

Главный редактор
Николай Пегасов
Заместитель главного редактора
Петр Тюленев
Редакторы
Михаил Попов, Александр Трифонов
Литературный редактор и корректор
Татьяна Луговская
Новости на сайте MIRF.RU
Борис Невский
Художник
Александр Ремизов
Арт-директор
Роман Грыныха
Дизайн и верстка
Денис Недыпич, Марина Грыныха
Программирование сайта и CD
Денис Валеев, Ирина Сидорова,
Ирина Овсянникова
Технический координатор
Изабелла Шахова

Иллюстрация на обложке
Тодд Локвуд
Иллюстрация на постере "Magic"
Рон Спирс

ИЗДАТЕЛЬ ООО "ТЕХНОМИР"

Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО "ИГРОМЕДИА"

Тел./факс (095) 730-4014
Менеджер проекта "Мир фантастики"
Анна Глотова (anna@mif.ru)
PR-менеджер
Николай Фролов (nick@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО "АВИТОН-ПРЕСС"

Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru),
Ирина Ефимова (efimova@igromania.ru),
Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Сергей Смакаев

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1
(Игromания)
Тел./факс (095) 231-2365, (095) 231-2364
e-mail журнала: mif@mif.ru
сайт: WWW.MIRF.RU

Последние номера журналов "Мир фантастики", "Игromания", "Лучшие компьютерные игры" и "Mobi" можно приобрести в онлайн-магазине:
www.igromania.ru/newshop

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

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

Цена свободная. Тираж 27.000. Отпечатано в ЗАО "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.

Печать компакт-диска: "CD Art".
Упакован: ООО "Пак-Пресс", тел.: (095) 967-1285 (склад), 8-916-241-5548.

© "Мир фантастики", 2003-2004 год.

МИР ФАНТАСТИКИ

ЯНВАРЬ 2005

ОБ ЭТАЛОНАХ ФЭНТЕЗИ И НОВОГОДНИХ ОЖИДАНИЯХ

Здравствуй, дорогой читатель!

Этот номер "Мира фантастики" мы готовили незадолго до новогодних праздников. Мы гнали от себя мысли о близких рождественских каникулах, о катании на лыжах, о звоне бокалов шампанского, о подарках... Мы концентрировались на содержании "МФ", настраивались на предельно серьезную работу и генерировали новые идеи.

И вот первый номер за 2005 год — в ваших руках. Вы можете расслабляться и получать удовольствие от любимого журнала. Редакция "МФ" сейчас тоже отдыхает — с чувством выполненного долга. Нет, даже не долга, а своей любимой работы. Мы рады и горды тем, что можем доставлять удовольствие читателям.

Центральная тема номера — "Magic The Gathering", или просто "Магия". Это больше, чем коллекционная карточная игра. Это культ, существующий уже 10 лет. Это огромное сообщество единомышленников. Это эталон современного фэнтези в области миростроительства и изобразительного искусства. Это явление, которое открыло талантливых фэнтези-художников и породило бесчисленное число подражаний, созданных и одаренными последователями, и бессовестными плагиаторами. Это источник вдохновения и знак качества.

Все, что вы хотели узнать о "Магии", и даже больше — в замечательной статье Петра Тюленева, в разделе "Врата миров".

Второй по значимости материал этого номера "МФ" — "Ожидания 2005". Год 2004-ый подошел к концу, и редакция решила найти ответ на вопрос: что всем нам, любителям фантастики, ждать от года грядущего? Краткий путеводитель по будущим книгам, фильмам и играм составлялся всей редакторской командой. Мы возбужденно спорили, какое из неро-



дившихся произведений более достойно войти в пятерку самых ожидаемых, на кого стоит возложить самые большие надежды...

С итогов этих мучительных споров начинается раздел "Врата миров". Теперь вы точно будете знать, к чему стоит готовиться в новом году. По прогнозам "МФ", 2005 год сулит нам гораздо больше ярких фантастических премьер, дебютов и релизов, чем год прошедший.

Мы же начали подготовку к спорам еще более жарким и бескомпромиссным. В следующем, февральском номере "Мира фантастики" будут подведены итоги 2004 года. "МФ" назовет лучшие, по версии редакции, книги, кинофильмы и игры, увидевшие свет в 2004 году. Кроме того, мы выберем Героиню, Героя и Злодея Года, а также главное Событие Года. Номинаций будет множество, раздавать призы мы будем без гнева и пристрастия. Если у вас есть собственные версии "Итогов 2004" — поделитесь ими с редакцией и с читателями. И не пропустите февральский номер "Мира фантастики" с церемонией награждения!

Как здорово, что бывает Новый год! Новогодние поздравления от дружного коллектива "Мира фантастики" — в рубрике "Почтовая станция".

Николай Пегасов
Главный редактор

Рассказы и рисунки в "Мире фантастики"

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

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



ЯНВАРЬ 2005



Книжный ряд

9

Литературные новости	10
Контакт: Владислав Крапивин	12
Рецензии: Книги номера	16
Анонсы новых книг	26
Фантастические жанры: Эпик	32
Классики: Стругацкие	35
Конвенты: "Зиланткон"	38
Что почитать?	40



Видеодром

41

Новости киноиндустрии	42
Контакт: Николай Лебедев	43
Съемочная площадка: Скоро на экранах	46
Рецензии: После финальных титров	50



Новинки видео	52
Сериал: "Жребий" Стивена Кинга	54
Что посмотреть?	58



Игровой клуб

59

Новости компьютерных игр	60
Лучшие компьютерные игры	61
Новости настольных игр	65
Лучшие настольные игры	66



Врата миров

67

Ожидания 2005	68
Мир Magic The Gathering	72
Мир Горца	78

Средиземье: Королевства людей	82
Планета Чужих: Тайны Хищников	85
Бестиарий: Грифоны	88
Информаторий	94



Машина времени

95

Хронология фантастики	96
Арсенал: Варвары на войне	97



Вперед в прошлое: Астрология	102
Будущее — сегодня	108
Сети интернета	110



Зона развлечений

111

Л. Власенко "Седьмой"	112
Р. Серкин "Падшие ангелы"	118
Комната смеха: "Магия" против секса	122
Зона комикса	123
Кроссворд	124
Видеоконкурс	125
Почтовая станция	126

Реклама в номере

"Акелла"	1, 39
АСТ	107
"Звезда"	вторая обложка
"Мир Фэнтези"	четвертая обложка
"Руссобит-М"	15
"Саргона"	31
ИД "ТехноМир"	23, 25, 49, 53, 55, 57, 81, 109
"Цитадель Олмера"	21
"Эксмо"	93
"Элвис Телеком"	119
CrossMedia Solutions	121
Nescafe-IMAX	2
Solvo International	третья обложка





КОМПАКТ-ДИСК МИРА ФАНТАСТИКИ

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

Минимальные системные требования: P200, 64 Mb RAM, современный cd-дисковод, Windows, DirectX 9 (либо старше). Если DirectX у вас не установлен, вы можете поставить его, запустив инсталлятор из каталога CD:\DirectX (установка происходит автоматически).

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

Добро пожаловать в виртуальное измерение январского “Мира фантастики”! Как всегда, на нашем компакт-диске вы найдете массу электронных дополнений к журнальным статьям и просто фантастические материалы. В вашем распоряжении две версии диска — обычная, запускающаяся посредством файла Disk.exe и “экстренная” html-версия, предназначенная для тех, у кого первая по каким-либо причинам не работает.

ТЕМА КОМПАКТА

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

Честно говоря, у редакции был большой соблазн сделать темой первого фантастического компакта наступающего года ожидания-2005. Однако разработчики компьютерных игр, создатели кинолент и писатели-фантасты не спешат баловать общественность электронными материалами к играм, фильмам и книгам, выходящим через полгода, а то и больше. Так что мы решили повременить с этими замечательными проектами, тем более что у нас целый год впереди. И сделали темой компакт-диска вселенную “Magic The Gathering” — когда еще представится случай угостить читателей настолько большой порцией этого выдающегося фантастического явления?

Для вашего удобства материалы по “Магии” разбиты на компакт на две части. Все, что имеет отношение непосредственно к карточной игре, получило прописку в разделе “Настольные игры”. Это не только традиционные “Comprehensive Rules” и

“Oracle Reference”. На диске вы найдете спойлеры (списки карт с игровым текстом) всех вышедших сетов “Magic The Gathering”, начиная от “Альфы” и заканчивая “Чемпионами Камигавы”. Также здесь лежит полная книга правил последнего базового выпуска игры, “Восьмой редакции”, и список часто задаваемых вопросов к ней. Разумеется, с ответами. И — внимание — компьютерная демо-версия “Магии”, благодаря которой вы сможете сыграть свои первые партии, не только не выходя из дома, но и не вылезая из-за компьютера.

Материалы более широкого профиля, посвященные не столько игре, сколько ее вселенной, находятся в разделе “Рубрики журнала”. Центральное место здесь занимает графика — эталонные для фэнтези работы всемирно известных художников-иллюстраторов карточной игры. Громадная — более ста экспонатов — коллекция обоев для рабочего стола с высококачественными рисунками с самых разных карт “Magic The Gathering”. Четыре экранные заставки, посвященные разным сетам игры. И даже образцы рекламных листовок, каждая из которых — маленькое произведение искусства. Географические карты и схемы разных уголков Доминии и других измерений “магической” мультивселенной. Главы из семнадцати книг, действие которых происходит в мирах “Магии”. И даже видеоролик к сету “Одиссея”, события которого происходят после вторжения Фирексии в Доминию. Короче говоря — все для того, чтобы сделать вселенную “Magic The Gathering” как можно более реальной.

ВИДЕОДРОМ

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

Суперсемейка (The Incredibles)

Так получилось, что довольно жутковатые, но чем-то симпатичные порождения компьютерной анимации “Пиксара” заняли центральное место в компакт-дисковом “Видеодроме”. А все — из-за расторопности студии Уолта Диснея, которая не жалеет сил на виртуальную пропаганду своих кинолент. Если вы еще не сделали этого, то можете почувствовать особенности “пиксаровской” мультипликации, просмотрев один из последних видеороликов к “Суперсемейке”. А коли вам по душе неподвижные изображения супергероев, изучите образцы постеров к фильму. А самым отважным мы предлагаем запустить персонажей фильма в собственный компьютер — совершить этот шаг вам помогут разнообразные обои для рабочего стола, экранная заставка, четыре вида “фирменных” компьютерных будильников и жутко навороченный Extreme Desktop. Последний можно посоветовать только самым большим поклонникам “Суперсемейки”, обладающим к тому же постоянным доступом к интернету.

Кукольные мультфильмы

Любой киноман наверняка заметил, что в последнее время американские режиссеры просто-таки подсади на кукольные мультики. Достаточно вспомнить “Команду Америка”, рецензию на которую вы найдете в этом номере “МФ”, и выходящий уже в январе кукольный триллер “Потомство Чаки”. Если вдуматься, две этих киноленты напоминают друг друга не только марионеточным происхождением главных героев. Чтобы убедиться в этом, посмотрите на видеоролики к обоим фильмам. Понравилось? Можем предложить еще материалов. По “Потомству Чаки” — два постера и целая подборка коронных фраз и смешков как самого Ча-

ки, так и его подружки Тиффани. По “Команде Америка” — подборка обоев, экранная заставка и раскраска для музыкального проигрывателя WinAMP.

А также

Как обычно, в разделе “Видеодром” на компакт-диске вас ожидает масса материалов к большинству кинопроявлений фантастики, упомянутых в журнале. А именно: ролики, обои для рабочего стола, экранные заставки и графические галереи к китайской фантастике “2046”, экранизации Рэя Бредбери “И грянул гром”, комиксовому спин-оффу “Электра”, мистическому триллеру “Забывшее”, неподражаемому “Путеводителю галактического автостопщика”, гарантированному блокбастеру “Ночной дозор-2”, кинговскому телесериалу “Жребий”, первому нашему кинофэнтези “Волкодав: из рода Серых Псов” и загадочному “Белому шуму”. Ну, а отдельной строкой хочется отметить “Звездные войны: Месть сита” — на компакт выложены не только первый ролик и кадры из фильма, но и забавный каталог тематических игрушек из сети забегаловок Burger King, и... впрочем, это уже “Комната смеха”.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

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

Учитывая, что львиную долю компакт-диска съели “Тема номера” и “Видеодром”, а также идя навстречу многочисленным пожеланиям наших читателей, мы решили на этот раз несколько сократить объемы компакт-дискового представительства компьютерных игр.

Компьютерные ожидания-2005

Из пяти компьютерно-игровых ожиданий года место на компакт нашлось четырем: по “Ночному дозору” не опубликовано ничего, кроме кратенького пресс-релиза. Ситуация с “Quake 4” обстоит немногим лучше: пока что мы можем показать вам только один скриншот из игры. Впрочем, все знакомые с линейкой наверняка представляют себе, что их ждет в четвертой серии игры. “Knights of the Old Republic-2” не имеют никакого отношения к сюжету последнего фильма “Звездных войн”, но интересны сами по себе: они придут на ваш компьютер не только галереей, но и двумя видами экранных заставок и обоями на рабочий стол. Отечественный

“Сталкер”, который в очередной раз сменил название, предлагает вашему вниманию обновленный ролик и не обновленные почему-то обои. Наконец, другой славянский проект, “Ведьмак”, представлен у нас не только обоями, но и двумя видеороликами о создании игры.

А также

Коллекции обоев на рабочий стол по мотивам игр “Evil Genius”, “Kult: Heretic Kingdoms”, “Soul Quest” и “Tribes: Vengeance”. Игровая графика из “Soul Quest” и “Spellforce: Shadow of the Phoenix”.

ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАЛ

В нашем выставочном зале вы найдете не только традиционные графические галереи наших читателей. В новом году “Мир фантастики” будет регулярно публиковать на компакт-диске критико-информационный бюллетень “Planet F”, посвященный зарубежной фантастике. В январе читайте первый выпуск “Planet F” — рецензии на книги, еще не выходявшие на русском языке, обзоры фантастической литературы, информацию о главных событиях в зарубежной фантастике и многое другое. Единственный источник этой интереснейшей и ценной информации, которая существенно расширит ваши знания о фантастике — распространяемый на нашем компакт-диске бюллетень “Planet F”.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

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

Помимо объемного информационного блока по “Magic The Gathering”, в который входят и многочисленные статьи из “Биб-

лиотеки”, на нашем компакт-диске разместились материалы к другим настольным играм. Это последняя версия правил фэнтезийной коллекционной карточной игры “Берсерк”, флэш-ролик к ней с демонстрацией игрового процесса и полный спойлер первого сета игры, “Война стихий”. Правила для военно-стратегической игры “Robogear Battle”, обзор которой вы найдете далее в номере, а также техлисты для выпущенных ранее моделей линейки. Лист персонажа и инструкции по созданию своего героя для отечественной ролевой системы “ТриМ”. Обучающий видеоролик, полный спойлер первого сета и обои для рабочего стола по новой российской ККИ “Небожители”.

ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА

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

Набор утилит, необходимых для просмотра материалов нашего диска. Если у вас еще нет, установите обязательно. Проигрыватели видефрагментов QuickTime, DivX и Windows Media Player, архиватор WinRar (с его помощью сжаты все остальные файлы на диске), просмотрщик pdf-файлов Acrobat Reader, флэш-браузер Best Flash Player и программу RealPlayer.

БИБЛИОТЕКА

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

Произведения наших читателей

Сверхчеловеческие существа испокон веков были одной из излюбленных тем для фантастов. Начиная от безымянного “Эпоса о Гильгамеше” и заканчивая ницшевским “Сверхчеловеком”. Нет, мы не





заставляем вас читать эти монументальные тексты. Просто наш читатель Дмитрий Костюкевич прислал нам два рассказа, тематически родственных всем прочим сверхчеловеческим произведениям. Встречайте новую мистическую сущность Эйд-Ту — в рассказах “Эйд-Ту” и “Выбор Эйд-Ту”.

Впрочем, и простому человеку свойственно стремление стать чем-то большим. Или хотя бы иным. Подтверждение такого желания — еще два рассказа наших читателей на компакт-диске “Мира фантастики”. В произведении Елены Бедненко “Игра” за обычной ролевой скрывается игра нездешних разумов, рвущихся из мира людей. А герои рассказа Александра Курца “Цивилизация сошла с ума” становятся так близки миру своих фантазий, что наша реальность их более не приемлет. Александр отметил у нас еще и небольшим рассказом “Окольцованный”,

в котором строит неожиданное предположение о судьбе одного известного фантастического персонажа.

Начинающий фантаст Петр Павлов — автор сразу трех довольно стильных рассказов январского компакт-диска: “Бегущий”, “Месть” и “Творцы миров”. Первые два объединяет постапокалиптическая тематика, но на этом их сходство заканчивается. “Бегущий” — о мистическом воссоединении двух братьев, один из которых стал причиной гибели другого. “Месть” — небольшое философское размышление в упаковке “фоллаутовского” боевика. Наконец, “Творцы миров” ближе всего к киберпанку — но и здесь появляется тема ухода в иные миры, поднятая предыдущими авторами.

И, наконец, завершает подборку произведений наших читателей Владимир Субботин. Герой его рассказа “Дежа вю” — безжалостный борец за чистоту времени от неразрешимых парадоксов, кото-

рые непременно случаются от путешествий в прошлое. Но однажды его странствия по измерениям и временам замыкаются в круг.

ПРОИЗВЕДЕНИЯ “СТАРОЙ РОЛЕВОЙ ГВАРДИИ”

Стихи — **Антон Букина (Верекот)** и **Юрия Аршанского**. Проза представлена подборкой рассказов **Лилит**, замечательными образчиками черного... не то чтобы юмора — скорее даже абсурда, порой очень жизненного.

А также

Выходные данные, правила проведения конкурсов “МФ”, информация о составителях компакта и стандартный блок статей о “**Magic: The Gathering**”.

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

Мобильная фантастика

Во многих газетах и журналах вы, вероятно, видели наборы картинок для мобильных телефонов. “Мир фантастики”, не желая отставать от всеобщей моды, тоже решил сделать свою подборку. Но картинки мы предлагаем не “абы какие” (как в большинстве изданий), а только тематические — фантазийные. Постоянные читатели “Мира фантастики” без труда узнают на них героев и чудовищ из отечественной коллекционной карточной игры “Берсерк”, и эти мобильные картинки вы не найдете нигде, кроме как в “МФ”. Среди иллюстраций — “Ночной убийца” (эксклюзивная карта “Берсерка”, вкладывавшаяся только в прошлый номер “МФ”). Картинки-заставки имеют размер 128*128 и 128*96 пикселей. Нужный вариант размера, зависящий от модели телефона, выбирается автоматически. Сервис по загрузке картинок обеспечивает контент-провайдер **Solvo**.

Что нужно, чтобы скачать картинку

Вы можете закачать картинку на любой телефон, у которого есть цветной дисплей и возможности WAP-соединения. То есть он должен быть подключен у оператора (МТС либо “Би Лайн”), а также правильно настроен. Проще всего проверить это, попытавшись загрузить сайт вашего оператора (для МТС — wap.mts.ru, для “Би Лайн” — wap.beeline.ru). Если все получилось, можно делать заказ. Если же нет (или если у вас не поддерживаются SMS-сообщения, они тоже необходимы) — обратитесь в сервисную службу вашего оператора, вам с удовольствием помогут.

Для заказа картинок

Отправьте SMS-сообщение с кодом выбранной картинки на номер: 1004 — для абонентов “Би Лайн”, 1243 — для абонентов МТС. Обратите внимание: в сообщении должен быть только **код выбранной картинки** и ничего больше.

Через несколько минут вы получите SMS-сообщение с временным адресом картинки. Загрузите и сохраните ее. WAP-ссылка, которую вы получаете, заказав картинку, действует в течении 3-х дней. По истечении трех дней ссылка убивается.

Услуга эта стоит 60 центов, так что будьте аккуратны — не путайте код, не посылайте одно сообщение несколько раз и так далее. Каждый раз, когда вы посылаете SMS на упомянутые номера, происходит оплата услуги. И убедитесь, прежде чем посылать SMS, что у вас работает WAP (см. выше).

У **Solvo** есть техподдержка, в которую можно обратиться по e-mail’у support@mlogic.ru.

Зоны действия услуг

Абонентам Би Лайн GSM

Москва и Московская область, Санкт-Петербург, Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Махачкала, Назрань, Нальчик, Нижний Новгород, Новгород, Новосибирск, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов-на-Дону, Рязань, Самара, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Томск, Тула, Тюмень, Ульяновск, Уфа, Чебоксары, Челябинск, Элиста, Ярославль.

Абонентам МТС

Москва, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Курган, Киров, Коми, Нижний Новгород, Оренбург, Пермь, Псков, Рязань, Смоленск, Саратов, Тюмень, Тамбов, Тверь, Тула, Челябинск, Ярославль.





КНИЖНЫЙ РЯД

Литературные новости: ЯНВАРЬ

10

Контакт:

ВЛАДИСЛАВ КРАПИВИН

12

Владислав Крапивин — живой классик, один из известнейших авторов детской и взрослой фантастики. Его собрание сочинений насчитывает десятки томов, но мастер не перестает радовать своих читателей новыми повестями. “Мир фантастики” беседует с Крапивиным о его творчестве, о состоянии современной фантастики и даже об устройстве вселенной.

Книги номера: РЕЦЕНЗИИ

16

Джонатан Страуд “Амулет Самарканда”, Генри Лайон Олди “Шмагия”, Пол Ди Филиппо “Потерянные страницы”, Роберт Сальваторе “Служитель кристалла” и другие яркие новинки не остались без внимания наших постоянных авторов.

Новинки издательств

26

Вся фантастика издательств России, выпущенная в этом месяце.

ЭПИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

32

Наш постоянный автор Борис Невский рассматривает особенности самого популярного из фэнтезийных жанров — эпического. Кто заложил каноны современного эпика? Чем он отличается от героики? Можно ли считать эпическим фэнтези романы о Гарри Поттере? Какие писатели считаются классическими? Кто определяет современное лицо жанра? Об этом и о многом другом — в нашем традиционном жанровом обзоре.

Классики: АРКАДИЙ И БОРИС СТРУГАЦКИЕ

35

Нет нужды особо представлять братьев Стругацких — без преувеличения, самых известных отечественных фантастов. О жизненном и творческом пути писателей, о созданных их воображением мирах, о поднятых ими идеях вы узнаете из нашей статьи.

Конвенты: ЗИЛАНТКОН

38

Репортаж с крупнейшего конвента фантастики, толкинистики и ролевых игр в России.

Что почитать?

40

Рекомендации специалистов “Мира фантастики” и посетителей сайта MIRF.RU.



ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ



“Где та молодая шпана?..”

Увлечение разного рода антологиями не обошло стороной и издательство “Армада”-“Альфа-книга”. Скоро в продаже появится сборник “На перекрестках фэнтези”, который составят произведения восемнадцати авторов, входящих в клуб писателей-фантастов “Стиратели-2000” (www.erasers.pp.ru). Клуб был создан в 2000 году для информационной поддержки авторов, обмена опытом и осуществления совместных литературных проектов. По сути, его появление стало ответом на риторический вопрос Андрея Валентинова, высказанный во время дискуссии на одном из конвентов: “Где та молодая шпана, что сотрет нас с лица земли?”. Отцом-основателем и главным организатором клуба стал молодой писатель Роман Афанасьев, знакомый читателям по книгам “Астрал” и “Вторжение”. Первыми в число “стирателей” вошли несколько авторов, активно сотрудничающих с издательствами “Армада” и



“Эксмо”, но на этом прием новых членов не прекратился. На сегодняшний день в клубе состоит двадцать один писатель. Среди авторов сборника, составленного Р. Афанасьевым, — Алексей Пехов, Михаил Кликин, Андрей Уланов, Дмитрий Казаков, Анастасия Парфенова, Елена Бычкова, Наталья Турчанинова и другие представители самого молодого поколения отечественных писателей-фантастов.

Кроме того, в недрах “Стирателей” сейчас варится любопытный проект под кодовым названием “К. К. Б.”. По словам авторов, это будет двухтомная городская фантастика о вампирах — но не классических кровососах, а сложных, многоплановых личностях. А любопытен он тем, что пишут его не два соавтора, что не редкость в нашей фантастике, а сразу три: нашумевший своим “Под знаком мантикоры” Алексей Пехов и серебряные лауреаты последнего “Звездного моста” Елена Бычкова и Наталья Турчанинова. Возможно, мы узнаем, что скрывается за тремя буквами “К. К. Б.”, уже в январе наступающего года.

Инквизиция не дремлет

Успех “Ночного дозора” вызвал вспышку интереса к мистической фантастике, и отечественные издатели не оставили это без внимания. Книжки именно такого жанра будут публиковаться в серии “Инквизиция XXI”, которую запускает “Эксмо”. Серия откроется триллерами Андрея Плеханова “День Дьявола” и Бориса Руденко “Те, кто против нас”. Более традиционно развивают мистическую тему авторы серии “Триумвират”. Роман “Пентакль” стал первым со времен легендарного “Рубежа” произведением, написанным совместно пятью самыми известными фантастами современной Украины: Генри Лайоном Олди (то есть, Дмитрием Громовым и Олегом Ладыженским), Андреем Валентиновым и супругами Дяченко. Некоторые новеллы, из которых складывается роман, уже публиковались в журналах и сборниках, большой фрагмент “Пентакля” выходил в Киеве в переводе на украинский язык, но лишь в январе 2005 года эта во всех отношениях необычная книга увидит свет в полном авторском варианте.

Фэнтезийные бестселлеры

Самая громкая новость января — возможный выход долгожданного “Вороньего пира” Джорджа Мартина, четвертого романа “Песни Льда и Пламени”. Почему “возможный”? Потому что появление этого долгогостя переносили уже раз пять. Называли конкретные даты, объявляли сбор предзаказов, а воз и ныне там. В смысле, нигде. Поэтому очередной объявленный срок стоит воспринимать с осторожностью: а вдруг опять обманут?



Если все-таки обманут, то фэнтезийным хитом месяца станет роман Терри Гудкайнды “Chainfire”, девятый том цикла “Меч Истины” (у нас — “Правила Волшебника”). Получив тяжелую рану в битве, Ричард Сайфер впадает в кому, а когда приходит в себя, обнаруживает отсутствие Кэлен. Другой на его месте обрадовался бы, женился на молоденькой или даже завел гарем, благо возможности позволяют. Но Ричард пускается во все тяжкие, чтобы найти свою великую любовь...

Некоторое время назад Гудкайнды заявлял, что эта книга станет последней, однако недавно стало известно, что “Chainfire” откроет новую трилогию, которая “подведет историю Ричарда и Кэлен к ее кульминации”. Учитывая, что за кульминацией всегда должна следовать развязка, можно ожидать еще пяток романов. Ну просто “Санта-Барбара”, честное слово!

Охотница на привидений

Канадская писательница Таня Хафф считается одним из ведущих авторов урбанистического фэнтези. У нас выходил только ее ранний роман “Врата Тьмы”. Зато теперь в издательстве “Эксмо” готовится самый прославленный цикл Хафф — “Кровавые хроники”.

Героиня пенталогии Виктория Нельсон, бывший сотрудник полицейского управления Торонто, становится свидетелем невероятного события (роман “Цена крови”). Это преступление, первое в цепочке сверхъестественных убийств, знакомит Вики с магической изнанкой большого города. В дальнейших романах Вики Нельсон — частный детектив, который специализируется на паранормальных преступлениях. В работе Вики помогает странная и противоречивая дружба с 450-летним вампиром Генри Фицроем. Отважной женщине предстоит немало приключений. Например, предотвратить уничтожение клана канадских вервольфов, раскрыть тайну ожившей мумии, расследовать странные дела в местном госпитале.

Цикл Хафф очень похож на аналогичный сериал Лорел Гамильтон об Аните Блэйк, можно было бы говорить о прямом заимствовании. Однако Гамильтон начала свою хитовую историю на два года позже Хафф. Так что неизвестно, кто у кого дубинку украл...

Убей или умри

Произведения мастера современной военной НФ Джона Ринго активно выходят в России. Недавно издательство “Азбука” приобрело сразу пять его книг.

Роман “The Road to Damascus” (2004, совместно с Л. Эванс) входит в знакомый нашему читателю межавторский сериал “Боло”. Большой интерес представляет “The Hero” (2004, совместно с М. Уильямсоном), действие которого происходит в самой популярной вселенной Ринго — мире послинских войн. Но “Герой” никак не связан с магистральной линией сюжета. Безжалостный снайпер-психопат проникает на планету дарелов — истинных владык Галактики.

