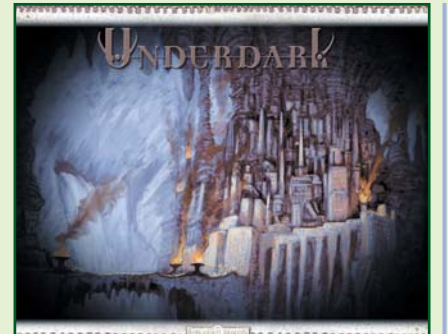
Несмотря на внешность, мудрые создания, разбирающиеся в магии.

трикринах, гуманоидных лизардменах и знаменитом бихолдере, который мог бы быть порождением больной фантазии сумасшедшего сюрреалиста, а стал самым культовым монстром, придуманным для D&D. Теперь летающий зубастый глаз с клубком щупальцев украшает компьютерные игры, не имеющие к D&D ни малейшего отношения.

## Место действия

Рассмотрим этот аспект фэнтези-жанра на карте двух масштабов: локального и глобального.

Локальный масштаб позволяет нам взглянуть на то место, куда нелегкая обычно заносит отряд фэнтези-героев. Совершенно точно, что нашим приключенцам не сидится там, где все благополучно. Любопытство гонит игроков в такие географические локации, которые стали бы кошмаром, приснились они в реальной жизни. Вполне подойдут руины замка, сож-



Подземелья всегда были любимым местом прогулок в D&amp;D.

женная деревня, заброшенный языческий храм и — самое ожидаемое! — подземелье. Неважно, будут это катакомбы или пещеры природного происхождения, главное — непроницаемая мгла, висящее в воздухе напряжение, беспокойные тени и опасность, скрывающаяся в каждой щели.

Первые книги системы D&D были посвящены

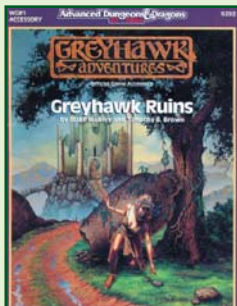




Под поверхностью мира Forgotten Realms скрываются гигантские подземные города. Мензоберранзан — один из них.

толпами бестолковых монстров и своим особенным Балрогом в самом конце. Лабиринт всегда таит загадки, а группа искателей не сможет куда-либо свернуть с намеченного в тексте пути. Этот стереотип, установленный D&D, часто эксплуатируется различными фэнтези-авторами. Про игры я вообще молчу: подземелье — идеальное место сражений, и где вы видели игру без "андерграунда"?

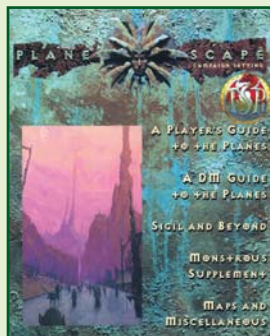
Теперь перейдем ко второму масштабу: перед нами глобус. Интересно, что внешне глобус фэнтези-мира может мало отличаться от глобуса Земли. Примерно то же соотношение воды и суши, ледников и пустынь, гор и низменностей. За редкими исключениями, когда оригинальность мира заключается в географии, климате и даже планетологии. К примеру, знаменитый **Dark Sun** представляет сплошную, выжженную магическим катаклизмом пустыню, а мрачный готический **Ravenloft** — беспорядочное скопище "доменов" с непроходимыми границами, которые ютятся на подвешенном в пространстве куске суши.



Один из наиболее проработанных миров D&D, Greyhawk, стал базовым сеттингом для последней редакции правил игры.

физической карте, где вы можете прочитать название у любого озера или поселка городского типа. Каждый из многочисленных миров D&D обладает собственной мифологией о вышших существах. Божества, для каждого из которых строго определены его функции, объединены в пантеоны, которым поклоняются населяющие мир народы. И у каждого народа — свой национальный пантеон богов.

Одним из основополагающих факторов, влияющих на физику мира, в D&D является магия. Авторы игры стремятся возвести ее изучение (методом теории и опытов) в ранг точной науки, а само волшебство — в некое подобие



Сеттинг Planescape создал единую космогонию для всех миров D&D.

Методы миростроительства D&D заслужили уважение многих разработчиков игр. **Forgotten Realms**, **Greyhawk**, **Mystara** и другие сеттинги D&D считаются образцом обработки миров, на который ориентируются писатели фэнтези.



## Вместо заключения

D&D — это не только настольные и компьютерные игры. Это еще и море художественной литературы, изобразительное искусство, кинофильмы, съезды ролевиков, тысячи фанатских сайтов, наконец, признание и верность многомиллионной армии поклонников.

Игровая система **Dungeons & Dragons** стала объектом подражания для многих производителей игр. Детализация миров D&D производит впечатление на писателей. Игра создала массу традиций и стереотипов жанра фэнтези, на которые мы порой уже не обращаем внимания, полагая, что так было всегда. Пример?

В 1954 году издательство **George Allen & Unwin** выпустило в свет первую часть трилогии Толкина "Братство Кольца". Через 20 лет, в 1974 году, никому не известная фирма **TSR** разработала правила ролевой игры "Подземелья и драконы",

упорядоченной материи. Для этого придумана оригинальная система разделения эффектов волшебства на школы, причем одни и те же принципы используются в различных проявлениях магии: в заклинаниях, свойствах чудовищ, волшебных вещей.

в основу которой легли традиции трилогии Толкина. Еще через 26 лет, в 2000 году, режиссер Питер Джексон приступил к экранизации трилогии "Властелин колец", используя не только наследие Толкина, но и традиции, установленные D&D.



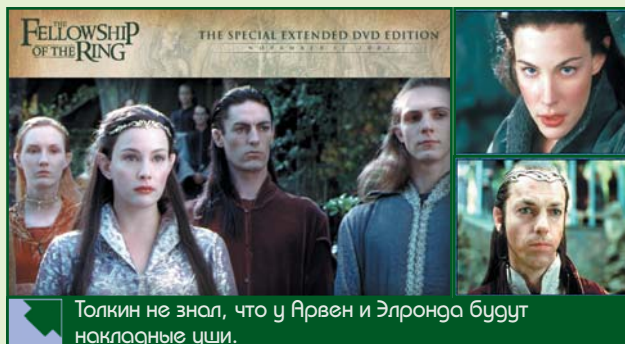
"Nobody tosses a dwarf!" — говорит Гимли голосом Дж. Риз-Девиса.

В произведениях Толкина нигде не говорится прямо, что у эльфов были необычные, заостренные уши — этот мотив, характерный для современной культуры фэнтези, заимствован из описаний эльфов в руководствах D&D.

И именно создатели D&D сделали гномов колючими персонажами, которые без раздумий лезут в драку, любят шумные пирушки и неряшливо относятся к своему внешнему виду. Мог ли умудренный годами наследник престола, благородный и бесстрашный воин, певец древних былин, первым прошедший по ненадежному мосту через бездну Моррии, сказать две фразы, вынесенные в эпиграф этой статьи? Питер Джексон вкладывает их в уста своего комичного Гимли, который сам не способен преодолеть пресловутый мост Казад-Дума. Это почти тот же несурзанный гном, которого мы видели в кинофильме **Dungeons & Dragons: the Movie**.

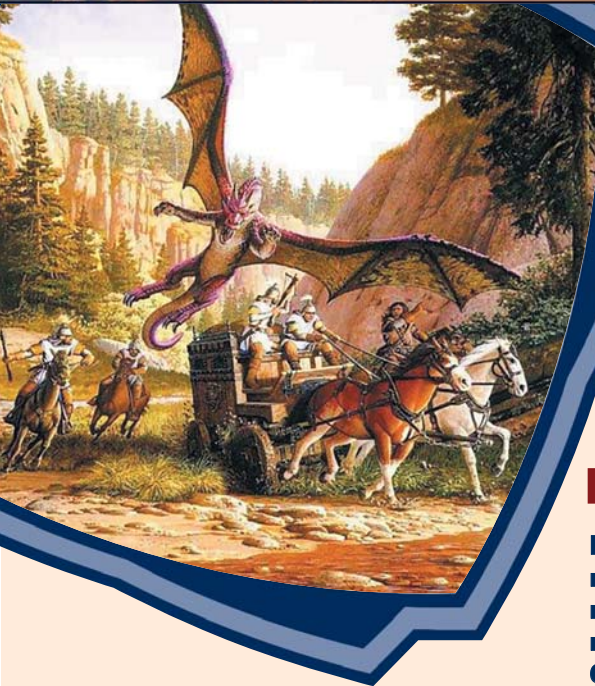
D&D — далеко не единственный столп, на котором зиждется современный жанр фэнтези, но влияние "Подземелий и драконов" на фэнтези-культуру не стоит недооценивать. И уж тем более не стоит говорить, увидев знакомую аббревиатуру: "Это всего лишь старая игра, о которой давно забыли".

◆



Толкин не знал, что у Арвен и Элронда будут накладные уши.





# СОЖЖЕМ ИХ ВСЕХ ДОТЛА!

## ТАКТИКА И СТРАТЕГИЯ ПРИМЕНЕНИЯ ДРАКОНОВ НА ВОЙНЕ

**Какой же фэнтезийный мир без драконов? Какой же фэнтезийный мир без решающих битв, эпических сражений и судьбоносных поединков? А вот драконы на поле боя — зрелище в книгах и фильмах уже достаточно редкое, хоть и захватывающее. И большей частью — анекдотическое. Парадокс?**

### Товарищ прапорщик, а крокодилы летают?

Книжные описания сражений с участием драконов не блещут стратегическими изысками. Либо драконы лупцуют друг друга над полем брани, либо бесцельно жгут города, либо сражаются с рыцарями в поединках. Пожалуй, единственное более-менее осмысленное применение драконов как организованной силы мы видим в "Пернском" цикле Энн МакКеффри, который, вообще-то, лишь условно можно отнести к жанру "фэнтези". В остальных случаях "крепкая фэнтези" стремительно скатывается в детскую сказку или ужастик. Почему?

Да потому что драконы, особенно в товарных количествах, превращают гордых рыцарей в гору дешевой тушенки. Они слишком сильны, чтобы вписаться в героический мир "ножа и топора" — это всем остальным надо приспособливаться под них. Но читателю-то нужен герой! Мускулистый, загорелый, с большой железкой в одной руке и миниатюрной блондинкой в другой. Вот и приходится расчищать красавцу путь, превращая драконов в идиотов. Потому что совсем без драконов нельзя — скучно. К тому же писатели зачастую не знают, с какой стороны у танка пушка, и стараются не лезть за пределы привычного им фехтования. Ну а если вам все-таки интересны драконы как средство правильного ведения войны — то эта статья для вас!

### Там, где пехота не пройдет, и конный латник не прочтится...

#### О драконах на войне

Что такое дракон? "Увидишь — не ошибешься", это понятно, несмотря на огромное количество разновидностей.

Итак, "дракон вообще" — это крупное, хорошо защищенное летающее животное, способное изрыгать пламя. Драконы либо разумны, либо обладают зачатками разума, либо их возможно приручить для дальнейшего использования. Их можно либо разводить, либо нанимать, либо призывать. А потом — кормить, поить и, возможно, ублажать другими экзотическими средствами, вроде девственниц и груд золота.

Что даст дракон древнему искусству войны? Прежде всего, перенесет ее в третье измерение. А появление летающего противника — это не только необходимость надеть шлем покрепче. Это означает, что привычные методы борьбы за территорию мгновенно устареют. Теперь не нужно прорубаться сквозь боевые порядки противника, и горизонтальное окружение на плоскости поля боя уступает место вертикальному охвату. В воздухе нет преград, его невозможно перекрыть, и маневр вновь становится основным средством достижения победы.

Не щит и меч, а движение — вот что выигрывает войны. Придет конец сражениям, когда две армии сходятся в чистом поле и рубятся до потери сознания. Конечно, одного маневра, даже очень хорошего, для победы мало. Дракон — это воплощение атаки, невероятная огневая мощь и надежная защита в компактной и очень мобильной упаковке. Бронированные огневержцы, вихрем пронесшиеся по вражеским тылам и уничтожающие там все, что воз-

можно, не встречая при этом достойного сопротивления — это как танковый прорыв времен Второй мировой. Даже достаточно автономная, питающаяся подножным кормом армия средневековья не может существовать без тылов. Не обязательно сражаться с тысячами тренировавшихся с детства тяжеловооруженных рыцарей — вполне хватит и того, что от голода они не смогут надеть на себя латы.

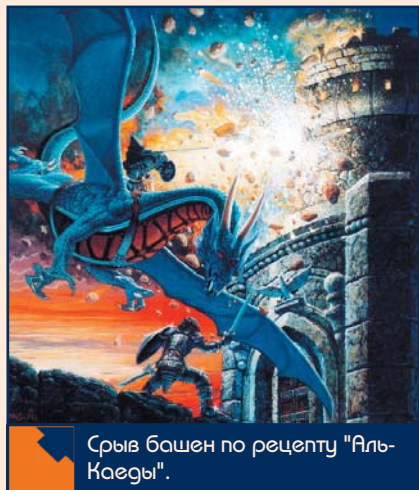
Десятки, сотни, тысячи драконов — ужасающая мощь, но и один-единственный дракон способен до смерти огорчить врага, пусть даже ни разу не пыхнув на него огнем. Самое первое, чем занялась военная авиация, то, ради чего она, по сути, и родилась — это разведка. Для воздушной разведки нет тайн, от нее невозможно скрыть перемещения войск или инженерные приготовления. "Предупрежден — значит, вооружен". Успех в информационной войне — важный шаг на пути к общей победе.

Командование драконами сильно зависит от того, сколько звездочек у вас на погонах.



"Есть мнение, что короля надо поменять..."





Срыв башен по рецепту "Аль-Каеды".

### Звездочек мало, гонору много Драконы на фронте

Да, лейтенант, и вашу часть могут при случае усилить драконом. Получил дракона — жди суровой потасовки, обильных кровопролитий и продвижения по службе. Если жив останешься.

Итак, дракон. И что с ним делать? А ничего. Пусть летает. С открытыми воздушной разведкой глазами управлять боем проще и приятнее, а победа практически гарантирована, если особо не ошибаться.

И не надо делать из дракона краеугольный камень обороны или основную силу наступления. Стройте войска, как будто дракона вовсе нет. Когда у дракона нет жестко закрепленной позиции, появление его всегда будет для противника неожиданностью. Сидят враги, балагурят — и вдруг БАЦ! — они на острие атаки. С драконом можно не искать слабых мест для наступления, а создавать их, где удобнее. А если враг, надрываясь, стянул все силы и прорыв не удается — перенести удар на километр в сторону. Оглянуться не успеют, как окажутся в котле.

Еще важнее не завязываться на дракона при обороне. Дракон найдет затаившегося врага, когда тот только готовится к наступлению, изрядно его прожарит еще на подходе, и уж если кому-то удастся прорваться сквозь подготовленные к обороне позиции — добьет в своем тылу. Бойцы пусть сидят в окопах и не отвлекаются. Такая оборона устойчивее толпы солдат с драконом в центре.

### Звездочек прибавилось, гонор перетекает в пузо

#### Оперативное применение, работа в ближнем тылу

Пока бойцы и младший комсостав герой-



За Андуйном земли для вас нет!

ствуют, можно заняться настоящей войной. Одного дракона будет уже мало, нужен десяток. Лучше — два. Тут уж можно развернуться и превратить жизнь врага в сущий ад. Он ждет подкреплений? Не дожидется. Спрятал в лесочке осадные орудия для штурма? Может на прощанье понюхать дымок от пожара. Солдаты проголодались? Стрелы кончились? Больных и раненых в тыл не может вывезти? Связи нет? С каждым часом сил для наступления и путей для отхода у него будет все меньше и меньше. Можно поступить гуманно и предложить сдаться, а можно поддержать, сколько нужно, в котле и добить, чтоб не мучался.

Конечно, не факт, что драконы смогут полностью перекрыть врагу кислород. Но этого и не надо. Если у себя в тылу он сможет перемещаться только по ночам, перебежками от одного куста к другому, дико озираясь и тыча в небо арбалетом, значит, дело сделано. Без нормального тыла ни одна армия воевать не может.

Но не все гоняться за обозами! Можно порезвиться и чуть по-другому, посадив на драконов пехоту. Напасть с воздуха на штаб или форпост, высадить десант на пепелище и позвать пленных, отбить узловую точку оборонительной линии, захватить склад с выпивкой — да мало ли вкусных целей на карте?

Впрочем, не всегда войска стоят друг против друга. Чаше один противник бежит от дру-



Горишь, "Бубновый"!!!