И, наконец, самый свежий цикл Джона Ринго, куда пока входят романы “There Will Be Dragons”, “Emerald Sea” и “Against the Tide”. Это довольно любопытная военная НФ с элементами фэнтези. Человечество достигло вершины могущества, построив Рай на Земле. Однако неожиданная война отбрасывает людей в эпоху варварства. На обломках технологической цивилизации Свободная Коалиция сражается с фашистским режимом Лиги Новой Судьбы. Молодой герцог Эдмонд Тэлбот должен отправиться с дипломатической миссией к Южным Островам, чтобы склонить аборигенов к союзу с Коалицией. Тэлботу предстоит стать истинным спасителем выжившего человечества. Он создает огромную армию, куда входит рыцарская кавалерия, лучники, драконы, и даже легионеры римского типа.



Звездные и другие войны

Центральное фантастическое событие 2005 года — выход заключительного фильма из суперсериала “Star Wars”. И чуть ли не каждый месяц выходят книги, действие которых разворачивается в этой вселенной. Январь — не исключение, на прилавках — роман Джеймса Лючено “Labyrinth Of Evil”, поданный как “обязательный к прочтению” приквел Третьего эпизода.

Однако главная НФ-новинка месяца — роман прославленного Дэна Симмонса “Olympus” из цикла, навеянного античной мифологией. После того, как Парис пал в битве с Аполлоном, вдова убиенного Елена Троянская стоит перед тяжким выбором между любовью и долгом. Осада Трои? Почти, но никаких мечей и щитов — в ходу звездолеты и бластеры!

Бен Бова отметил новым триллером



“Powersat”, действие которого происходит в недалеком будущем. Загадочное крушение экспериментального космолана не только ставит компанию “Astro Manufacturing” на грань банкротства, но и угрожает важнейшему энергетическому проекту. Главный герой, расследуя катастрофу, понимает, что она была не случайной. В общем, типичная фантастика “ближнего прицела” со шпионами и террористами.

Дэвид Вебер, автор популярного цикла о Виктории Харрингтон, вляпался в межавторский сериал “Боло” про гигантские разумные танки. В сборник “Bolo!” входят 4 повести Вебера, три из которых ранее печатались в “болообразных” антологиях.

А Гарри Тертлдав романом “Homeward Bound” завершает сразу два цикла — “Мировая война” (выходил у нас в “Эксмо”) и “Колонизация”. Человечество окончательно решает вопрос ящероподобных чужаков, имевших глупость завоевывать Землю. Бедные зверушки...

Вкратце

Лиланд Экстон Модезитт не собирается завязывать с популярным циклом о магах с Отшельничего острова. Роман “Ordermaster” — уже тринадцатый по счету. Новая книга продолжает приключения героя романа “Wellspring of Chaos”. Перед читателем — история крутого боевого мага, которому предстоит стать дипломатом и государственным чиновником.

Мерседес Лэки и Жозефа Шерман порадуют поклонников фэнтезийного “мыла” романом “Stoned Souls”, шестым томом цикла “Serrated Edge”. Действие происходит в мире, похожем на наш, но населенном эльфами и прочими лепреконами. Главный герой — крутой автогонщик эльф Конал — впадает в прострацию после гибели брата-близнеца.

Выйдет и очередной том Андре Нортон про Колдовской мир — “Duke’s



Ballad”, в авторах которого также значится Лин Мак-Коннхи. Интересно, а сама Нортон знает, что написала новый роман? Учитывая ее более чем почтенный возраст — 92 года — в этом можно усомниться...

Кевину Андерсону, похоже, мало вато сиквелов-приквелов “Дюны”. Он решил бросить вызов классике. А как еще расцеловать его новый проект, начатый романом “Frankenstein: Prodigal Son”? А посильную помощь Андерсону окажет соавтор — знаменитый Дин Кунц.

Герой мистико-детективного триллера Гарри Шэннона “Memorial Day” — известный некогда телеведущий, которого выпивка выбила из “седла”. Он пытается начать сначала в кресле диск-жокея. Жизнь вроде бы налаживается, и тут по городу проносится череда мистических событий и таинственных убийств...



Новый век, новое фэнтези

Новую как по наполнению, так и по оформлению серию фантастики планирует запустить “Астрель-СПб”. По сути, это петербургское издательство — филиал “АСТ”, одного из лидеров на книж-



но-фантастическом рынке. Что, как мы видим, не мешает петербуржцам пробовать силы и в самостоятельных проектах. Название серии — “Вторая стрела” — звучит несколько невнятно, зато девиз — “Фэнтези нового века” (!) — не оставляет сомнений, произведения какого жанра будут составлять основное ее содержание. Одной из первых книг серии станет небольшой роман “Ненависть”

Юлии Остапенко, восходящей звезды сайта “Самиздат” (www.zhurnal.lib.ru) и победительницы последнего сетевого конкурса “Рваная грелка”. В 2003 году “Ненависть” уже была отмечена всероссийской премией “Дебют” как лучшее фантастическое произведение, написанное автором до двадцати пяти лет — по рукописи. Теперь настало время и для “настоящей” бумажной публикации.

С писателем разговаривает Елена Рындина



«Я НИКОГДА НЕ СТРЕМИЛСЯ СТАТЬ ФАНТАСТОМ»

Беседа с Владиславом Крапивинным

Владислава Крапивина можно без преувеличения назвать звездой первой величины на небосводе отечественной фантастики.

Немного найдется писателей, чей творческий путь был бы столь же долгов и многогранен. Его

Каравеллы привезли к берегам Terra Fantastica несколько поколений читателей как в нашей стране, так и за рубежом.

Для них он навсегда останется Командором. А между тем, сам Владислав Петрович Крапивин вовсе не считает себя писателем-фантастом...

“Моя главная работа — писать книги”

Вы уже в детстве мечтали стать писателем? Что повлияло на ваш выбор?

Мне всегда трудно отвечать на вопросы, на которые я отвечал уже много раз. Что меня побудило стать писателем? Наверное, любовь к книгам. Я очень рано, еще до школы, научился читать. Время было военное, 1944-45 год, я сидел дома один — все старшие на работе, отец на фронте — и единственной радостью были книги. Хорошо, что у соседей интересных книжек хватало, в том числе приключенческих — Жюль Верн, Стивенсон. Естественно, я приохотился к чтению. А однажды, когда под рукой книжек не оказалось, подумал: если читать книжки так интересно, то писать, наверно, еще интереснее. И попробовал... лет в семь. С того времени и пошло. Я давно уже поведал эту историю в рассказе “Остров привидений”, он почти документальный.

Как вы поняли, что не только хотите, но и можете быть писателем?

Ой, это осознание пришло далеко не сразу. Даже когда меня приняли в Союз советских писателей — это произошло 40 лет назад — я и тогда еще до конца не верил, что стал настоящим писателем и что у меня что-то может получиться. Со временем, когда я вдруг осознал, что ничего другого толком в жизни делать не умею и живу только литературным трудом — пришлось признать, что да, писатель. Хороший или плохой — пусть решают читатели. Хотя и сейчас иногда утром просыпаешься, смотришь на стеллаж с книжками, думаешь: “Господи, неужели все это я написал? Может, мне приснилось?”.

Можете ли вы назвать своим учителем кого-то из писателей-фантастов?

Нет. Из писателей-фантастов — не могу. Моим учителем, заочно, правда, всегда

был Константин Георгиевич Паустовский. Я впервые прочитал его книгу “Далекие годы” в пятом классе, и с тех пор понял, что, если говорить о волшебстве слова, умении владеть языком, создавать свой мир, то в этом Константину Георгиевичу нет равных. А его книга “Золотая роза” — и есть настоящая школа писательского мастерства.

Я никогда не стремился стать писателем-фантастом, вот в чем дело. И сейчас к фантастике отношусь без большого восторга. Я считаю, что фантастика — это один из приемов литературы. Автор, мне кажется, прибегает к ней тогда, когда ему становится тесно в трехмерном пространстве, только и всего. Я, когда берусь за какую-то вещь, часто не знаю, будет ли это фантастическое произведение или реалистическое. Если мне там становится тесно, фантастика сама отвоёвывает какую-то долю пространства.

Ваши фантастические идеи некоторые читатели воспринимают всерьез. Например, теорию Великого Кристалла — о параллельных мирах и возможности их пересечения. А сами вы как к ним относитесь?

Для себя я эти идеи, естественно, воспринимаю всерьез. Я не физик и не математик, я могу только интуитивно ощущать реалии своего мира и верить в него. А доказывать его реальность с помощью научных экспериментов или теоретических выкладок я никогда не пытался. Зато один физик подарил мне научную работу о зеркалах, основанную на моей повести “Лоцман”. Я, правда, в ней ничего не понял, потому что там сплошные формулы. Но, значит, есть какое-то научное зерно в моих книгах. Может быть, действительно, я интуитивно нащупал реальные зернышки в устройстве Вселенной?

Затеи с глобусом и картой ваших фантастических миров провалились из-за их многомерности. Может быть, создание атласа — более “популярная” идея для воплощения?

Подобные попытки были у читателей,





но они всегда оказывались фрагментарными, касались только одной книги или цикла. А целиком — не знаю... Может, кто-то из читателей и возьмется когда-нибудь. Это достаточно сложная работа, и она потребовала бы у меня много времени. Мне всегда жаль тратить время на такие не литературные, а окололитературные эксперименты. Лучше уж работать над какой-то рукописью.

Единственное, что я себе позволил в этом ключе — написать полушуточный словарь «КРАТОКРАФАН», КРАткий ТОлкователь КРАпивинской ФАНтастики. Этим я ответил в чем-то на собственные желания, а в чем-то на просьбы читателей.

Пусть Крапивин и не стремится быть фантастом, в его книгах столько фантастического, что КРАТОКРАФАН состоит уже из четырех частей и, скорее всего, еще не закончен. За его плечами более сорока лет творческой деятельности, 14 романов, свыше 80 повестей, несколько циклов рассказов, без счета статей — и он все еще сомневается, его ли это рук дело. Фантастические гипотезы писателя находят неожиданные научные подтверждения — как знать, может это и не фантастика вовсе?

«Я не знаю, кого мне называть учениками»

Трудно ли быть писателем? Что сложнее: быть просто писателем, писателем-фантастом или детским писателем?

Не вижу никакой разницы: я писал и для детей, и для взрослых, и фантастические книги, и реалистические. Уверяю вас, это в одинаковой степени трудно. Причем трудно даже физически. Устаешь иногда так, будто целый день дрова колот или воду таскал из колодца. И если кто-то вдруг решит посвятить себя литературной деятельности в надежде, что труд этот легкий — сидишь за столом, тыкаешь пальцем в клавиатуру или водишь авторучкой, — то пусть не надеется на успех. Работа изнурительная. Другое дело, что у нее есть еще одно свойство: если ты увлечен ею по-настоящему, она тебя уже не отпускает. Потому что это не столько профессия, сколько привязанность к творчеству, состояние души. Хочешь, не хочешь, а если впрягся — деваться некуда.

Вы часто сетуете на то, что сейчас у нас нет авторов, писавших бы для детей и юношества. Не хотели бы вы создать «Школу молодого детского писателя»?

Знаете, никакой школы создавать я никогда не собирался, и желания такого нет. Но я достаточно много работал и работаю с молодыми авторами. Читаю рукописи, даю советы, помогаю довести тексты до нужного уровня. Но какая тут может быть школа? С каждым нужно говорить и работать индивидуально, в зависимости от характера человека, его способностей, склонностей, то-



Апрель 1978 г. Автографы читателям. Свердловская школа № 46.

нальности, в которой он пишет. Наверное, надо быть очень глубоким теоретиком, чтобы найти какие-то общие закономерности. Я их никогда не искал, потому что моя главная работа — писать книги.

Один критик горестно отметил, что еще не пришло время ваших учеников. Вы тоже так считаете?

Я не знаю, кого мне считать моими учениками. Есть авторы, которые явно в чем-то отталкивались от моих книг, но не говорят об этом. Есть и те, кто открыто признает свою зависимость от них. Причем признает по-хорошему. Я горжусь такими авторами. Вот, недавно вышла книга «Колесо в заброшенном парке» Бориса Тараканова и Антона Федорова. Авторы «Колеса» в чем-то используют мои идеи Кристалла, рельсового Пути, станции Мост. Ну, и называют меня в качестве одного из источников своей идеи, открыто пишут об этом в романе. И, тем не менее, роман ни в малейшей степени не подражательный, интересный, талантливо написанный, очень живой.

Компьютер и интернет помогают вам в работе?

Да. Дело в том, что у меня несколько лет назад совершенно испортился почерк, стали пальцы побаливать — сказался детский ревматизм. Я перешел постепенно на

компьютер. На машинке я никогда не писал, потому что сложно править на ней, мне она казалась непослушным механизмом. На компьютере я сначала написал несколько статей, потом небольшую повесть, затем втянулся и написал несколько книг. Я считаю, что компьютер — хороший помощник для автора. Неважно, как пишешь: карандашом или на современной клавиатуре... Если голова работает в нужном направлении, то способ воспроизведения слова, по-моему, роли не играет.

А интернет?

Интернет — вещь хорошая, хотя она и запакощена дрянью и мусором сверх всяких пределов. Иногда приходится продираться и сквозь рекламу, и сквозь порнографию, и сквозь какую-то чепуху, и сквозь несусветную болтовню на многочисленных форумах. И все же в плане добывания информации, исторических, географических фактов интернет очень помогает. Вместо того, чтобы бежать в библиотеку, подыскать специальную литературу — понажимал клавиши, и все здесь. Удобная вещь.

С шариковой ручкой или с клавиатурой — писательство всегда остается тяжелым, но увлекательным трудом. И там приятнее для умудренного годами автора увидеть отражение своего творчества в книгах молодых писателей. Пусть Крапивину некого назвать своими учениками — число авторов, обязанных ему своим появлением в литературе, не станет от этого меньше.

«Меня поражает однообразие, особенно в фэнтези»

Пару лет назад вы говорили, что не любите и не читаете современную фантастику. Ваше мнение с тех пор не изменилось?

Досье: Владислав Крапивин



Владислав Петрович Крапивин родился 14 октября 1938 в Тюмени. С 1956 живет в Екатеринбурге. В 1961 окончил факультет журналистики Уральского государственного университета. Литературный дебют состоялся еще до окончания вуза — 8 октября 1959 в газете «Вечерний Свердловск» опубликован рассказ «Восьмая звезда». Первая книга — «Рейс «Ориона»» — вышла в 1962.

Наиболее полное собрание сочинений Владислава Петровича насчитывает 30 томов. Хотя со времени этого издания, по словам автора, накопилось еще томов на пять. Его книги издавались в Польше, Чехословакии, Болгарии, Венгрии, Германии, Японии. По нескольким произведениям были сняты телеспектакли и художественный фильм.

Владислав Крапивин — обладатель множества премий. За фантастические произведения он удостоивался таких наград, как «Аэлита», «Малая Урания», Российская литературная премия имени Александра Грина, приз детского жюри фестиваля «Зиланткон-98». За вклад в развитие отечественной фантастики принят в Орден рыцарей фантастики имени Игоря Халымбаджи.

В 1961 организовал детский отряд «Каравелла», Командором которого был более тридцати лет. Правда, не знает, к чему это отнести — к работе или к хобби. «Каравелловские» мотивы часто встречаются в книгах Крапивина, а его известность как Командора в свое время не уступала писательской популярности. Коллекционирует грампластинки и старинные книги о путешествиях, увлекается нумизматикой и любит путешествовать с друзьями на машине.

Официальная интернет-страница Владислава Крапивина расположена по адресу www.rusf.ru/vk.



Севастополь, сентябрь 1978 г. С четвероклассниками Вадиком и Артуром — прототипами героев повести «Трое с площади Карронад».

Абсолютно не изменилось. Я пытаюсь иногда просматривать кое-что, в силу необходимости. Но меня поражает однообразие, особенно в фэнтези. Все эти бесчисленные замки, принцессы, драконы, гномы, хоббиты. Такое ощущение, что читаешь одну длинную-длинную, достаточно занудную книгу. Все эти мечи заговоренные, заклинания, маги... Ну, сколько можно об одном и том же-то?

Но в последнее время появилась фантастика другого рода. «Ночной дозор», например.

Я не считаю ни «Ночной дозор», ни «Дневной» («Сумеречный» я еще не осилил пока) большим достижением Сергея Лукьяненко и его соавтора. «Ночной дозор» я прочитал без удовольствия... Должен заметить, что Лукьяненко не раз обращался к каким-то моим деталям и моим героям в своих книжках, иногда иронизируя над ними. Я смотрел на это снисходительно. Но когда я в «Ночном дозоре» прочитал историю деревянного кинжала, которым орудует его герой Максим, мне **очень** вспомнилась моя книга «Дети синего фламинго», где одна из главных деталей — тоже деревянный кинжал, тоже подаренный другом детства и тоже обладающий волшебной силой. Вот такого рода заимствования уже кажутся мне досадными. Я себе, например, никогда не позволял подобных вещей.

Сейчас по фантастическим книгам часто снимают кино, по фильмам делают компьютерные игры, а по играм пишут книги. Как вы оцениваете взаимопроникновение фантастических форм?

Мне трудно судить об этом. Я никогда не увлекался компьютерными играми, никак не освоил ни одной из них, за исключением, может быть, самой примитивной, в которую у меня сыновья в свое время играли. Называется она не то «дум-дум», не то «бум-бум»: беготня по тоннелям и стрельба по монстрам. Я пару раз понажимал кнопки, посмотрел и понял — это не для меня. Мне всегда было жаль тратить время на компьютерные игры, потому что в них все уже запрограммировано, все сюжеты го-

товы заранее. А я привык свои игры в книгах создавать сам, на основе своей фантазии. Мне это кажется интересней.

А как вы вообще относитесь ко всеобщей виртуализации?

Плохо, если люди уходят туда с головой. Уходят, как мне кажется, люди с достаточно слабой волей и не способные к какой-то активной фантазии, к созданию собственных миров или к восприятию книжного, печатного слова. Ведь виртуальные миры преподносят себя, как на ладони. Не надо их строить, напрягать фантазию, все это нужно только воспринимать. Как готовое блюдо. Может быть, со временем наступит переизбыток. Люди поймут, что, кроме виртуальных миров есть еще и другие, в том числе, и миры их собственного воображения — те, где главную роль играет творчество.

В нашей стране начали экранизировать фантастику. Вам не поступали предложения? Какую-то из своих книг вам хотелось бы видеть экранизированной?

Мне предложения поступали довольно часто, но они всегда развивались по одному плану. Звонят, говорят:

— Владислав Петрович, давайте, давайте экранизировать...

Говорю:

— Давайте!

— Мы вам позвоним завтра!

Звонят завтра:

— Вы знаете, наш режиссер (директор, продюсер) уехал в Москву (на Канары, в Буэнос-Айрес, Австралию, деревню Коркино). Приедет через неделю. Мы сразу вас известим.

А через неделю:

— Вы знаете, у нас на этот год все планы, уже все забито, давайте через год...

И на этом все кончается. Потом звонит другой режиссер, третий, но сценарий этого действия всегда один и тот же.

Наверно, надо жить в столице, вращаться в киношных кругах постоянно, тратить массу времени на знакомства с продюсерами, на пробивание, на проталкивание... А я всегда относился к экранизациям с некоторой подозритель-

ностью, поскольку у меня есть ряд опытов. Экранизировали несколько вещей, и ничего хорошего из этого не получилось.

Владислав Петрович, расскажите, пожалуйста, о ваших творческих планах. Над чем вы сейчас работаете? Что выйдет в ближайшем будущем?

Как всякий творческий человек, я достаточно суеверен. Можно сглазить. Поэтому буду говорить только о том, что готово или почти готово. Недавно я закончил роман «Воздух той давней ночи». Отчасти это воспоминания о детстве, действие происходит в городе, похожем на Тюмень, и в Ленинграде. Есть там и элементы фантастики, например, волшебное зеркало. Еще я работаю над книгой «Прохождение Венеры через диск Солнца». В ней тоже перепутываются и фантастика, и воспоминания. Планирую закончить в 2005 году — пишу не торопясь.

Каким вам видится будущее человечества?

На этот вопрос у меня есть краткий, емкий, всеобъемлющий ответ: «Поживем — увидим!».

Что вы можете пожелать читателям «Мира фантастики»?

И снова очень короткое пожелание: «Читайте!».

Вы же сами говорите, что читать нечего!

Что значит «ничего»?! Слава богу, уже достаточно написано! Читайте Стругацких, Брэдли, Азимова, Кира Булычева; можно перечислять и перечислять...

...И не забыть добавить в это перечисление и самого Крапивина. Может быть, мы не скоро увидим его сюжеты на большом экране, но его фантастически добрых, светлых и умных книг нам хватит еще надолго. Так что остается только пожелать Владиславу Петровичу крепкого здоровья и новых писательских удач, которые пробудят творческое начало еще не в одном читателе. ✎

Фотографии из архива В. Крапивина.





КНИЖКИ НОМЕРА

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



ДЕМОНИЧЕСКАЯ МАГИЯ

ДЖОНАТАН СТРАУД
Амулет Самарканда

Роман — пер. с англ. А. Хромовой — М.: "Эксмо", СПб.: "Домино", 2004 — 608 стр. — 18100 экз.



Англия, мир, похожий на наш. Правда, в нем существует магия, а власть находится в руках волшебников. Народ занят борьбой за жизнь, а правящая элита погрязла в бесконечных интригах. Власть и положение в обществе — только ради этого живут многочисленные маги. Волшебники берут маленьких детей в ученики и постепенно настраивают их в магическом искусстве.

Именно такой ученик — двенадцатилетний Натаниэль, один из двух главных героев романа.

Джонатан Страуд — новая суперзвезда детско-юношеского фэнтези. Он несколько лет проработал в детском издательстве: писал книги-загадки и сюжеты для настольных игр. Набив руку, Страуд дебютировал в художественной литературе парой книг семейного фэнтези, а в 2003 году открыл "Амулетом Самарканда" трилогию "Бартимеус". Роман моментально стал международным бестселлером.

Волшебники в мире Страуда — исключительно демонологи. Есть мелкие бесы, которые способны открыть дверь, зажечь сигарету, наполнить бокал. Есть демоны-посыльные или охранники. И есть могущественные джинны или ифриты, подчинив которых, маг может своротить горы. Такого джинна — Бартимеуса — и вызывает Натаниэль. Формально Нат еще не созрел для вызова даже слабенького беса, его учитель Артур Андервуд только собирается приступить к этому уроку. Но юноша весьма способен, к тому же у него есть веская причина поторопиться.

На наших глазах с Натаниэлем происходит не слишком приятная метаморфоза. Симпатичный парень становится довольно тщеславным и самовлюбленным типом. Впрочем, Натаниэль не лишен совести и порядочности, он способен на бескорыстные и самоотверженные поступки. В иных условиях из Ната мог бы получиться великий герой. Вот только брать пример мальчику

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- После головокружительного успеха "Амулета Самарканда" и в Англии, и в Америке, кинокомпания "Miramax" поспешила приобрести права на его экранизацию. Работа над фильмом начнется под конец 2005 года.
- "Амулет Самарканда" — только первая книга трилогии "Бартимеус". Вторая часть уже вышла за рубежом и наверняка будет издана у нас в 2005 году.

не с кого. Своего учителя он откровенно презирает, и есть за что. А магическое сообщество — настоящая шайка презренных негодяев, готовых перегрызть друг другу глотку. Так что единственным, кто может преподать Натаниэлю урок достойного поведения, оказывается демон.

Образ Бартимеуса — несомненная удача романа. Обаятельно-циничный, то простодушный, то откровенно пройдошливый, Бартимеус вытягивает всю юмористическую составляющую книги Страуда. И делает это блестяще. Особенно хороши комментарии-сноски джинна — очень удачный авторский ход, явно заимствованный у Терри Пратчетта.

Натаниэль вызывает джинна не ради забавы, он жаждет отомстить могущественному магу Саймону Лавлейсу, который жестоко унижил Ната. И вот Бартимеус отправлен в дом Лавлейса, дабы похитить загадочный артефакт — Амулет Самарканда. Если бы мальчик только представлял, в какой муравейник он сунул палку...

Читая очередную детскую фэнтези, невольно проводишь параллели с аналогичными произведениями. На мой взгляд, "Амулет Самарканда" по всем статьям превосходит романы Колфера об Артемисе Фауле. Книга Страуда не так серьезна, как "Темные начала" Пулмана, но выигрывает за счет юмора и увлекательности изложения. И, наконец, привычный эталон. Риску утверждать, что "Амулет..." лучше любого из романов о Гарри Поттере, хоть и уступает всему циклу Роулинг в целом.

Небольшой комментарий к оценкам. Я выставляю их с точки зрения взрослого читателя. Было бы мне лет 14, поставил бы книге сплошные "десятки"!

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●●●	8
МИР.....	●●●●●●●●●●	8
ПЕРСОНАЖИ.....	●●●●●●●●●●	9
СТИЛЬ.....	●●●●●●●●●●	10
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ...	●●●●●●●●●●	10
ПЕРЕВОД.....	●●●●●●●●●●	10

ОЦЕНКА МФ
9

Борис Невский



ПЕНА И БРЫЗГИ

ГЕНРИ ЛАЙОН ОЛДИ
Шмагия

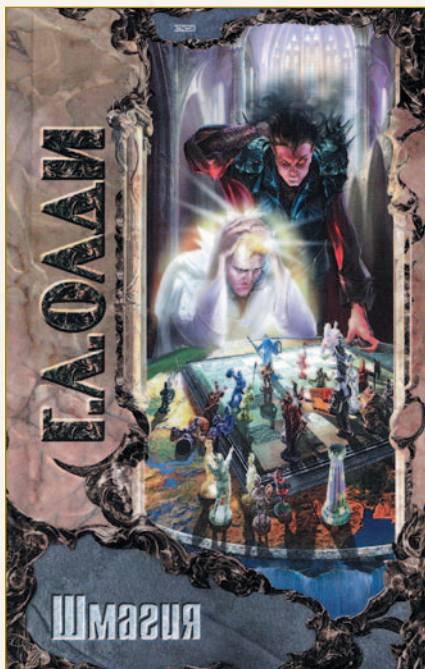
Роман, рассказы — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Триумвират" — 480 стр. — 10100 экз.



Мании бывают разные. Кто-то мнит себя Наполеоном, кто-то — сгоревшим дневником гимназистки, кто-то — электрическим разрядом в сети... А какие мании могут появиться в мире, где полным-полно ведьм и колдунов, магов высшей квалификации и некротов-некромантов? Этот вопрос вплотную

ЭТО ИНТЕРЕСНО

● Дмитрий Громов и Олег Ладыженский — не только популярные авторы, но и достаточно известные в среде профессионалов литагенты. Их творческая мастерская “Второй блин” — по сути, единственное агентство на территории СНГ, которое успешно торгует правами на книги отечественных фантастов. Вот уже много лет подряд в самых разных издательствах ежемесячно выходит по две-три книги, “путевку в жизнь” которым выписал Генри Лайон Олди. В число авторов, прошедших творческую мастерскую “Второй блин”, входят Андрей Валентинов, Александр Зорич, Дмитрий Скирюк, Владимир Аренев и многие другие известные фантасты.



встает перед главным героем нового романа Генри Лайона Олди “Шмагия”, талантливым мелефиком Андреа Мускулюсом. Королевский колдун приехал в город Ятрицу с конкретной и совершенно ясной целью: сопроводить к лучшему кожевнику королевства девственниц из проклятого Лилля, распространяющих вокруг себя призывные флюиды, и проследить за их, девственниц, успешной линькой. Однако обстоятельства оказа-

лись сильнее, и вместо обременительной, но, в целом, привычной миссии главный герой вынужден, ни много, ни мало, включиться в охоту на демона...

Харьковчане Дмитрий Громов и Олег Ладыженский, работающие под псевдонимом Генри Лайон Олди, — люди эрудированные и изобретательные. Наверное, именно поэтому традиционных романов фэнтези, с магами, драконами и прекрасными принцессами у них раз-два и обчелся. Историческая и мифологическая фантастика — это пожалуйста, сколько угодно! Или, опять же, совершенно оригинальный, небывалый мир от начала до конца придумать — запросто! Вот и сейчас, описывая, в общем-то, традиционную фэнтезийную вселенную, авторы не поспешили на странные, причудливые, а то и откровенно пародийные детали. В общем, ожидания тех, кому не терпелось прочитать “чего-нибудь этакое от Олдей”, не будут обмануты. Стандартным то фэнтези, с которым мы имеем дело на страницах “Шмагии”, можно назвать с большой натяжкой. Хотя формально, повторю еще раз, все необходимые компоненты присутствуют.

Новую книгу Олди можно уподобить — банальная метафора, но рискнем! — бурной реке. Словесный поток бежит, скачет по камушкам, пенится... Однако, если сцедить эту пену, убрать все колоритные, но совершенно не имеющие отношения к действию подробности, останется не так уж и много. Хватит на повесть или большой рассказ — вроде тех, что составили цикл “Песни Петера Сьядека”. Иногда этот поток перехлестывает через край, и тогда перед нами появляются герои, которым “...гордыня натирает щеки свеклой, окрашивая трехдневную щетину в пурпур румянца” (все-таки нет более надежного способа подпортить репутацию талантливому писателю, чем опубликовать его книги “в авторской редакции”!). “Шмагия”, безусловно, далеко не самая полноводная из тех рек, что втекают в залив под на-

званием “Творчество Г. Л. Олди”... Но и она может сыграть свою роль, скрасив пейзаж и вселив надежду в измученных путников. Сиречь в читателей, утомленных унылостью и однообразием “классического” фэнтези как западного, так и отечественного производства.

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

ОЦЕНКА МФ

8

Василий Владимировский

АПОКРИФЫ
ФАНТАСТИКИ

ПОЛ ДИ ФИЛИППО

Потерянные страницы

Сборник — пер. с англ. А. Криволапова и А. Пичужкиной — М.: АСТ, 2004 — серия “Альтернатива. Фантастика” — 256 стр. — 5000 экз.

Литературное хулиганство, как это ни парадоксально, давно уже стало хорошей традицией, в том числе в фантастике. И если наши властители душ и разорители кошельков дразнят непосвященного читателя убийствами Юрия Семечко, то зарубежные авторы не прочь пошутковать масштабней.

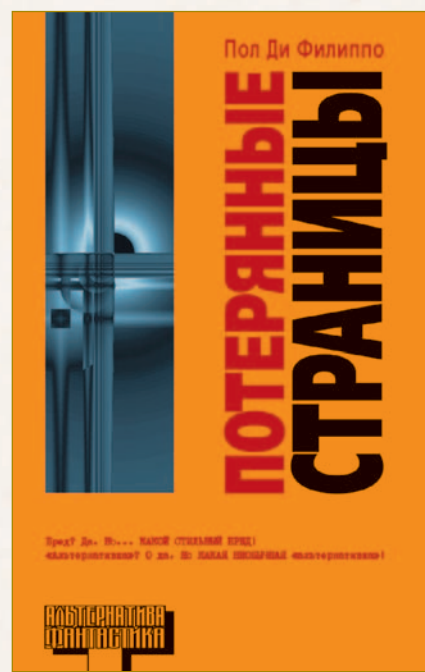
Пожалуй, наиболее скандальный из них — американец Пол Ди Филиппо, чей сборник рассказов “Потерянные страницы” (1998) на вручении премии имени Филипа Дика был удостоен специальной награды. Нашему читателю этот фантаст почти не знаком: прежде на русском выходили всего несколько его рассказов. А вот у себя на родине он довольно известен: и как писатель, и как литературный обозреватель.

Главным фантастическим допущением у Пола Ди Филиппо становится самое страшное (в первую очередь для читателей), что могло бы приключиться с талантливыми писателями: судьба каждого из героев вынуждает его бросить литературу. В результате Генри Миллер превращается в хозяина “Вестерн Юнион”, настолько бедного, что вынужден самолично разносить телеграммы. Альфред Бестер становится редактором глянцевого журнала “Холидей”. Ну, а один из патриархов американской фантастики Роберт Хайнлайн возносится аж до президента США.

Тексты, включенные в сборник “Потерянные страницы”, Ди Филиппо писал на протяжении долгого времени. Они объединены общей концепцией, но, тем не менее, могут читаться в любом порядке и отдельно друг от друга. Каждый из рассказов —

своеобразная пародия на тексты того писателя, который стал главным героем. При этом Ди Филиппо не ограничивается реально существовавшими людьми и вводит в ткань повествования персонажей, места и события из книг “пострадавших” от его пера авторов. В результате получается поистине гремучий коктейль, который дано осилить далеко не каждому.

Разумеется, “Потерянные страницы” можно и нужно было в переводе снабдить



ЭТО ИНТЕРЕСНО

- В рассказе “Коняшка понюшку тащит” имя главного героя, Генри Галлахара, явно отсылает к Г. Каттнеру, у которого есть цикл рассказов о Галлахаре. Псевдоним филипповского Галлахара — “Картер Бэрроуз” — тоже весьма прозрачен, особенно если учесть, что и Галлахар в результате отправляется в космос...
- Игру на сходстве фамилий автор ведет и в другом рассказе, “Мир Кэмпбелла”. Здесь вместо Джона Кэмпбелла редактором культового НФ-журнала “Эстаундинг” становится Джозеф Кэмпбелл, известный мифолог (отечественному читателю знакомы его книги “Тысячеликий герой”, “Мифический образ”, “Маски бога”).
- В рассказе “Алиса, Альфи, Тэд и пришельцы” Алиса Шелдон становится директором ЦРУ и для оперативной работы берет себе псевдоним Джейн Типтри. В нашей реальности А. Шелдон писала фантастику под этим же псевдонимом, а в 1954-1955 годах действительно работала тайным агентом ЦРУ на Ближнем Востоке.

либо комментариями, либо хорошим послесловием, которые хоть немного помогли бы неискушенным читателям разобраться в этих апокрифах от фантастики. Увы и ах, издательство АСТ не сделало этого (в очередной раз поленилось?) — и в результате львиную долю удовольствия при чтении мы теряем. Более того, издатели беспардонно усложнили задачу. Например, при переводе рассказа “Третьи мировые войны” был выброшен эпиграф из Томаса Пинчона, помогавший читателю понять: главный герой “ТМВ” Том — именно Пинчон.

Игра в “угадайку” — одно из несомненных достоинств книги, но она же — ее слабое место. Сами по себе, без глубокого знания контекста, большинство рассказов могут показаться, в лучшем случае, забавными стилизациями. Иногда ощущение “Вот здесь точно есть какой-то скрытый намек” чертовски раздражает: ведь ты даже не знаешь, в каком направлении нужно рыть, чтобы найти нужные сведения и понять всю соль рассказанного Ди Филиппо анекдота.

Впрочем, кто-нибудь другой получит удовольствие от такого интеллектуального вызова; точно так же иные любители “хулиганщины” повеселятся, наблюдая за тем, как Ди Филиппо обращается со “священными коровами” многих поколений фантастики. Забудьте о политкорректности и учтите: “детям до шестнадцати” читать этот сборник не рекомендуется. Ну, а для фэнов — наоборот, “Потерянные страницы” — безусловный *must read*.

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●	7
МИР.....	●●●●●●●●	8
ПЕРСОНАЖИ.....	●●●●●●●●	9
СТИЛЬ.....	●●●●●●●●	10
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ...	●●●●●●●●	8
ПЕРЕВОД.....	●●●●●●●●	8

ОЦЕНКА МФ

8

Владимир Пузий

Как мы оцениваем книги

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

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

Персонажи — то, насколько удались образы героев книги, насколько они продуманы, насколько логично их поведение.

Стиль — авторский язык и манера изложения; все те элементы авторского мастерства, которые не описывают три предыдущих критерия.

Качество издания — то, насколько книгу приятно держать в руках и листать. На это влияют и внешний вид, и иллюстрации, и полиграфия.

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

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

Сборники и нехудожественные произведения могут оставаться без оценки.

ХОРОШИМИ ДЕЛАМИ ПРОСЛАВИТЬСЯ НЕЛЬЗЯ?

РОБЕРТ САЛЬВАТОРЕ
Служитель кристалла

Роман — пер. с англ. Е. Фурсиковой — М.: ИЦ “Максима”, 2004 — серия “Забывшие Королевства” — 10000 экз.



Очередное творение “папы” темно-го эльфа Дзирта появилось на русском языке. На сей раз автор решил побаловать своих поклонников и просто читателей разнообразием. Разнообразие это весьма специфично: в “Служителе кристалла” отсутствуют положительные герои. Их место заняли враги Дзирта из предыдущих книг: убийца Артемис Энтрери и глава банды наемников-дроу Джарлак.

Последний попал под влияние жадного до власти хрустального осколка. В результате чего Джарлак начинает не только активно действовать на поверхности земли, но и совершать необдуманные поступки. Среди его помощников зреет заговор. А у Энтрери не остается выбора, кроме как спасти вожака наемников. Ведь он с этими наемниками повязан: не станет Джарлакса, и темные эльфы, не задумываясь, прирежут ненавистного человечку.

Таков вкратце зачин романа. На этот раз мне не остается ничего иного, кроме как похвалить Сальваторе за качественно проделанную работу. Книга удалась.

Вероятно, одной из главных причин можно назвать то самое отсутствие заведомо хороших персонажей. На протяжении всего цикла было заметно, что отрицательные герои получают у автора значительно лучше, глубже, интереснее и правдоподобнее положительных. Джарлак и Энтрери лишены налета безупречности, свойственного тому же Дзирту. Правда, сделав их центральными, автор тут же принялся и в них искать положительные качества. Но до традиционных героев им явно далеко.

Удачно выписано и большинство второстепенных персонажей. Начиная от ближнего окружения Джарлакса и заканчивая обитателями Калимпорт, где происходит львиная доля действия. Вообще, за работу с героями Сальваторе однозначно заслужил похвалу. Кроме того, отказавшись (пусть и на один только том) от Дзирта сотоварищи, Сальваторе почти избавился от необходимости читать морали, что у него никогда не получалось сделать так, чтобы не вызвать раздражения.

Сюжет закручен достаточно лихо, чтобы читатель не догадался об исходе книги после прочтения пары глав. Особых неожиданностей, конечно, нет, да и финал более-менее предсказуем. Но нареканий сюжет не вызывает. Крепенький такой фэнтезийный середнячок. Бои описаны стандартно для Сальваторе. Только вместо почти непобедимого Дзирта — почти непобедимый Артемис Энтрери. Зато читатели наконец смогут узнать Джарлакса не только как манипулятора, стратега и тактика, но еще и как бойца.

В принципе, “Служителя кристалла” можно читать даже в от-



рыве от всех остальных романов о Дзирте — в том числе, и для знакомства с книгами Сальваторе. Роман представляет писателя в выгодном свете: именно здесь писатель свел на нет большую часть недостатков, свойственных его произведениям. Ну и, разумеется, “Служителя кристалла” нельзя пропускать тем, кому дороги либо сам Дзирт, либо “Забытые королевства”. Это неожиданно хороший роман от автора, обычно не радующего читающую публику сюрпризами.

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

ОЦЕНКА МФ
8

Дмитрий Злотницкий



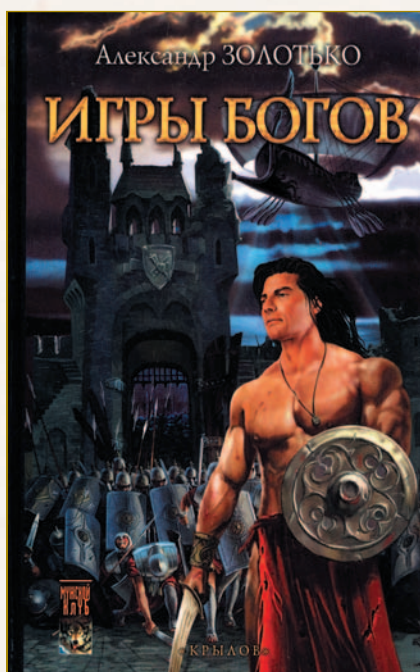
БОЖЬИ ИГРЫ

АЛЕКСАНДР ЗОЛОТЬКО Игры богов

Роман — СПб.: Крылов, 2004 — серия “Фантастическая авантюра” — 384 стр. — 10000 экз.

Эти мифы знакомы нам с детства. Про сына бога Солнца, угнавшего отцовскую колесницу и не справившегося с упряжкой. Про адских псов, денно и нощно стерегущих выход из Бездны. Про могущественного царя и неодолимого воина, пораженного вражеской стрелой в пятку... Каждая история пересказывалась многократно, в разных вариациях, с разных точек зрения. Однако из одних и тех же кубиков можно сложить хоть и не бесконечное, но чрезвычайно большое число комбинаций. Очередную такую комбинацию предлагает нам автор романа “Игры богов”, вышедшего в серии “Фантастическая авантюра”.

Кажется, параллели с произведениями Г. Л. Олди неизбежны: харьковчанин Александр Золотко обыгрывает те же самые архетипы, от которых отталкивались в романах “Герой должен быть один” и “Одиссей, сын Лаэрта” его земляки Дмитрий Громов и Олег Ладыженский. Можно вспомнить также Александра Бушкова с “Лабиринтом” и “Провинциальной хроникой начала осени”, можно — Андрея Валентинова с “Серым Коршуном”, можно — Александра Рубана с “Феакийскими кораблями”... И еще пяток авторов, использовавших все ту же древнегреческую тему, чрезвычайно популярную у наших литераторов. Книга Золотко, впрочем, достаточно своеобразна. У Олди мы имели дело с вариацией на тему древнегреческих мифов, с высокой трагедией, где нашлось место и лирике, и патетике... Роман же Александра Золотко уместнее сравнить с “постановкой на тему”, разыгранной в условно-модерновых декорациях силами местной команды КВН. То, что в текстах Громова и Ладыженского казалось чужеродным телом, у Золотко вполне уместно и не вызывает отторжения. Например, для усиления комического эф-



фекта в “Играх богов” бывший каторжник из Семивратья вполне может “ботать по фене”, и это легко сойдет ему с рук. Не раздражают и многочисленные цитаты из произведений современных классиков, вложенные в уста древнегреческих богов и героев — фразы из Горького, Стругацких, О. Генри...

Несмотря на постмодернистские приемчики, которые охотно использует автор, “Игры богов” — вещь вполне самостоятельная и самоценная. Умело закрученная, почти детективная интрига, увлекательный сюжет, ироничный тон повествования... До последних страниц так и остается загадкой, кто же из небожителей (перебравшихся, впрочем, с Горы на Острова) является Разрушителем, кто из них тайно лелеет планы разрушить “весь мир до основания, а затем...”. Читаешь — и радуешься за автора: все-таки фантастика удастся главе оргкомитета фестиваля “Звездный мост” гораздо лучше, чем криминальный боевик, жанр, в котором наш герой успел достичь некоторых высот. Не уверен, нуждаются ли “Игры богов” в прямом продолжении, но следующую книгу Александра Золотко я определенно куплю и прочитаю с интересом.

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●	8
МИР.....	●●●●●●●●	7
ПЕРСОНАЖИ.....	●●●●●●●●	7
СТИЛЬ.....	●●●●●●●●	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ ...	●●●●●●●●	7

ОЦЕНКА МФ
8

Василий Владимирский



БУРГОМИСТРУ ГАММЕЛЬНА И НЕ СНИЛОСЬ!..

ИГОРЬ ПРОНИН Свидетели Крысолова

Роман — СПб.: “Азбука-классика”, 2004 — серия “Звездные врата” — 384 стр. — 5000 экз.

Есть в литературе целый ряд персонажей “беспроектных”. Уже одно их присутствие в книге, кажется, делает ее если не обреченной на успех, то, во всяком случае, достойной пристального внимания. Вот и “вживляют” многие авторы в свои тексты снежных королей, донкихотов, фаустов и робин гудов — к месту и не к месту. Девять из десяти таких попыток оказываются обреченными на провал: ввести в пространство своей книги чужого персонажа просто, сделать его живым — сложнее, а уж по-новому, интересно сказать о том, о чем до тебя говорили многие и многие...

Именно поэтому я с опаской брался за роман “Свидетели Крысолова”, аннотация к которому сулила очередную встречу со знаменитым флейтистом из Гаммельна — теперь уже в Москве 22 века. Крысы здесь, не в пример средневековым, и размерами побольше, и внешне выглядят совсем иначе... да и не крысы они, просто этим “политкорректным” словечком москвичи будущего называют разновязкий сброд, живущий в заброшенных шахтах метро и в канализациях: бомжей, цыган, мутантов. Сперва “крыс” терпят, но затем выясняется, что “крыса” “крысе” рознь. С цыганами и бомжами полиция вполне способна справиться (а в



ЭТО ИНТЕРЕСНО

● Какой же фантаст нынче обойдется без скрытых подначек и игр? У Пронина их еще мало: во-первых, знаменитая в "Клубе харизматических писателей" (в котором он состоит) фраза: "Хотя казалось бы...". Во-вторых, внешне Крысолов очень напоминает другого классического персонажа: курительная трубочка с длинным чубуком, остроконечная шляпа с широкими полями... А может, это просто совпадение?



отдельных случаях — и сотрудничать). Другое дело — мутанты, которые, по свидетельствам очевидцев, бесшумно двигаются, становятся невидимыми, а главное — обожают лакомиться человечинкой, предварительно как следует помучив жертву. Созданный специально для борьбы с "крысами" Седьмой Особый отдел с задачей не справляется — да и как бы справился, ведь полицейские попросту не видят своих противников!

И тогда мэр города решает на отчаянный шаг: он заключает сделку с некими существами, представитель которых, пресловутый Крысолов, берется очистить Москву от "крыс". Но требует плату — такую непомерно большую и одновременно нелепую, что мэр подписывает договор, уверенный: платить не придется. И, конечно, в этом он ошибается.

Но пока не пробил час "Ч" и Крысолов не начал играть на флейте, другие люди уже расплачиваются своими жизнями за чужие ошибки. Гибнет под обстрелом автоматчиков весь Седьмой Особый. Отправляется в тоннели, на встречу с неизвестной опасностью, капитан-оперативник Наташа Данилова. Город захлестывают волны страха, начинаются беспорядки, гибнут люди...

Именно с середины этой истории — гибели Седьмого Особого — Игорь Пронин и начинает роман. А дальше постепенно сводит воедино несколько сюжетных линий: профессиональный убийца на госслужбе, Живец, бежит от преследователей и, благодаря искусству Крысолова, во снах переживает историю Наташи Даниловой. В финале все они встретятся: таинственный флейтист, киллер, не знающий пока о себе всей правды, чудом выжившая оперативница...

Пронин умело выстраивает сюжет, не позволяет читателю скучать и развлекает экшен скупыми порциями информации о том, что происходит в книге. Планы внутри планов, интриги внутри интриг — и в конце бескомпромиссный финал, который расставленные над і точки превращают в многоточие. В идейном плане роман чем-то напоминает "Конец детства" Кларка, что же до антуражной составляющей — перед нами еще одно произведение в жанре городской НФ. Чрезвычайно разросшийся, пожравший сам себя мегаполис — такой же полноправный персонаж книги, как Крысолов или Наташа Данилова. Кстати, научно-фантастические допущения в "Свидетелях Крысолова" играют далеко не самую главную роль; более того, кое-какие ключевые фигуры и моменты своим присутствием в книге скорее зачисляются в ряды мистических триллеров. А впрочем, ведь самые удачные произведения всегда пишутся на стыке жанров...

Напоследок хотелось бы отметить вот еще что: роман написан в жесткой, взрослой манере. Автор не боится крови, грязи и боли, но пишет о них без излишнего натурализма и болезненного смакования подробностей. Просто это такой мир, просто это такие люди — очень похожие на наш мир и нас самих. "Свидетели Крысолова" — своеобразное зеркало из будущего, в которое осмелится заглянуть далеко не каждый — именно потому, что слишком высока и некомфортна вероятность увидеть в отражении нечто очень знакомое...

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●	8
МИР.....	●●●●●●●●	8
ПЕРСОНАЖИ.....	●●●●●●●●	8
СТИЛЬ.....	●●●●●●●●	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ ...	●●●●●●●●	8

ОЦЕНКА МФ

8

Владимир Пузий



ОБМЕННЫЙ ПУНКТ ПО ТУ СТОРОНУ ПОРТАЛА

ВИКТОР НОЧКИН

Меняла

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

Роман Виктора Ночкина "Меняла" — первый в серии "Магический портал". Честно сказать, открывая книгу, я ждал классического фэнтези с эльфами, гномами и героическими рыцарями. Но... "Меняла" оказался не так прост. В привычной упаковке скрывался детектив или, вернее, увлекательнейший криминальный боевик.

Сюжет "Менялы" совершенно типичен для фэнтези — поиски "золота эльфов". Но на страницах романа действуют не принцы и герои, а парни с окраины сказочного мира: воры, контрабандисты и наемные убийцы. Да и центральный персонаж — вовсе не прекрасный рыцарь, а владелец меняльной лавки на окраине захолустного города. Человек без имени, человек без лица, неприметный меняла по кличке Хромой.

В юности Хромой покинул родной город ради карьеры наемного солдата, мечтая повидать огромный мир, сбежать от убогой нищей жизни. Любителям "классического" фэнтези, видимо, больше придется по душе вторая сюжетная линия — воспоминания Хромого о службе в наемном отряде. Там и стычки, и предательство, и охота на гномов в горах... Хромой много повидал: на родину вернулся не наивный искатель приключений, а — кто бы сомневался? — настоящий мужчина, воин и чародей, познавший на востоке

премудрости волшебства. Стоит заменить чародейское умение на какое-нибудь кун-фу и... Похоже на сюжет стандартного гонконгского боевика? Может быть. Но зато когда придет время Хромому схватиться с "ночными баронами" родного города, когда он вступит в борьбу с головорезами и колдунами, состоящими на службе у разбойничьих атаманов, скромный меняла не уступит им ни в отваге, ни в коварстве.

Еще один герой



романа — город. Город не менее жив и своеобразен, чем его жители — рыбаки и контрабандисты, воры и церковные певчие, чародеи и водоносы... В этом мрачноватом месте множество обитателей, каждый со своим характером, и все они о чем-то мечтают и на что-то надеются. Действия других персонажей причудливым образом влияют на замыслы Хромого, заставляя главного героя многократно менять собственные планы, лгать, изворачиваться и изобретать ответные интриги. И даже когда сюжет романа завершен — независимо от авторской воли город продолжает жить в повести “Обычное дело”, также входящей в книгу.

Есть, конечно, в романе и заколдованный меч, и изощренные интриги, и геройские подвиги... И хотя обязательные атрибуты фэнтези вроде бы кажутся на своем месте, они все-таки несколько затемняют восприятие романа. Ведь “Меняла” — это нечто большее, чем просто повествование о победе героя над могущественным противником. Хромой совершает выбор и, приобретая, — непременно теряет. “Наша жизнь — меняльная лавка, — утверждает автор, — здесь невозможно получить, не заплатив, невозможно приобрести, не лишившись чего-то дорогого. Здесь ничего не достается даром”.

СЮЖЕТ ●●●●●●●● 8
МИР ●●●●●●●● 7
ПЕРСОНАЖИ ●●●●●●●● 8
СТИЛЬ ●●●●●●●● 7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ ... ●●●●●●●● 7

ОЦЕНКА МФ

7

Сергей Чекмаев



ЗНАТЬ СВОЙ ШЕСТОК...

САЙМОН ГРИН

Злые чары Синей Луны

Роман — пер. с англ. А. Кузнецовой — М.: “Эксмо”, СПб.: “Домино”, 2004 — 576 стр. -6000 экз.

Британец Саймон Грин давно и заслуженно считается одним из ведущих мастеров современного героического фэнтези. Нынешняя героика наполнена причудливыми элементами — интриги, юмор, хоррор, детектив. Все направлено на разнообразие традиционных приемов Sword&Sorcery, дабы привлечь максимальное количество читателей.

Грин весьма преуспел в приготовлении такого причудливого коктейля. Популярный цикл “Хок и Фишер” — синтез полицейского детектива-триллера с героическим боевиком. В цикле о Лесном Королевстве героика и детектив перемешаны с порцией политических интриг и порядочной толикой специфического юмора. А в романе “Злые чары Синей Луны” Грин сделал ловкий финт — взял и соединил сюжетные линии своих популярных сериалов.

Хоку и Фишер невмоготу в славном городе Хэйвене. Вот уже десять лет они стоят на страже закона, а что толку? Стоит срубить одну порочную голову, как на ее месте появляется десяток. Власть насквозь продажна, на простых людей всем плевать, богачи творят, что пожелают... И вот, когда доблестные капитаны оказались в жизненном тупике, их находит посланец с давно оставленной родины — Лесного Королевства. Тут читатель, знакомый с обоими циклами, несколько ошарашено понимает, что Хок и Фишер на самом деле — принц Руперт и принцесса Джулия, герои Войны Демонов из романа “Восход Голубой Луны”.

Инкогнито прибыв в родимый дом, Хок и Фишер сходу начинают расследовать загадочное убийство короля Харальда, с которым они расстались отнюдь не миром. Впрочем, это было давно, сейчас же Лесному Королевству вновь угрожает опасность. Вокруг трона плетутся коварные интриги, а демоны и всякая колдовская нечисть лезет из всех щелей — героям есть где применить свои навыки профессиональных головорезов.

Казалось бы, Саймон Грин в своем репертуаре. Лихие поединки сменяются предательскими ударами из-за угла, детек-

тивная интрига развивается на фоне грядущих социальных потрясений. Но чем больше страниц прочитано, тем крепче чувство недоумения. Похоже, писатель явно переусердствовал в накрученности сюжетных коллизий. Временами книга теряет темп, и невооруженным взглядом становятся видны смысловые ляпы и логические несоответствия.

В романах о Хоке и Фишере главным было грамотное сочетание боевых сцен, полицейского детектива и то-

лики социальной сатиры. А в книгах о Лесном Королевстве упор делался на детектив и хоррор, хотя героического экшена тоже было навалом. В “Злых чарах...” Грин попытался все смешать — и цельной картины не получилось. Слишком много персонажей, слишком много интриг, которые наслаиваются друг на друга, да так, что постепенно теряешь нить повествования. И — главная неудача — обилие философско-религиозной болтовни. Все-таки каждый сверчок должен знать свой шесток! Вся эта псевдомистическая белиберда, которой насыщена вторая половина книги, слишком напыщенна для поклонников героического мо-



WWW.OLMER.RU

www.lukianenko.com

открытие

29 декабря 2004 года



чилова и откровенно наивна для любителей серьезного фэнтези. Ну, а финал романа выдержан в самом худшем стиле голливудского хэппи-энда. Ах, какие страсти, хлоп-хлоп, где мой носовой платок? Это уже слишком...

Вердикт. Если вы читали оба цикла Грина, и они вам нравятся — что ж, пролистните и “Злые чары...”. Роман неплох, если не принимать его слишком всерьез. А если вам незнаком этот писатель, возьмитесь лучше за “Кровь и Честь”. Ибо римейк своего лучшего романа Грину не слишком удался.

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

ОЦЕНКА МФ

7

Борис Невский



ПЕРВЫЕ ДНИ ДРАКОНЬЕЙ АВИАЦИИ

КРИС БАНЧ

Крылья Урагана

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



Как выглядела бы средневековая война, если бы в сражениях принимали участие драконы и маги? Видимо, именно таким вопросом задался Крис Банч, когда сел писать “Крылья Урагана”. Сюжетная основа романа — противостояние между двумя государствами, но не обычное, а с привлечением драконов. В мире Банча это не мудрые древние огнедышащие создания, а просто огромные крылатые рептилии с интеллектом, как у обычного животного. Так что у чело-

вечества, приручившего множество диких животных, нет никаких преград, чтобы поставить драконов в один ряд с боевыми конями и слонами. Сначала только ради разведки и передачи информации, а затем уже и как полноправных участников битв.

Большая часть романа посвящена либо самим боевым действиям, либо будничному обучению солдат. Откровенно говоря, сюжет разнообразием не блещет. Тяготы военной жизни, десятков операций только что образованных военно-воздушных сил... Зато все это выписано натуралистично, хотя и без особых подробностей и жестокостей. Что, кстати, Банчу не свойственно. В его цикле о “Короле-Провидце”, например, нашлось место не только откровенной жестокости, но не менее откровенной эротике. В “Крыльях Урагана” нет ни того, ни другого: даже если вам нет шестнадцати, ничему плохому книга вас не научит.

Если стиль Банча несколько изменился, то центральный персонаж остался стандартным для этого автора. Юноша Хэл с детства грезил драконами — и не без влияния этой страсти оказался в армии, а потом и в только что основанных драконьих войсках. Это типичный банчевский герой — талантливый, гордый на военные хитрости, быстро поднимающийся по служебной лестнице назло твердолобому начальству. Правда, современному читателю смекалка Хэла может показаться немного детской. Но, учитывая, что драконья авиация только зарождается, этот

недостаток Банчу простить можно.

Слово, которым можно охарактеризовать весь роман — лаконичность. Банч не пытается обрушивать на читателя горы лишней информации или вдаваться в подробный анализ психологии героев. Бои показаны именно так, какими видит их рядовой участник — Хэл. Остальные же сведения, вроде рассказа об исходах сражений, даются обычно в паре-тройке абзацев.

Местами книга напоминает сборник рассказов, объединенных общей сюжетной линией и главным героем. Каждая глава — какой-либо значимый эпизод из жизни Хэла. А между ними может пройти и несколько часов, и пара месяцев. Да и события в них описываются совершенно разные.

Читаются “Крылья Урагана” легко и непринужденно. Это, без сомнения, один из качественных образчиков боевого фэнтези. Роман не хватает звезд с неба, но вполне сгодится для того, чтобы убить с интересом вечер-другой. “Крылья Урагана” — только первая часть банчевской трилогии. Так что, если роман вам понравится, будьте готовы к продолжению.