гого, и вот тут драконы могут очень пригодиться. Нападение с воздуха в лучшем случае превращает походную колонну в безумевшее от страха стадо, в худшем — останавливает и заставляет развернуться в боевые порядки для отражения атаки. Все это — потеря драгоценного времени. А в маневренной войне кто быстрее двигается, тот и молодец. К тому же противник на марше гораздо уязвимей, чем на позициях. Задача командира — догнать отступающего в поле и добить, или наоборот — оторваться от наступающего и встретить в готовности, зарывшись по уши в землю.

Один солдат, особенно какой-нибудь Коэн-варвар, может биться в одиночку. Десять — уже заскучают без весточек от любимого командира. Армия без связи — сборище потенциальных покойников. В отсутствие радиоподобных палантиров драконы — лучшие связные. Быстры, крепки, надежны, а абонентскую плату можно с противника списать.

### Кому большая ящерица, а кому и маленький пушной зверек

Что дракон умеет, кроме хранения золота и пожирания девственниц?

Памятка "Красноармейцу о драконах" включает пять пунктов:

1. Дракон — оружие наступательное. Он не ждет противника, а ищет его. Даже в обороне драконы помогают держать фронт, контратакуя врага.
2. Цели дракона — во вражеском тылу. Обозы, склады, мосты. Посади врагов на диету, и твоя сытая пехота легко с ними разберется.
3. Даже одного дракона потерять жалко. Поэтому бить надо кулаком, а не растопыренной ладонью. Один на один — это честный бой, десять на одного — путь к победе.
4. Главные задачи драконов — огневая штурмовка, высадка тактических десантов и воздушная разведка.
5. И не считай противника идиотом. Он наверняка попытается напасть на гнезда наших драконов — будь к этому готов.

### Звезды распухли, а штаны покрылись лампасами

#### Стратегическое воздействие на противника, работа в глубоком тылу

Любая война ведется лишь до тех пор, пока участники способны ее вести. Именно страны-участницы, а не их армии. Если армии нечего есть и нечем стрелять, если народ недоволен и готов восстать, если продолжение войны приведет к массовому голоду и полному краху экономики — то такую войну постараются прекратить, чтобы не ввергнуть государство в полный хаос. Добейтесь хаоса по ту сторону фронта, и можете забыть про генеральные сражения и поединки рыцарей перед строем. Привычными фэнтезийно-средневековыми методами добиться этого нелегко, но вот драконы... Драконы меняют ситуацию в корне.

Нет точки на карте, недостижимой для дракона. Противник может считать плантации за горным хребтом своим безопасным глубоким тылом, но драконы доберутся туда за считанные часы. Доберутся и сожгут. А на следующий день — сожгут урожай в другой местности. И в третьей. И так до тех пор, по-



Флагман ночного десанта.





## Плюсы и минусы дракона как оружия

### Плюсы:

- ✓ Летает, в том числе через границы и линию фронта
- ✓ Работает с огнем
- ✓ Крепкая шкура
- ✓ Грузоподъемность среднего автобуса
- ✓ Врагу внушает ужас, своим — отвагу в бою

### Минусы:

- ✗ Виден издалека
- ✗ Стоит дорого
- ✗ Требуется тренировки себя и экипажа

ка в стране будет что сжигать. Города, поселки, деревни, порты, корабли в море, склады, фермы, хутора, мельницы, амбары, мосты, дамбы, паромы, избышки лесников. Леса, в конце концов. Удары будут неожиданными и неотразимыми. Впрочем, скорее всего до полной аннигиляции дело не дойдет — любой не особо сумасшедший правитель в такой ситуации запросит мира.

А если не запросит — сменим правителя. Не обязательно выжигать всю страну — достаточно сжечь один замок в столице или одну карету на дороге. А наследник будет гораздо сговорчивей.

Ревущий дракон в клубах дыма и пламени ярким солнечным днем виден издалека, а вот летящий на бреющем черный дракон темной ночью — практически невидимка. Очень полезное свойство, когда надо забросить в тыл врага диверсионную группу, неуязвимого Главного Героя или ставший ненужным артефакт. Тихо ночью прилетел, тихо ночью улетел. А по пути посмотрел, кто, где и куда движется, где ждать нападения, а где слабое место в обороне. О разведке нельзя забывать ни при каких условиях.

## Драконы в тельняшках

### Война на море

Дракон над морем становится не только мокрым и злым, но и смертельно опасным, ведь деревянный корабль перед ним абсолютно беззащитен. И десять деревянных кораблей — тоже. Поэтому не стоит рассчитывать на генеральные морские сражения или крупные десанты в тех местах, где могут появиться драконы, — сожгут. Разве что мелочь всякая будет по ночам вдоль берега шнырять с контрабандным табаком и авантюристами на борту.

Так что господство в воздухе дает и власть над морем, а уж умелый полководец сумеет им распорядиться.

**“Все нормально, падаю!”**

### Противодраконья оборона

Наконец — “...и как с ним бороться”. На каждого хитрого дракона найдется свой боец с винтом калибра 7,62. Ну, или с чем-то подобным. А когда бойцов собирается пара сотен, то над ними пролетит разве что дракон-камикадзе. Причем вертикально вниз.

Принцип прост: забить качество количеством. Тут уж не до красот стратегии, знай стреляй из всех стволов — авось попадешь. Если повезет, попадешь в уязвимое место. Если очень повезет — попадешь прежде, чем дракон тебя поджарит.

Главная задача состоит в том, чтобы в нужное время в нужном месте стволы были в нужном количестве. Если охраняется город или полевой лагерь, значит, крупнокалиберные драконобойки должны быть приведены в боевое положение, а выносные посты — заранее предупредить о приближении и дракона. Чей первый залп, того и тапки.

Солдатиков натренировать так, чтоб при виде дракона они не под телеги лезли, а палили в зенит из всего, что под руку попадет.

Неплохо ограничить нападающим свободу маневра, чтобы летели только сквозь хорошо пристрелянные коридоры — поднять аэростаты заграждения, натянуть тросы и сети, костры с вонючим дымом запалить.

Колонна на марше или конвой в море за-



Сначала подгруппам снизу, потом пропечем сверху.

щищаются так же, но им тяжелее — как правило, тяжелое вооружение находится в походном положении, и на подготовку к бою требуется время. Поэтому лучшим средством защиты для них является свой дракон — он и разведку ведет, и при случае свяжет боем напавшего противника, пока бойцы сколачивают свои баллисты с катапультами.

Впрочем, защищаться надо не только от полчищ огнедышащих чудовищ, но от одиночных хромокрылых инвалидов с зоркими глазками. Без воздушной разведки противник глух и

слеп. Поэтому маскировка и еще раз маскировка! Маршировать ночью, пугать карты фанерными крепостями, закрывать важные точки дымовыми завесами. Воздушные шпионы не пасаран!

Но самая хорошая защита — это нападение. Если у противника не будет драконов, то и нападать они не будут. Значит, надо уничтожить зверя в его логове. Атаковать драконы базы своими драконами, атаковать внезапно и массировано, с подавляющим перевесом в силах. Нет сил атаковать в лоб — проводить диверсии, травить скот, отключать горячую во-



В каждом мире свои средства побороть дракона.

ду. Яйца у Горынычей — самое слабое место.

Ну и, разумеется, магия. Магия везде своя, поэтому тут уж делайте что хотите. Потому что главное — результат.

## Хранители мира

Драконы — пылающий образ войны, олицетворение мощи и ужаса разрушения, громадины неба, для которых нет преград и расстояний. Можно сравнивать их с летающими танками, можно с бронированными самолетами. Все это верно. Но самое правильное сравнение — атомная бомба мира фэнтези. Парадоксально, но факт — драконы столь мощное оружие, что должны были бы одним фактом своего существования предотвращать войны. Слабые противники не в силах противостоять крупным армиям, вооруженным драконами, а схватка “сверхдержав” приведет к разрушениям и потерям, восполнить которые средневековая по сути своей экономика мира фэнтези будет не в состоянии, и поэтому война практически невозможна.

Так что, если, подняв голову, увидите в небе дракона — знайте, ваш мир в безопасности. ♦



Весточка с Большой земли.



# ЗОМБИ С НАШЕГО ДВОРА

## КУЛЬТ ВУДУ И ОЖИВШИЕ МЕРТВЕЦЫ

**Зомби. Мертвяк. Восставший. Нежить... Слова, близкие сердцу каждого читателя фэнтези и любителя компьютерных игр. Крошить мечом мертвую плоть умеют все ролевики и многие стратеги. Герои кинофильмов и компьютерных "шутеров" с удовольствием поджигают останки восставших из могил струями огнем. Но мало кто знает, что настоящие зомби вполне могут существовать. Что — вряд ли это можно назвать "кто" — является прототипом мертвяков из кинокартин, книжек и компьютерных игр?**

Если следовать научному определению, то классический зомби представляет собой оживший труп, который не способен мыслить самостоятельно, не способен испытывать какие-либо эмоции. Единственное, что он может — это безропотно выполнять приказы своего хозяина. В играх хозяином мертвяков является либо враг главного героя, либо сам главный герой-маг, либо... Либо зомби существуют без чьего-либо деятельного участия: самопроизвольно выкапываются из могил и дружными толпами набрасываются на главного героя. Однако авторы этих зубодробительных произведений грешат против истины. Автономных зомби в настоящей жизни не бывает...

Именно в настоящей жизни. На сегодняшний день наука, похоже, смирилась с тем фактом, что зомби — не плод больного воображения шаманов и ученых-фанатиков, попавших под влияние колдунов. Слишком много фактов, опровергнуть которые не получается даже у самых ярых противников потусторонних теорий.

Само слово "зомби" современной фантастике досталось от культа **вуду** (в котором оно означает "живой труп"), распространенного в Карибском бассейне и имеющего африканские корни. Там на многочисленных островах можно встретить немало людей, которые взахлеб будут рассказывать вам, как собственными глазами видели восставших мертвецов. Но на вопрос, откуда же взялся этот мертвяк, как смог он подняться из земли, вам никто ничего

не ответит. Это — табу. Обычно полагают, что хозяевами зомби являются бокоро — по-нашему, колдуны. Именно они и практикуют поднятие умерших людей из могил. Также известно, что существует два наиболее популярных способа приручить мертвую плоть и завести себе слугу, так сказать, с душом.

### Позови меня с собой

Чтобы заставить тело умершего человека беспрекословно выполнять приказы, колдуну нужно сначала похитить душу будущего зомби. Душа находится в теле только при жизни, поэтому воровать астральную составляющую человека нужно, когда он еще жив. Для этого бокоро ночью, когда жертва ложится спать, подкрадывается к двери его жилища (важно, чтобы дверь была деревянной и имела щели), прикладывает губы к створке и как бы высасывает душу спящего.

Представление о душе, во время сна отделяющейся от тела и связанной с ним лишь небольшим астральным мостиком, присутствует в фольклоре многих народов. Высосанную таким нехитрым способом душу бокоро помещает в специальный — чаще всего стеклянный —

сосуд, который тщательно закупоривается. С этого момента судьба уже умирающего человека — предreshена: без души тело не способно к существованию, и спящий уже не просыпается.

В ночь после похорон колдун приходит к могиле умершего, раскапывает ее, срывает крышку гроба и точно в полночь (по другим поверьям — время не имеет значения) произносит имя своей жертвы. Воззав к будущему зомби несколько раз, бокоро на мгновение приоткрывает сосуд с хранящейся в нем душой. Считается,

что за это время из сосуда вылетит лишь часть души, достаточная для того, чтобы заставить тело умершего двигаться, но не способная вернуть ему разум.

Когда частичка души входит в мертвое тело, умерший превращается в зомби. Он способен передвигаться, выполнять простейшие команды; он силен и малоуязвим для простого оружия. Но тело еще хранит память о прошлом. И чтобы мертвяк окончательно забыл свою мирскую жизнь, бокоро проводит его несколько раз мимо его дома, произнося заклинания, стирающие память. Когда прогулка закончена, зомби готов к действию.

Второй способ обращения чуть более замысловат. Чтобы вытянуть душу из тела, под подушку лежащему спать нужно подсунуть волшебный предмет, обладающий соответствующими свойствами. Чаще всего используется набор из двадцати одного семечка гороха и кожаного шнурка с узелками. Ночью шнурок превращается в паука и помогает бокоро высо-



В фильме "Обитель зла" (снятому по мотивам одноименного компьютерного "шутера") люди превращаются в зомби, подвергаясь воздействию искусственного вируса.





**Зомби — обязательные противники вашего персонажа в компьютерных играх (Neverwinter Nights).**

сать душу спящего. Но колдуны редко прибегают к этой уловке. Там, где практикуют вуду, редко ложатся спать, не проверив тщательно постель на наличие колдовских безделушек.

### Я прыгу сквозь злые ночи

Тело зомби — мертво. Посмертные процессы в нем с помощью той же магии вуду можно приостановить, но лишь ненадолго. На теле появляются трупные пятна, оно остывает, теряет влагу, начинается трупное окоченение. Проходит совсем немного времени, и зомби начинает гнить. Поэтому не имеют никакого отношения к реальности ситуации, когда зомби является помощником героя на протяжении нескольких месяцев. За это время зомби сгниет, образующиеся в его теле газы разорвут кожный покров, тело увеличится в размере в полтора-два раза, мышцы перестанут держаться на костях и зомби просто развалится на куски.

В вудуистской практике человека, точнее его труп, зомбируют с расчетом использовать мертвяка в течение ближайших двух-трех дней. За это время он может совершить кровавое преступление, выполнить сложную физическую работу или вернуться к родственникам... Возвращение зомби в семью считается худшим из всего возможного. Это значит, что на семью лежит проклятие, избавиться от которого можно только принесением в жертву одного из членов семьи.

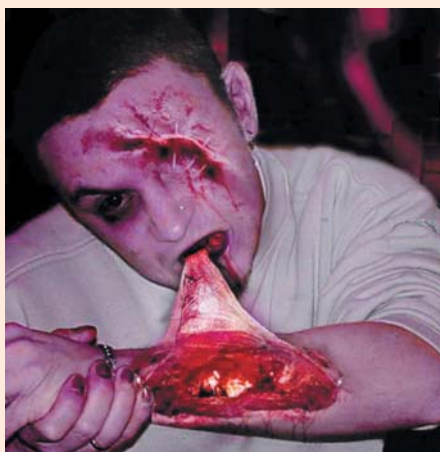
Для того, чтобы предотвратить "воскрешение" умерших, жители Антильских островов прибегают к самым разнообразным уловкам. Зашивают трупам рот, чтобы мертвец не мог ответить на зов бокоро. Вбивают в грудь деревянные колья — практика, распространенная у многих народностей. В последние 15-20 лет стало модно заливать могилы бетоном. Из каменного плена зомби уж точно не поднимется.

В фэнтези-произведениях для того, чтобы не

дать мертвяку встать из могилы, чаще всего используют различные заклятия. Подобными уловками пользуются и в реальной жизни, но практика чтения заклятий не всегда дает должный эффект, поэтому бетоном пользоваться надежнее.

### Суровые реалии

Мы провели две на первый взгляд странные параллели.



ли. Между мирами фэнтези, которые густо населены восставшими или только готовящимися восстать зомби, и реальностью, миром живых людей. Как же связана наша повседневная жизнь и придуманные писателями и дизайнерами зомби?!

Дело в том, что в существовании зомби нет ничего невероятного. Если это и не научно доказанный факт (тот, кто его докажет, моментально получит Нобелевскую премию по физиологии), то вполне логичная теория. Спросите любого физиолога, патологоанатома или врача общей практики, интересующегося вопросом. Вам, скорее всего, ответят, что в факте зомбирования нет ничего неземного и невероятного. Правда, для "воскрешения" якобы умерших людей ученые дадут несколько иное объяснение, чем колдун вуду с острова Ямайки.

Ученые давно подозревали, что слухи вокруг зомби — не просто сплетни. Одно дело —



бабушкины сказки, другое — реальные факты "возвращения" официально умерших людей. А именно с этим пришлось иметь дело некоторым исследователям.

Слишком уж много хорошо образованных людей утверждают, что возможности вуду — это не просто бредни стариков-шаманов. После длительных исследований — больше всего на данном поприще трудился американский этнограф Дэвис Вайд — выяснилось, что, помимо заклятий, высасывания души, подкладывания различных магических предметов под подушки, бокоро используют и так называемый зомбирующий порошок или напиток.

Вайду удалось получить небольшое количество этого порошка. Зелье было тщательно исследовано. После проведения спектрографических, газохроматографических и биохимических анализов стало ясно, что основным действующим началом порошка зомби является тетродоксин. Это сильнейший нейротропный яд, действующий, в

частности, на неопаллеум — то есть на кору головного мозга. Попав в человеческое тело, яд блокирует нервную передачу, в результате почти останавливается дыхание, сердцебиение почти не ощутимо. Человек кажется мертвым. Помимо этого, необратимо повреждается кора головного мозга, человек уже не может мыслить, он способен лишь на простейшие действия и выполнение приказов.