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

ОЦЕНКА МФ

7

Дмитрий Злотницкий



РАЗОЧАРОВАНИЕ РОССЫПЬЮ

АЛЕКСАНДР БАЧИЛО

Академонгородок

Сборник — М.: “Эксмо”, 2004 — серия “Русская фантастика” — 384 стр. — 10000 экз.



В который раз под видом романа нам пытаются втиснуть сборник разных по стилю и литературному уровню, в разное время написанных, слабо связанных сюжетно рассказов. Александр Бачило включил в свой “роман в происшествиях” практически все новеллы, выпущенные им за последнее десятилетие, — а также несколько более ранних текстов. Поначалу действие “Акаде-

монгородка” развивается достаточно последовательно и связно. Автор знакомит нас с демоном по прозвищу Стылый Морок, поднятым из могилы, чтобы сжить со света человечество. Некстати расплодившиеся людишки, видите ли, угрожают самому существованию Ада, и жители Преподней просто вынуждены принять ответные меры. Мороку поставлена нелегкая задача: используя все подручные силы, от упырей до русалок и леших, ударными темпами известить под корень эту заразу. Однако главными помощниками адских сил становятся, как это ни прискорбно, сами люди. Доведенные до крайности, они зачастую готовы живьем отправиться в Геенну Огненную, лишь бы избавиться от пытки земной рутины. К адским мукам привыкаешь, когда впереди вечность, но попробуй приноровиться к



ЭТО ИНТЕРЕСНО

● Александр Бачило, перу которого принадлежит шесть фантастических книг, гораздо шире известен в качестве сценариста. Его тексты знакомы всем, кто смотрел передачи “ОСП-Студия”, “Назло рекордам!” и “Большая терка”, телесериалы “Простые истины”, “Театральная академия” и многие другие. Кроме того, Александр — автор русского варианта диалогов вышедшего в России в 2003 году мюзикла “Иствикские ведьмы”. В настоящий момент на одной из центральных студий по его сценарию (написанному в соавторстве с Леонидом Кагановым) снимается полнометражный анимационный фильм.

жизни в коммуналке, к давке в общественном транспорте, к постоянному дефициту и прочим прелестям советского быта!

Любопытная, хотя и несколько устаревшая тема, оригинальный подход... Однако постепенно темп повествования снижается, сюжет теряет стройность, роман распадается на отдельные фрагменты. Такое ощущение, что уже где-то к середине “Академонгорода” автор позабыл и про Стылого Морока, и про бесславный конец, который тот готовит человечеству, — и спохватился лишь в предпоследней новелле. При чем тут, например, путешествие во времени и связанные с ним парадоксы (рассказ “Тележкин и сыновья”? Или, паче того, люди-нанороботы из рассказа “Остров”, написанного для конкурса “Рваная грелка”? Прodelками нечисти здесь и не пахнет... Чрезмерно широк для романа и жанровый диапазон: от бытового анекдота (“Бригадир”) и страшилки для детей старшего школьного возраста (“Неглинское кладбище”) — до полновесной психологической драмы (“Дом на холме”).

В литературном профессионализме Александра Бачило усомниться сложно. Участник знаменитых “дубуловских” семинаров и слетов Всесоюзного творческого объединения молодых писателей-фантастов, член Союза писателей СССР, профессиональный текстовик, еще в восьмидесятых он успел зарекомендовать себя как автор умелый и грамотный. В конце девяностых Бачило подтвердил эту репутацию лихим авантюрным романом “Незаменимый вор”, выдержавшим не одно переиздание. Да и произведения, вошедшие в “Академонгородок”, были вполне успешно “обкатаны” в периодике и на страницах антологий. Даже на литературные премии выдвигались... Боюсь, однако, что все это не спасет от разочарования тех, кто вместо обещанного романа вынужден будет прочитать сборник рассказов — пусть и талантливо написанных, но все же не складывающихся во что-то большее.

Можно понять резоны издателей, справедливо полагающих, что романы сегодня пользуются несравненно большим спросом, нежели “произведения малой формы”. Времена, когда основным жанром в нашей фантастике был рассказ, а подписчики с нетерпением ждали выхода очередного номера “Техники молодежи” или “Химии и жизни”, и впрямь прошли безвозвратно. Действительно, самый простой способ продать нынче авторский сборник — на скорую руку замаскировать его под роман. Тут все предельно ясно. Одно непонятно: за кого держат авторы этого эффектного маркетингового хода читателей, в который

раз введенных в заблуждение? Так ведь можно всякое доверие к фантастике подорвать...

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●●●	4
МИР.....	●●●●●●●●●●	6
ПЕРСОНАЖИ.....	●●●●●●●●●●	7
СТИЛЬ.....	●●●●●●●●●●	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ ...	●●●●●●●●●●	7

ОЦЕНКА МФ

6

Василий Владимировский

ВКУС
РИСА И ЧАЯ

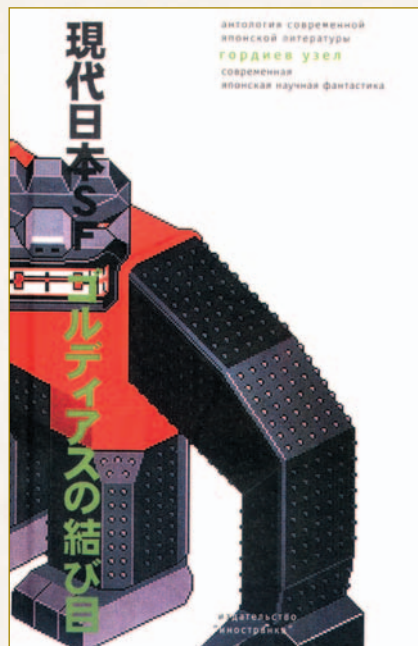
ГОРДИЕВ УЗЕЛ

Современная японская научная фантастика

Сборник — М.: “Иностранка”, 2004 — серия “Антология современной японской литературы” — 495 стр. — 8500 экз.

Пару лет назад, встретив в очереди на фестиваль японского кино девушку с книгой Мураками, можно было с высокой точностью утверждать, что в холодильнике у нее стоит бутылочка соевого соуса. Подобно этому самому соевому соусу, который придает любому кушанью дальневосточный привкус и в то же время не превращает блюдо в нечто принципиально новое, действует в современной культуре латинская буква “j”. J-pop, j-rock, j-fantasy — все это, без сомнения, знакомые нам поп, рок и фэн-тези, только по-японски. Узнать, что представляет собой j-sf — японская научная фантастика — до недавнего времени можно было только из рассыпающихся сборников еще советских годов выпуска. Да и вообще с неанглоязычной зарубежной фантастикой ситуация на книжных полках, мягко говоря, безрадостная. Не исключено, что многих — издателей, например — такое положение вещей устраивает. Но те, кому хочется разнообразия, не могли пройти мимо сборника “Гордиев узел”, который появился в продаже этой осенью.

Конек “Иностранки” — не фантастика, а качественно переведенные и изданные образцы зарубежной литературы. Поэтому сами рассказы и повести в “Гордиевом узле” обрамлены справочными материалами — обстоятельной вступительной статьей в начале и биографиями писате-



ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ РЕГУЛЯРНО ЧИТАТЬ

И НЕ ЖЕЛАЕТЕ ЗАВИСЕТЬ ОТ
ХОЗЯЕВ ГАЗЕТНЫХ КИОСКОВ ПОДПИШИТЕСЬ НА ЖУРНАЛ!

МИР
ФАНТАСТИКИ

Для оформления подписки достаточно зайти на любую почту. Там лежат подписные каталоги, в которых можно посмотреть подписной индекс, периодичность, стоимость подписки, условия приема подписки, краткие аннотации, телефоны редакции, а также координаты агентства, которое осуществляет экспедицию (доставку). В разных каталогах (а всего их три) один и тот же журнал проходит под разными индексами. Дальше нужно заполнить квиток и оплатить его. Дальше журналы будут приходить вам в соответствии с тем, какая оформлена подписка: на дом (до почтового ящика), до квартиры (отдавать будут в руки) или до востребования (забирать надо на почте).



1

КАТАЛОГ
«РОСПЕЧАТЬ»

Мир фантастики + CD: индекс 84194
Мир фантастики без CD: индекс 84195



2

ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ
«ПРЕССА РОССИИ»

Мир фантастики + CD: индекс 11803
Мир фантастики без CD: индекс 11802



3

КАТАЛОГ
«ПОЧТА РОССИИ»

Мир фантастики + CD: индекс 10864
Мир фантастики без CD: индекс 10863

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- “Иностранка” начала активно знакомить отечественного читателя с современной японской литературой в 2001 году, когда вышли томики “мужской” и “женской” прозы “Он” и “Она”. В 2003 они были переизданы, тогда же появился сборник “Теория катастроф”. Несмотря на то, что вошедшие в эти три книги произведения и у нас, и в Японии считаются “мэйнстримом”, многие из рассказов и повестей написаны на стыке фантастики и реализма. Есть где продолжить постижение j-sf.
- “Вкус риса и чая” — название романа одного из первых японских фантастов Саке Комацу и по совместительству одно из самых красивых определений j-sf.

лей в конце. В небольшом исследовании “Между японской научной фантастикой и научно-фантастической Японией” профессор Такаюки Тацуми кратко, но информативно излагает особенности становления фантастического жанра в Стране Восходящего солнца. Его история, утверждает профессор, делится на четыре десятилетия поколений — с шестидесятых по девяностые года прошлого века. В сборнике представлены по два-четыре наиболее характерных автора из каждого поколения, так что читатель сможет сам проверить теоретические выкладки профессора. А заодно отобрать из дюжины очень разных произведений те, которые ему по душе.

Замечательный фантаст и японист Аркадий Стругацкий говорил в 1985 году, что не читает современную японскую фантастику, поскольку она слишком американизирована. Спору нет: в сборнике прослеживается влияние таких мастеров, как Филип Дик или Айзек Азимов. Но вместе с тем и японская составляющая, пресловутая буква “j”, никуда не исчезла. В большей или в меньшей степени, она постоянно дает о себе знать: в построении фраз, в поворотах сюжета, в идеях. Взять, например, столько раз переваренную на Западе — от того же Азимова до “Матрицы” — тему искусственного интеллекта. В “Гордиевом узле” рукотворной жизни, взаимоотношению людей и машин посвящены целых два рассказа. Но угол зрения здесь совершенно другой: речь идет скорее не об искусственном интеллекте, а об искусственной душе. Роботы становятся не умнее своих создателей, а... душевнее, что ли?

Есть в сборнике и безумно красивые зарисовки в духе Борхеса или Сальвадора Дали. Вряд ли мы могли бы познакомиться с ними иначе: осилить целую книгу такой “психоделической” фантастики дано не каждому, а вот сборник они, безусловно, украшают. Подборка произведений вообще вышла на удивление гармоничной: несмотря на очевидную “японскость”, все они понятны и близки загадочной русской душе. Даже подозрение появляется: а вдруг сборник составлял вовсе не указанный в “титрах” Такаюки Тацуми, а кто-нибудь из наших светил японистики? А может быть, спасибо стоит сказать глобальной американизированности, которая, как ни крути, послужила мостиком для взаимопонимания культур?

Петр Тюленев



КТО, ЕСЛИ НЕ ТЫ?

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ

Только ты можешь спасти человечество

Повесть — пер. с англ. Е. Александровой — М.: “Эксмо”, СПб.: Домино, 2004 — 240 стр.

Это было давно. В те незапамятные времена, когда приличная космическая стрелька целиком умещалась на одну дискету. Причем игралось в такую стрельку очень весело — можно было часами сидеть за компьютером и отстреливать зловредных пришельцев. Именно этим и занимался двенадцатилетний парнишка Джонни Максвелл из провинци-



ального английского городка Сплинбери. Уничтожив очередной звездный крейсер расы скрр-ии, он нацелился на вражеский флагман, как вдруг... Скрр-ии взяли и сдались! Да еще с условием, что Джонни обеспечит им конвой до Границы, за которой пришельцы надеялись отыскать родную планету.

Сначала Джонни решил, что это новая игровая примочка. Потом — что игра

просто глючит. Однако скрр-

ии не унимались, поэтому Джонни пришлось

взять капитулянтов под свое крыло. А тут еще странные и до чертиков реалистичные сны, в которых Джонни оказывался в настоящей кабине звездного истребителя, где пахло маслом, да еще и чем-то механическим. И перегрузки там были настоящие, и пробоины в корпусе. А космические бои с кораблями других геймеров, пытавшихся добраться до сдавшихся скрр-ии, вовсе не выглядели игрушечными. Но впереди Джонни ожидали более тяжкие испытания...

Терри Пратчетт — автор именитый. Самое его прославленное произведение, конечно, сериал юмористического фэнтези “Плоский мир”. Но на счету писателя есть и несколько фантастических произведений для детей. Среди них — трилогия о Джонни Максвелле.

Повесть “Только ты можешь спасти человечество” (именно так называется странная космострелялка) — далеко не юмористическая. Нет, забавные эпизоды в книге возникают. Например, в грустно-ироничном описании домашнего быта Джонни: в семье наступили Трудные Времена, ибо родители находятся на грани развода. Или в рассказе о школьной жизни героя. Или в портретах его друзей. Особо колоритен хакер Холодец, автор потрясающей игры “Путешествие к Альфе Центавра”. Если у вас достанет терпения три тысячи лет подряд не выключать компьютер, то после бесконечного лицезрения махоньких звездочек на экране появится надпись: “Добро пожаловать на Альфу Центавра! А теперь валите отсюда!”. Есть еще Бигмак, скинхед из потомственной семьи уголовников, живущий в местных трущобах, куда даже полицейские патрули боятся заезжать поодиночке. Наконец, своенравная и несносная девчонка Керсти, взявшая в игре имя Сигурни в честь лихой кинодамы, пачками мочившей Чужих.

Казалось бы, перед нами добротная детская повесть, из которой можно довольно много узнать о жизни английских школьников, со всеми их радостями и горестями. Но Пратчетт не был бы собой, если бы в его книгах отсутствовали

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- В цикл о Джонни Максвелле входят три повести. Причем каждая из них написана по-разному. “Только ты можешь спасти человечество” — анти-космоопера. “Джонни и мертвецы” — мистическое фэнтези о том, как духи пытаются проникнуть в наш мир, но натываются на вездесущего Джонни. Эта повесть, кстати, в 1995 году была экранизирована и показана на британском телевидении. “Джонни и бомба” — история о путешествии во времени.



мысли. Ведь неспроста действие повести разворачивается на фоне первой иракской войны, так называемой операции “Буря в пустыне”. Где-то там, за морями, за долами, бросают бомбы на жилые кварталы, наносят удары “умными” ракетами, гибнут люди. А здесь, в тихой английской глубинке, война — всего лишь условная картинка на экране телевизора, та же игра, только для взрослых. Но для Джонни игра становится реальностью! И смерть здесь не условная, а самая настоящая. “Когда люди умирают, это действительно конец”. И пусть скрр-иии напоминают аллигаторов-переростков, но они живые! И Джонни придется сделать выбор, и не один раз. Ведь если не ты, то кто же?

Вердикт: очень хорошая и умная подростковая книга, в которой увлекательно говорится о вполне серьезных вещах, отгородиться от которых в современном мире невозможно. Пратчетт, как всегда, на высоте.

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

ОЦЕНКА МФ

8

Борис Невский



НЕФОРМАТ

Перпендикулярный мир

Сборник — М.: “Эксмо”, 2004 — серия “Перпендикулярный мир” — 567 стр. — 7100 экз.

Когда рецензируешь роман или авторский сборник, говорить приходится, как правило, о провалах и достижениях одного конкретного писателя. Но если дело доходит до антологии, в центре внимания оказывается, в первую очередь, работа составителя. Какие цели он перед собой ставил, насколько оригинальную концепцию предложил, сумел ли выполнить задачу, если нет, то почему — и так далее, и тому подобное. В антологию “Перпендикулярный мир”, открывающую одноименную серию, вошло два с лишним десятка повестей и рассказов. Объединяет их лишь одно: все это неформатная проза профессиональных фантастов. Ни в одной специализированной серии, ни в какой другой SF&F-антологии подавляющему большинству этих текстов не место. Именно по этому принципу и отбирал их редактор Василий Мельник, выступивший в роли составителя сборника.

Разные авторы, разная интонация, разный стиль... Вот автобиографическая повесть Юлия Буркина “Королева белых слоников”, история о несчастной любви и сопутствующих обстоятельствах. На протяжении шестидесяти страниц Буркин выворачивает наизнанку свою кровотокающую душу — убедительно и неаппетитно. Вот абсолютно реалистический рассказ Олега Дивова “Запомните Таню мертвой” из жизни самоубийц и психотерапевтов, опубликованный впервые в одном из “толстых” литературных журналов. Вот кислотно-тусовочная повесть Василия Мидянина “Коричневое”, напоминающая пародию на сочинения Уильяма Берроуза... И рядом — произведение совсем из другой категории: повесть новосибирца Геннадия Пашке-

вича “Белый мамонт”, любопытная попытка реконструкции неандертальской мифологии, отмеченная премиями “Бронзовая Улитка-2004” и “Странник-2004”. Ближе всего к классической НФ подошел Игорь Алимов с новеллой “Пока варилась каша” — есть в ней и изрядный шмат футурологии, и история колонизации далеких планет, и даже вполне джедайские световые мечи... Но “старой доброй космооперы” автору показилось мало. И вот он последовательно стирает грань между сном и явью, между мечтами и суровой реальностью, между тем и этим светом, наконец... Сложно представить читателя, который осилит целый роман, написанный в той же манере, что и эта изящная вариация на тему известной притчи о бабочке и Чжуан Чжоу...

В предисловии к сборнику московский литератор Владимир Березин приводит три критерия, которым, по его мнению, должно соответствовать фантастическое произведение, претендующее на литературность. Это, во-первых, “отказ от унылых социальных привычек”, во-вторых, “общий гамбургский счет со всей остальной литературой” и, наконец, “личный авторский стиль в рассказе о необычайном”. Со стилем, как мы выяснили, в сборнике все пучком: двух похожих рассказов не отыщешь даже у одного и того же автора. С социальными привычками сложнее, но и тут писатели постарались пройти по всем неоднозначным и табуированным темам. Секс, наркотики, “чернуха”, ненормативная лексика, мощно звучащая тема суицида — весь малый джентльменский набор. Такое ощущение, что в один прекрасный момент беллетристы, кое-чего достигшие в НФ, окинули пытливым взглядом коллег из “толстых” журналов, и задались вопросом: а сможем ли и мы — так? Попробовали. Смогли. Молодцы. Не знаю, правда, зачем им понадобился этот эксперимент, но результат — вот он, перед нами. Единственное, что вызывает сомнение — гамбургский счет со всей остальной литературой. Полноте, существует ли она, эта “вся остальная”? Не разделились ли представители так называемого мэйнстрима давным-давно на кружки по интересам? На десятки маленьких сообществ, “литературных гетто”, в каждом из которых свои кумиры и свои неприкасаемые, свои премии и свои творческие союзы? “Московские концептуалисты” направо, “петербургские фундаменталисты” налево... С кем из них предлагает соревноваться нашим фантастам автор предисловия?

Увы, для меня этот вопрос так и остался открытым.

Василий Владимировский



Техномир
издательский дом

Приглашает на работу региональных представителей по продаже и распространению журналов

Контактное лицо: Юлия, e-mail: sales@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

МИР ФАНТАСТИКИ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Mobi
МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ

► **Должностные обязанности:**

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

► **Требования к кандидатам:**

1. Высшее образование;
2. Опыт работы в оптовой торговле.
- 3/п по результатам собеседования.

► **Журналы:**

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

► **Города:**

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



НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ

Здесь собраны анонсы фантастических книг от ведущих российских издательств. На момент сдачи номера в печать упоминаемые книги еще не появились в продаже. Это значит, что авторский коллектив "Мира фантастики" еще не поддержал эти книжки в своих руках. Поэтому информация о каждой из книг основывается ис-

ключительно на официальном анонсе издательства. Это не рецензии, а лишь краткие аннотации произведений.

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

ФЭНТЕЗИ

Русское фэнтези

ЛОРА АНДРОНОВА

По велению грома

Сборник — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Магический портал" — 480 стр.



Узнав о темном маге, чье имя в округе боялся произносить даже шепотом, герой решает действовать. На его стороне молодость, ловкость, мастерское владение луком и... разбойники, которым чародей чем-то насолил. Казалось бы, победа сама летит навстречу. Но мир, проникнутый магией, не так прост, как может показаться на первый взгляд... Чем станет для мира первая битва безвестного паренька?

МИХАИЛ БАБКИН

Ахтимаг

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Фантастический боевик" — 374 стр. — 15000 экз.

Непростая это работа — быть сыщиком в королевстве, где может случиться всякое! Где с неба, бывает, падают драконы с отрубленными головами; а из дворца, случайно воспользовавшись древним колдовским артефактом, исчезает наследник престола... И вполне возможно, что эти огорчительные события таинственно взаимосвязаны.

БОРИС ИВАНОВ

Знак Лукавого

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

Что делать если ты оказался в Странном Краю, где все пропитано неизвест-

ной тебе магией, а тебя принимают за отмеченного особым Знаком Лукавого? В-первых, не падать духом и не спешить доказывать обратное. А во-вторых, подобно нашему герою, землянину Сергею, действовать и попытаться вернуться на Землю.

ВЛАДИМИР ЛОСЕВ

Страж порталов

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Магия фэнтези" — 409 стр. — 9000 экз.



Воина и ведьму соединила пустыня неизвестного мира, подарившая им любовь и войну. Старик-абориген ждет от них подвигов во имя освобождения своего народа, страдающего под игом жестоких пришельцев. Врагов много; их ведет могучий колдун, своими кознями не дающий влюбленной парочке найти дорогу домой. Чтобы спастись, придется сражаться...

Когда нет больше сил, когда смерть кажется неминуемой, не стоит терять надежду, ибо есть еще магический Замок, который ждет своего хозяина...

**АЛЕКСАНДР МАСЛОВ,
ЭЛЬВИРА ВАШКЕВИЧ**

Дочь магистра Пламенных Чаш

Роман — СПб.: "Крылов", 2004 — серия "Фэнтези-коллекция" — 311 стр. — 5000 экз.

Юная Астри Пэй приезжает к магистру Варольду Кроулу, чтобы совершенствоваться в искусстве магии. Едва переступив порог, девушка оказывается в центре профессиональной интриги — поисков

Черной Короны Иссеи, сулящей неслыханное могущество своему обладателю. Но почему появление Астры Пэй вызывает такой страх у того, кто готов заплатить любую цену за обладание Короной?

АЛЕКСАНДР РУДАЗОВ

Рыцари Пречистой Девы

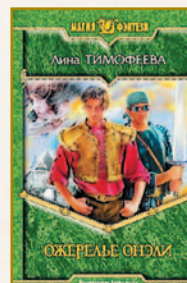
Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — 9000 экз.

Когда людям нужна помощь, они взывают к богам. Когда богам нужна помощь, они взывают к людям... Так и поступила Инанна — великая богиня Добра и Света. В ее личном мире просыпается Великое Зло, и остановить его самостоятельно она не может. Ибо лень. Но, разумеется, архимаг Креол не откажет Пречистой Деве в помощи. Особенно когда узнает о награде, обещанной за спасение огромного мира.

ЛИНА ТИМОФЕЕВА

Ожерелье Онэли

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



Омас и Хельви — близнецы и оба наследники трона. Но судьба принцев в руках могущественных магов, которые однажды принимают решение отдать корону одному из них... Другому же — принцу Хельви — грозит участь узника мрачной крепости Шоллвет. Однако на пути к месту заточения юноше удастся бежать.

ЛИНА ТИМОФЕЕВА

Последний дракон

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Магия фэнтези" — 8000 экз.

Десять лет мирного правления принца Хельви в Верхате прерваны неожиданными событиями: император Раги Второй хочет отправить его за головой дракона в Черные горы. Враги принца объединяются, чтобы не дать ему вернуться с опасного задания. Да и возможно ли отыскать в Черных горах драконов? По мнению вои-

Переиздания

● **ДМИТРИЙ СКИРЮК. Осенний лис**

Роман — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Правила боя" — 384 стр. Первый роман о валахском травнике Жуге.

● **ВИКТОРИЯ И ОЛЕГ УГРЮМОВЫ. Некромерон**

Роман — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Правила боя" — 448 стр.





нов из дозорных отрядов, регулярно патрулирующих беспокойное предгорье, они давно исчезли с лица земли.

НА ПЕРЕКРЕСТКАХ ФЭНТЕЗИ

Сборник — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Магия фэнтези" — 506 стр. — 7000 экз.



Темные маги творят злую волшебку. Рыцарь ищет логово дракона. Волшебный ветер надувает паруса пиратов, которым не чуждо и коварство и благородство. Боги сходят с небес, чтобы сойтись в битве, а смертные ловят ангелов сетями. Стенают простые люди, пытаясь удержать на плечах весь мир. В лесных чащобах и в городских подворотнях появляются чудовища, а животные обретают человеческую речь и разум. И весь этот удивительный мир фэнтези на страницах одной книги, объединившей произведения авторов — членов клуба писателей-фантастов "Стиратели-2000".

НОВЫЕ ЛЕГЕНДЫ

Антология — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Магический портал" — 544 стр.

Впервые под одной обложкой — истории с привычными чудесами и с чудесами из ряда вон, истории страшные и мрачные — и светлые, покойные. Главы из новых книг Марии Семенович, и знаменитого тибетского отшельника Хольма Ван Зайчика, и специально написанные в сборник новеллы известных писателей. Это книга мистических рассказов, и это мистическая книга, что поймет каждый, кто дочитает ее до конца. Не только вы читаете книгу, книга тоже читает вас...

Зарубежное фэнтези

ДЭВИД ГЕММЕЛ Оседлавший Бурю

Роман — пер. с англ. Н. Гайдаш — М.: АСТ, 2004 — серия "Век дракона" — 480 стр. — 5000 экз.



Четвертая книга Дренайского цикла. Давно ушли в небытие сидхи, а риганты утратили и независимость, и веру в древних богов. Лишь в неприступных горах Друга жива еще сидхская магия, дарующая силу вождю повстанцев. Однако с юга движется новая армия завоевателей, и ведет могучий рыцарь, прозванный Оседлавшим Бурю...

САЙМОН ГРИН Кровь и честь

Романы — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Героическая фантастика" — 6000 экз.

Вторая и третья части цикла о Лесном Королевстве.

Джордан (роман "Кровь и честь") — актер, разыгрывающий представление о великой битве против сил тьмы, — никогда не совершал героических поступков. Однако, попав в Полуночный Замок, он поневоле вынужден стать героев, чтобы спасти обитателей замка и свою собственную жизнь. Гарнизон крепости у границы Черного леса (роман "Подземелье мертвецов") перестал подавать известия о себе. Отряд смельчаков разведчиков, посланный разобраться в происшедшем, сталкивается в крепости с ордой чудовищ.

МАЙКЛ КОБЛИ Сумерки богов

Роман — пер. с англ. Е. Королевой — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Черный дракон" — 480 стр.

"Сумерки богов" — второй роман Майкла Кобли — продолжает повествование, начатое в "Повелителях Теней". Над остатками Кантримантинской Империи гуляют ветры смерти. Юный Таврик коронован и стал Императором, но

его положение отчаянно. Ему необходимо вернуть в мир силу, способную противостоять тьме, в то время как жестокие боги уничтожают малейшие проблески света и надежды в душах людей...

ЛОРЕН КОЛМАН Порода героев

Роман — пер. с англ. Г. Соловьевой. — М.: ИЦ "Максима", 2004 — серия "Magic The Gathering" — 352 стр.

Борьба Урзы Мироходца с Фирексией продолжается. Доминанции в очередной раз грозит стать плацдармом для выяснения их отношений. Но что может противопоставить армиям полумеханических существ один человек? И Урза вступает на опасный путь, намереваясь создать новую породу людей — породу героев.

ДЖУЛЬЕТ Э. МАККЕННА Кинжал убийцы

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

Пятый роман из цикла о мире Эйнаринн.

Переиздания

КЭРОЛ БЕРГ. Превращение.

Роман — пер. с англ. Е. Королевой — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Мини-коллекция" — 448 стр.

Первая часть трилогии о Смотрителе Сейонне — в мягкой обложке.

ДЭВИД ВЕБЕР. Клятва Мечей.

Роман — пер. с англ. Ю. Балаева — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Мини-коллекция" — 448 стр.

Известный роман о Базеле Бахнаксоне — в мягкой обложке.

КРЭГ ШОУ ГАРДНЕР. Гости Голоадии.

Роман — пер. с англ. В. Капустиной — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Мини-коллекция" — 224 стр. — 6000 экз.

Первый роман о величайшем волшебнике Западных Королевств Эбензуме — в мягкой обложке.

КРЭГ ШОУ ГАРДНЕР. Гнусные гномы.

Роман — пер. с англ. В. Капустиной — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Мини-коллекция" — 256 стр.

Вторая часть сериала о приключениях мага Эбензума и его верного ученика Вунтвора — в мягкой обложке.

МАЙКЛ СКОТТ РОЗН. Преследуя восход.

Роман — пер. с англ. В. Мещерякова — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Мини-коллекция" — 448 стр.

Роман одного из признанных мастеров "умного" фэнтези — в мягкой обложке.

РОБЕРТ САЛЬВАТОРЕ. Темный эльф.

Роман — пер. с англ. А. Костровой, Е. Гуляевой, В. Иванова — М.: ИЦ "Максима", 2004 — серия "Gold Collection".

Первая трилогия саги о Дзирте — в новом, коллекционном издании.

РОБЕРТ САЛЬВАТОРЕ. Проклятие рубина.

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

Четвертая книга саги о Дзирте — в мягкой обложке.

РОБЕРТ САЛЬВАТОРЕ. Беззвездная ночь.

Роман — пер. с англ. Е. Фурсиковой — М.: ИЦ "Максима", 2004 — серия "Забывшие королевства" — 384 стр. — 10000 экз.

Переиздание шестой книги о Темном эльфе — в мягкой обложке.

Л. СПРЭГ ДЕ КАМП, ФЛЕТЧЕР ПРЭТТ. Железный замок.

Роман — пер. с англ. А. Лисочкина — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Мини-коллекция" — 320 стр. — 6000 экз.

Третья часть знаменитой эпопеи "Дипломированный чародей" — в мягкой обложке.

РАЙМОНД ФЭЙСТ. Гнев короля демонов.

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

Десятый том цикла "Врата войны" и третий — сериала "Змеиные войны".

КЭРОЛАЙН ДЖ. ЧЕРРИ. Врата Иввел.

Роман — пер. с англ. В. Ершова, О. Колесникова — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Мини-коллекция" — 256 стр.

Начало одного из культовых фэнтези-циклов — в мягкой обложке.

СКОТТ ЧИНЧИН. Тантрас.

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

Вторая книга цикла "Аватары" — в мягкой обложке.

Мир, которым правит магия. Мир, где прошлое и настоящее сплелись в опасной игре, которую, сама того не зная, начала смелая воровка. Мир, который в силах спасти от магов Ледяных Островов лишь бесстрашный воин-одиночка, поклявшийся некогда отомстить за смерть друга...

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ

Санта-Хрякус

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Плоский мир" — 15100 экз.

Хо, хо, хо. Здравствуйте, маленькие индивидуумы. Вы хорошо вели себя в прошлом году? Да, да, я тот самый Санта-Хрякус. А это мой эльф Альберт. А это мои верные кабаны-скакуны: Клык-кач, Долбила, Рывун Мордан. Коса? Да нет, это мой посох. Кости? Просто я немножко похудел. Бледный как смерть? Я же сказал, я Санта-Хрякус, а вовсе не смерть. Вот ведь настойчивые маленькие личности... И я вовсе не ваш папа. Думаете, ваши папы только и мечтают, как бы полазать по каминным трубам? В общем, подарки вот, а я пошел. Мне еще пол плоского мира облететь нужно. А тебя предупреждаю: еще раз повесишь на камин наволочку, вообще ничего не получишь. Счастливого Страшдества! Всем. Везде.

А, да, чуть не забыл...Хо. Хо. Хо.

РОБЕРТ САЛЬВАТОРЕ

Море Мечей

Роман — пер. с англ. Е. Фурсиковой — М.: ИЦ "Максима", 2004 — серия "Забывшие королевства" — 384 стр.



Двенадцатый том саги о Дзирте. Неожиданная встреча в Долине Ледяного Ветра наводит героев Мифрил Халла на мысль, что Вульфгар попал в беду или погиб, и друзья отправляются на поиски варвара. След ведет их к пиратскому логову на берегу моря. А по следу Дзирта идет загадочный эльф, одержимый жаждой мести. Судьбы и пути героев и их врагов пересекутся в Золотой Бухте на побережье Моря Мечей.

РОБЕРТ САЛЬВАТОРЕ

Тогайский дракон

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

Воспитанница эльфов Бринн Дариэль в сопровождении Белли'мара Джуравилы отправляется на родину, в Тогай, чтобы собрать под свои знамена всех, кто готов бесстрашно сражаться во имя освобождения народа тогайру от власти правителя Бехрена Эакима Дуана. Отряды Бринн заставляют огромную бехренскую армию терпеть поражение за поражением. Однако самые тяжелые и кровавые битвы еще впереди...

МАРГАРЕТ УЭЙС, ДОН ПЕРРИН

Братья по оружию

Роман — пер. с англ. М. Альбинского — М.: ИЦ "Максима", 2004 — серия "Сага о копье" — 416 стр.



Продолжение романа "Кузница души". Испытание в Башне Высшего Волшебства завершено, и братья Маджере, маг Рейстлин и воин Карамон присоединяются к отряду наемников — теперь они должны пройти крещение в горниле настоящей битвы. А тем временем Китиара Ут-Матар, сестра близнецов, делает свой темный выбор — и новый Повелитель Драконов начинает восхождение к власти...

КЕЙТ ЭЛЛИОТ

Пылающий камень

Роман — пер. с англ. А. Кохановой — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Черный дракон" — 800 стр.

Третий роман знаменитой саги "Корона Звезд" вновь раскрывает перед читателями двери в удивительный мир, чем-то напоминающий Европу времен Каролингов. Принц Санглант, освободившись из плена, избавился и от покорности отцу, королю Генриху. Он женился на Лиат, но гнев короля и посягательства священника-колдуна Хью заставляют их бежать.

ФАНТАСТИКА

Русская фантастика

ВЛАДИМИР ВАСИЛЬЕВ

Никто, кроме нас

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

Вторая часть дилогии "Война за мобильность"

Непонятный артефакт давно исчезнувшей цивилизации? Или генератор нуль-тоннелей, ведущих, согласно легенде, к власти над Вселенной? В войну за бесценное наследие втянуты все разумные расы Галактики. Однако земляне могут победить. Если научатся использовать свою находку в полной мере.

ДМИТРИЙ ВОРОНИН

Гавань Семи Ветров

Роман — М.: АСТ — серия "Заклятые миры".

Продолжение цикла "Стражи Границ" (роман "Воинство Сатаны").

Оставленные без присмотра Границы между мирами истончаются и рвутся, и сквозь разрывы приходит Нечто, несущее смерть, неуязвимое ни для мечей, ни для магии, ни для лазеров, ни для бомб... Миры нуждаются в возвращении Стражей, призванных хранить Порядок. Кто примет сданный века назад пост?

ВАСИЛИЙ ГОЛОВАЧЕВ

Во времени моих слез

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Абсолютное оружие" — 7500 экз.

Не на Земле и даже не в пределах нашей Вселенной идет война. Сам того не подозревая, ей не дает закончиться Арсений Васильевич Гольцов — человек, наделенный уникальным даром и избранный из-за него на роль экзора, оператора реальности. Однажды он догадывается об истинном назначении своей деятельности и отказывается "работать". Это вызывает ответные, весьма жесткие меры со стороны "хозяев".

АНДРЕЙ ЕРПЫЛЕВ

Слуга царю...

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Фантастический боевик" — 380 стр. — 12000 экз.



Нет ничего увлекательнее и драматичнее путешествий в иные миры, особенно если тебя зовут Александр Бежецкий и ты за свою сравнительно недолгую жизнь побывал и майором-десанником, и жандармским ротмистром, и даже монархом. Когда позади смерть, а впереди воскрешение из мертвых — выбора нет. Так послужим царю и Отчеству!

АНТОН КРАСНОВ

Апокалипсис для шутников

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — 390 стр. — 9000 экз.



Когда боги на время спускаются с Олимпа — это еще куда ни шло. Но когда они прилетают с планеты Аль Дионна на грешную Землю с весьма амбициозными намерениями — это уже конец света в полном смысле этого слова! Последствия апокалипсиса в полной мере испытывают на себе школьные друзья крутого бизнесмена Коляна Ковалева, и, надо признать, вполне заслуженно: нечего было вляпываться в дела небожителей...

АНДРЕЙ ЛИВАДНЫЙ

Омикрон

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Абсолютное оружие" — 15000 экз.

Три десятилетия Галактической войны унесли многие миллионы жизней и превратили Землю в технократическую пустыню. Командующий объединенными силами военно-космического флота Земного Альянса накануне решительной схватки стоит перед выбором: победить в войне, опираясь на искусственный разум, и превратить остатки человечества в рабов машин, или уравнивать шансы с противником...

РУСЛАН МЕЛЬНИКОВ**Тевтонский крест**

Роман — СПб.: Крылов, 2004 — серия "Историческая авантюра".

Вместо кучки бритоголовых подростков перед отрядом ОМОН вдруг появляется целая толпа вооруженных фанатиков. А невдалеке вожди скинхэдов приступили к колдовскому обряду. Случайный удар милицмейской дубинки — и затея "новых тевтонов" с треском проваливается. Но заодно с ней в глубину веков проваливается и омовенец Василий Бурцев.

СЕРГЕЙ НЕГРАШ**Заклятье фавна**

Роман, рассказы — М.: "Рипол", 2005 — серия "Русская фантастика".

"Заклятье фавна" — смесь тонкого психологизма и феерического юмора. Автор пародирует "Властелина Колец" и "Тигану" Г. Г. Кея, дает отсылки к сказкам и мифам народов мира — и в результате повествование о высокомерном ученом Тверлодобе напоминает местами книги Асприна и Пратчетта.

ГЕНРИ ЛАЙОН ОЛДИ**Мост над океаном**

Поэзия — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Триумф" — 7100 экз.

Проза Олди неотделима от поэзии. Касыды в "Я возьму сам", баллады из "Песен Петера Сялдека", лирика "Мага в Законе", насмешливые сатиры из "Ордена Святого Бестселлера", дружеские эпиграммы и посвящения, стилизации под Бернса, Вийона, Хайяма, поэмы "Одиссей, сын Лаэрта" и "Иже с ними"... И вот наконец у вас в руках сольный том стихов Олега Ладыженского, куда вошли многие стихотворения, как издававшиеся ранее в контексте романов и повестей Олди, так и публикующиеся впервые.

ГЕНРИ ЛАЙОН ОЛДИ**Путь проклятых**

Сборник — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Триумф" — 7100 экз.

Книгу составили заглавная повесть и рассказы Дмитрия Громова.

Жестокие и обаятельные исчадия ночи, вампиры Влад и Эльвира — охотники за людьми. Но вот ситуация меняется, и начинается охота на самих вампиров. Иные планеты, далекое будущее, корабли, движимые силой мысли и — силой любви. Артефакты внеземных цивилиза-

ций, загадочные убийства — и пришельцы из Космоса, навстречу которым встает последний Воин Земли...

НАДЕЖДА ПЕРВУХИНА**Заботливая женская рука**

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — 375 стр. — 10000 экз.



Говорят, несладко мужчине живется без заботливой женской руки. А если в его доме такая рука объявилась? Живи да радуйся, чувствуй себя особенным да избранным! Но некоторые типы

вроде Трифона Оглоекова не понимают своего счастья. Однако когда за тобой безмолвной, скромной и ручной домохозяйкой начинают охотиться темные маги, агенты ФБР, царевичи-мутанты и даже братва по разуму; когда ее объявляют артефактом и объектом поклонения, — тут пора призадуматься и о собственной роли в жизненной комедии!

АНДРЕЙ ПОСНЯКОВ**Посол Господина Великого**

Роман — СПб.: Крылов, 2004 — серия "Историческая авантюра" — 384 стр. — 10000 экз.

Продолжение цикла "Новгородская сага". Поединки и детективные загадки, любовь и утраты, зарубежные миссии и противостояние с опасным маньяком и его приспешниками — все это выпало на долю нашего современника, который только благодаря своим личным качествам становится начальником тайной службы Господина Великого Новгорода.

ВАДИМ ПРОСКУРИН**Звездная сеть**

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Фантастический боевик" — 476 стр. — 12000 экз.



Люди не одиноки во Вселенной. Миллионы и миллиарды миров породили разумную жизнь, и многие из этих миров связаны Сетью. В Сети можно получить любое знание, которое ты способен усво-

ить. Через Сеть можно говорить с любым существом, с которым есть о чем разговаривать. И еще через Сеть можно путешествовать, перенося свою душу в тело существа из другого мира.

МИХАИЛ СОКОЛОВ**Бог-император**

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Фантастический боевик" — 409 стр. — 12000 экз.



Миром правит всемогущий Бог-Император, волей которого во Вселенной поддерживается мир и порядок. Недовольных, неугодных и преступников отправляют отбывать наказание на планету-каторгу, где выживает один из сотни тысяч. Чудом вырвавшийся на свободу из этого ада, Сергей Волков решает начать новую жизнь в столице Империи. Но судьба не дает Сергею ни минуты покоя.

АНДРЕЙ СТЕПАНЕНКО**Избранник**

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

Сотни женщин мечтают исполнить каждое его желание, а сотни мужчин, не раздумывая, жертвуют за него жизнью. Такова часть полученного вчерашним аспирантом биофака Александром Никитиным странного наследства. Другая часть: вся администрация маленького северного города спит и видит его за решеткой, а местная мафия — в гробу.

НИКОЛАЙ СТЕПАНОВ**Возвращение Танцора**

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — серия "Фантастический боевик" — 13000 экз.

Может ли один человек с попугаем и собакой остановить могущественную Империю, решившую прибрать к рукам очередную планету? Нет? А если этот человек — наследник древнейшей расы, его птичка — ученый киборг, а пес — чистокровный "дворянин" с планеты Земля? Тоже нет? А если добавить в эту компанию беглого шпиона той самой Империи, друзей с полукриминальным прошлым, врагов, ставших друзьями, и настоящую любовь?

А вот если еще и любовь... то все кажется не таким уж и невероятным.

Русская фантастика—2005

Сборник — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Русская фантастика" — 15000 экз.

В сборнике представлены новые произведения современных отечественных писателей-фантастов — авторов знаменитых бестселлеров, лауреатов престижных литературных премий, а также тех, кто делает еще только первые шаги на пути к успеху и широкому признанию читателей.

Переиздания**КИР БУЛЫЧЕВ. Нужна свободная планета.**

Сборник — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Шедевры отечественной фантастики" — 7000 экз.
Первая часть первого полного издания знаменитого цикла Кира Булычева о Великом Гусляре.

АЛЕКСАНДР ГРОМОВ. Запретный мир.

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Фэнтези Н. Перумова" — 5000 экз.
Главный герой попадает из современности в доисторические времена.

ЛЕОНИД СМЕРНОВ. Когти вервольфа.

Роман — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Правила боя" — 352 стр.
Переиздание романа "Умереть и воскреснуть, или Последний и-чу".



Зарубежная фантастика

АЛЬФРЕД ВАН ВОГТ Черный разрушитель

Сборник — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Шедевры фантастики" — 7000 экз.

Альфред Ван Вогт повлиял на западную НФ не меньше, чем Хайнлайн и Азимов. Филип Дик писал о нем: "Многое из того, что я написал и что выглядит как результат применения наркотиков, на самом деле результат очень серьезного чтения Ван Вогта". В сборник вошли лучшие образцы малой прозы писателя, которые вряд ли оставят равнодушными всех ценителей фантастического жанра.

ДЭВИД ВЕБЕР Испытание Адом

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Фантастика: Честь и слава" — 6100 экз.

Очередная книга из цикла о Виктории Харрингтон.

Народная Республика Хевен надеется на перелом в ходе войны. Впервые хевениты решаются на крупномасштабные операции, и в ряде случаев одерживают победы. Одна из таких побед — захват звездной системы Василиска. Перед Викторией Харрингтон, официально считающейся погибшей, встает трудноразрешимая задача: освободить захваченную систему.

ФИЛИП ДИК Предпоследняя правда

Сборник — М.: АСТ, 2005 — серия "Классика мировой фантастики" — 688 стр. — 5000 экз.



В сборник вошли произведения величайшего визионера от фантастики 20 века Филипа Дика: "Доктор Смерть", "Предпоследняя правда", "Мы вас построим!" и "Маленький черный ящик".

КЛАЙВ КАССЛЕР На грани потопа

Роман — М.: "Армада": "Издательство Альфа-книга", 2004 — 8000 экз.



На страницах нового романа мэтра остросюжетного жанра Клайва Касслера читателя ждут невероятные приключения на земле, под водой и в воздухе, схватка не на жизнь, а на смерть Дирка Питта и его друзей с международным преступным синдикатом, стремящимся к мировому господству, и совершенно неожиданная развязка.

ЙОН КОЛФЕР Космо Хилл. Супернатуралист

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Артемис Фаул" — 50100 экз.

В городе будущего, полностью управляемом огромным спутником, вдруг начинают происходить странные вещи. Сверхъестественные существа, невидимые для большинства людей, преследуют больных и умирающих. И так уж сложилось, что судьба свела Космо Хилла с теми немногими, кто пытается противостоять тварям-невидимкам. Эти ребята, его ровесники, называют себя супернатуралистами...

ЭЛИЗАБЕТ МУН Правила игры

Роман — пер. с англ. Н. Фроловой — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Современная фантастика" — 512 стр. — 5000 экз.

Эсмей Суиза и Брюн Мигер должны и могли бы стать подругами. Но настоящая дружба так же трудна, как и настоящая любовь. Поэтому когда Брин попадает в руки фанатиков, все подозревают Эсмей в том, что именно она подстроила нападение, отомстив таким образом сопернице.

ЭЛИЗАБЕТ МУН Смена командования

Роман — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Современная фантастика".

"Смена командования" продолжает знаменитый цикл романов Элизабет Мун "Династия воинов". Жестокое убийство лорда Торнбакла повлекло за собой смену власти. Новым Спикером Большого Совета становится Хобарт Конселлайн. Стремясь укрепить свое влияние, он под предлогом медицинского обследования отстраняет от должности высшие флотские чины и окружает себя верными людьми.

ЛЮБОМИР НИКОЛОВ Десятый праведник

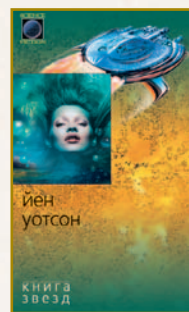
Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Русская фантастика" — 7000 экз.

Впервые на русском языке — книга известного болгарского фантаста.

В результате Коллапса 2028 года внешне резко падает критическая масса ядерного вещества, необходимого для атомного взрыва — и наступает апокалипсис. Николай Бенев — знаменитый контрабандист, добывающий осколки техногенной цивилизации. Его работа крайне опасна и не способствует долголетию. Однако вскоре он начинает осознавать, что даже в его деле риск может быть чрезмерным...

ЙЕН УОТСОН Книга звезд

Романы — пер. с англ. Е. Темерязевой, О. Гайдукковой — СПб.: "Азбука-классика", 2004 — серия "Современная фантастика" — 576 стр.



Действие романов об удивительной судьбе девушки Йалин разворачивается в мире, разделенном рекой, которую невозможно пересечь из-за таинственного Черного Течения. Эта река расколола человеческую цивилизацию на "феминистический" Восток и "мужской" Запад. Два мира почти ничего не знали друг о друге, пока Черное Течение не позволило Йалин пересечь реку дважды...

ЛЕО ФРАНКОВСКИ Инженер Средневековья. Рыцарь в стиле хай-тек

Романы — пер. с англ. М. Пановой, Ю. Бушуевой — М.: АСТ, 2004 — серия "Золотая библиотека фантастики" — 608 стр.

Конрад Старгард несколько удивился, оказавшись в далеком прошлом, однако не стал терять времени. В рекордные сроки он умудрился попасть в руки Инквизиции, выйти сухим из воды, сделаться рыцарем, нажить кучу врагов, обзавестись десятком верных вассалов, и построить город высоких технологий. И это только начало...

СТИВЕН ХАРПЕР Черная тень

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

Продолжение цикла "Империя Немых" Существует особая категория людей, именуемых Немыми. Они обладают спо-

Переиздания

● **Гарри Гаррисон. Крыса из нержавеющей стали.**
Романы — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Фантастика & Фэнтези: The best of" — 7000 экз
Очередное издание одной из самых известных книг Гарри Гаррисона.

● **Гарри Гаррисон. Мир смерти.**
Романы — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Шедевры фантастики" — 10000 экз
В книгу вошли произведения из циклов "Мир Смерти" и "Планета Проклятых".

● **Роджер Желязны. Воины Крови и Мечты.**
Сборник — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Мастера фантастики" — 5100 экз.
Герои этой книги — бойцы карате и кэндо, кэмпо и нин-дзюцу.

● **Роджер Желязны. Звездный спидвей.**
Сборник — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Зарубежная фантастика" — 5000 экз
В книгу вошла трилогия "Формула Клипсис", "Звездный спидвей", "Гонки по Паутине".

● **Урсула Ле Гуин. Порог.**
Сборник — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Мастера фантастики" — 6100 экз
В книгу вошли роман "Порог", повесть "Новая Атлантида" и пять рассказов.

● **Клиффорд Саймак. Заповедник гоблинов.**
Сборник — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Отцы-основатели" — 5000 экз
Новое издание самого известного сборника Клиффорда Саймака.

способностью проникать в мысли любого жителя галактики и зачастую влияют на них таким образом, что воображаемая картина становится более явственной, чем реальность. Чтобы поймать таинственного врага, уничтожающего Немых, Кенди Уиверу предстоит внедриться в разум жертв серийного убийцы.

МИСТИКА

ЛОРЕЛ ГАМИЛЬТОН

Голубая луна

Роман — М.: АСТ, 2004 — 448 стр.

...Слишком много врагов стало у Аниты Блейк и ее верного спутника вервольфа Ричарда. Чужая стая вервольфов... Клан могущественных вампиров... Новая сила Темных в городе — прайд оборотней-леопардов. У каждого — свои мотивы для похищения матери и брата Ричарда... Но кто сделал это?..

ЭНН РАЙС

Наследница ведьм

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

Таинственное исчезновение главной распорядительницы наследия семьи и потомственной ведьмы Роуан Мэйфейр повергло в шок всех Мэйфейеров. И только юной Моне достоверно известно о вечном проклятии семейства Мэйфейр — дьявольском призраке Лэшере. Ибо она тоже унаследовала дар ведьмовства.

ДЭН СИММОНС

Темная игра смерти


Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Шедевры мистики" — 6000 экз

Они входят в ваше сознание, и вы уже не принадлежите себе. Вы фигура в чужой шахматной партии, завершающейся смертельным исходом. Вы, как зомби, берете в руки винтовку и наводите оптический прицел на американского президента. Или стреляете из толпы в Джона Леннона.

ЧЕЛСИ КУИН ЯРБРО

Хроники Сен-Жермена

Роман — М.: "Эксмо", 2004 — серия "Мистика" — 4000 экз

Вот уже не одно тысячелетие бессмертный вампир граф Сен-Жермен путешествует из страны в страну, из эпохи в эпоху. Мы вновь встречаемся с этой таинственной личностью в гостинице эдвардианской эпохи, в охваченной войной Европе середины двадцатого столетия и среди живописных гор модного американского курорта. 

Переиздания

Том Холланд.

Тайная история лорда Байрона, вампира.

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

Акция «Магия игры» руководство к действию

1. Вырежи купон в нижнем углу страницы для получения игры.

2. Заполни этот купон печатными буквами.

3. Принеси заполненный купон в любой клуб или магазин из списка и получи свой ПРИЗ!

Витебск

Клуб "Wizard", парк Фрунзе, Культурно-деловой Центр (КДЦ)

Волгоград

Клуб "Цитадель", 7-я Гвардейская ул., 17а

Екатеринбург

Клуб "Mox Malachite", ул. Малышева, 129, д/к "Огонек"

Ижевск

МОУ ДОД "Нефтяник", ул. Сабурова, 7

Иркутск

Клуб "СЭИ", ул. Лермонтова, 130

Кемерово

Клуб "Руна", пр-т. Ленина, 143 - 234

Киев

Клуб "Легенда", бульвар Труда, 5

Курган

Клуб "Magic", ул. Куйбышева, 10

Минск

Клуб "Белый Дракон", ул. Волоха, 9, корп. 2

Москва

Клуб "Портал", 4-ый Ростовский пер., 2/1

Клуб "Ойкумена", 2-ая Кабельная ул., д.10

"Трансформер", ВВЦ, павильон № 9

Нижний Новгород

Клуб "Цитадель", пр-т Гагарина, 110

Новосибирск

"Военторг", ул. Гоголя, 34

Подольск

Клуб "Орбита", ул. В. Дубинина, 6/29

Рязань

"Young Fashion", ул. Дзержинского, 73, магазин "Янг Фэшен", отдел MtG

"Speleolog", ул. Праволыбедская, 44, магазин "Спелеолог", секция MtG

Санкт-Петербург

Клуб "Саргона", Новочеркасский пр-д, 47/1

...но это еще не все!

В клубе тебя научат играть в эту игру, помогут разобраться с правилами!

Обязательно узнай расписание турниров для новичков со специальными призами!

Приходи на турниры вместе со своими друзьями!

РЕКОМЕНДОВАНО

ФЕДЕРАЦИЕЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Коллекционные Карточные Игры новое развлечение нового века!

Появившись в 1993 году, они захлестнули весь мир, распространяясь подобно цунами!

Собрав свою уникальную колоду и умело используя разнообразные игровые комбинации и свой ум, вы превращаетесь в могущественного волшебника, чья сила возрастает с каждой игрой.

Каждая партия неповторима и требует новой тактики, иначе победить своего оппонента невозможно! Играв в коллекционные карточные игры любой может проявить свои способности и мастерство.



Каждая карточка — произведение искусства! Можно собрать свою уникальную коллекцию шедевров и обмениваться с друзьями!

ККИ — это:

- * отличный способ отдохнуть с друзьями
- * путешествия по всему миру
- * общение со сверстниками
- * участие в международных турнирах и рейтингах

Играйте и наслаждайтесь!

Хочешь знать больше?

Тебе сюда: www.iq-games.ru

Интернет-магазин: www.sargona.ru



ПОДАРОК

Хочешь получить игру бесплатно?

Заполни эту анкету, вырежи и принеси в клуб или магазин или пришли по адресу 125363, г. Москва, в/я 33, на конверте напечатай "Магия игры".

Адреса клубов смотри на сайте www.iq-games.ru

Фамилия _____

Имя _____

Возраст _____

Индекс _____ Город _____

Адрес _____



ПОВЕЛИТЕЛИ МАГИИ

ЭПИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ — ОСНОВА ЖАНРА

Множество авторов оказало
Толкину наивысшую почесть —
попыткой имитации.

Аарон Белз

Гигантские армии
сражаются насмерть...
Могучие маги обмениваются
страшными заклятиями... От
деяний героев зависят судьбы
мира... Со времен Толкина
эпик — самое популярное
направление фэнтези!

Что такое “эпическое фэнтези”? Чем
оно отличается от героики? На Западе
это понятие трактуют весьма широко,
включая сюда даже “Гарри Поттера” и
“Плоский мир”. Но принадлежность к эпи-
ку часто определяется личными пристра-
стиями критиков. Попробуем разобраться
самостоятельно, заодно познакомившись
с историей эпика и его лучшими
представителями.

Древний жанр

Эпос — одна из древ-
нейших форм художест-
венного произведения,
которая изображает дей-
ствия или события в
объективно-повест-
вовательной фор-
ме. Эпические пре-
дания лежат в основе
мировой культуры: “Ра-
маяна”, “Старшая Эдда”,

“Песнь о Нибелунгах”, “Илиада” — луч-
шие образчики эпоса седой древности.
В средние века появился христианский
эпос об идеализированных богатырях:
“Песнь о Роланде”, сказания о короле
Артуре, “Парсифаль”. Следующий этап
— героические поэмы возрождения и
нового времени: “Неистовый Роланд”,
“Освобожденный Иерусалим”, “Поте-
рянный Рай”. Новейший эпос обратил-
ся от мира легенд к реальной истории
(“Жижка” Мейсснера, “Полтава” Пуш-
кина) или философии (“Чайльд Гарольд”
Байрона). В 18-19 веках поэтический
эпос уступил место прозаическому ро-
ману.

На Западе к эпическому часто отно-
сят почти все фэнтези, ибо в основе
его, в конечном счете, лежат тщательно
или не очень переработанные мифы.
Впрочем, справедливее считать перво-
источником всего эпического фэнтези
вполне определенный текст — “Власте-
лина Колец”. На основе романа





Творение Толкина во всех проявлениях.

Дж. Р. Р. Толкина мы и попробуем выделить **формальные** признаки эпического фэнтези.