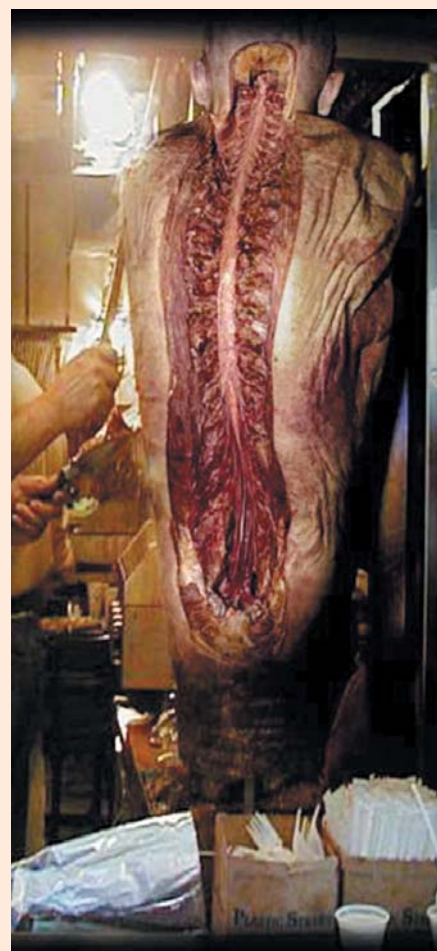


**Взвод зомби из настольной военно-тактической игры Warhammer.**

Именно с помощью тетродоксина бокоро и добиваются зомбирования. Сначала человека, которому был введен яд, родственники считают умершим, ведь жизнь едва теплится в нем. Затем колдун разрывает могилу и путем нехитрого гипноза заставляет лишенного разума человека действовать по приказу. Заметьте, такой зомби (по сути — химическим способом лоботомированный человек) может существовать значительно дольше, чем разлагающийся труп. Тетродоксин делает свое дело, и обычно через месяц-полтора тело все равно погибает.



Зомби, поднимающиеся из могил в "Рождении мага", разгребаящие землю на кладбище в Diablo 2, выгрызающие сонные артерии в "Ведьме из Блэр" — все это реальность. Пускай игровые персонажи немного не соответствуют оригиналу — "живым" зомби, — но им это простительно. Ведь авторы порой и сами не знают, что переносят в фантастический мир не миф, а суровую реальность дальних уголков нашей планеты. ◆







# MMORPG: ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ, В КОТОРЫХ МОЖНО ЖИТЬ

**Поистине, новый век — время крушения старых авторитетов и возвышения новых. Еще десяток лет назад термина MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games) не существовало вовсе, а онлайн-текстовые игры, так называемые MUD (Multiuser Dimension/Dungeon/Dialogue), только-только поднимали голову. Ныне глобальные RPG правят бал в игровом бизнесе: вышедшая этим летом Star Wars Galaxies пару месяцев прочно удерживала лидерство в рейтингах продаж и собрала внушительную армию в 300.000 активных пользователей, а к осени переходящее знамя подхватил аддон Lost Dungeons of Norrath к культовому онлайн-проекту EverQuest. В чем причина все возрастающей популярности этого течения, как можно примкнуть к нему, что нас ждет в ближайшем будущем? На эти вопросы мы и постараемся ответить в этой статье.**

## Прелести виртуального общения

Начинать разговор о том, почему онлайн-виде RPG так любимы игроками, следует с их идеологических предков — однопользовательских компьютерных RPG и настольных игр.



**World of Warcraft.** Перед нами будущий онлайн-суперхит. Можете не сомневаться — Blizzard своего не упустит!

MMORPG успешно переняли практически все наиболее интересные особенности своих родителей. Это и создание игроками своего вымышленного воплощения в фэнтезийных или фантастических мирах (встретить ролевого игрока, основанную на реальных событиях, так же сложно, как найти в Сахаре пингвина), и последующее развитие персонажа с отыгрышем роли, и невероятные, захватывающие приключения. Есть, правда, один аспект, в котором MMORPG до сих пор проигрывают настольным и однопользовательским играм, — это сюжет и его развитие (впрочем, разработчики успешно работают над устранением этого недостатка). Дело в том, что моделировать раскрученную сюжетную линию для строго ограниченного числа действующих лиц, активно влияющих на события, гораздо легче, чем для десятков тысяч пользователей, устремления и характер которых резко разнятся.

Зато оригинальных преимуществ, присущих только онлайн-играм, в MMORPG набирается воз и малая тележка. Первое, что приходит в голову — это социальный аспект. Тысячи колоритных персонажей, управляемых реальными людьми с разных точек планеты, — весомый аргумент в пользу того, чтобы пооб-

щаться. Тот самый воришка Билли Боунс вполне может оказаться высокооплачиваемым топ-менеджером Джоном Смитом с Wall Street, отдыхающим от активного бизнеса, а вот та милостивая и общительная эльфийка Снежинка — маньяком-извращенцем из австралийской глубинки (бывает и такое...).

Однако социальное общение в онлайн-играх не исчерпывается банальным чатом в фэнтезийном или фантастическом антураже. Во-первых, игроки могут объединяться во временные группы для исследования подземелий, выполнения квестов, убийства сильных монстров и т.д. Во-вторых, можно вступать в гильдии (организации по интересам и общим целям), построенные как по демократическим, так и по феодально-монархическим принципам. Наконец, практически во всех глобальных многопользовательских проектах так или иначе реализовано такое явление, как Player Killing (убийство одних игроков другими), о чем следует поговорить отдельно.

Набить морду ближнему своему (управляемые компьютером соперники не могут принес-

ти такого удовольствия), таким образом показав личные достижения в области воспитания персонажа, — вполне естественное желание, которое разработчики всячески поддерживают. Правда, с определенными ограничениями, дабы не разочаровать новичков, которых могут терроризировать опытные игроки. Для этого, как правило, существуют специальные PvP-зоны (Player vs. Player). Ну, а фундамент для масштабных и непрекращающихся баталий (Kingdom vs. Kingdom), в которые вовлечены тысячи игроков, обычно закладывается на уровне сюжета в виде непримиримого конфликта двух-трех фракций — Империя и Повстанцы в Star Wars Galaxies; Omni-tek, кланы и нейтралы в Anarchy Online и т.д.

Почитатели ролевых игр найдут в MMORPG лучшие возможности для отыгрыша роли по сравнению с однопользовательскими проектами, где свобода игрока, по сути, довольно жестко ограничена вариантами ответов в диалогах. Учитывая, что в онлайн-играх общение происходит, в основном, с живыми игроками, то даже при отсутствии штатных средств для выражения действия его можно описать фразой, которая будет видна всем окружающим персонажам. В этом смысле глобальные многопользовательские игры очень похожи на настольные.

Не стоит также забывать, что миры однопользовательских проектов статичны, и только сам игрок способен инициировать какие-либо события. Онлайн-миры всеенные больше похожи на реальный мир, они живут и развиваются в то время, пока пользователь спит, работает или отдыхает. Разработчики вносят дополнения и новые локации, генерируют новые сюжетные повороты, а другие игроки своими действиями меняют виртуальную реальность.

Стоит заметить, что перечисленные преимущества MMORPG — это только верхушка



**Star Wars Galaxies.** Найти собеседника в этой масштабной тусовке не составит труда.





## Как оплатить онлайн-игру?

Онлайновые игры стоят недешево (в среднем \$30-50 за коробку и \$10-15 в месяц в качестве абонентской платы) и, как правило, не продаются на лотках с пиратской продукцией. Даже если на каком-то рынке вам удастся купить дистрибутив с MMORPG, поиграть в нее вы все равно не сможете, поскольку для активации на сервере вам потребуется уникальный ключ, который можно приобрести только легально (исключением являются разве что неофициальные шарды Ultima Online). Некоторые онлайн-игры (например, Anarchy Online), равно как и расчетные карты, с помощью которых можно вносить абонентскую плату, можно приобрести за наличные, однако это скорее исключение, нежели правило. А наиболее удобным способом оплаты является пластиковая карта.

Надо понимать, что западные страны очень осторожничают при финансовых взаимодействиях с Россией, поэтому заводить карту рекомендуется в известных, крупных банках, работающих с физическими лицами. Правильный выбор — это «Альфа-банк» ([www.alfabank.ru](http://www.alfabank.ru)) и «Сбербанк» ([www.sbrf.ru](http://www.sbrf.ru)). Дешевый вариант — карта Eurocard/MasterCard Virtual, которая используется только для интернет-покупок. Этот недостаток нивелируется невысокой стоимостью: \$2 — открытие, \$3 — годовое обслуживание, \$20 — минимальный первоначальный взнос, который затем можно потратить. Однако некоторые игры нельзя оплатить с помощью этой карты (например, Asheron's Call 2); впрочем, такие случаи редки. Более надежна Visa Classic, которая обойдется в \$10 — за открытие, \$20 — за годовое обслуживание и \$200 — минимальный первоначальный взнос.

Некоторые издатели не включают Россию в число стран, где можно легально приобрести игру. На деле это означает, что у пользователей, заполнивших регистрационную информацию с российским адресом, платежи не принимаются. В этом случае можно попробовать подставить липовый американский или европейский адрес с данными российской карты. В совсем уж критических случаях вас сможет выручить только хороший американский друг, готовый проспонсировать затею с помощью своей кредитки...

айсберга. Существует масса неявных аспектов, описать которые не представляется возможным. Например, покупка онлайн-игры — это хороший повод подтянуть английский язык и возможность без лишних нервов потребнироваться в разговорном. В общем, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать!..

## Первые шаги, или с чего начать?

У человека, решившего в первый раз попробовать онлайн-игру, неизбежно возникают вопросы: с чего начать и куда податься? Выбор на данный момент настолько велик, что можно просто растеряться. Для анализа всех игр нам не хватит и объема всего журнала, а потому мы остановимся на наиболее интересных для российских игроков про-

ектах. Основными критериями для отбора стали общая интересность, а также наличие тусовки российских пользователей в отдельно взятый MMORPG.

### Ultima Online

Одной из самых популярных в России онлайн-игр на протяжении ряда лет была (и остается до сих пор) **Ultima Online (UO)**. Секрет успеха кроется не только в том, эта игра стала символом жанра. И даже не в том, что она эксплуатирует известнейшую фэнтезийную вселенную, созданную легендой игровой индустрии Ричардом «Lord British» Гэрриотом. Популярность на территории одной шестой части суши Ультеме принес тот факт, что она является единственной качественной коммерческой MMORPG, поиграть в которую можно абсолютно бесплатно.



Ultima Online. Местное развлечение — граконы бои.

Речь идет, конечно, о неофициальных бесплатных шардах (серверах игры), запущенных энтузиастами. Для игры достаточно обладать скачанным или записанным на CD дистрибутивом игры и устойчивой связью не ниже 28.8 кбит/с. Установив патчи, макросы, настроенный на сервер login.cfg и пройдя регистрацию (подробные инструкции есть на каждом из шардов), можно с головой погрузиться в мир этой непотопляемой MMORPG. Правда, в случае бесплатной эксплуатации UO никто не гарантирует вам бесперебойной работы сервера, большого количества игроков, да и уровень сервисов и поддержки игроков у энтузиастов, как правило, хромает.

Впрочем, для того, чтобы оценить игру, этого достаточно. Для получения же полноценного удовольствия рекомендуется «поселиться» на официальных шардах. Общаться с другими игроками придется уже на английском, однако и там можно встретить соотечественников — российская колония на серверах компании-разработчика Origin весьма велика. Выльется



Ultima Online. Свадьба, организованная игроками. Накопив денег на прожорливую виртуальную вещь, можно всего за \$40 заказать официальную церемонию.



## Ultima Online: ресурсы

**Ultima Online** ([www.uo.com](http://www.uo.com)) — официальный сайт игры. Новости по официальным патчам, дополнениям, шардам, начальная информация для новичков.

**Оском** ([uo.ru](http://uo.ru)) — старейший российский бесплатный шард. Отличный учебник, мощнейший форум, различные мероприятия, турниры и многое другое.

**Ethereal Portal** ([www.ultima.pp.ru](http://www.ultima.pp.ru)) — популярный российский бесплатный шард. Высокая посещаемость (около 150 чел. одновременно) и регулярные обновления.

**PvP-Alfa** ([pvp-alfa.ru](http://pvp-alfa.ru)) — еще один российский шард.

**The Alter Realm** ([www.thealterrealm.com](http://www.thealterrealm.com)) — альтернативный английский шард.

**UO Stratics** ([uo.stratics.com](http://uo.stratics.com)) — крупнейший англоязычный информационно-новостной ресурс. Официальные форумы, где регулярно появляются разработчики. Все, что нужно знать об UO, и даже немного больше.

это примерно в \$25 (столько стоит коробка с последним аддоном Age of Shadows и первым бесплатным месяцем игры) и далее по \$13.95 ежемесячно. Это достаточно солидная сумма компенсируется внушительным игровым наполнением, ведь именно в UO были детально проработаны такие обязательные для онлайн-игр моменты, как Player Killing, система гильдий, строительство собственного дома или замка, возможность найма торговцев, продающих сделанные игроками товары; не говоря уже о совместной борьбе с монстрами, социальных аспектах, продаже товаров по рыночным ценам за виртуальные и реальные деньги и т.д. За шесть лет своего развития UO стала масштабным миром, избавленным от множества ошибок, неизбежных для молодых проектов. И даже архаичная графика не может перечеркнуть все неоспоримые преимущества этого проекта.

### Anarchy Online

Однако не Ультемой единой живы поклонники онлайн-игр. Россиянам сразу по нескольким причинам настоятельно рекомен-



Anarchy Online. Фиксер — одна из самых сильных профессий в игре.

дуется обратить внимание на великолепную **Anarchy Online (AO)**. Во-первых, это творение шведской компании Funcom, в отличие от фэнтезийной UO, по полной программе эксплуатирует научную фантастику. Уверен, для кого-то появление стильного мира с мутантами, роботами и нанотехнологиями станет долгожданным избавлением от набивших оскомину драконов и магических заклинаний. Во-вторых, AO на данный момент — единственная MMORPG, которая официально издается на территории России. Это гарантиру-



ет, как минимум, поддержку со стороны российского издателя — компании “Медиахауз”, наличие русской документации, возможность оплатить коробку и услуги за наличные рубли и, конечно же, большое количество российских игроков и российских же фан-сайтов. Нельзя не отметить тот факт, что эта игра значительно моложе UO, а, значит, графически выглядит более привлекательно. В то же время за два с лишним года существования мира АО разработчики успели подкрепить свое творение двумя аддонами — Notum Wars и свежим Shadowlands — и четко отладить игровой процесс и баланс. Проверено на практике — познать все тонкости игры и исследовать ее огромный мир невозможно даже за полгода, поэтому АО вряд ли быстро надоеет вам! Да и стоимость удовольствия вполне приемлемая — 750 руб. за коробку со всеми аддонами и 14.95 евро ежемесячно.

### Anarchy Online: ресурсы

**Anarchy Online** ([www.anarchy-online.com](http://www.anarchy-online.com)) — официальный сайт игры. Источник официальной информации, популярнейшие форумы, в т.ч. и торговые.

**Анархия Онлайн** ([www.anarchy-online.ru](http://www.anarchy-online.ru)) — официальный российский ресурс. Особо ценен самой крупной русскоязычной конференцией.

**Atlantean Brigade** ([www.aonline.ru](http://www.aonline.ru)) — сайт клана “Atlantean Brigade”. Масса полезных материалов по игре.

**AO Stratics** ([ao.stratics.com](http://ao.stratics.com)) — английский фан-сайт. Оперативные новости и множество информационных статей.

### Star Wars Galaxies



Star Wars Galaxies. В отсутствие игрока прогавать его товары могут наемные продавцы.

Тем не менее жанр MMORPG развивается настолько стремительно, что и такие относительно молодые проекты, как АО, не могут чувствовать себя спокойно. Их подпирают более технологичные и более глобальные конкуренты. Если вы решитесь попробовать на вкус самую свежую и инновационную онлайн-игру, вам не избежать покупки **Star Wars Galaxies: An Empire Divided (SWG)**. Это блокбастер в полном смысле этого слова. В основе игры лежит, пожалуй, самая культовая вселенная, а LucasArts полностью контролирует процесс создания и поддержки проекта. Высокотехнологичный движок запросто ставит на

### Star Wars Galaxies: ресурсы

**Star Wars Galaxies** ([starwarsgalaxies.station.sony.com](http://starwarsgalaxies.station.sony.com)) — официальный сайт игры. Информация из первых рук и форумы, на которых часто бывают разработчики;

**SWG.CRPG.RU** ([www.swg.crpgru.ru](http://www.swg.crpgru.ru)) — спецпроект сайта CRPG.RU. Развернутые оперативные новости, материалы по игре, FAQ, переводы официальной информации и специализированный форум;

**Star Wars Galaxies Russia** ([www.swg.ru](http://www.swg.ru)) — сайт клана Soul Hunters. Новости, ссылки, форум.

колени топовые модели компьютеров, взамен вызывая неподдельный восторг их владельцев от качества и красоты картинки. А необязательность игровых особенностей, реализованных разработчиками, заставляет проникнуться благоговением. Уникальные монстры, прошедшие лицензирование г-на Лукаса, не менее уникальная возможность избранных персонажей обрести Силу и стать джедаями, великое противостояние Империи и повстанцев — это лишь маленькая толика того, что вы сможете увидеть в SWG.