Главный признак эпика — **подробно выписанный фантастический мир**. Одни авторы создают ворох дополнительного материала: карты, глоссарии, приложения. Другие рассыпают по сюжету массу мелких деталей, которые придают вселенной оттенок реалистичности.

Еще один признак — **сверх-идея о принципиальном противостоянии Добра и Зла**. События могут поначалу выглядеть обыденно: государства развязывают своекорыстные войны, а вокруг трона плетутся интриги. Но постепенно читатель понимает, что борьба ведется не за богатство, не за власть и даже не за спасение невинной красотишки от зловредного колдуна. Нет! Свет и Тьма сошлись в извечном споре, и его исход зависит от героев. Отсюда **глобальная задача** — Спасение с большой буквы. Спасают, как минимум, государство, чаще — мир, человечество, Вселенную.

Ключевым является и **нелинейный сюжет**. Автор не просто день за днем описывает путешествие героев — это как раз один из признаков фэнтези героического. В эпике обычно одновременно и параллельно происходит множество событий. Герои начинают совершать подвиги вместе, но ветры судьбы разносят их в разные стороны.



Добро и Зло враждуют не по-детски (работа Криса Ахиллеоса).

И перед читателем оказывается несколько историй, сплетенных в общий клубок интриги.

И, наконец, **масштабность** описываемых событий. Перед нами не квест героя по доставке шкуры Золотого Козла из пункта А в пункт Б. Масштабность проявляется во всем. Географически — действие охватывает страну, континент, весь мир, несколько миров. Хронологически — приключения героев затягиваются на месяцы, годы, века. Количественно — персонажи не просто убивают одного дракона, демона или орка, счет идет на десятки и сотни. Ситуационно — гигантские армии сходятся в яростных битвах, могучий магический смерч проносится над миром, поднимает голову Вселенское Зло.



Пока еще мы вместе... (иллюстрация Дарелла Суита к циклу Р. Джордана "Колесо Времени").

Маленький шаг для одного человека...

Существует мнение, что сразу после появления "Властелина Колец" фэнтези освободилось из литературного гетто. Это не так, ибо издатели обратили жадное внимание только на классиков жанра. А книги Дансени, Эддисона, Кэйбелла, Уайта и других не годились для массового потребления. Что же до молодой поросли авторов, то их не принимали в расчет.

И тут появился "Волшебник Земноморья" (1968) *Урсулы Ле Гуин*. Это был почти прорыв! "Почти" — потому что, несмотря на восторженные вопли критиков и фанатов, основная масса читателей продолжала игнорировать фэнтези. Но еще один шаг был сделан. Главное достижение Ле Гуин — в том, что она написала фэнтези по законам реализма (Толкин все же остался ближе к литературной сказке).

Начало семидесятых прошло под знаком *Роджера Желязны*. Его "Хроники Амбера" (первый роман вышел в 1970) привлекли внимание многих поклонников фантастики. К литературной сказке и реализму Желязны примешал пряную щепотку философии — и все это в блестящей упаковке хитроумного сюжета!

Но Толкина, Ле Гуин и Желязны можно назвать лишь "крестными" современной фэнтезийной эпопеи. Истинным отцом стал совсем другой человек, значительно уступающий им талантом.



Романы о Шаннаре — выгодный товар.

В 1977 появился дебютный роман *Терри Брукса* "Меч Шаннары", красивое подражание Толкину. Именно это качественное, но откровенно ремесленное изделие стало камнем, породившим лавину. "Меч Шаннары" — первое фэнтези, попавшее в бестселлеры газеты *New York Times*, — причем на целых 5 месяцев! Такое было не под силу и "Властелину колец".

Успех Брукса показал издательским боссам, что фэнтези может быть выгодным товаром. И поставлять его способны не убежденные седины интеллектуалы, а молодые и хваткие живчики. Издатели не подкачали, открыв хищные объятия авторам фэнтезийных эпопей, и понеслось...

На этом история эпика как направления фэнтези заканчивается. Толкин заложил каноны. Ле Гуин и Желязны привнесли элементы "большой" литературы. Брукс создал добротный коммерческий продукт. В жанр хлынул поток авторов, чей дальнейший успех зависел уже от литературного мастерства: владения стилем, умения создать захватывающий сюжет и правдоподобных персонажей.

Вся королевская рать

Самая распространенная форма фэнтезийной эпопеи — **сериал**. Большинство из них, увы, пишутся по упору, по принципу "пока покупают". Тот же Брукс создал "Меч Шаннары" как единственный роман,

Хорошо живет на свете Терри Брукс!



Терри Брукс (Terry Brooks) родился в 1944 году в штате Иллинойс. Получил степень

магистра по литературе в Hamilton College, затем диплом юриста в Вашингтонском университете права. Сочинять истории Брукс начал еще в школе — писал НФ и вестерны. Когда Терри учился в колледже, один приятель дал ему почитать "Властелина колец". С тех пор Брукс сочинял только фэнтези, пока на свет божий не появился "Меч Шаннары". После выхода из печати первой трилогии о Шаннаре Брукс полностью переключился на писательское ремесло. Он также автор цикла о Заземелье, темного фэнтези "Слово и Пустота", новеллизации фильма "Звездные войны: Призрачная угроза". Сейчас весьма преуспевающий писатель Терри Брукс вместе со своей женой Джудит живет на Гавайях.



продолжение появилось лишь 5 лет спустя. Зато к настоящему времени Брукс накопил уже 13 томов, и останавливаться не собирается. По тому же пути отправились и Ле Гуин с Железными.

Почти одновременно с Бруксом стартовал еще один успешный автор — **Стивен Дональдсон**, чей дебют “Проклятие лорда Фоула” (1977) получил Британскую премию фэнтези. Мрачноватая история прокаженного Томаса, регулярно попадающего в волшебный мир, где болезнь временно покидает его, стала одним из наиболее успешных эпических сериалов.

В восьмидесятых на небосклоне эпического фэнтези загорелось еще несколько ярких “звезд” — знаковых фигур жанра.

Сериалы **Дэвида Эддингса** — гибрид эпической саги, любовной истории и рыцарско-героического романа с элементами триллера. Возможно, эта смесь и позволила Эддингсу стать одним из самых преуспевающих авторов конца 80-х годов. Особым успехом пользовалась трилогия “Эления”: каждая из частей попала в список национальных американских бестселлеров. Хорош также и пятироманный “Белгариад”. Однако Эддингс погряз в самоповторах, и пик его популярности давно миновал.



В 1982 поклонникам эпика открылся путь в Мидкемию **Рэймонда Фэйста**, одну из наиболее разработанных магических вселенных. Проработкой деталей и объясняется популярность сериала, ведь особых литературных достоинств за Фэйстом не числится. За начальным романом “Ученик мага” последовало более 20 томов, входящих в 6 циклов.

На те же восьмидесятые пришелся дебют плодотворного, но заурядного автора, чьи книги, однако, стали символом коммерческого фэнтези-сериала. **Маргарет Уэйс** несколько лет проработала в Мекке ролевиков **TSR Inc.**, поэтому многие ее циклы, обычно написанные в соавторстве

с **Трейси Хикменом**, основаны на ролевых сеттингах. Действие самого знаменитого сериала происходит в мире **DragonLance**. Вклад Уэйс в эту межавторскую серию — более 20 средних романов и антологий. Не блещут и другие ее эпик — “Меч Тьмы” и “Врата Смерти”. Зато тиражам Уэйс позавидует любой!

Протест против вала беззащитных спекуляций на творческом наследии Толкина дал толчок деятельности интересного автора. Канадец **Гай Гэвриел Кей** написал роман “Древо Жизни” (1984), да и всю трилогию “Гобелены Фьонавара” как



Уильямс, Джордан и Гудкайн — кумиры девяностых.

ответ “ремесленникам” от эпического фэнтези. Впрочем, эти книги пользовались успехом и у широкой публики. Сейчас Кей пишет редко, но метко, и входит в число наиболее издаваемых авторов фэнтези “для взрослых”. А его замечательная “Тигана” (1990) — отличный пример того, что фэнтезийная эпопея вполне способна вписаться в один том.

Еще один яркий писатель — **Тэд Уильямс**, автор объемной трилогии “Память, горе и шип” (она же “Орден Манускрипта”), которая разошлась миллионным тиражом. Отличительная черта его стиля — жесткая реалистичность неторопливо описываемых событий.

О саге “Колесо времени” **Роберта Джордана**, начатой романом “Око мира” (1990), написано немало. И хотя автор явно затянул сериал, он продолжает пользоваться значительным успехом. **Терри Гудкайн** с “Мечом Истины” пошел иным путем: все романы цикла обладают вполне законченным сюжетом. Однако и с ним сериальность сыграла злую шутку: каждый новый роман слабее предыдущего.

Луч света — “Песнь Льда и Пламени” **Джорджа Мартина**. Начатый в 1996 как псевдоисторическая хроника, цикл постепенно обрел черты масштабной фэнтезийной эпопеи. Заслуга Мартина в том,

что он поднял реалистичность событий на исключительную высоту. У него нет уныло-благодных положительных персонажей, даже “хорошие ребята” способны совершить низкий поступок, а злодеи, наоборот, — подвиг. Дабы не опустить планку, Мартин очень тщательно работает над новыми книгами цикла: четвертая часть, заявленная еще на прошлую весну, не вышла до сих пор. А всего планируется 6 томов.

Эпик пишут и женщины. Правда, **Меган Линдхольм** прославилась под мужским псевдонимом **Робин Хобб**. Ее взаимосвязанные циклы о Королевском убийце и Живых кораблях балансируют на грани эпика и психологической прозы. Уж больно часто ее герои оказываются перед сложным моральным выбором.

Едва ли не самая популярная в США эпопея — трилогия **Линн Флевеллинг** “Ночные странники”. В России цикл внимания не привлек, однако для американцев романы о приключениях двух друзей-гомосексуалистов стали объектом настоящего культа. Книжки написаны здорово, но их гигантский успех трудно объяснить только литературными достоинствами.

Из тех, кто “звезданул” на рубеже веков, стоит отметить **Грегори Киза**. Его “Терновый Король” (2002), начало цикла о Королевстве Шипа и Костей, не только стал бестселлером, но и заслужил лестные отзывы критиков. Среди других заметных фэнтезийных эпопей можно отметить романы еще неизвестного у нас **Роберта Станека**.

А также циклы “Пандемия” **Дэйва Дункана**, “Падение Малазана” **Стивена Эриксона**, “Властители Рун” **Дэвида Фарланда**, “Тьма” **Гарри Тертлдава**, “Симфония Веков” **Элизабет Хейдон**, “Книга Слов” **Джулии Джонс**, “Остров Отшельничий” **Лиланда Модезитта**, “Хроники Крови и Камня” **Роберта Ньюкомба**... Правда, ныне эпик страдает от недостатка новых идей. Поэтому авторы стараются превратить свои описания в причудливые коктейли, составленные из разных жанров. Кому-то удастся, большинству — не очень.



Пан Анджей — один из лучших.

Но свет не сошелся клином на англоязычных авторах. Хотя выбор и небогат: “Ведьмак” **Анджея Сапковского** — вот главное достижение. Может, именно в России появится писатель, которому будет “по зубам” совершить революцию в эпической фэнтези?



Дмитрий Родичев

ЗВЕЗДНЫЙ ТАНДЕМ

МИРЫ И КНИГИ БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ

Задайте любому любителю фантастики вопрос: “Кого из наших фантастов лучше всего знают и больше всего читают?”. Восемь из десяти ответят — братьев Стругацких. Стругацких читали всегда и будут читать еще долго. Уже при жизни они стали классиками фантастики, признанными не только у нас, но и за рубежом. И это не случайность, а вполне закономерный результат их истинного таланта и мастерства. В чем же секрет популярности и признания Стругацких?

Начало

Первая книга братьев Аркадия и Бориса Стругацких — “Страна багровых туч” — вышла в конце пятидесятых. Тогда в авторах небольшого томика мало кто мог увидеть будущих властителей фантастических дум. Но уже эта книга, не свободная от недостатков, отличалась характерным для Стругацких обаянием. Трудно сказать, в чем оно. Может быть, в живых, ярких персонажах. А может, и в том, что авторы показали героизм (пусть и несколько картинный) не как одномоментное проявление храбрости и смекалки, а как ежедневную, тяжелую работу.

После этой повести стали появляться другие, все более талантливые и яркие. В начале творческой деятельности Аркадий и Борис Стругацкие отличались бешеной продуктивностью. За три года было издано пять их книг, и с каждой авторы поднимались на новую ступеньку писательского мастерства. Неудивительно, что армия поклонников Стругацких увеличивалась с каждым новым произведением братьев.

Мир Полдня

Несмотря на то, что братья Стругацкие не отличались столь гибельным для современных авторов пристрастием к сериалам, один крупный цикл в их творческом наследии выделить можно. Это так называемый мир Полдня, получивший свое название от сборника “Полдень, XXII век”. В цикл о Полдне входит полтора десятка книг Стругацких, описываемые события охватывают период с конца двадцатого по начало двадцать третьего столетия.

Книги цикла объединены, прежде всего, общим видением мира и сквозными персонажами, однако назвать их сериалом нельзя. Центральный персонаж одного произведения может мельком упоминаться в другом, и даже самый маленький рассказ вполне самостоятелен. Тематика входящих в цикл книг также разнообразна. Если в ранних произведениях Стругацкие описывали тяжелые будни космолетчиков и планетологов будущего, то в более поздних авторы обратились к этическим и общественным проблемам. А проблем этих в мире Полдня ничуть не меньше, чем в нашем, и порой они настолько остры, что безнадежно калечат психику, казалось бы, несгибаемых суперменов светлого будущего. А супермены ли они?

Герои коммунистического, доброго и светлого будущего практически ничем, за исключением некоторых моральных установок, не отличаются от наших с вами современников. Именно такой



простой и естественный взгляд и породил неподдельный интерес к книгам Стругацких. Ведь до них попытки описать это самое будущее, пронизанное любовью и уважением к ближнему своему, были... скажем, не совсем удачны. И, хотя сами Стругацкие говорили, что мир Полдня — это мир-мечта, который вряд ли когда-нибудь состоится именно в том виде, в каком описан, но создан он так реально, что навсегда оставляет след не только в голове, но и в сердце читателя.

Прогрессор — не агрессор?

Одной из наиболее интересных находок братьев Стругацких стала тема прогрессорства. Прогрессоры — организация ученых, которые исследуют жизнь иных, менее развитых цивилизаций и вмешиваются в исторический ход событий с целью... А вот с какой целью? На этот вопрос сами Стругацкие не дают однозначного ответа.

Впервые прогрессорство появляется в повести “Трудно быть богом”. Земля-

не, замаскированные под аборигенов, работают на планете “развитого феодализма” и стараются спасти лучших представителей тамошнего человечества от уничтожения, морального и физического. Однако любое физическое воздействие землянам запрещено, поэтому их деятельность не всегда удачна: на несколько спасенных приходится десятки и сотни уничтоженных. Перед землянами со всей суровостью встает выбор: либо активно вмешиваться в ход событий, перекроить историю — либо остаться в стороне, наблюдая за гибелью великих ученых, художников и поэтов.

В романе “Обитаемый остров” главный герой, оказавшийся один на один с незнакомым и часто враждебным миром, решает эту проблему самостоятельно. И, как человек с вполне конкретной нравственной позицией, принимает очевидное для себя решение, которое приводит к непредсказуемым последствиям. Стругацкие как бы возводят нас на следующую ступень понимания: к чему могут привести действия, которые, казалось бы, являются единственно верными? Имеем ли мы право единолично решать чужие проблемы, пусть даже из принципов гуманизма?

В повестях “Жук в муравейнике”, “Волны гасят ветер”, “Парень из преисподней” тема прогрессорства просматривается, но отходит на второй план. Зато проявляется в “Попытке к бегству”. В этой книге братья Стругацкие, наверное, впервые ставят проблему социального прогрессорства во весь рост. Может ли и имеет ли право небольшая кучка людей, пусть и невероятно развитая технически, пусть и преисполненная самыми гуманными чувствами, изменить ход истории и заставить людей чувствовать себя людьми, а не скотами? Ответ остается открытым...

Фантастика настоящего

Остальные книги Стругацких — это отдельные произведения с собственными темами, мирами и героями. Именно эти романы и повести, пожалуй, самые сильные как по затронутым проблемам, так и по стилю. Стругацкие четко видят задачу каждого произведения и мастерски решают ее. Несомненно и острота проблем. Иногда Стругацким приходится прибегать к манере, доступной не каждому читателю. Например, “Улитка на склоне” написана в духе Кафки, такой же стиль письма виден в “Граде обреченном”. Иносказание — вообще сильная сторона братьев, часто помогавшая им обходить цензуру.

Одной из первых книг, которую можно отнести к фантастике нынешнего

Аркадий Стругацкий Борис Стругацкий



Полдень, XXII век
Далекая Радуга

дня, стала самая известная повесть писателей — “Понедельник начинается в субботу”. Сами авторы называли ее “сказкой для научных работников младшего возраста”. “Понедельник” — не такая простая вещь, как может показаться на первый взгляд. С одной стороны, это веселая, временами смешная до икоты история, написанная с использованием сказочного антуража. Между Научно-исследовательским институтом Чародейства и Волшебства и реальным миром нет никаких противоречий. В конце концов, любой ученый — немножко маг и чародей. Собственно, вся суть “Понедельника” заключается в названии. Это книга о людях, которым “...было интереснее доводить до конца или начинать сызнова какое-нибудь полезное дело, чем глушить себя водкой, бессмысленно дрыгать ногами, играть в фанты и заниматься флиртом разных степеней легкости. ...Каждый человек

Книжки Стругацких

Это не просто перечисление романов, повестей и рассказов, а мини-путеводитель по творчеству братьев Стругацких. Произведения, составляющие мир Полдня, выделены в отдельную группу и расположены в соответствии с внутренней хронологией.

Мир Полдня

1. Страна багровых туч
2. Путь на Амальтею
3. Стажеры
4. Хищные вещи века
5. Полдень, XXII век (Возвращение)
6. Далекая Радуга
7. Трудно быть богом
8. Обитаемый остров
9. Мальш
10. Парень из преисподней
12. Жук в муравейнике
13. Попытка к бегству
14. Волны гасят ветер

Романы и повести

Извне

Повесть о дружбе и недружбе
Понедельник начинается в субботу
Сказка о Тройке
Отель у “Погибшего альпиниста”
Второе нашествие марсиан
Пикник на обочине
За миллиард лет до конца света
Улитка на склоне
Град обреченный
Отягощенные злом,
или Сорок лет спустя
Хромая судьба

Сценарии, пьесы

Дни затмения
Машина желаний
Туча
Сталкер
Пять ложек эликсира
Жиды города Питера

МИРЫ БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ



ПОНЕДЕЛЬНИК НАЧИНАЕТСЯ
В СУББОТУ
СКАЗКА О ТРОЙКЕ (2 экз.)

— маг в душе, но он становится магом только тогда, когда начинает меньше думать о себе и больше о других, когда работать ему становится интереснее, чем развлекаться в старинном смысле этого слова”.

За “Понедельником” последовали “Пикник на обочине”, “Град обреченный”, “Улитка на склоне”, “За миллиард лет до конца света”, “Отягощенные злом”, “Гадкие лебеди”. Тема прогрессорства, правда, в зеркальном отражении, вновь возникает в “Отеле у погибшего альпиниста”: инопланетные наблюдатели против своей воли вмешиваются в дела людей и трагически погибают.

В центре этих произведений братьев Стругацких — человек из нашего настоящего, отягощенный пороками современного мира, в силу разных причин стоящий перед проблемой выбора. Казалось бы, тема

Но не только это послужило причиной их популярности и неподдельного интереса к их книгам. Стругацкие в полной мере обладают настоящим мастерством писателя, тем, что привлекает самую широкую аудиторию. Каждый найдет для себя в книгах братьев то, что ему близко. Сюжет в их произведениях выстроен таким образом, что, захватив, не отпускает до самой развязки. Впрочем, построить лихо закрученный сюжет по силам любому мало-мальски искушенному писателю. А вот вплести в канву повествования, наряду с увлекательными приключениями тела, не менее увлекательные приключения духа, построить связную картину мировоззрения персонажей, заставить их не столько махать мечами и кулаками, сколько напряженно думать, да еще и приправить эту смесь изрядной долей доброго юмора — это, увы, дано далеко не всем.

Есть еще одна сильная сторона Стругацких — многослойность их книг. Романы и повести братьев не устаешь перечитывать: всякий раз открываешь для себя что-то новое. А неоднозначная концовка большинства произведений позволяет мысленно поиграть с сюжетом, довести его до того логического конца, который наиболее близок тебе самому.



Значение творчества Стругацких трудно переоценить. Во-первых, на их книгах выросло целое поколение читателей, которые не только впитали идеи братьев, но и стали истинными ценителями хорошей фантастической литературы.



Стругацкие активно издавались и за рубежом.

избитая, неоднократно исследованная в литературе, но Стругацкие придают ей новое видение, помещая своих героев в условия фантастические и иррациональные.

О пользе классического чтения

Даже на фоне самой разнообразной современной фантастики произведения Стругацких так и остаются “первой свежести”. И во многом — благодаря таланту и мастерству братьев.

В каждой из своих книг, даже в ранних повестях из мира Полдня, братья Стругацкие пытаются показать читателю те причины, которые делают окружающий нас мир именно таким, какой он есть — сложным, противоречивым, а порой и отталкивающим. Но всякое их произведение заканчивается, тем не менее, на оптимистичной ноте. У Стругацких есть и кровь, и ужас, и фарс, и жестокая издевка, но вывод из всего этого следует далеко не трагический. Как раз напротив — Аркадий и Борис Стругацкие верят в силу разума и человеческого духа вопреки кошмарной действительности настоящего.



В эту книгу вошли “солнечные” произведения Стругацких, написанные под псевдонимами С. Витицкий и С. Ярославцев.

ры. Во-вторых, Стругацкие послужили творческим детонатором для следующего поколения писателей, многие из которых учились у Мастеров напрямую, на семинарах и слетах писателей-фантастов. И, наконец, в-третьих. Вы можете себе представить поклонника фэнтези, не читавшего “Властелина колец”? И я не могу. Поэтому если вы не просто балуетесь фантастикой время от времени, а считаете себя настоящим ее поклонником, то прочитать Стругацких вам просто необходимо. В конце концов, это просто невероятно интересно.

Жизнь братьев Стругацких

Старший из братьев, Аркадий Натанович, родился в Батуми в 1925 году. Почти сразу семья Стругацких переехала в Ленинград, где восемь лет спустя родился Борис Натанович. В годы Великой отечественной войны Стругацкие были эвакуированы, Аркадий призван в ряды вооруженных сил. Получив в военном институте диплом переводчика-япониста, он прослужил до 1955 года. В армии Аркадий начал писать рассказы и переводить японских авторов. Литературная жизнь Аркадия Стругацкого началась после демобилизации: он работал в редакции “Реферативного журнала”, в издательствах “Детгиз” и “Гослитиздат”.

Борис Стругацкий окончил механико-математический факультет Ленинградского университета и несколько лет проработал по специальности — астрономом в Пулковской обсерватории. После выхода нескольких книг братьев они были приняты в Союз писателей СССР и смогли всецело посвятить себя литературе.

Братья Стругацкие — лауреаты многочисленных премий, как литературных, так и фантастических. Особое место в наградном списке занимают премии “Аэлиты” и “Великое Кольцо”, премия Жюль Верна (Швеция), приз “За независимость



Самая известная фотография братьев Стругацких.

мысли” (Великобритания). Именем братьев Стругацких назван один из астероидов в Солнечной системе.

Аркадий Натанович Стругацкий скончался в 1991 году. Борис Натанович в настоящее время руководит семинаром молодых писателей-фантастов, а также редактирует журнал фантастики “Полдень. XXI век”. Официальная интернет-страница писателей находится по адресу www.rusf.ru/abc.

Николай Пегасов



ПОД КРЫЛОМ ДРАКОНА

ФЕСТИВАЛЬ "ЗИЛАНТКОН-2004"



Каждые ноябрьские праздники в Казани проходит Международный конвент фантастики, толкинистики и ролевых игр "Зиланткон" (Зилант — волшебный дракон в тюркской мифологии). Сотни людей съезжаются в столицу Татарстана, которая расположена в центре нашей Необъятной. Любители фантастики и RPG прибывают сюда не только из Москвы, Санкт-Петербурга и близлежащих городов, но и из самых удаленных регионов России. Общие интересы и любовь к фэнтези позволяют преодолеть тысячи километров, чтобы на четыре дня вновь встретиться с единомышленниками.

В этом году на конвент отправилась делегация "Мира фантастики" в составе



Председатель оргкомитета Борис Фетисов открывает "Зиланткон".

Петра Тюленева, Николая Фролова (PR-отдел) и вашего покорного слуги. Естественно, все читатели, приехавшие на "Зилант" и мечтавшие пообщаться с редакцией, такую возможность получили.

Многочисленные мероприятия конвента проходили на территории двух ДК и одного техникума. Порой трудно было выбрать наиболее интересное действо, и участники фестиваля разрывались между концертами, презентациями полевых игр, литературными мастер-классами, просмотром любительского видео, ярмаркой-выставкой, театральными представлениями, "круглыми столами", семинарами по теории и практике игр, настольными играми и турниром реконструкторов.

Но какие бы мероприятия вы ни посетили, и в звоне настоящих мечей, и в оживленных спорах толкинистов, и в музыке исторического бала, и в строках фэнтезийных песен звучала одна и та же радостная нота — счастье от осознания того, что столько единомышленников собралось вместе.

Действительно, "Зиланткон" сегодня — крупнейший фантастический фестиваль на территории бывшего СССР. Сюда приезжают начинающие и маститые писатели, любители настольных и полевых игр, фанаты исторической реконструкции и самодеятельные артисты, толкинисты и просто поклонники фэнтези и фантастики. Официально на конвенте прошли регистрацию более полутора тысяч участников, но в действительности зрителей было еще больше. Тот, кто побывал здесь впервые, обязательно захочет вернуться на следующий "Зилант".



Почетные гости фестиваля (слева направо): писатели К. Еськов, Е. Филенко, С. Логинов, постоянный автор "Мира фантастики" В. Владимировский и лауреат "Большого Зиланта" Д. Скирюк.



Лауреаты фестиваля

"Большой Зилант" — фантаст Дмитрий Скирюк, за сборник "Парк пермского периода".

"Малый Зилант" — А. Митюшкин и Е. Беляева, за перевод романа Р. Хайнлайна "Имею скафандр — готов путешествовать".

"Дюрандаль" (приз за лучшую полевую игру-2004) — "Хоббитские игры-2004".

Среди прочих премий и наград не можем не отметить литературного редактора "Мира фантастики" Татьяну Луговскую, которая заняла второе место в номинации "Поэзия".

ЧТО ПОЧИТАТЬ?

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

Выбор читателей. Декабрь 2004

В голосовании на сайте www.mirf.ru принял участие **331 человек**. Всего было отдано **893 голоса** (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1.	Ник Перумов	Череп в небесах	10,9% голосов
2.	Алексей Пехов	Под знаком Мантикоры	10,7%
3.	М. Уэйс, Т. Хикмэн	Драконы исчезнувшей луны	5,2%
4.	Вера Камша	От войны до войны	4,4%
5.	П. Ди Филиппо	Потерянные страницы	4,2%

Примите участие в голосовании на сайте www.mirf.ru!

НИК ПЕРУМОВ Череп в небесах



Фантастика. Книга Перумова заняла первое место в нашем топе. Продолжение "Черепа на рукаве" (кстати, последнее — сиквелов не будет) не лишено недостатков: начало явно затянуто. Но стремительная вторая часть романа, оригинальные и загадочные враги, фактурные персонажи и провокационная философия с лихвой искупают все минусы.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №10(14) за 2004 год.

ПОЛ ДИ ФИЛИППО Потерянные страницы



Фантастика. Настоящая находка для ценителя научной фантастики. Сборник рассказов, каждый из которых подражают стилю одного из знаменитых авторов sci-fi. Наибольшее удовольствие доставляет "угадайка": о каком авторе идет речь, что за персонаж имелся в виду, в котором из миров разворачивается действие.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в этом номере "МФ".

АЛЕКСЕЙ ПЕХОВ Под знаком мантикоры



Фэнтези. На пятки "Черепа в небесах" наступает стильный роман Пехова, действие которого происходит в мире, неуловимо напоминающем позднесредневековую Европу. Огнестрельное оружие, шпаги, арбалеты, кровная месть, церковные ордена... Целая череда приключений и интриг ожидает капитана королевской контрразведки Фернана де Суозу.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №8(12) за 2004 год.

ЛЕОНИД КАГАНОВ День академика Похеля



Фантастика. Леонид Каганов — признанный мастер рассказа, а этот сборник — одна из лучших его книг. Уже этой рекомендации должно быть достаточно для читателя, который знает работы Каганова (а в российском интернете он сейчас — один из самых популярных авторов). Но мы еще упомянем, что в августовском номере "МФ" "День академика Похеля" получил заслуженный "Выбор редакции".

Рецензия — в №8(12) за 2004 год.

МАРГАРЕТ УЭЙС, ТРЕЙСИ ХИКМЭН Драконы исчезнувшей луны



Фэнтези. Заключительная книга трилогии "Война душ", входящей в культовый цикл "Сага о копье". Главное достоинство — она написана авторами, которые, собственно, и придумали Dragonlance, Рейстлина и Карамона. Роман ставит точку в судьбе многих героев, которых преданный читатель помнит еще со времен "Драконов осенних сумерек"...

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 7

Рецензия — в №7(11) за 2004 год.

АНДРЕЙ БЕЛЯНИН Дело трезвых скоморохов



Фэнтези. очередной том юмористического цикла "Тайный сыск царя Гороха". Былинное отделение милиции расследует странные события, которые начались с приезда бродячего цирка. Постепенно выясняется, что циркачи — даже не простые драг-дилеры, а настоящие эмиссары Зла... Хотя хэппи-энд и триста страниц неплохих шуток гарантированы.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №10(14) за 2004 год.

ВЕРА КАМША От войны до войны



Фэнтези. Вторая часть романа "Красное на красном". Первый Маршал Талига Рокэ Алва отразил военную угрозу от своей страны, но вот внутренняя исчезнуть никак не соизволит. Сплетается тонкая и прочная паутина интриг, церковники поднимают народ громить еретиков, и все острее ощущается в воздухе запах надвигающейся войны.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №12(16) за 2004 год.

МАРИНА И СЕРГЕЙ ДЯЧЕНКО Варан



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

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №8(12) за 2004 год.



ВИДЕОДРОМ

Новости киноиндустрии

42

Контакт: Эксклюзивное ИНТЕРВЬЮ с режиссером фильма “Волкодав”

43



Крупнейший проект кинофантастики в новейшей истории России, переплюнувший своим бюджетом даже “Ночной дозор”. Талантливые актеры. Беспрецедентные по масштабу декорации. Режиссер Николай Лебедев ответил на наши вопросы об этом уникальном фильме в жанре “славянское фэнтези”, снимаемом по мотивам книг Марии Семенович из цикла “Волкодав”.

Съемочная площадка: КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ

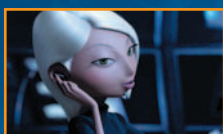
46



На киноэкранах России в январе и не только: экранизации книг Адамса и Брэдли, многообещающий комедийный ужастик, очередной кинокомикс и триллер про женщину в телевизоре.

После финальных титров: КИНОРЕЦЕНЗИИ

50



Кукольный беспредел: “Команда Америка: Мировая полиция”. Экс-агент Скалли из “Секретных материалов” страдает склерозом в фильме “Забывшее”. Супергерои ураганят в канун Нового Года: “Суперсемейка”.

Новинки лицензионного видео

52

Новая рубрика: ФАНТАСТИЧЕСКИЕ СЕРИАЛЫ

54



“Жребий”, он же “Ужасная участь Салема” — новый сериал по одноименной книге великого и ужасного Стивена Кинга. Маленький городок, заброшенный дом, древние вампиры, море крови и постоянный страх — все это уже вышло на DVD! Читайте обзор сериала от Сергея Неграша.

Что посмотреть?

58

Рекомендации специалистов “Мира фантастики” и посетителей сайта MIRF.RU.



Александр Чекулаев

НОВОСТИ КИНО- ИНДУСТРИИ



Золотой Кейдж



Николасу Кейджу предстоит сделать трудный выбор. По интервью видно.

Покойному Филипу К. Дику пока далеко по числу экранизаций своей прозы до Стивена Кинга или Уильяма нашего Шекспира, но разрыв сокращается. "Revolution Studios" анонсировала планы переврать... кхм, то есть превратить новеллу писателя "Золотой человек" в НФ-триллер под названием "Следующий" с Николасом Кейджем в главной роли. Речь пойдет о парне, умевшем предсказывать будущее и таким образом предотвращать нежелательные события. Загвоздка в том, что однажды герою придется выбирать между спасением себя — и спасением мира. За баранкой проекта — режиссер Ли Тамахори ("Умри, но не сейчас").

Отцы и дети



Добрый человек Клайв Баркер допишет к "Отцам и детям" небольшую, но кровавую главу.

Писатель и режиссер Клайв Баркер ("Восставший из ада") в последнее время успешно осваивает профессию продюсера. Его новая цель — помочь молодому режиссеру Хэлу Мезонбергу, дабы тот потряс мир фантастическим фильмом ужасов "Чума". Сюжет картины посвящен странной пандемии: все дети Земли вдруг без видимых причин впали в кому. Увы, это только цветочки. Настоящий террор начинается тогда, когда чада разом просыпаются — и ка-а-ак прыгнут на своих родителей с жадной убийства в глазах! Съемки назидательной драмы о конфликте поколений намечены на февраль.

Призраки Миссисипи

Дональд Сазерленд ("Кукловоды"), Сисси Спейсек ("Кэрри") и дебютировавшая в недавнем "Питере Пэне" Рэйчел Херд-Вуд

исполнят главные роли в мистическом хорроре "Американский призрак". Фильм основан на описанном в литературе случае, когда одну семью из штата Теннесси (19 век) долгое время терроризировал обитавший в их доме демон. Увы, помимо дурных новостей для персонажей, есть тревожные сигналы и для зрителей — режиссером фильма значится Кортни Соломон, автор провального фэнтези "Подземелье драконов".



Рэйчел Херд-Вуд не смог напугать даже Капитан Крюк. У простых призраков нет шансов.

Из мертвых

Пока милейшая Джессика Альба ("Темный ангел") еще трудится над образом Невидимой Девушки в кинокомиксе "Фантастическая четверка", ей уже предложили \$3 млн. за следующий НФ-проект — футуристическую драму "Sonic". Джессике предстоит сыграть роль ненароком скончавшейся официантки, возвращенной к жизни ее научно продвинутым бойфрендом. Естественно, лучше бы он этого не делал — воскрешение покойников всегда чревато побочными эффектами.



Джессике Альбу воскресят из мертвых. Всего за \$3 млн.

Вуду пипл

Не было гроша, да вдруг алтын. Анонсированы сразу два проекта, рассказывающие о том, как магия вуду негативно влияет на тех, кто думает, что она ни на что не влияет. Первый из них — "Завороженная" с участием обольстительной Миши

Бартон ("Шестое чувство") — поведает о мрачных ритуалах колдунов на задворках Нью-Орлеана. Второй — "Топь" с Джонатаном Джексонсом ("Бессмертные") — опишет, как группа незадачливых юнцов удирает по гиблым болотам Луизианы от позарившихся на их никчемные жизни жрецов вуду.

Шрека в президенты!

25 января 2005 года в кинотеатре Киноакадемии имени Сэмюэля Голдмана пройдет 77-я церемония вручения премии "Оскар". Кандидатами на номинацию "Лучший анимационный мультфильм 2004 года" являются: "Очень важное кино Клиффорда", "Питомец", "Призрак в доспехах 2: Невинность", "Не бей копытом", "Суперсемейка", "Легенда о Будде", "Полярный экспресс", "Шрек-2", "Подводная братва", "Голубое небо",




Достанутся ли зеленому людоеду лавры рыбки-клоуна?

"Губка Боб — квадратные штаны".

В прошлом году лучшим полнометражным анимационным фильмом года стала картина "В поисках Немо".

В двух словах

Найден актер на роль Супермена в новом кинокомиксе — им стал абсолютно никому не известный дебютант в большом кино Брэндон Рут... Режиссер Зак Снайдер готовится к съемкам второй части своего успешного "Рассвета мертвецов"... Продюсер лент о Гарри Поттере Дэвид Хеймен объявил о своих планах поднять очередную экранизацию гомеровской "Одиссеи"... "Revolution Studios" разрабатывает проект римейка фильма ужасов Джона Карпентера "Туман" (1980)... Студия "DreamWorks" затевает НФ-боевик о битвах гигантских роботов "Real Steel" и надеется, что его постановщиком станет Джонатан Мостоу ("Терминатор 3")... Режиссер фильма ужасов "Темнота наступает" Джонатан Либесман снимет фантастический триллер "Мертвый сон" о жуках-убийцах, вселяющихся по ночам в тела спящих людей... 

С режиссером беседует Антон Карелин. Фотографии Игоря Гневашева

«ФЭНТЕЗИ СНИМАТЬ СЛОЖНО»

Нам предстоит много интересного!
Николай Лебедев

Интервью с режиссером Николаем Лебедевым



Если прямо сейчас спросить российского любителя фантастики, какую отечественную кинопремьеру он ждет больше всего, наиболее частым ответом будет: «Волкодав». После кассового успеха «Ночного дозора» вся страна поняла, что в России вполне может быть создан настоящий блокбастер. И если качественное «городское кино» мы уже видели, то настоящее фэнтези — русское фэнтези! — с массовками, эпическими декорациями, характерным для жанра размахом и впечатляющими боевыми сценами — желает увидеть каждый.

«Мир фантастики» продолжает следить за съемками первого крупномасштабного отечественного фэнтези-кинопроекта «Волкодав».

Режиссер фильма Николай Лебедев дал нам эксклюзивное интервью, которое предлагается вашему вниманию.

Сейчас еще совершенно неясно, каким он будет, этот фильм Николая Лебедева. Культовое кино или приключенческая пустышка, успех или провал, настоящая экранизация романа Марии Семеновской или что-то, отдаленно напоминающее фэнтези-бестселлер про воина из рода Серых Псов... Нелепые слухи и невероятные предположения будоражат умы поклонников, да и просто тех, кто неравнодушен к судьбе нашего кино.



Николай, приоткройте завесу тайны: насколько по сравнению с книгой изменен сюжет фильма? В чем будут главные различия? Ведь кино — совершенно иной вид искусства, нежели проза, оно подчас диктует совсем иные правила... Какие мысли книги вы бы хотели подчеркнуть, а от каких, возможно, отказаться?

Я уже многократно зарекался отвечать на вопросы о расхождениях в сюжете романа и фильма. Романная форма в принципе предполагает значительное количество ответвлений, присутствие множества персонажей и прочее. Фильм по структуре ближе к ко-

роткой повести. Любой фильм, я имею в виду.

Что касается «Волкодава» Марии Семеновской, то я писал сценарий, когда цикл романов еще не был закончен. И я имел дело только с первой книгой цикла. Ни один зритель не желает смотреть незавершенный сюжетно фильм (ну, разве что поклонники книги, да и те исключительно потому, что знают дальнейшее развитие событий). Поэтому в «Волкодаве из рода Серых Псов» предпринята попытка развязки. Что, разумеется, не исключает продолжения — насколько мне известно, компания «Централ Партнершип» уже работает над проектом второй части «Волкодава».

Об идеях романа, от которых мне хотелось бы отказаться? Не вижу таковых. Но

Досье: Николай Лебедев

Николай Лебедев — режиссер и кинодраматург. Окончил факультет журналистики МГУ и сценарно-киноведческий факультет ВГИКа. Работал в сфере телевидения, журналистики и кино. Режиссер фильмов «Змеиный источник», «Поклонник», «Звезда». В стадии пост-продакшена находится фильм «Желанный» («Wanted»), снятый Николаем Лебедевым в США.

Лауреат Государственной премии РФ за фильм «Звезда». Член Союза кинематографистов России, академик Киноакадемии «Ника».

По словам Николая, он не собирается снимать фэнтези. Он снимает фильм о людях, их судьбах, мировоззрениях, на фоне совершенно не сказочной, а живой ситуации, описанной в книге Марии Семеновской.

К работе над этим проектом Николай подходит очень ответственно, и график у него настолько плотный, что выкроить время для интервью — почти подвиг. Но фильм снимается для зрителей, и Лебедев об этом не забывает — а потому сумел-таки выкроить время и поговорить. За что мы ему очень благодарны!





Миром правит любовь... Герои Семеновой часто доказывают это на собственном примере. Сцена из фильма: кнесинка спасает невинных от жертвоприношения

выделить хочется одну и главную. Эта мысль — простая и даже отчасти банальная, но оттого не менее значимая — принадлежит матери Кендарат, которую в картине играет Наталья Варлей. Она говорит: «Миром правит любовь!». Не зло, не насилие, не жажда мести — а именно любовь и доброта, даже в самые жестокие времена. Эта мысль мне очень импонирует, и к ее осознанию и приятию приходит главный герой в результате развития истории.

По первому впечатлению, Александр Домогаров мало соответствует образу Людоеда из романа Марии Семеновой, персонажа совершенно эпизодического. Раз вы взяли именно его, значит, роль Людоеда расширена?

Что касается Александра Домогарова и его персонажа, вы не совсем правы. Людоед — персонаж вовсе не эпизодический, он сломал на взлете судьбу главного героя. В фильме Людоед будет занимать ровно столько места, сколько и в книге. Прочитав книгу, я сразу представлял себе в этой роли именно Домогарова, и, не желая тревожить Сашу, пытался найти артиста соответствующей внешности и наполни-

ния. Но второго Домогарова отыскать не удалось (что понятно и объяснимо), поэтому, в конце концов, я просто позвонил Домогарову и попросил его сыграть Людоеда. Александр согласился, чему я очень рад.

В какой стадии сейчас съемки? Вы снимаете сначала путешествие с кнесинкой, а затем сцены в Галираде, декорации которого активно возводятся?

Мы уже снимаем Галирад. Не далее как завтра — сцена боя Волкодава и Каноа на городской площади и спасение Эвриха. Отснято примерно шестьдесят процентов фильма. Но впереди — бой в святилище, пожар в замке Людоеда, рудники и Великая Препона. Съемки должны завершиться в начале-середине декабря. Так что нам предстоит много интересного.

Николай, расскажите, каковы основные трудности, с которыми вы уже столкнулись или предполагаете столкнуться в течение съемочного процесса?

Сложнопостановочное кино недаром называется СЛОЖНОпостановочным. Так что трудностей хватает, уж поверьте на слово.

Вообразите себе наш обычный съемочный день: табун лошадей, массовка и десятки каскадеров в специально пош-



Сцена покушения на кнесинку.



Эксклюзив для «Мира фантастики»: Александр Бухаров, могучий воин, в перерывах между сценами... вяжет накидку для кнесинки.



Декорации, построенные на «Мосфильме», действительно впечатляют.

тых костюмах со специально изготовленным реквизитом — повозками, колесницами, оружием и прочим, драки на мечах, участие специалистов по пиротехническим и визуальным эффектам... всего не перечислишь.

Сложно снимать фэнтези?

Сложно. Когда мы снимали сцену в шатре кнесинки — ту самую, в которой Елень признается Волкодаву, что хочет от него сына — я испытал давно забытое чувство спокойствия и душевной гармонии: два актера в кадре, никто не дерется, никого не затаптывают кони, не льется искусственная кровь. Но это был единственный спокойный съемочный день из тех пятидесяти с лишним, которые мы уже отработали...

Николай, многих читателей волнует вопрос боевых искусств в фильме. Понятно, что Волкодав является воином запредельных способностей. Кто занимается постановкой боевых сцен, будет ли разработан специальный стиль боя — кан-киро, и так далее?

Не надо волноваться. Наш фильм — не пособие по кан-киро, это, прежде всего, человеческая история. Но постановкой боев и трюков в фильме занимается приглашенный из Словакии Густав Куселица — замечательный мастер, более тридцати лет работающий в кино. Он участвовал в создании «Сердца дракона», «Миротворца» с Николь Кидман и Джорджем Клуни,



Еще один эксклюзивный кадр для «Мира фантастики»: Нина Усатова и Николай Лебедев прячутся от дождя.

Это интересно

- Первая съемочная неделя в декорациях Галирада закончилась работой над сценой покушения на кнесинку. Один из ножей, брошенных убийцей, должен был воткнуться в деревянную спинку трона, вынесенного на крыльцо крома. Исполнителем этого трюка стал Мухтарбек Кантемиров — легенда российского экрана, наследник знаменитой династии осетинских джигитов, цирковых наездников и каскадеров, с именем которых связаны первые конные трюки в советском кино. Богатейший опыт работы артиста на сложнопостановочных картинах пригодился и на «Волкодаве». Нож, брошенный уверенной рукой Кантемирова, попал точно в цель, не ранив ни исполнителя, ни артистов, участвовавших в съемке сцены.
- Бюджет картины увеличился до \$7,5 миллионов — это больше, чем было у «Ночного дозора».
- Мировая премьера намечена на октябрь 2005 года, российская — на декабрь.

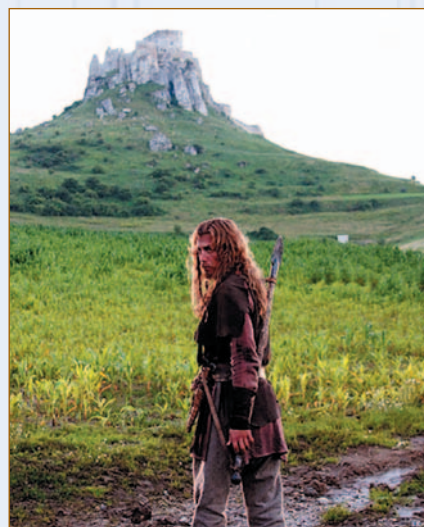
«Гладиатора» Ридли Скотта и его же новой картины «Небесное королевство» с Орландо Блумом, «Перл-Харбора» и множества других знаменитых лент.

Надо отдать должное и нашим актерам — они сражаются на мечах бесстрашно и иступленно, порой жутко наблюдать за происходящим на съемочной площадке. У Саши Бухарова, исполнителя главной роли, все руки в шрамах — даже тренировочные мечи ранят по-настоящему. Бухаров, к слову сказать, не только прекрасный артист, но еще и очень хорошо подготовленный физически человек. Он выполняет в фильме самые сложные трюки, и делает это на отличном уровне.

Расскажите, пожалуйста, самую забавную или неожиданную историю, си-

туацию или накладку, произошедшую во время съемок?

Честно говоря, наша съемочная площадка меньше всего похожа на поле для забавных историй. Во время съемки боя Волкодава и Винитара меч ударил по руке актера Анатолия Белого. Толя закричал от боли, но сцену довел до конца и продолжал сниматься весь остаток дня, выполняя сложные трюки. По окончании смены его отвезли в больницу с подозрением на перелом. Мы столкнулись вечером у входа в гостиницу, Толя сиял, как начищенный золотой. Слава богу, воскликнул я, вы здоровы! Вместо ответа Белый показал мне закованную в гипс кисть руки. Множественный перелом пальца, радостно сообщил он, со мной еще никогда такого приключения не бывало! Вот



Волкодав у замка Людоода.



Свадебный обряд.



А мы все же уверены, что Людоод из фильма получится более неоднозначным персонажем, нежели в книге. Может, виной тому харизма Домогарова?

какие азартные оптимисты работают у нас в группе.

Анатолию Белому — Винитару — еще предстоит огромный и сложный бой на мечах на Великой Препоне. Очень надеюсь, что хорошее настроение у него сохранится, а вот переломов и прочих повреждений больше не будет.

Николай, от лица коллектива «Мира фантастики» и всех наших читателей желаем вам удачи и вдохновения! Мы все болеем за вас и ждем ваш фильм.

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



Михаил Попов

СЪЕМОЧНАЯ
ПЛОЩАДКАБЕЛЫЙ ШУМ
White noiseПроизводитель: Brightlight Pictures Inc • Режиссер: Джеффри Сакс • В
ролях: Майкл Китон, Дебора Унгер, Йен МакНайс, Чандра ВестТак... "П"... Где здесь книги
про призраков?Экс-Бэтмен общается с при-
видениями.

Сюжет: Представьте себе ситуацию — вы берете трубку телефона, а оттуда вдруг раздается: «Привет, я — твой далекий родственник, ветеран Куликовской битвы. Как дела?». Или, например, включаете телевизор, а на экране среди помех появляется ваша прабабушка: «Почему вы до сих пор не покрасили ограду на моей могилке?».

Шизофрения? А вот и не угадали! Это называется «EVP».

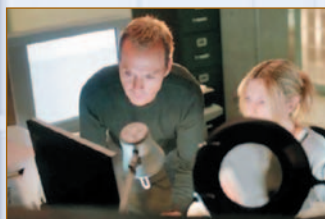
Феномен Электрического Голоса (Electric Voice Phenomenon — EVP) — не признаваемое официальной наукой явление, при котором бытовые электрические приборы (радиоприемники, телефоны, телевизоры, магнитофоны) могут принимать сигналы, исходящие от давно умерших людей. Как правило, эти сигналы спрятаны среди помех — так называемого «белого шума».

Матерый телевизионщик Джеффри Сакс решил порадовать нас фильмом в жанре «паранормальный триллер» (слабенький рейтинг PR-13 не обещает нам ничего кровавого, голого или хотя бы сексуального).

Джонатан Риверс (Майкл Китон) — преуспевающий архитектор. У него все хорошо, за исключением единственного досадного факта — пару лет назад умерла любимая жена Анна (Вест).

В один прекрасный день на порог к Джонатану заявляется странный мужик (МакНайс). Он заявляет, что в его телевизоре завелась какая-то мертвая баба: появляется среди помех, болтает о своем муже, не дает смотреть футбол.

Белый шум — шум, в котором звуковые колебания разной частоты представлены в равной степени, то есть интенсивность звуковых волн на разных частотах примерно одинакова (пример — шум водопада).

Слушай, это не белый шум.
Это белая горячка. Ножницы
и пистолет — вот мои доку-
менты.Ну вот... В прокате обещали
порнушку, а вместо этого
моя жена с экрана пальцем
грозит.

Сначала Джонатан, как и любой другой вменяемый человек, немножко не поверил своему гостю. Но потом все же проникся этой идеей — что ему еще оставалось делать, если покойная жена лезет из всех бытовых приборов и бормочет что-то типа: «Полей цветы, вынеси мусор, вымой посуду!».

Паранормальная активность супруги почему-то очень обрадовала нашего героя. Он начал экспериментировать с EVP и, в конце концов, доигрался до того, что впустил в наш мир нечто потустороннее и, мягко говоря, недружелюбное. Отсюда мораль: умерла одна жена — заведи другую, а не корчи из себя охотника за привидениями.

Мировая премьера: 7 января 2005 года

Что ожидаем: Нечто простенькое, слегка трагичное и (хотелось бы верить) — пугающее.

ЭЛЕКТРА
ElektraПроизводитель: 20th Century Fox • Режиссер: Роб Боуман • В ролях:
Дженнифер Гарнер, Теренс Стэмп, Уилл Юн Ли, Горан Виснич, Кэри-
Хироюки Тагава, Хиро КаганавЭлектра позирует для скульп-
туры «Девушка с веслом».

Это вам не Ума Турман!

Сюжет: Выпустив на экраны фильм про приключения слепого супергероя «Сорвиголовы» (2003 год), продюсеры так и не извлекли выводов из его оглушительного провала. Посчитав, что во всем виноват исполнитель главной роли, Бен Аффлек, они сделали наиболее логичный ход — заменили этого отождествляемого плейбоя ураганной мега-девицей Дженнифер Гарнер и дали денег на съемки новой картины.

Роб Боуман — опытный и умелый режиссер. Это внушает определенный оптимизм по отношению к грядущей «Электре». В активе Роба имеется один полнометражный фильм «Власть огня» (не бог весть что, но смотреть можно), а также около тридцати серий культовых «Секретных материалов».

В «Сорвиголове» нашу Электру Начос били-били, но так и не добились. Отдохнув на больничной койке, она возвращается к прежним занятиям. Дело в том, что мисс Начос — барышня с сюрпризом. Владеет восточными единоборствами, умна, храбра и, как водится, работает на жутко секретную организацию — в нашем случае это «Орден Руки» (заказные убийства, похище-





Хороший лук. Интересно, а в интернет он умеет выходить?



Коллеги Электры по цеху наемных убийц.

ния людей и прочие добрые услуги).

Непосредственный начальник Электры — злой самурай Киридзи (Юн Ли) — посылает девушку на ответственное задание: втереться в доверие к недавно овдовевшему гражданину по имени Марк Миллер (Виснич) и убить его при первой же возможности. Зачем? Якобы этот Миллер должен ответить за некий позорный поступок своего деда.

По слухам, у Бена Аффлека есть небольшое cameo в "Электре" — он будет играть своего прежнего персонажа, "Сорвиголову".

Электра знакомится с Миллером, начинает симпатизировать ему — и, в конце концов, резко меняет свои планы. Вместо того, чтобы отправить клиента на встречу с апостолом Павлом, она начинает изо всех сил защищать его от убийц-ниндзя, подсылаемых разозленным Киридзи.

Но так ли все просто с этим Миллером? Кто знает — может быть, у него есть свой скелет в шкафу?

Мировая премьера: 14 января 2005 года

Премьера в России: 14 апреля 2005 года

Что ожидаем: Стандартный кинокомикс с сильным налетом японщины в стиле "Убить Билла".

ПОТОМСТВО ЧАКИ

Seed of Chucky

Производитель: *Rogue Pictures* • Режиссер: *Дон Манчини* • В ролях: *Дженифер Тилли, Брэд Дуриф, Билли Бойд, Дэйби Ли Харрингтон*

Сюжет: Поклонники комедийных фильмов ужасов прекрасно помнят старую добрую киносерию "Детская игра" (1988-1991) и ее продолжение "Невеста Чаки" (1998), главным героем которых была кукла по имени Чаки. Именно благодаря Чаки серийный убийца и маньяк Чарльз Ли Рэй избежал электрического стула — провел обряд вуду и переселил свою душу в этот кусок пластика, сделав его живым и очень злобным.



Кукла ли я дрожащая, или право имею?

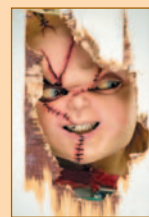


...пока смерть не разлучит нас.



Нового года не будет!

ЭТО ИНТЕРЕСНО



- Фильм снимался в США и Румынии (там же, где проходили съемки лауреата премии Оскар "Холодная гора").
- Сценарий данной картины был написан аж в 1998 году, но студия Universal решила повременить с созданием пятой серии приключений семейки кукол-маньяков.
- Дженифер Тилли играет в фильме саму себя. Для этой роли она планировала похудеть примерно на 10 кг., но прозорливый Дон Манчини не поверил, что она действительно совершит такой подвиг, и заранее внес в сценарий шутки про ее неслабую анатомию.



Дорогая, отгадай загадку: зимой и летом одним цветом? — Кровища!

Дон Манчини — автор всей этой серии — впервые сел в режиссерское кресло, чтобы потратить \$30 млн. на съемки циничной кровавой вакханалии, изобилующей черными шутками и насилием (рейтинг R в наше время присваивают далеко не каждому фильму).

В последнем, четвертом фильме этой серии невеста Чаки умирает, родив напоследок... ребенка, если это можно так называть. Прошло много лет. Дитя, отзываются на имя "Глен", узнало, что в Голливуде снимается фильм по мотивам преступлений его родителей. Решив, что это несправедливо, оно проводит магический ритуал и оживляет своих кукольных родителей.

Чаки (Дуриф) и Тиффани (Тилли) сразу же начинают заниматься своим любимым делом — то есть резать, рубить, душить и сжигать всех, кто подвернется им под ловкие пластмассовые руки.

Глен — мягкий и добросердечный — не одобряет образ жизни своих родителей. Голливуд заливают потоки крови, а в кукольной семье постепенно назревает скандал.

Премьера в России: 20 января 2005 года

Что ожидаем: "Кукольный" фильм ужасов — необычный, странный, но вполне приличный.



Ты беременна? Это временно!



И ГРЯНУЛ ГРОМ A sound of thunder

Производитель: Warner Bros • Режиссер: Питер Хаямс • В ролях: Эдвард Бернс, Бен Кингсли, Кэтрин МакКормак, Джемима Рупер, Вилфред Хоффдинггер, Кори Джонсон



Правила простые: матом не ругаться, бабочек не топтать.

Сюжет: Богатый охотник-любитель (Бернс) подписывает договор с корпорацией, владеющей технологией перемещения во времени, и отправляется в наше с вами доисторическое прошлое — пострелять в тираннозавров.

Для того, чтобы «туристы» не могли взаимодействовать с окружающей средой прошлого и повлиять таким образом на будущее, их путь среди древних джунглей проложен по специальной антигравитационной дорожке, а сами они одеты в скафандры.

Машина времени — дело щекотливое. Сами того не зная, мы



Помесь динозавра и павиана. Чарльз Дарвин заработал бы инфаркт.



Где тут у вас вымирающий вид животных?

можем убить какое-нибудь важное животное, пичугу, жука, раздавить цветок и уничтожить важное звено в развитии вида.

Рей Брэдбери. «И грянул гром»

В качестве дичи выбирается то животное, которое все равно должно будет умереть. Оно убивается за несколько минут до своей естественной смерти — таким образом, это никак не влияет на будущее.