Недостатками игры являются издержки ее младенческого возраста — беднота игрового содержания и наличие приличного количества ошибок. Правда, шутить с трехсоттысячной аудиторией пользователей никто не собирается — многочисленная команда поддержки держит марку, подчищая погрешности и дополняя игру новыми особенностями. Стоит же суперхит под стать своему званию — около \$70 за коробку (в западных магазинах — от \$50, но доставка в Россию стоит недешево) и по \$15 ежемесячно. Таковы уж законы рынка — звездный статус и качество исполнения всегда требуют расплаты в виде звонкой монеты.

### Равнение на завтра!

Несмотря на жесточайшую конкуренцию, новые онлайн-проекты анонсируются чуть ли не каждый день. Далеко не все из них доживут до своего рождения, многие провалятся после релиза... Но уже сегодня можно назвать хиты завтрашнего дня, на которые вам стоит обратить внимание.

Среди перспективных проектов правят бал сиквелы сегодняшних лидеров. Фанаты требуют продолжений, а разработчики и издатели не могут игнорировать покупателей, уже готовых выложить деньги. Кроме того, сиквелы будут интересны и новичкам, поскольку основы механики этих игр уже проверены предшественниками, а имена и опыт создателей не позволяют сомневаться, что на выходе получится качественный продукт.

Вот, например, самая популярная на территориях Европы и Америки MMORPG

**EverQuest** в начале следующего года прирастет второй частью ([everquest2.station.sony.com](http://everquest2.station.sony.com)). Для пользователей уже заготовлена сногшибательная графика, 16 рас, 100-уровневая система развития персонажей, 48 (!) классов и масса других вкусностей. Мало не покажется!

Не отстает от **Sony Online Entertainment** и такой колосс, как **Electronic Arts**. Если есть права на вселенную Ultima, то не стоит даже изобретать что-то новое, а достаточно лишь представить игрокам **Ultima X: Odyssey** ([uxo.ea.com](http://uxo.ea.com)). Графика на основе одного из лучших движков Unreal Engine, реверанс в сторону однопользовательских RPG в виде серьезного сюжета и масштабной системы квестов на любой вкус — этого для затравки вполне достаточно. Но можете не сомневаться, что все обязательные для онлайн-проектов особенности присутствуют в полном объеме.

Особняком в этой группе стоит **World of Warcraft** ([www.blizzard.com/wow](http://www.blizzard.com/wow)). Это первый глобально-онлайн-опыт **Blizzard**, хотя и Diablo, и Warcraft имели мощную многопользовательскую часть. Однако в качестве будущего шедевра сомневаться не приходится — “снежки” ерунду не делают принципиально!

Напоследок не забудем и про экзотические продукты, вроде южнокорейской **Lineage II: the Chaotic Chronicle** ([www.lineage2.com](http://www.lineage2.com)). Первая часть, похоже, была (и есть) самой популярной MMORPG во всем мире (по разным подсчетам — около 2.000.000 подписчиков). У второй есть все шансы поддержать почин. Игра вряд ли поразит разветвленной ролевой системой, но



Lineage II. Эльфы у корейцев особенно угались!

упрощенный игровой процесс а-ля Diablo, противоборство различных группировок и осада замков своих поклонников обязательно найдут...

Помните, что онлайн-игры недаром сравнивают с наркотиком. Действительно, привыкание практически стопроцентное. В эти миры нельзя не влюбиться! Однако, в отличие от реальных наркотиков, MMORPG не наносят вреда, а лишь дают новые, яркие впечатления. Если вы испытываете огромные проблемы со свободным временем, вам, наверное, и не стоит пробовать масштабные сетевые проекты “на вкус”. Но, если вы хотите найти умную, интересную игру не на два-три вечера, а надолго, вам не надо игнорировать это новомодное явление. Поверьте, вы не пожалеете! ■



Вторая часть будет на порядок красивее первой!







# ПЕРВЫЙ РАЗ — НА ИГРОВУЮ СЕССИЮ

## КАК НАЧАТЬ ИГРАТЬ В РОЛЕВЫЕ ИГРЫ?

### Краткий курс истории

Настольные ролевые игры как социальное явление появились в России в первой половине 90-х годов прошлого века. Поскольку основная масса материалов черпалась тогда из англоязычных книг (или ксерокопий с них же), основную массу первых игроков составляли студенты, обладавшие достаточным знанием английского и толикой свободного времени.

Главной проблемой было достать нужные игральные кости — от четырехгранников до двадцатигранников — такие тогда продавались только за границей. До сих пор вспоминаю, как ошастливили моего первого мастера два набора костей для AD&D, привезенные "из-за бугра". Те, у кого связей было меньше, вырезали кости из дерева или разрабатывали таблицы перевода нескольких бросков шестигранников в бросок "нестандартной" кости (на случай, если у вас возникнет подобная проблема, вы можете найти эту таблицу на нашем компакт-диске).

Вторая половина 90-х годов — время массового признания ролевых игр. В рунете становится все больше посвященных им страниц, появляются первые фирмы, завозящие из-за рубежа книги и кости, организуются клубы — места постоянных встреч игроков. Последних становится все больше: к классическим студентам прибавляются их повзрослевшие телом (но не душой) предшественники, а также младшие братья-старшеклассники. Многие игроки в глаза не видят книг правил: объяснений мастера вполне хватает для полноценной игры. Массово появляются неканонические версии наиболее популярных игровых систем.

На рубеже тысячелетий оформляются первые отечественные ролевые игры — "Мир Великого Дракона" и "Эра Водолея". Издается первый официальный перевод зарубежной системы — Ars Magica (русское название — "Искусство Волшеб-

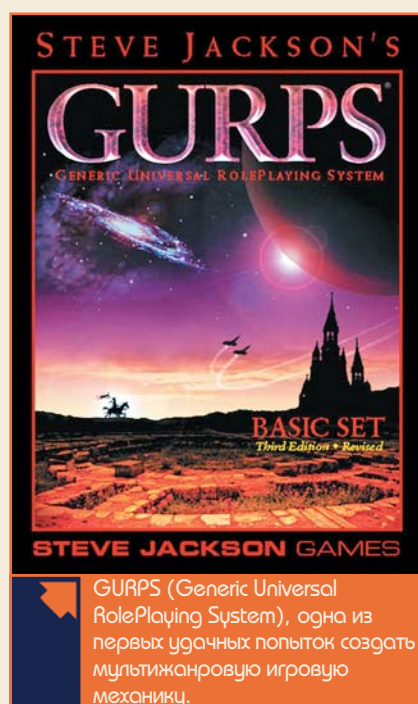
ства"). Растет количество и разнообразие игр в магазинах. Наиболее популярные тематические интернет-страницы принимают тысячи посетителей в день. О ролевых играх пишут в журналах, временами они попадают и на телевидение. Популярность этого неклассического увлечения неуклонно растет — и никогда не поздно влиться в ряды его поклонников.

### Как присоединиться

Список необходимого для настольной ролевой игры вы можете найти в статье из предыдущего номера жур-

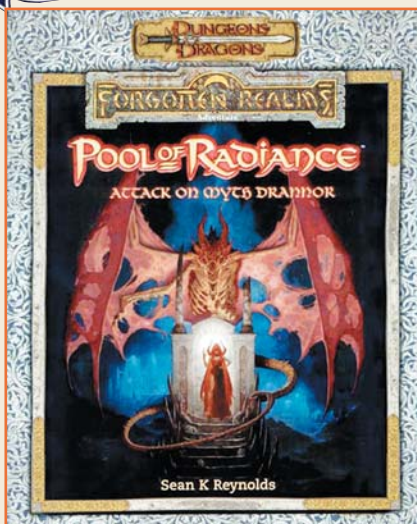
нала. Позволю себе, однако, заметить, что, по большому счету, для игры достаточно игроков (от одного) и мастера. Простейший вариант такой игры представляет собой беседу игроков с мастером, причем последний совершенно самостоятельно принимает решение об успехе заявленных действий персонажей. Лучше всего подобный способ подходит для игры в детектив, где целью персонажей является получить информацию (задав правильные вопросы правильным людям) и составить из нее истинную картину преступления. Эта разновидность ролевых игр (называемая также "словеской") может быть косвенно знакома нашим читателям: например, в моем социалистическом детстве мы часто играли в "ситуацию", когда с помощью вопросов, на которые можно ответить "да" или "нет", нужно было восстановить истинный ход событий. Классический пример: "К хирургу приходит два одноногих матроса и требуют отдать то, что он им обещал. Что он им обещал?". Ответ, равно как и несколько подобных ситуаций, вы найдете на компакт-диске.

Если вы желаете играть "по науке", с использованием бросков кубиков и игровых систем, попробуйте для начала одну из бесплатных игровых механик, которые можно найти в интернете. Лично я рекомендовал бы для первого знакомства систему **FUDGE**: здесь используются немного модифицированные шестигранные кости, а основы механики переведены на русский язык. В принципе, в любой бесплатной версии ролевой системы вы найдете краткое описание того, что представляет собой игра по этой сис-



GURPS (Generic Universal RolePlaying System), одна из первых удачных попыток создать мультижанровую игровую механику.





Dungeons & Dragons являются самой популярной настольной ролевой игрой в мире. В основе многих компьютерных игр лежит эта настольная система.

теме, поэтому не буду распространяться об этом. Лучше вкратце расскажу, где найти единомышленников.

Компании ролевиков чаще всего собираются на игровые сессии один-два раза в неделю, обычно у кого-нибудь дома. Лучший способ войти в такую компанию — через знакомых, друзей знакомых и товарищей друзей знакомых. Поскольку многие ролевики — студенты, можно попытаться найти компанию там, где вы, возможно, учитесь. Повесьте, например, объявление у учебной части.

В рунете существует некоторое количество баз данных по игрокам и мастерам, однако они могут быть просроченными или охватывать только большие города. Стопроцентный вариант вступления в ряды ролевиков — найти компанию через игровые интернет-форумы или конференции (например, [www.gameforums.ru](http://www.gameforums.ru)). Там мастера постоянно дают объявления о поиске новых игроков в свои ролевые компании. Участие новичков только приветствуется.

В больших городах часто имеются и игровые клубы, где также можно обнаружить ролевиков.

Но самый гарантированный способ — самому собрать компанию для игры. Расскажите о ролевых играх своим знакомым, изучите основы игровой механики, предложите как-нибудь сыграть в словеску. Некоторые идеи о том, как влиться в ролевое движение, вы можете найти далее по тексту.

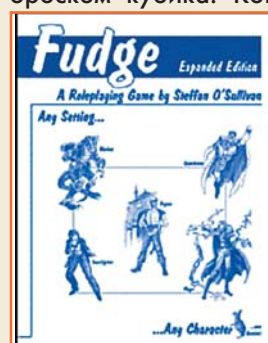
### С монитора — на бумагу

Согласно результатам опроса, проведенного на "Ролемансере", крупнейшем русскоязычном портале, посвященном настольным ролевым играм (910 опрошенных), более трети будущих поклонников этого увлечения приходят в него после компьютерных РПГ. Между этими двумя воплощения-

ми одного и того же принципа — ролевой игры — действительно существует обоюдная связь. Первые компьютерные РПГ, в сущности, являлись электронными версиями настольных ролевых игр. За текстовыми воплощениями **AD&D** последовали суперпопулярные **Baldur's Gate** и **Diablo**. Новым словом в истории ролевых игр вообще стал **Fallout**, для которого был разработан оригинальный ролевой "движок". Впоследствии поклонники игры практически без изменений перенесли его на бумагу. А многопользовательские онлайн-версии РПГ наподобие **Ultima Online** или **EverQuest** придали компьютерным ролевым играм воистину глобальный размах. В общем, редкий пользователь компьютера не слышал о компьютерных РПГ, а поэтому и начать играть в настольные игры ему будет проще.

Первое, что стоит усвоить бывалому компьютерщику, сажающемуся играть, например, в **D&D** — его персонаж должен действовать не против персонажей других игроков, а вместе с ними. Да, действительно, мастер в некоторой степени исполняет роль компьютерной программы, однако все игроки находятся в одной команде ("партии"), и не стоит приканчивать партийного врага за то, что он позаимствовал у вас золотой.

Второе отличие — отношение к так называемому манчкинизму ("манчкином" называют игрока, который заботится лишь о количественном улучшении параметров своего персонажа, например, целенаправленно делает из него не знающего про магию воина с полной защитой от магии). Если в компьютерных РПГ продвижение персонажа по уровням и его прокачка часто являются самоцелью, то удовольствие настольных ролевых игр во многом проистекает из живого общения. Мастер — тоже человек, и он не станет убивать всю партию только из-за того, что одному из игроков фатально не повезло с броском кубика. Конечно, многое



**FUDGE** (The Freeform, Universal, Do-it-Yourself Gaming Engine) подходит как для знакомства с ролевыми играми, так и для профессиональных игроков.

зависит от тех игроков и мастеров, с которыми вам придется играть, но, в общем, настольные ролевые игры в большей степени, чем компьютерные, располагают к отыгрышу роли и в меньшей — к максимизации эффективности персонажа.



Петр Тюленев, известный в ролевом сообществе под псевдонимом Дофин, попал в профессиональную журналистику, будучи студентом журфака МГУ. Он автор многочисленных статей, посвященных играм: ролевым, стратегическим, карточным, настольно-печатным. Его работы публиковались в таких изданиях, как "Игромания", "Навигатор игрового мира", "Армада". В этом году Петр стал главным редактором интернет-портала "Ролемансер" ([www.rolemanсер.ru](http://www.rolemanсер.ru)), авторский коллектив которого участвует в создании "Мира фантастики".

Отныне Петр — постоянный автор нашего журнала и один из его редакторов.

Нетрудно догадаться, что главным хобби для нашего автора и редактора были и остаются настольные игры. Петр собрал внушительную коллекцию настольно-игровых продуктов зарубежного производства, а также участвовал в тестировании ряда отечественных настольных игр. На досуге он сам занимается разработкой новых игровых механик. Ролевые игры, как настольные, так и "живые" (полигонные) — одно из главных игровых увлечений Петра.

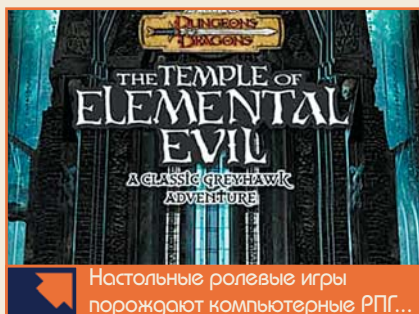
Петр живет, играет и работает в Москве, но постоянно посещает другие города нашей страны, где общается с единомышленниками.

С другой стороны, компьютерщику будет легче свыкнуться с игровой механикой, особенно если они знакомы с ее электронной адаптацией. Абсолютное большинство настольных ролевых игр описывает физические и умственные показатели персонажей с помощью системы атрибутов: характеристик, умений, навыков. Фактически то же самое присутствует и в компьютерных РПГ. Любый компьютерщик твердо знает, что от силы персонажа зависят наносимые им повреждения, высокая мудрость позволяет противостоять заклинаниям, а когда хиты опускаются до нуля — это верная смерть. В качестве варианта для компании компьютерных игроков можно предложить взять знакомую всем РПГ и провести несколько настольных сессий на основе ее игрового мира и механики.

### В жизни и за столом

Вторым по количеству "выходцев" увлечением, согласно результатам того же опроса, являются живые ролевые игры и историческая реконструкция. Более подробный рассказ об этом виде человеческого досуга





Настольные ролевые игры порождают компьютерные РПГ...

еще появится на страницах "Мира фантастики", а для непосвященных скажем, что это те же ролевые игры, но с максимальной степенью реалистичности. Участники живых ролевых игр изготавливают костюмы и тренировочное оружие, выезжают большими компаниями на природу, где им никто не будет мешать, и на несколько дней погружаются в игровую мир. Многие там же знакомятся и с настольными ролевыми играми.

"Живые" ролевики (они же "полевщики" или "полигонщики"), пожалуй, больше других обладают представлением об отыгрыше роли. Им не надо объяснять, что персонаж должен действовать в соответствии со своей биографией, что паладин не может нести смерть своим близким, а менестрель, скорее всего, знаком с тонкостями придворного этикета.

С другой стороны, у полевщика может сложиться впечатление, что игровая механика ограничивает свободу действий его персонажа. Он привык видеть все своими глазами, привык сам находиться на месте действия, поэтому может потребовать от мастера подробных схем сражений или использования миниатюр. Начинать знакомство полигонщика с настольными ролевыми играми лучше всего со словесок с большим количеством описаний и незначительной ролью случая или игровой механики.

### На сюжетных поворотах

Пять процентов опрошенных заявили, что причиной их увлечения настольными ролевыми играми стали так



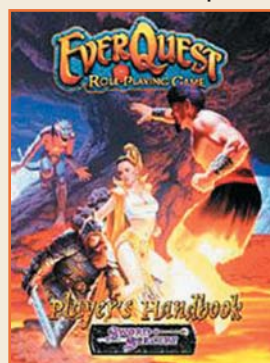
Книги-игры — в сущности, сильно упрощенная версия настольных ролевых игр.

называемые книги-игры. Книга-игра — это особый игровой жанр для одного человека. Текст в книге-игре разбит на пронумерованные абзацы, в конце каждого из которых читателю предлагается выбрать дальнейшие действия героя. В зависимости от этого выбора указывается следующий читаемый абзац. Чи-

татель сам ведет главного героя к победе или поражению, выстраивая всякий раз новый сюжет.

Первую в своей жизни книгу-игру я встретил в начале 90-х годов, это было одно из приключений знаменитой Стальной Крысы Гарри Гаррисона. С середины последнего десятилетия XX века книги-игры регулярно выходят в России, одним из самых известных авторов в этом жанре является Дмитрий Браславский.

Кроме собственно разрозненных кусков текста, которые надо собирать в единый сюжет, книга-игра чаще всего содержит бланк персонажа, где указывается важная для игры информация. Например, степень здоровья героя, собранные им предметы или встреченные существа. Может использоваться и кубик — в основном для разрешения боевых ситуаций. Книги-игры в чем-то похожи на компьютерные РПГ: один игрок, цель —



...а компьютерные РПГ — "бу-мажные" версии.

очень часто нет как таковых). Поэтому из любителей книг-игр часто получают игроки, которые не забывают перед спуском в подземелье веревку и фонарик и могут сделать правильные выводы из мастерских описаний. Однако привить им привычку к игровой механике и отыгрышу персонажа еще предстоит.

### Приключения и приключенцы

Свой "бастион" у настольных ролевых игр имеется и среди классических настолок. Это так называемые игры жанра "приключение". Фактически, здесь используется тот же принцип, что и в компьютерных, настольных и живых ролевых играх, но выражен он средствами обычной настолки. Фишки персонажей передвигаются по игровому полю, там их поджидают неизвестные опасности или полезные находки, предметы и магические трюки в арсенале героев отражаются карточками. Чаще всего присутствует и минимальный набор характеристик, например, ум и сила. Среди русскоязычных игр-приключений можно назвать "Дремучий лес", описание которого вы обнаружите парой страниц ранее, и "Школу юных магов", о которой мы также рассказывали в "Мире фантастики".

### От Средиземья до "Звездных войн"

Постоянным поставщиком ролеви-ков является фантастика — во всех ее проявлениях. В России ранее движение ролеви-ков было сильно связано с толкинизмом: первые живые РПГ носили название "Хоббитских игр", а AD&D и другие настольные игры часто ассоциировались именно со вселенной Толкина. Впрочем, настольщики довольно быстро поняли, что богатство миров, разработанных специально для ролевых игр, удовлетворяет самые взыскательные вкусы.

Затем стали появляться переводы на русский язык книжных "игровых" серий: Dragonlance, Ravenloft, Dark Sun, Forgotten Realms. Именно эти серии стали для многих первым знакомством с настольными ролевыми играми. Постепенно выяснилось, что самые популярные фантастические миры уже довольно долго обладают на Западе своими ролевыми интерпретациями: Middle-Earth и Lord of the Rings RPG по Средиземью Толкина, Star Wars RPG по одноименной кино-сериалу Дж. Лукаса, Star Trek RPG, Call of Cthulhu в лучших традициях мистического ужаса Лавкрафта...

Поклонники миров становились игроками, а игроки превращались в поклонников миров. В последнее время, с появлением универсальной и открытой механики **d20 System**, этот процесс движется все сильнее. Похоже, что целью разработчиков стало создание своей ролевой игры для каждого фан-движения. Среди последних разработок можно назвать **Wheel of Time** по миру Роберта Джордана, **Babylon 5 RPG**, а также настольные ролевые версии компьютерных игр **WarCraft** и **EverQuest**.

◆◆◆

Надеюсь, прочитав вышеизложенное, вы убедились, что своя лазейка в мир настольных ролевых игр есть практически у всех. Воспользоваться ей или нет — личный выбор каждого, а мы постараемся помочь вам этот выбор сделать. В будущих выпусках "Мира фантастики" ищите на наших страницах обзоры наиболее ярких и распространенных в России настольных ролевых игр. А также не забывайте заглядывать на компакт-диск, где вы всегда найдете что-нибудь интересное. ◆



Объем литературы по настольным РПГ составляет тысячи книжных наименований.



Богдан Агрис и Динара Большакова (bagris@igromania.ru)

# СНАЙПЕРЫ БЕЗ ВИНТОВКИ

## ЛУКИ И АРБАЛЕТЫ В ИСТОРИИ И ФЭНТЕЗИ



Десять стрел на десяти ветрах,  
Лук, сплетенный из ветвей и трав...

Б. Гребенщиков

Так откуда взялись эльфийские длинные, в рост человека, луки у Толкина и создателей небезызвестного фильма? С чего срисовывают модели луков и арбалетов создатели компьютерных фэнтези-игр? А что лучше — лук или арбалет? Об этом и поговорим.

### Лук — оружие охоты или войны?

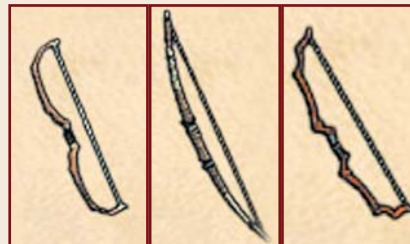
Лук был важнейшим техническим изобретением древности, позволявшим достигать прежде недоступную добычу, а при военных действиях обеспечивавшим поражение противника на далеком, безопасном для стрелка расстоянии. Если применение камня, дубины или копья можно объяснить случайностью (ведь эти предметы окружают нас), то лук является настоящим изобретением, искусственно воплощенным замыслом.

Простой лук представлял собой деревянную палку, согнутую в дугу, концы которой стягивались тетивой. Первый шаг на пути совершенствования лука был сделан, когда луки стали производиться не из одного, а из двух кусков дерева, соединенных в середине под некоторым небольшим углом и усиленных в определенных местах накладками из различных материалов. Сила боя из такого лука зависела от его величины и прочности центральной части.

Вторым шагом явилось создание композитных луков, сделанных не из одного, а из нескольких сортов древесины. Эти луки даже при меньших размерах обладали значительно лучшими боевыми качествами. Композитные луки повсюду вскоре стали основным оружием в древнем мире. Они сгибаются обычно в направлении, противоположном тому, в котором они находятся в ненапрянутом состоянии. Композитный лук делался, как минимум, из трех различных материалов.

Кстати, именно этот тип лука широко распространен в мире Diablo II, где вообще хорошо со стрелковым оружием. Из всех своих собратьев именно дьябловский композитный лук является оптимальным вариантом по соотношению «урон/требования», причем, если

специально говорить об уроне, то пусть он у него и невелик, зато и разброс его минимален — всего-навсего 4 пункта. Для сравнения: разброс урона самого тяжелого лука в игре — Long War Bow — составляет аж двадцать пунктов. А требует он, между прочим, не менее 50



Луки из игры Diablo II. Слева направо: композитный, олинный и охотничий.

очков силы и 65 — ловкости, что вполне оправданно.

Особенно широкое распространение лук (простой, а не композитный) получил в Египте. Здесь он был важнейшим оружием, широко применявшимся на войне в течение всей египетской истории. Не стоит думать, что простой лук является всегда более слабым, чем луки остальных типов: будучи крупными размеров (а египетские луки часто превышали 1,5 м), при применении соответствующих пород дерева, простой лук был очень мощным оружием. Примером этому могут служить английские луки, в пределах 100 м пробивавшие доспехи. Наряду с простыми в середине II тысячелетия до н.э. в Египте применялись и сложные луки, склеенные из пластин дерева разных пород, рога и иногда усиленные сухожилиями.

В то же время на северо-западе Месопотамии появляется «скифский лук». Его появление и распространение связано непосредственно с конницей скотоводов евразийских степей. Этот лук был маленьким, сигмообразным, размером до 100 см, что иногда связывают с

удобством стрельбы с коня. Хотя известны и весьма крупные луки — монгольские, китайские, а то и очень длинные японские — которые с успехом использовали всадники.

Лук жителей евразийских степей был крупным, простым, свыше 1,2 м длины. Подобные луки были очень сильны, и их приходилось натягивать, уперев нижний конец в землю и помогая ногой.

Восточносибирские луки того же периода были больших размеров, сложносоставные, деревянно-роговые. К этому же типу относятся китайские луки с их сигмообразной формой, с особо крупным и особо загнутым верхним рогом, который снабжался накладкой из нефрита. Это уже вполне сформировавшиеся, сложносоставные, крупные (до 140 см длиной) и мощные луки, которые без особых изменений изготавливались и применялись в Китае на протяжении всего I тысячелетия до н.э.

На территории Руси сложный лук был известен уже в I тысячелетии до н.э. Воины Киевской Руси широко пользовались им в бою и на охоте. До нашего времени дошли луки, которыми пользовались всадники поместно-



Лучник и щитоносец. Рельеф из гробницы Тиглатпаласара III (Ассирия).

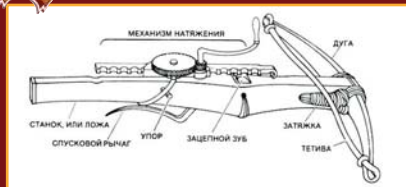


Китайский лучник, оригинальная миниатюра.



го войска в 15-17 вв. Материалом для их изготовления служили рог, вареные сухожилия крупных животных и дерево твердых пород — можжевельника, березы, ясеня, дуба. Эти заготовки склеивали клеем из рыбьей чешуи и помещали под пресс. Потом собранный черен лук для лучшей сохранности оклеивали берестой, тонкой кожей или пергамен-

### Конструкция арбалета



С виду арбалет не кажется сложным. Его дуга, как правило, укреплялась впереди, поперец деревянного или металлического станка — ложи. Специальное приспособление удерживало натянутую до отказа тетиву и отпускало ее. Направление полета короткой арбалетной стрелы задавалось либо желобом, вырезанным наверху ложи, в который закладывалась стрела, либо двумя упорами, закреплявшими ее спереди и сзади. Если дуга была очень упругой, то для ее натягивания на ложе устанавливалось специальное устройство. Иногда оно было съемным и его носили вместе с арбалетом.

том, покрывали лаком. Дальность стрельбы из лука достигала 300 шагов, при стрельбе с лошади увеличивалась на 50-60 шагов.

В книге Марии Семеновой "Волкодав", главный герой которой по всем признакам является нашим идеализированным предком, мы, помимо всего прочего, встречаем описание веннского (читай — славянского) лука: "...высотой до груди стоящему человеку, спряженный добрым мастером из можжевельника и березы, оклеенный сухожилиями и рогом, и повитый сверху берестой. Страшное оружие. Из таких вот и пробивают дубовую доску за двести шагов". Приятно, когда человек знает, о чем пишет. И вдвойне приятно, если написано хорошо...

Лук применялся в России до 17 в., а воины Башкирского, Тевтярского и Калмыцкого войск даже пришли с ним в 1814 г. в Париж.

Страной, где лук распространился очень широко, стала Англия. Английские лучники были вооружены луком, длина которого равнялась 1,83 м, длина стрелы — от 0,915 м до 1,5 м, дальность полета легкой стрелы до 350 м, тяжелой стрелы до 200 м, меткость — до 100 м (стрела попадала в стрелу).

Рыцарские латы легкой стрелой длинного английского лука пробивались с 70 м, тяжелой — на дистанции до 150 м. Однако в 1364 году в бою при Ордуа стрелы английских лучников не пробивали панцирей французских рыцарей.

Скорострельность лука была очень высокой. Английские лучники выпускали в минуту

10 — 12 стрел, а знаменитые в то время генуэзские арбалетчики — только четыре стрелы. Национальным оружием крестьянства в Англии долгое время оставался длинный тисовый лук, стрелы которого на расстоянии до 300 шагов пробивали рыцарский панцирь. В бою при Кресси (1346 г.) английские лучники выпускали от 10 до 12 стрел в минуту.

Вот эти английские лучники и послужили прототипом знаменитых эльфийских стрелков. У самого Толкина мы не встречаем никаких подробных описаний оружия, но по некоторым признакам такой вывод сделать можно. Подобная меткость и убийственность на большой дальности не могла быть обеспечена только особенностями зрения эльфов. Дело еще и в самом оружии. Все это из имевшихся в истории моделей могли обеспечить только английские и славянские луки. Но Толкин сам был англичанином, а славянских мотивов в его творчестве не замечено. Вывод прост.

Применение лука почти прекращается в европейском вооружении с середины 16 столетия; лишь ландскнехты и английские стрелки применяют его позднее (последние даже в 1627 г.).

Современный спортивный лук — прямой потомок сложного боевого. К древку, состоящему из двух армированных стеклопластиком деревянных плеч и рукоятки из металла или дерева, крепятся подвижный прицел, полочка для опоры стрел и до четырех стабилизаторов; 3-мм тетива свита из прочных синтетических нитей. Спортивный лук изящен и легок: при размерах в рост хозяина весит чуть более 1,5 кг.

В современном фэнтези лук ведущим оружием становится нечасто. Но бывают и исключения — так, трилогия Перумова "Кольцо Тьмы" является настоящим гимном этому виду оружия. Причем автор демонстрирует недюжинные познания в области тактики средневековых лучников: вторая часть трилогии на многое способна раскрыть глаза даже специалисту.

### Стреляем дальше... но реже

Конструкция арбалета имеет два преимущества по сравнению с обычным луком. Во-первых, арбалет дальше стреляет, и вооруженный им стрелок в поединке с лучником остается недостижимым для противника. Во-вторых, конструкция ложи, прицела и спускового механизма во многом облегчала обращение с оружием.

Единственное, в чем арбалет уступал луку, — это в скорости стрельбы. Поэтому использовать его в качестве боевого оружия можно было только при наличии щита, за которым воин укрывался во время перезарядки.

Археологические находки говорят о том, что арбалет в Европе применялся на протяжении всего периода от античной эпохи до 11-16 веков, когда он стал наиболее распространённым. И недаром — начиналась эпоха замков.

С повышением роли крепостей арбалет стал незаменимым оружием, используемым в феодальных распрях, которые не обходились без яростных схваток. Замки служили норманнским рыцарям для укрытия от коренных жителей и отражения нападений других вооруженных отрядов. Дальность стрельбы из арбалета способствовала надежной защите этих убежищ.

Арбалеты с составными дугами были распространены в средние века. Они были легче арбалетов со стальной дугой, которые начали изго-



Старинный арбалет со съемным механизмом натяжения тетивы.

товлять в начале 15 в.; при одинаковом натяжении тетивы они стреляли дальше и были более надежными. Действие составных дуг интересовало Леонардо да Винчи. Его рукописи свидетельствуют о том, что с их помощью он изучал поведение различных материалов под нагрузкой.

Появление стальной дуги было зенитом в развитии конструкции арбалета. По своим параметрам он мог бы уступить только арбалету, изготовленному из стеклопластика и других современных материалов. Стальные дуги обладали такой гибкостью, какую прежде не мог обеспечить ни один из органических материалов. Но с достижением более высоких натяжений стальные дуги перестали выигрывать в эффективности. Увеличение массы дуги ограничивало ее способность сообщать стреле большее ускорение. Это и поставило в конце концов предел мощи арбалетного выстрела.

Для стрельбы из арбалета требо-

### Сделай сам

#### Изготовление лука из нестандартных материалов

В интернете есть множество ресурсов, где можно найти советы по изготовлению луков. Но все эти советы либо очень длинные, либо изготовление очень трудоемко. А чаще и то, и другое сразу. Но мы нашли довольно забавный способ. Попробуйте: лук, собранный из ободков от кос.

Сила его натяжения для прицельной стрельбы на 80-100 метров должна быть приблизительно равна 45 кг. Для его изготовления у старых кос оббивается и режущая часть, а ободок обтачивается на точильном камне.

Особое внимание следует уделить расположению ободков в луке. Они должны располагаться ступенчато, как рессоры в автомобиле или поезде.

Для дальнейшего усиления лука рекомендуется обмотать плечи стальной проволокой диаметром 1-1,5 мм примерно на половину длины, начиная от середины лука. Обмотка усилит жесткость. Сила натяжения одного ободка равна примерно 3-4 кг, соответственно, для получения мощного натяжения необходимо 12 ободков, по 6 с каждой стороны. Эти ободки вставляются в трубку длиной 15 см и 3 см в диаметре, и закрепляются путем забивания в трубку деревянных колышков из дерева. Такой способ позволяет надежно закрепить ободки, особенно если забить в колышки пару гвоздей.

Противоположные концы ободков — там, где будет крепиться тетива — следует расклепать. Разогревать металл не рекомендуется — при этом может произойти отжиг металла, и он утратит свои пружинящие



Стой, кто идет! — Это мы, англ... ой, эльфийские стрелки.



вались стрелы особой конструкции. Было установлено, что стрела, предназначенная для лука с натяжением до 9 кг, при стрельбе ею из арбалета с натяжением 38 кг может изогнуться так сильно, что ее древко переломится.

В связи с этим в античную эпоху, когда стали использоваться арбалеты и катапульты, были придуманы стрелы нового образца. Сегодня нам понятно, что оперение, которое предотвращает вращение стрелы в полете, является основной причиной ее торможения. Уменьшение его размеров позволило бы увеличить дальность полета стрелы при условии, что она не поворачивается в сторону, что еще больше затормозило бы ее полет. Этого можно избежать, заострив древко, т. е. сделав его в передней части уже, чем в задней. Если стрела с таким древком начнет поворачиваться в сторону, то давление воздуха на более широкую заднюю часть будет выше, чем на переднюю; за счет этого направление полета стрелы выравнивается. Арбалетные стрелы ("болты") именно таковы.

На смену арбалету пришло огнестрельное оружие. Популярность древнего арбалета стала падать. Однако им еще продолжали пользоваться в морских сражениях. Более тяжелые арбалеты продолжали применяться в китобойном промысле. Но огнестрельное оружие постепенно вытеснило арбалет и в охоте на суше.



Современный арбалет. Мало что изменилось в конструкции, разве только появился... оптический прицел.

Появление в XX веке стекловолоконных материалов привело к созданию составных арбалетов нового поколения. Стекланные волокна по своим свойствам не уступают натуральным жилам, а их клеточная структура так же прочна, как бычий рог. Хотя в возрождении лучной стрельбы арбалет еще во многом отстает по своей популярности от лука, у него тоже есть немало приверженцев.

### Кто кого?

В 12 веке арбалет был еще достаточно редок. По мере того, как оборонительное вооружение становилось тяжелее, соответственно изменялось и наступательное оружие. Уже в "Руководстве к стрельбе из лука" времен Юстиниана рекомендуется стрелять в противника наискось, так как спереди щит непроницаем для стрелы.

Арбалет имеет гораздо большую пробивную силу, чем простая стрела; таким образом, арбалет, очевидно, является лучшим стрелковым оружием против тяжелооруженных рыцарей. Но, несмотря на это, он медленно получал права гражданства, никогда не вытеснял простого лука полностью, а применялся наряду с ним. Но, в конце концов, арбалет все же оттеснил лук на второй план и, несмотря на английские победы, надолго сохранил свое значение наравне с ним.

Если преимуществом одного из этих предметов вооружения была простота обращения с ним, то другой (арбалет) имел гораздо большую пробивную силу. Речь идет здесь, стало быть, не просто о превосходстве одного оружия над другим, а о различных их плюсах и минусах, которые друг другом не уравниваются.

Одновременное существование лука и арбалета весьма метко сравнивается с конкуренцией гладкоствольного и нарезного ружья в первой половине XIX века. Зарядить гладкоствольное ружье и выстрелить из него можно было быстрее, но меткость его была меньше; нарезное ружье заряжалось с трудом, но стреляло точно. Лишь изобретение огнестрельного оружия, заряжающегося с казенной части, соединившего в себе преимущество быстроты



Красиво, но не эффективно. Арбалеты Diablo II — легкий и тяжелый.

заряжания с меткостью, разрешило дилемму, оставшуюся неразрешенной в отношении лука и арбалета.

А как разрешается этот спор в виртуальной реальности современных компьютерных игр? По-разному. Так, в Diablo II арбалеты почти бесполезны. Урон у них ненамного больше, нежели у луков, иногда даже меньше, а стреляют они медленнее. К тому же время натягивания тетивы у арбалетов в игре больше, чем у луков.

Что до **Morrowind**, то в этой игре арбалет будет, пожалуй, лучшим выбором: постоянный базовый урон в 20 пунктов. Это приятно, но немного странно, поскольку в реальном бою и из арбалета можно попасть в цель по-разному. А вот из лука в игре можно как произвести супервыстрел на 25 очков урона, так и почти промазать, сняв у врага всего-навсего одну единицу здоровья.



В D&D арбалет — частый атрибут волшебника.

## Сделай сам — 2

### Изготовление безопасных игровых стрел

Древки для стрел проще всего делают так: берется прямослойный штапик, немного обстругивается, зажимается в электродрель и прогоняется через лерку — плашку для нарезки резьбы. Потом стрела шлифуется шкуркой. На хвостовой части делается надфилем вырез для тетивы глубиной миллиметров пять.

Наконечник можно сделать из пробки от шампанского, насаженной на древко с помощью обмотки его полоской ткани, с приклеенным сверху смягчителем из пористой резины. Для красоты вся эта конструкция закрывается тканью.

Оперение делается, если обратить внимание на само название, из перьев.

Их обрезают до нужной длины (от 7 до 12 см), и оставляют хвостики кожицы на концах. Далее все это приклеивается. Потом ножницами оперению придается приличный вид. В итоге, если перо было действительно крупное и маховое, вы получите жесткое и прочно сидящее оперение, и более долговечное в отличие от разрезанных перьев.

В настольной РПГ **Dungeons & Dragons** арбалет справедливо отнесен к типу "простого оружия", которым могут пользоваться все без исключения классы персонажей (кроме друида, который не должен использовать металлических изделий). Поэтому арбалетами вооружаются маги. Ну а луки, простые и комбинированные, которые более скорострельны, но сложнее в использовании — удел воинов, воров и следопытов.

◆◆◆

В заключение можно сказать, что в отличие от современного лука, который как ни крути, сейчас — только спортивное оружие, арбалет по-прежнему оружие войны. Да, до сих пор!

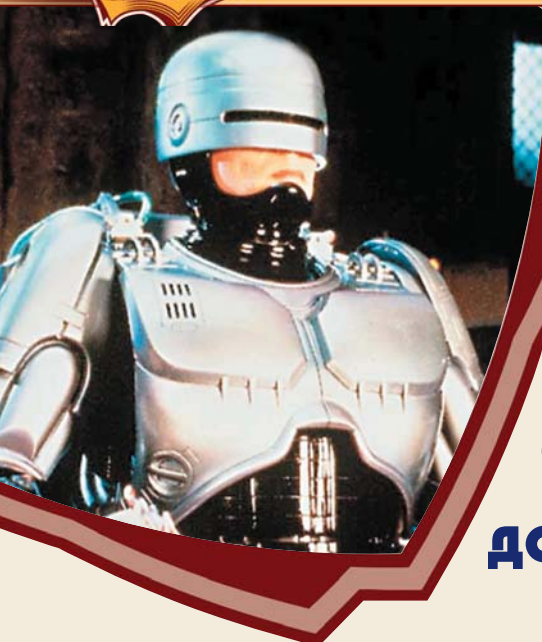
Различные модели арбалетов вполне официально (и достаточно давно) состоят на вооружении многочисленных спецслужб западных стран, а также у некоторых элитных подразделений войск специального назначения. Разумеется, это не "полевая с рессорами", а вполне современные боевые устройства, разработанные по последнему слову техники. Их используют для бесшумного снятия часовых, в диверсионных целях. Зажигательные арбалетные стрелы действуют намного эффективнее аналогичных боеприпасов к стрелковому оружию — зажигательного состава в них помещается существенно больше. И это только несколько вариантов применения арбалетов сегодня.

А вот в ролевых играх на местности арбалет проиграл луку. Эльфы — лучники. Да и лук смотрится гораздо эффективнее, что для некоторых отнюдь немаловажно. И изготовить лук среднего качества все-таки легче, чем арбалет. ◆



Красиво смотрится девушка с луком. Арбалет выглядел бы не так импозантно.





# ИЗМЕНЯЯ СОБСТВЕННУЮ СУТЬ ОТ ПЕРЕСАДКИ ПОЧКИ — ДО КИБЕРНЕТИЧЕСКИХ ИМПЛАНТАНТОВ

Сложно сказать, когда хромоте или другому человеку впервые пришлось в голову опереться о примитивный костыль — зато можно с уверенностью утверждать, что со временем подобные костыли становились все разнообразнее, все сложнее и все более приближенными к утраченным частям тела. Дошло до того, что отдельные общественные деятели всерьез поговаривают о поголовном усовершенствовании человечества с помощью супер-костылей — мол, иначе разум хомо сапиенса окончательно уступит электронному мозгу и наступит тотальная “Матрица”. Но это — в будущем, а о том, что творится сейчас в данной области науки, мы и поговорим на следующих четырех страницах.

## От нашего тела — вашему

В 1902 году австрийский ученый Эмерих Ульманн одной успешной хирургической операцией сделал две вещи: впервые в истории пересадил почку от одной собаки другой и положил начало трансплантологии. Сейчас, через сотню лет, эта область медицины достигла значительных успехов и благодаря стараниям падких до сенсаций журналистов приобрела несколько демоническую окраску. Не проходит и года без очередной шумихи о бессердечных врачах-вредителях, готовых уморить здорового, но бедного человека ради его органов, которые потом за большие деньги пересаживают больным, но богатым клиентам.



Свинья — ближайший родственник человека.



Результат смелого эксперимента В. Демихова.

Несмотря на то, что после этого в большинстве случаев врачам удается доказать, что они не верблюды, криминальный рынок человеческих органов действительно существует, правда, он достаточно хорошо скрыт, чтобы стать жертвой газетной сенсации. По мнению французского журналиста Жан-Клода Жильбо, на руку этому подпольному рынку сыграла комбинация аж трех общественных “революций”: глобализации, научных достижений и развития компьютерных сетей. По его данным, большинство сделок такого рода заключается в интернете — а вовсе не в операционных, где их настойчиво ищут журналисты.

Самый трансплантабельный орган человеческого тела — почка. Впервые почка была пересажена 50 лет назад от одного брата-близнеца, и с тех пор счет успешных пересадок этого органа идет на тысячи. Ситуация многократно облегчается тем, что почек у человека две, а жить можно и с одной, поэтому в случае необходимости многие готовы поделиться почкой с близким родственником.

В разы и десятки раз реже пересаживают сердце, печень, поджелудочную железу. Причем сердце можно пересадить полностью, а можно заменить клапаны — последние часто берутся у свиней, которые в этом смысле оказались самыми близкими к человеку животными. Вообще, ксенотрансплантация (пересадка человеку органов животных) является одним из перспективных направлений в трансплантологии; для решения этой проблемы проводятся эксперименты по созданию генетически модифицированных животных.

Один из самых скандальных проектов века (как двадцатого, так и двадцать первого) — пересадка человеческого мозга. Первый шаг к этому

был сделан в 1950 году в СССР, когда ученый Владимир Демихов успешно пересадил голову одной собаки на тело другой. Двухголовая собака прожила около месяца и даже вошла в классическую фантастику — повесть братьев Стругацких “Понедельник начинается в субботу”. Через 20 лет инициатива была подхвачена американским нейрохирургом Робертом Вайтом, который пересадил голову обезьяне. Теперь он, при активном содействии журналистов, много распространяется о пересадке человеческого мозга (утверждается, что доброволец, готовый в прямом смысле рискнуть своей головой, уже нашлся), однако сам же утверждает, что в ближайшие пару десятков лет этого не произойдет.

## Металл и пластик

Впрочем, несмотря на несомненные достижения в этой области, пересадка донорских ор-



Самое настоящее искусственное сердце.

ганов не стала панацеей. Хотя бы потому, что потребность в этих органах, по некоторым данным, ежегодно увеличивается на 15% и многократно опережает предложение. Хотя бы потому, что все люди разные, и никогда нельзя гарантировать, что пересаженная почка или сердце не будут отторгнуты. Хотя бы потому, что далеко не каждый согласится, чтобы после смерти какая-то часть его тела не покоилась в могиле, а жила



внутри совершенно чужого человека. Учитывая все это, долгое время медицина билась над созданием полноценных искусственных заменителей внутренних органов — однако в конце концов была вынуждена признать, что сделать это в современных условиях невозможно.

“А как же все разговоры об искусственном сердце или почке?” — удивится просвещенный читатель. Да, такие приборы существуют, однако вряд ли в ближайшем будущем вы встретите человека, в груди которого билось бы искусственное сердце. Такие люди в большинстве своем лежат в палатах, подключенные к насосам, в ожидании подходящего для них донорского сердца. Тем более это относится к искусственной почке — аппарату размером с небольшой шкаф.

Подобные операции на языке хирургов-трансплантологов называются “мостами”:



В брюшной полости поместится как искусственный желудочек сердца, так и небольшой компьютер.

искусственные органы помогают людям прожить некоторое время, но никоим образом не являются полноценной заменой настоящим. Несмотря на то, что больше степени свободы дает частичная замена сердца — например, его левого желудочка. При этом сам искусственный желудочек (специальный насос) размещается в брюшной полости, а из бока выводятся вентиляция и прочие кабели. Система контроля и аккумуляторы крепятся на пояс — можно ожидать донорского сердца в домашних условиях.

Искусственная почка, впрочем, применяется более широко. Многим знаком термин “гемодиализ”, означающий искусственную очистку крови. При гемодиализе кровь пропускается через специальный аппарат, берущий на себя функции почек и — частично — печени, селезенки и других внутренних органов. Если человек достаточно богат, чтобы приобрести такой прибор и оплатить услуги наблюдающего врача, он может жить, ни в чем себе не отказывая, вообще без почек. На Западе уже имеются подобные прецеденты. Поздно пить “Боржоми”, когда почки уже отвалились, однако скомпенсировать их недостаток вполне возможно.



Аппарат для очистки крови.

### Вездесущее электричество

Гораздо более распространены приборы, берущие на себя часть функций того или иного органа — прежде всего электрокардиостимуляторы. Их история начинается в конце 50-х годов, с тех пор они



Кардиостимуляторы следят за работой сердца в груди сотен тысяч людей.

спасли или значительно облегчили жизнь миллионам людей. Кардиостимуляторы заменяют собой нервные узлы, следящие за ритмом биения сердца и регулирующие его. Прибор состоит из батарейки, микросхемы и подведенных к сердцу электродов. Операция требуется только для имплантации стимулятора — после этого его работу можно регулировать без хирургического вмешательства. Сейчас выпускаются самые разные стимуляторы (в том числе наружные, для временного применения), а некоторые модели самостоятельно сообщают врачу о состоянии пациента. Основным недостатком кардиостимуляторов — они “боятся” электромагнитных излучений, поэтому использующим их людям не рекомендуется, например, злоупотреблять мобильными телефонами.

Тридцать лет назад, с изобретением особых — кохлеарных — имплантантов, медицина научилась бороться с глухотой, в том числе с врожденной. Принцип действия — фактически тот же, что и у кардиостимуляторов. Фактически кохлеарный имплантант заменяет работу человеческого уха по преобразованию звука в электрические импульсы, передаваемые по нервам в мозг. Речевой процессор, установленный на ушной раковине, распознает шумы, преобразует их в радиоволны и передает на вживленный электрод, откуда импульсы поступают на нервные окончания.

Проводятся опыты со зрительными

имплантатами — искусственной сетчаткой глаза. Устройство состоит из кремниевой пластинки, на которой расположены фотоэлементы. Улавливаемая ими зрительная информация, как и в здоровом глазе, преобразуется в электрические сигналы и передается в мозг. Причем вживание в глаз происходит так хитро, что имплантант не заменяет сетчатку (для этого ему попросту не хватило бы мощности), а дополняет и стимулирует ее — что приводит к восстановлению зрения до приемлемого уровня.

Одним из методов психиатрического лечения является вживание электродов в мозг. Их использование уже помогает против эпилепсии, неврозов и нервных тиков. Считается, что подобные ме-

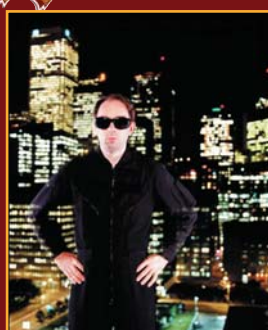


тоды будут эффективными и против депрессий, вредных привычек и даже ожирения — а там и до полного контроля над поведением недалеко.

### Руки, ноги... Главное — хвост!

Оставим в покое внутренние органы, тем более что это тема не самая аппетитная, и пе-

### “Внешние киборги”



“Волшебные” очки Стива Мэнна делают его очень похожим на персонажа “Матрицы”, коим он, в сущности, и является.

Несколько отличную от классического “киберпанка”, но по сути равноценную философию исповедует канадский профессор Стив Мэнн. Более двадцати лет назад он создал первый WearComp — “носимый компьютер”. Смысл носи-

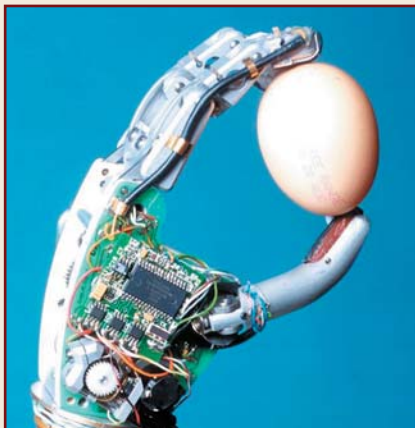
Сейчас полный “кибер-комплект” Стива Мэнна (общей стоимостью в полмиллиона долларов Северо-Американских соединенных штатов) позволяет ему смотреть во всех направлениях, “редактировать” поступающую на мониторы информацию, передавать зрительные образы другим “киборгам” и на персональные компьютеры, постоянно получать информацию из интернета, и прочая, и прочая. За преимущества приходится платить: когда Стиву пришлось снять свои чудо-очки, выяснилось, что он настолько отвык от аналогового окружающего мира, что потерял ориентацию в пространстве и даже упал. По его собственному признанию, восприятие профессора стало тяготеть к двухмерному, а не к обычному для людей трехмерному.

Кроме этого, в общении киборга и обычного человека неизбежны недоразумения: мало того, что первый видит мир иначе, он еще и “отключается” время от времени — например, проверить электронную почту или поболтать с такими же, как он сам. Как и всякий подобный ученый, Стив Мэнн считает свое настоящее неизбежным и наилучшим будущим для всего остального человечества.

мых компьютеров — в максимальном приближении к телу: миниатюрный дисплей подает информацию непосредственно на глаз (в последних моделях экран встраивается в самые обыкновенные темные очки), все комплектующие размещаются непосредственно на пользователе, круглосуточный выход в компьютерные сети обеспечивает мобильная связь.



рейдем, наконец, к конечностям. Конечности и прочие внешние части тела интересны тем, что повредить или совсем потерять их куда проще, чем внутренние органы, защищенные кожей, мышцами и скелетом. Ни одна мало-мальски уважающая себя пиратская история не обойдется без деревянной ноги или крюка вместо



Современные заменители конечностей чувствительны до чрезвычайности.

кисти — а где вы найдете корсара, основным дефектом которого является почечная недостаточность? Впрочем, сейчас с уверенностью можно заявить, что время деревянных ног и стеклянных глаз осталось за бортом.

Основным требованием к современным протезам является их максимальная нейтральность: они не должны изменяться под воздействием составляющих человеческого тела, например, крови. Другие критерии — прочность и легкость. Поэтому искусственные кости и суставы взамен утраченных изготавливаются из титановых сплавов, керамики, некоторых видов пластмассы. На смену суставам приходят гидравлические системы — некоторые из них настолько чувствительны, что позволяют водить автомобиль. Впрочем, это тоже не показатель: во время Великой Отечественной войны наши асы-истребители пилотировали самолеты и с обычными деревянными протезами.

В недалеком будущем, скорее всего, войдут в обиход полноценные протезы конечностей — наподобие тех, что настойчиво показывают нам в "Звездных войнах". Причем управляться они будут не нервной системой — пока осуществить подобное очень сложно — а благодаря сокращениям остатков мышц. Подобное уже неоднократно осуществлялось в опытах с манипуляторами: электроды "считывают" движения мышц и передают команды модели человеческой руки. Причем в наиболее продвинутых манипуляторах достигается и обратная реакция: человеку передается ощущение от, например, взятого манипулятором предмета.

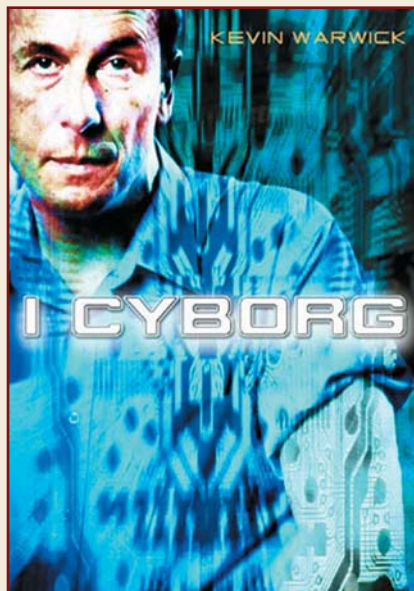
## Киборг номер один?

Наступило время вспомнить еще об одном проекте века — вы наверняка слышали о нем. В 1998 году британский ученый Кевин Уорвик получил гордое именование первого в истории киборга, хотя люди с кардиостимуляторами имели больше причин так называться. Зато шумихи вокруг Уорвика было не в пример больше: этот человек ради науки пошел на операцию по имплантации компьютерного чипа и прожил с ним несколько дней.

Этот проект, получивший название "Киборг 1.0", был мастерски обставлен и выглядел соответствующе: в университете Рединга перед про-

фессором Уорвиком распахивались двери, свет включался сам собой, когда он заходил в комнату, а компьютер приветствовал его и сообщал о пришедших электронных письмах. На самом деле абсолютно такого же результата можно было бы достичь, и не внедряя склянку с электронной начинкой в профессорскую руку. Все, что делал чип — излучал определенные позывные, которые улавливались системами "интеллектуального" здания и интерпретировались соответствующим образом. Абсолютно такая же схема хорошо знакома жителям Москвы и Петербурга: по этому принципу действуют бесконтактные карты в метрополитене. А мобильные телефоны — устройства в разы сложнее, чем пресловутый чип Кевина Уорвика. Впрочем, чтобы не умалять заслуг профессора, предположим, что эксперимент "Киборг 1.0" был необходим для подготовки общественности к его продолжению — проекту "Киборг 2.0".

Второй по счету "Киборг" состоялся в 2002 году и оказался много интереснее предшественника. Имплантируемый в руку Уорвика чип на сей раз присоединялся к нервному узлу. Таким образом, "Киборг 2.0" был не просто ходячим источником радиоволн, а передатчиком, способным генерировать самые разные сигналы — в зависимости от импульсов, подаваемых на нервы руки. Утверждается, что благодаря этому Уорвик мог управлять механическим



Кевин Уорвик не только экспериментирует над самим собой, но и книги про это пишет.

креслом и даже искусственным манипулятором. А с помощью жены профессора, к нервной системе которой также был присоединен чип, удалось продемонстрировать обратную связь — создание искусственных ощущений.

## Цифровые ангелы

Первый из экспериментов Кевина Уорвика дал толчок бурным общественным процессам. После "Киборга 1.0" стали возникать фирмы, предлагающие услуги по "маркировке" людей вживляемыми чипами. Общественные организации не замедлили отреагировать призывами не допустить подобного нарушения прав человека. Сам профессор Уорвик не стеснялся подливать масла в огонь, утверждая направо и налево то, что человеку в скором будущем придется объединиться с машиной в единое целое — или же стать ее рабом. Считается, что точку



Замаскированное под обычные часы устройство слежения — Digital Angel.

в дискуссии поставило 11 сентября 2001 года — американское правительство, озабоченное возможным повторением событий, дало негласное добро на маркировку людей чипами.

К этому времени на мировом рынке уже присутствовала компания **Applied Digital Solutions**, одной из сфер деятельности которой была разработка человеческих чипов длительного действия. С 2000 года этой фирмой выпускается устройство Digital Angel — миниатюрный наручный передатчик, постоянно следящий за состоянием здоровья и местонахождением своего носителя. "Цифровой ангел" измеряет пульс, электрокардиограмму, кровяное давление, содержание кислорода в крови и температуру тела. Кроме этого, реклама обещает возможность передачи носителем сигнала об опасности, отслеживание его местоположения (можно указать границы, при пересечении которых будет подаваться соответствующий сигнал) и даже уведомление в случае его падения. Вживляемые чипы недалекого будущего, скорее всего, будут обладать аналогичными возможностями — за исключением того, что избавиться от них будет куда сложнее, чем от "Цифрового ангела".

Уже сейчас несколько десятков человек носят в себе VeriChip — имплантаты, аналогичные использованному в эксперименте "Киборг 1.0". Пока что возможности VeriChip невелики: в ответ на запрос сканера они передают уникальный 12-значный код — однако достаточно внести этот код в компьютерную базу, и эффект окажется не менее впечатляющим, чем эксперименты Кевина Уорвика. Имплантация осуществляется в правую кисть с помощью особой иглы; микросхемы упакованы в стеклянную капсулу, покрытую специальными волокнами, которые не дают VeriChip'у отправиться в свободное плавание внутри человека. В будущем предполагается имплантирование чипов под лобную кость.

А весной 2003 года все та же компания Applied Digital Solutions заявила о разработке имплантируемого чипа, способного фиксировать свое местоположение с помощью системы GPS. Это устройство, получившее название Personal Location Device, позволит определить местопо-



VeriChip вживляется между костями ладони с помощью специальной иглы.



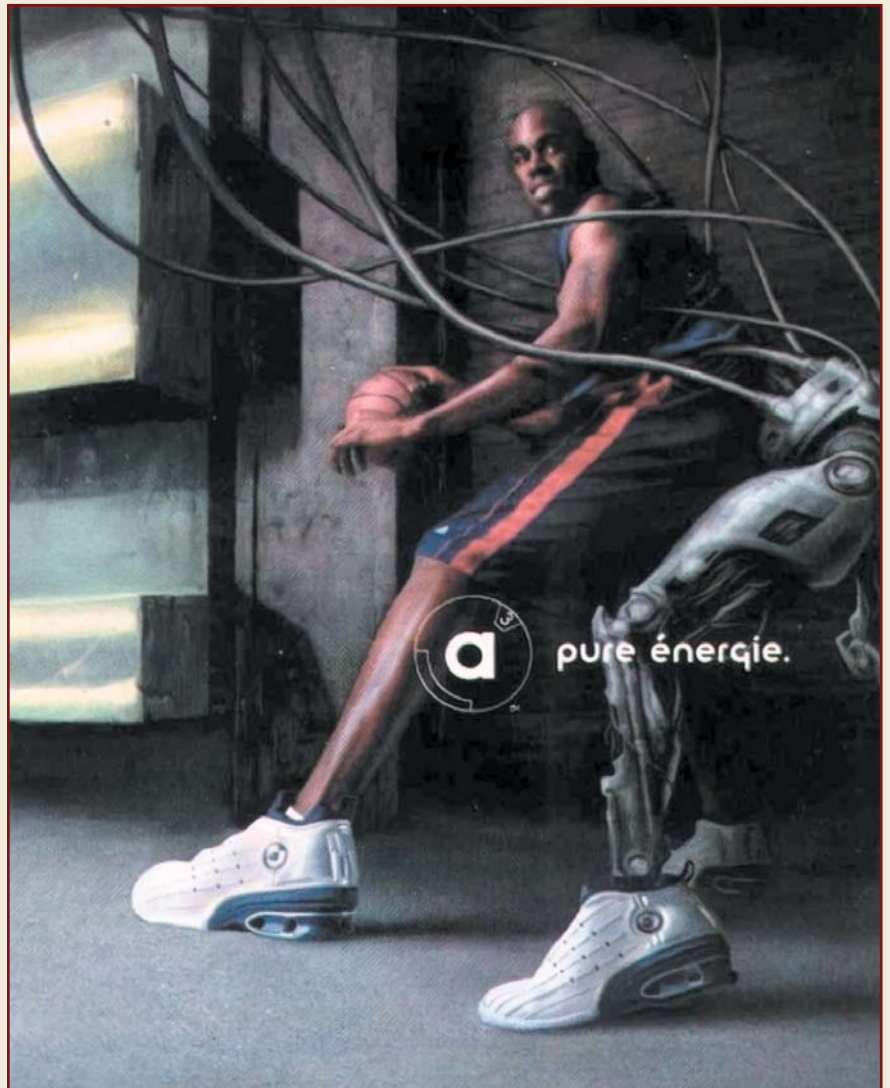
хождение владельца на территории всего земного шара. Специальная система подзарядки позволит перезаряжать чип прямо в теле человека. По утверждению разработчиков, PLD будет полезно тем, кто является возможной жертвой похитителей или террористов, а также альпинистам, исследователям, журналистам и представителям прочих профессий, связанных с передвижениями в малознакомых или опасных местностях.

Другая важная разработка компании — технология Thermo Life, позволяющая преобразовывать тепло человеческого тела в электрическую энергию для питания вживленных микросхем. Наконец, в будущем предполагается создать перезаписываемые чипы, которые смогут заменить кредитные карты, медицинские карточки и прочие документы.

Выгоды «чипизации» очевидны: передатчик можно вживить ребенку или впадшему в старческий маразм родственнику — вы всегда будете знать, где он находится, как себя чувствует, не нужна ли ему помощь. Отрицательные стороны также лежат на поверхности: никакой личной жизни, постоянный контроль за перемещением. Причем никогда не знаешь, кто получит доступ к этой информации: любую базу данных всегда можно взломать. Именно поэтому вольнолюбивые американцы охотно имплантируют чипы своим домашним животным, но на эксперимент по тотальной маркировке человечества идут с большим скрипом.

Впрочем, если этот эксперимент и состоится, борцы за личную жизнь сдавать позиции не будут. Избавиться от чипа где-то внутри тебя, конечно, сложнее, чем от мобильного телефона или пластиковой карты, но тоже вполне возможно. Не исключено, что при таком варианте развития событий в будущем появятся специальная одежда, способная экранировать посылаемые микросхемой сигналы.

Одно дело — гражданские, и совсем другое — военные. Уже существует проект поголовной «чипизации» британских вооруженных сил к 2010 году: это позволит не только следить за здоровьем каждого солдата, но и проводить более слаженные военные операции, а в случае гибели — быстрее и точнее идентифицировать тело. В данном случае устройства будут вживлять-



Идеи киберпанка проникли уже и в рекламу.

ся под кожу на спине. У агентов, посылаемых за линию фронта, чипы предполагается сделать отключаемыми — чтобы они не сыграли на руку противнику. Сложно сказать, насколько воплотятся в реальность именно эти планы, но можно с уверенностью предположить, что военные не скоро откажутся от идеи усовершенствования своих солдат разного рода имплантатами.

### Вперед, к темному будущему киберпанка?

Как вы уже, наверное, почувствовали, если дочитали все вышеизложенное до конца, на носу человечества если не классический киберпанк, то его начальные стадии. В действительности, великая кибернетическая революция, о которой так долго предупреждали фантасты, исподволь происходит вот уже не первое десятилетие. Ноутбуки, сотовая телефония, мобильный интернет, банковские сети — все это только укрепляет зависимость человека от «костылей», а перенесение микросхем под кожу и присоединение их непосредственно к нервной системе — только вопрос необходимости и некоторого количества времени. Нельзя сказать, что киберпанк неизбежен или будет реализован именно так, как показывается сегодня, однако то, что он вполне осуществим, — реальность сегодняшнего дня.

Впрочем, если покопаться в истории фантастики, писатели обращали внимание на из-

ложенные выше процессы еще задолго до появления киберпанковской идеологии. Эксперименты Демикова по пересадке головы вдохновили А. Беляева на написание «Ихтиандра» и «Головы профессора Доуэля». В рассказе «О странствующих и путешествующих», входящем в цикл братьев Стругацких «Полдень, XXII век», звездолетчик Горбовский после возвращения из очередной экспедиции начинает излучать радиоволны — совсем как профессор Уорвик с чипом в руке. А в повести «Гуси, гуси, га-га-га» В. Крапивина для маркировки граждан тоталитарного государства используется специальная жидкость.

Редкая современная фантастика обходится без киборгов. «Звездные войны», «Вавилон-5», «Звездный путь», «Лекс» — вплоть до «Терминатора» и «Матрицы». В одном из фантастических фильмов была показана киберпанковская тюрьма — без охраны и колючей проволоки: случайным парам заключенных имплантировались устройства, убивающие носителей при нарушении определенного максимального расстояния между ними. Фантасты не устают ставить ученым новые барьеры, а ученые, в свою очередь, регулярно подкармливают фантастов новыми идеями. Результатом этого замкнутого круга и является научно-технический прогресс, который в скором или нескором будущем — как знать — возможно, и загонит человечество в мрачный киберпанк. ♦







# МИСТИФИКАЦИЯ ИЛИ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО?

## ФИЛЬМ "ВСКРЫТИЕ ИНОПЛАНЕТЯНИНА"

**Одиноки ли мы во Вселенной? Думаю, что не ошибусь, если предположу, что очень многие люди хоть раз в жизни задавали себе этот вопрос. Истории о посещении инопланетянами Земли без преувеличения можно назвать мифами двадцатого века. Но есть ли у этих мифов корни в действительности? Существует ли реальное доказательство существования инопланетян?..**

В 1995 году произошло событие, которое перевернуло всю историю уфологии. До сих пор кадры, представленные миру Реєм Сантिलли, остаются причиной споров среди уфологов и ученых со всего мира. И в этом нет ничего удивительного, ведь зрителям показали вскрытие существа, которое, как утверждал Сантिलли, родилось не на нашей планете.

### Потрясающие кадры

Посмотрев фильм или хотя бы его фрагменты, на которых запечатлено существо, трудно не поверить Сантилли. По крайней мере, приходится признать, что показано вскрытие не человека. К сожалению, качество съемки далеко от идеального, тем не менее, о существовании можно сказать немало.

Ростом оно около 140 сантиметров, без волосяного покрова и половых признаков. Насколько можно судить по черно-белой записи, кожа у существа бледная, оно обладает непропорционально большой головой с небольшими плоским носом и маленькими ушами, и, опять же, непропорционально большими темными глазами. Рот приоткрыт, но зубов не видно. У существа по шесть пальцев на руках и ногах. И, что очень странно, отсутствует пупок.

Кроме того, у существа огромная рана на правом бедре, вполне возможно - ожог, и сильно вздувшийся живот. Неясно, является ли

такой живот нормальным для существа, или это следствие какого-то внешнего воздействия. Далее показано вскрытие, проводимое людьми в белых защитных костюмах, что надежно скрывают их лица. Подробно описывать вскрытие я считаю бессмысленным, ниже будет затронута тема работы патологоанатомов.

Во второй, меньшей части фильма демонстрируются предметы, видимо, являющиеся обломками корабля. Самый большой интерес представляют панели с выдавленными

в них отпечатками шестипалых рук. Похоже, что эти панели являются

приборами управления.

### История пленки

Такой невероятный фильм не мог появиться из ниоткуда. Так какова же история его появления?

О том, откуда взялась пленка, мы знаем со слов человека, представившего фильм широкой общественности, - Рея Сантилли. Итальянец по происхождению, он жил в Англии и работал музыкальным продюсером. В 1992 году он отправился в Соединенные Штаты в поисках старых записей пятидесятих годов. В первую очередь его интересовали ранние выступления Элвиса Пресли.

В итоге он встретился со старым оператором, который обладал неизвестными до того времени записями выступлений короля рок-н-ролла. Сантилли заплатил наличными и расстался с оператором, который стал известен впоследствии под псевдонимом Джек Барнетт. Раскрыть его настоящее имя Сантилли категорически отказывается до сих пор.

Но вскоре Джек вновь позвонил Рею. Оператор предложил продюсеру редчайшие записи, на которых был запечатлен уникальный момент в истории человечества - вскрытие инопланетянина. Рей никогда не интересовался подобным, однако, посмотрев часть записей, сообразил, что пахнет мировой сенсацией. А на этом можно сколотить немалый капитал!

Сантилли практически сразу согласился купить все записи. Единственным условием оператора было сохранение его личности

в тайне. Конечно, ему были нужны деньги, причем сумма была настолько велика, что Сантилли не смог уплатить ее сразу. Следующий год Сантилли потратил на сбор денег, после чего все-таки выкупил то, что предлагал ему Барнетт. В общей сложности было куплено пленки (различного качества) почти на полтора часа просмотра. До пригодного состояния Сантилли довел два эпизода, которые описаны выше, - "Вскрытие Инопланетянина" и "Обломки".

### Рассказ Джека

Итак, пленка попала к Сантилли, который, будучи талантливым предпринимателем, прекрасно воспользовался своим шансом. Не вызывает сомнений, что все его затраты на приобретение и реставрацию фильма давно окупились и принесли немалую прибыль. Но откуда же взялась пленка у оператора?

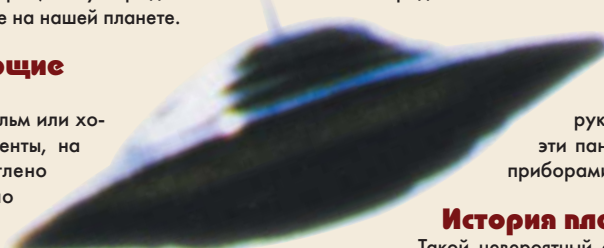
Сантилли так и не раскрыл личности человека, скрывающегося под псевдонимом Джек Барнетт, так что об истории съемки фильма мы знаем только со слов Сантилли, который в свою очередь пересказывает слова оператора. Но кто знает, не лгал ли один из них, или даже оба?

Вот что Барнетт рассказал Рею Сантилли. Летом 1947 года, когда Джек служил в армии США военным оператором, он был вызван для съемки особо секретных объектов. Джек говорил, что ожидал увидеть обломки советского самолета-шпиона, но оказалось, что был найден потерпевший крушение "летающий диск". Позднее Джек получил приказ снять вскрытие погибших инопланетян, что он и сделал.

На логичный в подобной ситуации вопрос Сантилли, как удалось оставить у себя часть пленок, Джек ответил, что снял



Сантилли с нашумевшей пленкой.



Если фильм не подделка, то именно так выглядят наши братья по разуму.



Тело го вскрытия.





Лицо существа вблизи.

около сотни катушек пленки. Часть из них он сразу же отослал в Вашингтон, вторая часть, по мнению оператора, была неудовлетворительного качества и требовала дополнительной обработки. Когда Джек закончил работу над оставшимися катушками, он связался с



Вскрытие в самом разгаре.

начальством, но - невероятно - никто так и не приехал, чтобы забрать оставшуюся часть записи. Так и хранились у него катушки с пленкой на протяжении более чем сорока лет, пока Джек не встретился с Сантилли и не предложил тому купить фильм. Что было дальше, вы уже знаете.

### Аргументы "за" и "против"

Существуют самые разнообразные мнения о фильме. Появились как ярые сторонники картины, так и те, кто считал ее лишь умелой подделкой. И у каждой из сторон есть достаточно веские аргументы в пользу собственных позиций.

У меня самые большие сомнения вызывает правдивость истории Барнетта. Сложно поверить, что о столь секретных материалах, как запись вскрытия инопланетянина, могли попросту забыть. Непонятно, почему у Барнетта не забрали пленки, тем более что он вроде бы сам пытался связаться с начальством, чтобы вернуть их.

Другой спорный момент - сама пленка, на которую был записан фильм. Пленка была изготовлена фирмой "Кодак", и проверка показала, что выпущена она была в 1927, 1947 и/или 1967 годах, причем второй вариант наиболее вероятен. Кроме того, выпущенная в те годы пленка совершенно непригодна для съемки в наши дни, ее срок годности - всего несколько лет. Правда, часть пленки, отданная Сантилли на экспертизу, не содержит кадров из фильма, так что датировка оригинала продолжает оставаться под вопросом.

Много нареканий вызвал телефон, висевший на стене в операционной. Казалось, что подобных аппаратов еще не было в 1947 году. Однако позднее выяснилось, что подобная модель была доступна с 1946 года, а спираль-



Панели с выдавленными отпечатками - детали управления?

ный шнур появился еще раньше. Аналогичная ситуация была и с хирургическими инструментами: скептики заявляли, что подобных приборов просто не существует. Но снова оказалось, что набор инструментов соответствует стандартному набору, применявшемуся на вскрытиях в сороковых годах.

Еще одним предметом для споров стала операторская работа. Дело в том, что оператор этого фильма, постоянно перемещаясь, не дает разглядеть многие детали. Часто он выбирает отнюдь не лучшие ракурсы, а при крупных планах сбивается фокусировка, что опять же не дает разглядеть важные подробности. Но все это объяснимо. Во-первых, оборудование было далеко от идеала, во-вторых, оператор явно старается не мешать работе патологоанатомов, что и вынуждает его занимать не лучшую позицию для съемки. В-третьих, если Барнетт (точнее, человек, скрывающийся под этим псевдонимом) рассказывал правду, то он был военным оператором, в чьи обязанности входило четко фиксировать события, а не снимать красивые кадры.

Но, возможно, оператор специально не дает зрителям разглядеть самые важные моменты, чтобы скрыть, что медики работают не над трупом, а над куклой? Вот что об этом говорит Стэн Уинстон, мастер спецэффектов, создавший динозавров для "Парка юрского периода": "Мы никогда бы этого

не сделали. Это слишком тяжело. Невероятно, просто невероятно. Этот человек должен был быть гением, если это обман. Если бы мы это сделали, я бы очень гордился".

Поскольку фильм показывает вскрытие, то стоит сказать о том, как запись была воспринята профессиональными патологоанатомами. В большинстве своем они обсуждали работу врачей в фильме, органы существа и его происхождение. Однако сомнений в подлинности тела не было, то есть вероятность того, что в фильме представлена кукла, а не реальный труп, очень невелика. Высказывались предположения, что это труп либо очень больного человека, либо человека, подвергнутого воздействию очень сильного излучения. Но ни один патологоанатом не встречался с такими аномалиями, тем более в таком количестве у одного человека. Да и внутренние органы, например мозг, совершенно не похожи на органы людей. Работа врачей вызвала некие сомнения в том, что вскрытие проводили патологоанатомы. Были предположения, что на самом деле с телом работали хирурги. Но в квалификации этих людей сомнений не возникло.



Слишком самонадеянно с моей стороны было бы делать какие-то окончательные выводы. Я не могу и не стану говорить определен-



Шестипалая рука. Обратите внимание, ни один из пальцев не выглядит "лишним".

но, что показали в фильме: реальные события или великолепную подделку. Не вызывает сомнений, что подделывать такой фильм было бы невероятно трудно. Но можно ли утверждать, что подделка невозможна? То, что мы видим, очень похоже на правду, но остается слишком много вопросов, которые не позволяют сделать окончательный вывод в пользу правдивости фильма.

Ходят упорные слухи о существовании других отреставрированных эпизодов, которые видел только очень узкий круг зрителей. Возможно, если эти отрывки станут доступными широкой аудитории, можно будет сказать что-то более определенное о подлинности уже показанных кадров. ♦







## ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ



Здравствуй, уважаемая редакция МФ!  
Вот наконец и в нашем городе праздник: появился ваш (а теперь и наш) журнал!!!

Исследуя город в поисках одного, потрачена уйма времени, и вот наконец вожделенный экземпляр с CD-диском (единственный (!) на миллионный город) у меня в руках. Теперь скорее домой...

Еще есть вот такая просьба: упаковывать диски хотя бы в бумажные конвертики, поскольку при транспортировке их поверхность соприкасается с поверхностью журнала и трется о нее — остаются довольно неприятные царапины.

Очень понравились статьи о Средневековых играх и оружии средних веков, последняя вообще очень востребована и ее можно даже расширить, ведь об одних мечях можно рассказывать очень и очень долго.

Больших вам тиражей, преданных читателей и всего самого наилучшего!!!

С уважением, Александр aka Паладин  
г. Ростов-на-Дону

## ПИСЬМО НОМЕРА

Большой привет редакции журнала "Мир фантастики" и лично Николаю Пегасову!

Скажу сразу, что я (да думаю, что не только я) ждали появления подобного "Миру фантастики" журнала очень давно. Я очень доволен тем, что у любителей фантастики, наконец, появился свой печатный орган. Хотя, если мне не изменяет память, была уже попытка создать журнал, посвященный фантастике (журнал "Фантом"). Однако, насколько я понимаю, этот проект большого успеха не имел. Надеюсь, что с Вашим или, точнее, Нашим — т.к. еще не известно, кому он больше нужен, Вам (редакции) или Нам (читателям) — все будет просто отлично.

И это не пустые бездоказательные надежды. К такому выводу меня подталкивает несколько фактов. Во-первых, я каждый день, проходя мимо газетных киосков и лотков, наблюдаю картину лавинообразного роста количества журнальной продукции, более того, увеличивается число специализированных журналов. Например, вопросам фотографии посвящено уже, наверно, около десятка изданий.

Соответственно, в нашей стране (как мне кажется, мы продолжаем оставаться самой читающей страной в мире) появилась потребность в качественной, профессиональной периодической литературе. Во-вторых, на сегодняшний день в России уже сложилась общность людей, которые не представляют себе жизни без фантастики.

Сегодня в России увлечение фантастикой стало массовым явлением. Причем, в отличие от советского времени — это увлечение именно фантастикой, а не западной литературой вообще (и в том числе фантастикой). Как мне кажется, сегодняшний среднестатистический любитель фантастики — это человек в возрасте от 20 до 25 лет, уже имеющий (или заканчивающий) высшее образование и работу, а также и определенные финансовые средства. У этих людей уже есть любимые писатели, они прочли не один десяток книг, можно сказать, умудрены опытом, и научились отличать хорошую литературу от плохой. Они уже не будут читать все, что удастся достать.

Для того, чтобы их удовлетворить, нужны уже настоящие литературные произведения, а не второсортные поделки. Из всего вышесказанного я делаю вывод, что этим людям нужен свой специализированный журнал, который будет им рассказывать о фантастике во всех проявлениях, который будет погружать своих читателей в околосфантастический мир, давая им возможность заглянуть за книжные стеллажи, прикоснуться к миру писателей-фантастов, узнать, как создаются их любимые произведения.

Поэтому мне кажется, что Ваши решения, связанные с подбором тем для журнала, с общей политикой издания, почти идеальны, и я держу пальцы за Ваш успех!..

Роман Петухов

нужно любому фанату фэнтези и фантастики, к коим, надеюсь, могу себя отнести, и среди рубрик нет ничего лишнего. Правда, надеюсь, что вы не обойдете своим вниманием вселенную "Дюны" Фрэнка Герберта, которая, по-моему, заслуживает подробного описания.

С наилучшими пожеланиями, BaLRoG.

Мир "Дюны" с этого номера журнала обозревается нами в специальной рубрике "В центре вселенных". В этом разделе размещаются материалы, посвященные классическим мирам фантастики и фэнтези, для обозора которых не хватило бы рамок одной-единственной статьи. Не обещаем, что будем писать о "Дюне" постоянно, но материалы об этом мире будут появляться обязательно.

Журнал очень интересный, так как других подобных журналов я не знаю. Я очень люблю фэнтези, но sci-fi — не очень. Любимые фэнтези-писатели: Мартин Скотт, Толкин, Николс, Худ, Сальваторе. Обожаю MitG. У меня есть предложение сделать на компакт-диске рубрику для фэнтези-рассказов читателей МФ. Очень многие люди имеют талант, но где его воплотить — не находят. Если появится эта рубрика, я допишу свое фэнтези и пришлю его вам, спасибо.

M@STER

Уже на компакт этого номера журнала публикуется первый рассказ, который автор прислал именно для размещения на нашем CD. Мы надеемся, что это станет хорошей традицией. Если кто-ли-

бо захочет отрецензировать публикуемые на диске произведения, мы будем рады поместить их в литературную рубрику CD в следующих номерах.

Если вы готовы представить свое творчество вниманию читателей — присылайте нам свои работы.

\*\*\*

Желаю вам счастливой встречи Нового 2004 года, в котором мы с вами увидимся вновь!

Николай Пегасов  
Главный редактор



Мы разделяем с вами радость по поводу появления "Мира фантастики" на берегах тихого Дона.

Насчет вашей просьбы упаковывать диски — вы абсолютно правы, и компакт-диски январского номера снова должны быть в конвертиках, как это было у сентябрьского и октябрьского номеров "Мира фантастики".

Теперь давайте о хорошем. Да, тема оружия в истории и фэнтези продолжена в этом номере статьей о луках и арбалетах. И мы обязательно будем развивать рубрику "Вперед в прошлое" в дальнейшем, где продолжат появляться материалы о вооружении воинов, а также статьи о быте, ремеслах и развлечениях.

Уважаемая редакция "Мира фантастики"!

Прежде всего спешу выразить радость по поводу качества и содержания журнала: есть все, что

Как заметили многие наши читатели, в предыдущем номере в статье "Средневековые игры" случился смешной и почти что фантастичный технический сбой: на печатную страницу попали комментарии, предназначенные для дизайнеров журнала. Вообще, каждая статья снабжается ценными указаниями от редактора (или главного редактора), цель которых — прояснить дизайнерам, как правильно разместить иллюстрации на страницах, как интереснее оформить заглавие, и так далее. На печать таковые комментарии просочились впервые, так что — все, кто смог приобрести предыдущий номер журнала, стали свидетелями уникального случая, и узнали, как это выглядит. Всякое, однако, бывает, когда журнал о фантастике!