Однако во время сафари, возглавляемого персонажем Бена Кингсли (владелец компании по перемещению во времени), происходит неожиданный инцидент — охотник, напуганный тираннозавром,

сходит с тропы и наступает на бабочку.

Теперь у героев этой истории только одна забота — предотвратить конец света, вызванный цепью исторических событий после гибели той самой бабочки.

Питер Хаямс — малоизвестный, но вполне способный режиссер, имеющий неплохой опыт работы с фантастическими фильмами («Конец света» со Шварценеггером и «Патруль времени» с Ван Даммом).

Мы можем надеяться на качественное и зрелищное кино, достойное гениальных идей Рэя Брэдбери.

Премьера в США: 11 марта 2005 года

Премьера в России: 19 июня 2005 года

Что ожидаем: Американо-германская картина, снятая в Праге за большие деньги. Явно не голливудская пустышка, а нормальное европейское кино.

АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Производитель: Touchstone Pictures • Режиссер: Гарт Дженнингс • В ролях: Мартин Фримен, Мос Деф, Сэм Роквелл, Зуи Дешанель, Джон Малкович, Полли Джейн Адамс



Рабочий момент съемок. Есть возможность оценить декорации.



На съемочной площадке. Молодой режиссер за работой.

Сюжет: Артур

Дент (Фримен) — самый заурядный обыватель, каких только можно встретить в Англии. В нем нет ничего необычного — ходячий стереотип, да и только.

Однажды утром он обнаруживает около своего дома огромный желтый бульдозер и бригаду хмурых рабочих. Оказывается, на этом месте должна пролегать автомобильная трасса, и дом Артура предназначается к сносу.

Как и любой другой нормальный человек, Дент начинает громко рассказывать прорабу все подробности его родословной, в особенности

делая упор на какую-то маму. Внезапно в их диалог вмешивается Форд Префект (Деф) — старый друг Артура.

Префект чрезвычайно озабочен. Он просит Дента немедленно пойти с ним в пивную, заказать там шесть кружек пива и выпить их в течение 12 минут. Зачем? Чтобы расслабить мышцы. Зачем? Чтобы легче было телепортироваться на космический корабль. Зачем? Чтобы спасти свои жизни, ведь ровно через 12 минут Земля будет уничтожена строительными кораблями расы вогонов, а на ее месте будет проложена интергалактическая трасса.



Человек, который дал ответ на Главный вопрос — о жизни, о Вселенной и прочем. Ответ очень прост. Он гласит: «42».

Дуглас Нозль Адамс (1952-2001) — родился в Англии. Закончил Кембридж. В 1978 году (автору было 26 лет) написал для BBC юмористическую радиопьесу «Автостопом по Галактике» (более точный перевод названия — «Путеводитель для путешествующих автостопом по Галактике»). Позднее Адамс создал продолжения этой истории — романы: «Ресторан у конца Вселенной», «Жизнь, Вселенная и все остальное», «До свидания, и спасибо за рыбу» и «Сравнительно безвредны».

По словам Адамса, многие эпизоды этой серии романов навеяны его путешествием автостопом по Европе в 1971 году.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Фильм снят по мотивам одноименного рассказа Рэя Брэдбери. Однако в книге смерть бабочки вызвала не конец света, а всего лишь изменение правил грамматики английского языка и приход диктатора к власти в США.
- Бюджет картины вполне серьезен — \$80 млн.
- Съемки «И грянул гром» проходили во время страшного наводнения в Праге в 2002 году.
- Незадолго до выхода фильма была выпущена одноименная игра для Nintendo Gameboy, X-Box и PS2.



Игра на PS2: слышу выстрел из прекрасного далека...

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Этот фильм должен был выйти на экраны еще в 1984 году. Дуглас Адамс лично написал для него три варианта сценария. На роль Форда Префекта планировалось пригласить Билла Мюррея или Дэна Айкрофта. Однако последний предложил продюсерам снять "Охотники за привидениями" (1984), что и было сделано. Об "Автостопе по Галактике" пришлось забыть на 20 лет.
- Роль религиозного лидера была специально придумана Дугласом Адамсом для Джона Малковича.
- Этот фильм — девятая по счету адаптация серии романов Дугласа Адамса. До этого были: радиопостановка, аудиоальбом, роман, телевизионный сериал, компьютерная игра, театральная постановка, комиксы и **полотенце**.
- В сцене массовой паники, снятой в Лондоне, участвовал Джеймс Тирит (брат Дугласа Адамса), Джейн (сестра писателя) и Полли (дочь).
- Съемки фильма начались 19 апреля и закончились 20 августа 2004 года.
- Помимо Дугласа Адамса (который, кстати, участвовал в группе "Монти Пайтон"), над сценарием картины работал Керри Киркпатрик (сценарист анимационной комедии "Побег из курятника").

Оказывается, Форд Префект родился вовсе не в окрестностях Гиллфорда, а на маленькой планете в системе звезды Бетельгейзе. Он работает составителем межгалактического справочника "Автостопом



Да, это велосипед. А чем плох?

по Галактике", который раскупается лучше даже самой знаменитой "Галактической энциклопедии".

Дальше по сюжету начинается самый настоящий сюрреализм, густо замешанный на юморе, абсурде, пародиях, злой сатире и парадоксальной логике.

Начинающий режиссер, крепкий сценарий, талантливая команда разработчиков — словом, нас ждет весьма перспективная и необычная комедия, которую, к сожалению, так и не успел увидеть Дуглас Адамс.

Запаситесь терпением до весны, перечитайте одноименный роман, а главное — **БЕЗ ПАНИКИ!**

Мировая премьера: 6 мая 2005 года

Что ожидаем: Фантастическая комедия — ироничная, слегка безумная и обязательная для просмотра всеми любителями фантастики. **RP**



На киноэкранах России в январе

С 7 января:

Белый шум (White Noise) — паранормальный триллер.

С 27 января:

2046 (2046) — фантастическая драма (Китай, Франция).

Январь 2005 (точная дата не определена):

Зеркальная маска (Mirror Mask) — мистическое фэнтези, экранизация одноименной книги Нила Геймана.

И Т Р О
читайте в
ЯНВАРСКОМ
номере

Рецензии:

Half-Life 2



главная игра года

Vampires: The Masquerade - Bloodlines



вампир в большом городе

Medal of Honor: Pacific Assault



WWII со вкусом сашими

Rollercoaster Tycoon 3



магнат американских горок

Flat Out



без ремней безопасности

Из первых рук:

Ночной дозор - теперь на ваших мониторах
Мор. Утопия - игра или реальность?

Игрострой:

Как сделать из Half-Life 2 все, что только захочется

Люди:

Сергей Лукьяненко - о себе и о "Дозорах"
Александр Зорич - фантаст и игровой консультант
ст. о/у Goblin - в жизни и в кино

Железный цех:

Цифровые фотокамеры на службе и в быту
Тестирование новейших жестких дисков
ZX Spectrum - как это было

Полезный софт:

Обзор лучших программ для деинсталляции... программ

...а также многое другое!

ПОСЛЕ
ФИНАЛЬНЫХ
ТИТРОВДЕМОКРАТИЯ
ИЛИ ЖИЗНЬ!КОМАНДА АМЕРИКА: МИРОВАЯ ПОЛИЦИЯ
Team America: World Police

Жанр: кукольный мультфильм • Производство: Paramount Pictures • Режиссеры: Трей Паркер • Мировая премьера: 15 октября 2004



Трей Паркер и Мэтт Стоун не теряют времени даром. Продолжая работу над своим любимым детищем — комедийным сериалом «Южный Парк», они сняли полнометражную кукольную ленту «Команда Америка: Мировая Полиция».

В ней с присущим им иронией и цинизмом высмеивается политика великого филолога Джорджа Буша, а также основные киноштампы голливудских боевиков. Интересно досталось и Майклу Муру — создателю политической агитки «Фаренгейт 9/11».

В фильме речь идет о подразделении некоей Мировой Полиции. Узнав о готовящихся террористических актах, храбрые борцы за права угнетенных готовы уничтожить весь мир, дабы добро, как они его понимают, восторжествовало. Взорвав Эйфелеву Башню, уничтожив Лувр, изувечив сфинкса и египетские пирамиды, они с гордостью рапортуют о выполнении задания. Но однажды гибнет один из членов их команды. На смену ему приходит новый герой — знаменитый актер, воспевающий СПИД. Решив доказать свою профессиональную пригодность, новичок идет на все...



На соборе Святого Семейства (Париж) висит мишень. К чему бы это?



Эйфелевой башни больше нет? Ну и что? Ведь задание выполнено!



В знаменитой Стене оборудована секретная база.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Из-за того, что в фильме присутствует эпизод секса между куклами, ему был присвоен рейтинг NC-17 (нечто среднее между порнухой и ужасиком). Эротическую сцену пришлось переделывать 12 (!) раз, прежде чем рейтинг был снижен до R (дети до 18 лет — только в сопровождении родителей).
- Для съемок всех персонажей в этом фильме использовались два стандартных типа тел кукол — мужские и женские (менялись только головы). Исключение составляла только кукла Кима Йонга — у нее был очень маленький рост, поэтому модель изготавливалась индивидуально.
- Внутри голов кукол было установлено 9 электромоторов, обеспечивающих их речь (движения рта) и мимику.
- Обратите внимание — листья пальм из декораций Голливуда сделаны из настоящих долларовых купюр.

На фоне жесткой и совершенно неприличной сатиры четко прослеживается одна идея. Именно для того, чтобы донести ее до зрителя, и снимался этот фильм. Дело в том, что американцы, простите великодушно, «уделяют» весь мир. И за это их все ненавидят. Но, несмотря на это, США — великая держава, ради благополучия которой ее граждане могут сделать все, что угодно.

Итог: Фильм, который призван не только смешить зрителей, но и заставлять их задуматься. Я бы не рекомендовал его к просмотру чувствительным людям, а также тем, кто чересчур серьезно относится к нашей безрадостной действительности.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ.....	●●●●●●●●●●	8
СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●●●	10
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА.....	●●●●●●●●●●	10
РЕЖИССУРА.....	●●●●●●●●●●	9

ОЦЕНКА МФ
9

Сергей Неграш

А БЫЛ ЛИ
МАЛЬЧИК?ЗАБЫТОЕ
The Forgotten

Жанр: сюрреалистический триллер/драма • Производство: Revolution Studios • Режиссер: Джозеф Рубен • В ролях: Джулианна Мур, Доминик Уэст, Гэри Синиз, Энтони Эдвардс, Линус Роуч, Альфре Вудард • Премьера в России: 2 декабря 2004

Забывая, теряешь часть своей души. Вспоминая, теряешь время...

Восточная мудрость

Настоящая слава приходит к режиссеру не тогда, когда его фильмы собирают монбланы из баксов, а тогда, когда ему начинают подражать. По видимости, настал такой звездный час и для автора «Шестого чувства», «Знаков» и «Таинственного леса» М. Найта Шьямалана.

«Забывтое» снято Джозефом Рубеном, но происходящее на экране живо напоминает манеру пудрить зрителям мозги, испове-

ЦВЕТНЫЕ СНЫ

Специально для этой картины было придумано особое цветовое решение. Героиня носит только темные вещи, а реальный мир снят через «холодные» светофильтры. Но когда она вспоминает сына, мир тотчас наполняется «праздничными» красками, а платье героини приобретает яркие тона.





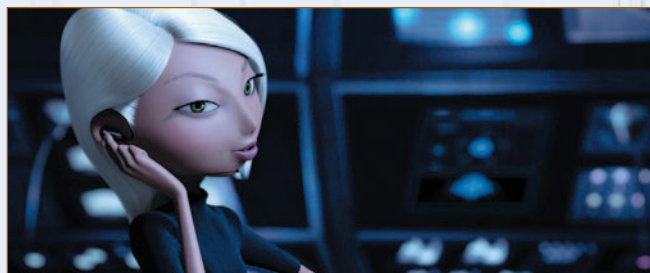
Иногда для получения нужной информации одного "пожалуйста" мало.



Репетиция сцены с удушением Дездемоны зашла слишком далеко.

115 МИНУТ СЛАВЫ

Выйдя на экраны, "Суперсемейка" взяла в своем формате пару новых рубежей. Во-первых, она стала самым длинным 3D-мультфильмом в истории (115 минут). Во-вторых, картина оказалась первой для "Пиксар", на которую дети допускались с разрешения родителей — из-за особо интенсивного экшена и некоторых особо крепких шуток.



Злодейка Мираж. Но на самом деле в душе девушка добрая и отзывчивая.



Дэш выходит на крейсерский режим: 600 км/ч. Причем по пересеченной местности.

дуюмую гениальным индусом. Впрочем, ограблен не только он. В списке нещадно цитируемых значатся также Альфред Хичкок и Дэвид Линч. Да и Филипа нашего Дика режиссер не забыл.

Главная героиня по имени Телли Паретта (Мур) оплакивает гибель своего сына Сэма в авиакатастрофе. Хотя все вокруг, включая ее мужа (Эдвардс), твердят, что у нее никогда не было детей! Следовательно, кому-то пора как следует подлечиться. Однако, даже если это и так, почему хоккеист Эш (Уэст) вдруг тоже вспомнил, что у него была дочь, летевшая тем же рейсом? Объединив усилия, Телли и Эш начинают расследование причуд своей памяти, которое выводит их на пугающую дорогу сюрреализма. На ней водятся жуткие люди, неуязвимые для пуль, а ценные свидетели вдруг реально улетают прочь, стоит им бесечно захотеть поделиться с героями важной информацией.

Сосредоточившись на имитации тягучего галлюциногенного стиля Шьямалана, Рубен оказался не способен воспроизводить его парадоксальные сценарные конструкции. В итоге объяснения событий редки и невразумительны, а усилия артистов сведены к мелодраматическим штампам.

Итог: Натужный эпилог органически не подходит к предыдущим событиям, обесценивая их сложное, многоступенчатое развитие своей поразительной наивностью. Представьте себе, что в конце "Секретных материалов" оказывается: все, происходившее на протяжении многих серий, лишь плод белой горячки наркомана Малдера, — и вы поймете, почему "Забытому" на роду написано быстро оправдать свое название.

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

ОЦЕНКА МФ
6

Александр Чекулаев



ПРОСТО
СУПЕР!

СУПЕРСЕМЕЙКА The Incredibles

Жанр: анимационный 3D-комикс • Производство: Pixar Animation Studios • Режиссер: Брэд Берд • Роли озвучивали: Крэйг Т. Нельсон, Холли Хантер, Сэмюэл Л. Джексон, Джейсон Ли, Брэд Берд • Премьера в России: 30 декабря 2004

Hey! Hey! I've saved the world today!

из песни Энн Ленокс

Боссы "Уолт Дисней" точно рехнулись. Сбрендил. Тронулись тем, чего у них, похоже, вовсе нет. А именно: отказались продлить договор о сотрудничестве со студией "Пиксар", создавшей для фабрики имени Микки Мауса такие мегаблокбастеры, как "История игрушек", "Корпорация монстров" и "В поисках Немо".

Хотя какое нам дело до пограничных состояний психики жадных топ-менеджеров Диснея? Корпоративная грызня никак не в состоянии повлиять на тот факт, что "Суперсемейка" вновь подтвердила высочайший уровень квалификации сценаристов, художников и аниматоров "Пиксар". Шикарная идея показать мир супергероев изнутри, с их семейными проблемами, вечной тревогой за тайну личности и издержками двойной жизни обрела не менее шикарное экранное воплощение.

История Мистера Невероятного и его славной семьи супергер-



Как мы оцениваем фильмы

"Мир фантастики" оценивает каждый фильм по десятибалльной шкале. Оценка складывается из следующих критериев: **Зрелищность** — то, насколько фильм держит зрителя в напряжении, насколько хорошо поставлены экшен-сцены и удачны спецэффекты.

Сюжет — интересность и непредсказуемость сценария.

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

Режиссура и Актерская игра — уровень режиссерского и актерского мастерства.

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

ЗРЕЛИЩНОСТЬ.....	10
СЮЖЕТ.....	9
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА....	10
РЕЖИССУРА.....	10

ОЦЕНКА МФ
10

Александр Чекулаев



Александр Чекулаев



НОВИНКИ ВИДЕО

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

ФРАНКЕНШТЕЙН Frankenstein

VHS, США/ФРГ/Словакия, 2003 • Дистрибьютор: "Екатеринбург Арт" • Режиссер: Кевин Коннор • В ролях: Алек Ньюман, Люк Госс, Уильям Херт, Дональд Сазерленд, Жюли Дельпи, Жан Рошфор



Воскрешая не-
свежих покой-
ников, вы риску-
ете серьезно
подпортить свой
имидж.

Фантастическая драма. Экранизация классического романа Мэри Шелли (причем довольно точная) рассказывает нам грустную историю о том, как из очарованного загадкой жизни юноши по имени Виктор Франкенштейн вырос сумасшедший ученый. При помощи электричества, различных частей человеческих тел и небольшой фантазии он создал уродливого монстра. Виктор жаждал посрамить смерть, но лишь оскорбил Бога и обрел кошмарное проклятие: осознав свое несовершенство и обреченность на одиночество, чудовище поклялось отомстить своему создателю... Увы, формат мини-сериала (2 кассеты) при пресной режиссуре превратили готический роман в "мыльную оперу", где саспенс и хоррор подменены навязчивым фрейдизмом и мелодраматическим надрывом.

ОЦЕНКА
MP
6

ВЕРСИЯ 1.0 One Point O

VHS, США/Румыния/Италия, 2003 • Дистрибьюторы: "Пирамида"/"Central Partnership" • Режиссеры: Джефф Ренфро, Мартини Торссон • В ролях: Джереми Систо, Лэнс Хенриксен, Удо Кир, Дебора Унгер, Брюс Пэйн



"Матрицы" не бу-
дет. Но успокаи-
ваться рано. По-
тому что будет
кое-что похуже.

Футуристический триллер. Недалекое будущее. В мрачном-мрачном доме живет мрачный-мрачный программист Саймон, одержимый мрачными-мрачными вопросами бытия. Вопросы такие: кто и почему ежедневно присылает ему пустые внутри бандерольки? Почему его тянет покупать молоко литрами? Отчего соседи по дому массово клеят ласты при странных обстоятельствах? А не связано ли все это с утечкой секретного программного нановируса, способного поражать человеческий мозг? От ответов на них зависит жизнь героя. А ответы ему не понравятся... Шикарная идея, изысканно угрюмый видеоряд... Но фильм до конца не

продуман — отовсюду торчат необрубленные сценарные хвосты (обычная проблема клипмейкеров, берущихся за полнометражные постановки). Тем не менее, картина получила приз жюри на кинофестивале "Фантазия".

ОЦЕНКА
MP
6

СЕРЕБРЯНЫЙ ЯСТРЕБ Silver Hawk

VHS, Гонконг, 2004 • Дистрибьюторы: "Союз"/"Central Partnership" • Режиссер: Джингл Ма • В ролях: Мишель Йео, Люк Госс, Брэндон Чен, Ричи Ри, Куочи Иваки, Майкл Джей Уайт



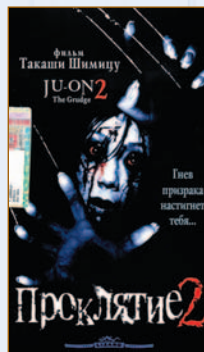
К сожалению,
этот ястреб ле-
тать не сможет.
Он и ползает-то
с трудом.

Фильм-комикс. Прелестная Лулу Вонг ведет двойную жизнь. Официально она звезда эстрады и великосветская тусовщица, а на досуге — борющаяся со злом замаскированная супергероиня Серебряный Ястреб. До недавнего момента морально подавленный ею преступный мир не мог предоставить ей достойного противника. Но однажды в городе Лулу объявляется мегаломаньяк Вульф, обладатель неуязвимых металлических рук и оригинальной идеи порабощения мира посредством контролируемых мозги мобильных телефонов. Что мы имеем в итоге? Неважно поставленные поединки, глупый сценарий и на редкость слабую режиссуру. Даже "Женщина-кошка" на этом фоне перестает выглядеть кинематографическим трупом.

ОЦЕНКА
MP
4

ПРОКЛЯТИЕ 2 Ju-on: The Grudge 2

VHS, Япония, 2003 • Дистрибьютор: "Лизард" • Режиссер: Такаши Шимицу • В ролях: Норико Сакаи, Чихару Нияма, Юи Итикава, Шинго Катцурайама, Юя Одзэки, Такако Фудзи



Никакие сверх-
дорогие специф-
фекты не напуга-
ют сильнее этой
ночной космети-
ческой маски.

Мистика/ужасы. Мстительные призраки из заброшенной избушки (смотрите обзор первой серии в августовском номере "МФ") наносят новый удар! Теперь их побеспокоили телевизионщики, решившие снять передачу о доме с привидениями. Это вызвало гнев скучающих без притока свежих жертв покойников. Женщина в белом, издающая жуткие звуки, и задумчивый потусторонний мальчик начинают валить беспечных героев фильма одного за другим — изобретательно, жестоко и разнообразно. Вот что значит качественное многосерийное проклятие... Кочующие из одного восточного шоке-ра в другой умертвия в белом уже слегка приелись, и все ж до сих пор способны напугать зрителя.

ОЦЕНКА
MP
7

Спецэффекты стали ощутимо дороже, но старые добрые белила на лицах духов по-прежнему вне конкуренции.

МУТАНТЫ 3: СТРАЖ Mimic: Sentinel

VHS, США, 2003 • Дистрибьютор: "Вест Видео"
• Режиссер: Дж. Т. Петти • В ролях: Карл Гери, Лэнс Хенриксен, Аманда Пламмер, Алексис Дзиена, Ребекка Мэйдер, Джон Капелос



Дуст решил бы все проблемы героев картины. Но не ее авторов.

Фантастический триллер. Ограниченный в передвижениях молодой инвалид Марвин коротает дни за фотографированием. Объектив его камеры изучает окна напротив и запечатлевает все, что происходит во дворе. Не очень прилично, зато очень практично. Ведь именно благодаря своей нескромности

герой догадывается, что в доме происходит нечто странное: то и дело в видеоискателе фотоаппарата появляются фигуры, напоминающие людей в длинных плащах, после чего исчезает кто-нибудь из соседей. Беда в том, что Марвину никто не верит... Третий визит человекоподобных насекомых-убийц не удался. Украд крепкую сюжетную заправку из "Окна во двор" Хичкока, режиссер не потрудился подкрепить ее вменяемым сценарием и имеющими представление о логике персонажами.

ОДИН ПРОПУЩЕННЫЙ ЗВОНОК Chakushin ari

VHS, Япония, 2004 • Дистрибьютор: "Екатеринбург Арт" • Режиссер: Такаси Миике
• В ролях: Ко Сябасаки, Шиничи Цуцуми, Гора Кишитани, Казуи Фукиши

Мистика/ужасы. И вновь жаждущие портить настроение всем без разбора бледнолицые японские привидения. Новация в том, что проклятие духов поражает своих жертв по мобильному. Человек отвечает на звонок, сделанный из светлого завтра — и слышит в трубке собственный



Дуст решил бы все проблемы героев картины. Но не ее авторов.

езной миной усыпляет нашу бдительность штампами "Звонка" и "Проклятия", чтобы в финале подкинуть пару фирменных сюрпризов, меняющих тональность и смысл происходящего.

БИОНИКЛ 2: ЛЕГЕНДА МЕТРУ НУИ Bionicle 2: Legends of Metru Nui

VHS, США, 2004 • Дистрибьютор: "Видеосервис"
• Режиссеры: Дэвид Молина, Терри Шекспир

Анимационная 3D-фантазия. Фильм создан на основе игровой вселенной "Bionicle" компании "Hasbro", в которой действуют разумные роботы *матораны*, обитающие в мире магии. Причем устройство этого мира и его язык имеют явные параллели с мифами народов Полинезии... Итак, темное божество Макута вновь пытается установить свою власть над маторанами, захватив для начала контроль над городом Метру Нуи. Однако на его пути встанут шестеро могучих воинов *тоа* — если они сумеют объединить силы своих волшебных масок, придающих им невероятные боевые навыки, исчадие зла будет повержено... Легенда планеты "Bionicle" богата деталями, путана и противоречива, чего не скажешь о лежащей в ее основе по-детски прямолинейной идеи: "Вместе мы сила!".

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В ЯНВАРСКОМ НОМЕРЕ:

ИГРА СВОИМИ РУКАМИ

КАК ИГРЫ ДЕЛЯТСЯ ПО ЖАНРАМ

РУКОВОДСТВА

КОСМИЧЕСКИЕ
РЕЙНДЖЕРЫ 2

ВСЕ ЖАНРЫ В ГОСТИ
БУДУТ К НАМ!

KONAN 2:
KINGS OF WAR

КОГДА ПАРОВЫ
ВОЗВРАЩАЮТСЯ

COUNTER-STRIKE:
SOURCE

ПРОВЕРЕННЫЙ КУРС

EVE: THE SECOND
GENESIS

ОСТАННИК ЗА АСТЕРОИДАМИ

KNIGHTS OF HONOUR

ЗА ЧЕСТЬ ГОСУДАРСТВЕННОЙ
СТРАТЕГИИ

ROLLERCOASTER
TYCOON 3

ПОСЕТИТЕЛЬ? ВЫПИСИТЕ
ИЗ НЕГО ДУШУ!

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ

РОБЕЗКА ВЫХОДИТ
В КОСМОС

TRIBES: VENGEANCE

И СЕТИ И НА СВОБОДЕ

MYST 4: REVELATION

КОНЕЦ ПУТИ

ДОПОЛНЕНИЯ

ВЛАСТЬ ЗАКОНА: ПОЛИЦЕЙСКИЕ ИСТОРИИ
WARCRAFT III: РАСХИТИТЕЛИ ГРОБНИЦ

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

CHAOS LEAGUE

ROME: TOTAL WAR

SACRED (КНЯЗЬ ТЬМЫ)

STARCRAFT

THE SIMS 2

WARCRAFT III

WARHAMMER 40 000

РУКОВОДСТВА НА ДИСКЕ

MEN OF VALOR

AXIS & ALLIES

LADY JEDI

ВОКРУГ ИГРЫ

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ
БЕТА-ТЕСТЕРОВ (РАССКАЗ)

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

Также на видео

- Небесный Капитан и Мир Будущего (Sky Captain and the World of Tomorrow), дизельпанк, ретро-боевик.
- Хроники Риддика (The Chronicles of Riddick), "космическая опера".
- Человек-паук 2 (Spider-man 2), фильм-комикс.
- Супердетки (SuperBabies: Baby Geniuses 2), семейная фантастика.
- Ким Всемогущая: Борьба во времени (Kim Possible: A Sitch In Time), анимационный комикс.
- Глаз 2 (The Eye 2), мистика/ужасы.

- Проклятие Мертвого озера (Snakehead Terror), НФ-хоррор.
- Вечное сияние чистого разума (Eternal Sunshine of the Spotless Mind), сюрреалистическая драма.
- Машина времени (Time Kid), НФ-мультфильм.
- Покемон: Джирачи — исполнитель желаний (Pokemon: Jirachi — Wish Maker), аниме.
- Из 13 в 30 (13 Going To 30), романтическая фантазия.



Сергей Неграш, Михаил Попов



УЖАСНАЯ УЧАСТЬ САЛЕМА

Обзор минисериала "Жребий", 2004

Поскольку я именно тот, кто я есть, увы, не могу пожелать вам приятных сновидений.

Стивен Кинг

Режиссеры всего мира обожают снимать фильмы про вампиров. В 1922 году на экраны вышел фильм "Носферату", и кошмарный образ, созданный Брэмом Стокером в романе "Дракула", навеки поселился в кинематографе. Вампир стал одним из трех классических архетипов ужасов (два других — Безымянная Тварь и Оборотень).

Кровавые монстры, пьющие человеческую кровь, — существа неоднозначные. Они обворожительны, изысканны, сексуальны, но одновременно и уродливы, страшны, опасны. За последние несколько лет появилось немало фильмов о них — "Блэйд", "Другой мир", "Ван Хельсинг" и другие.

Но, к сожалению, большинство современных лент о кровососах не способны никого напугать. Фильмы в меру увлекательны и зачастую забавны. Зрителей привлекает в них отнюдь не добротная драматургия и мистическая атмосфера, а роскошные спецэффекты.

Что же касается нового минисериала 2004 года "Жребий" Майкла Саломона, поставленного по одноименному роману Стивена Кинга, то он призван пугать. Здесь основной упор делается на психологический фактор.

Кошмарный домик на холме

"Жребий" делится на две логические части, являющихся в то же время единым целым. В первой нам демонстрируют тихий и миленький крохотный городок Джерусалемс-Лот, в котором ничего никогда не происходит.

Местные жители милы и учтивы. Они уважают друг друга и никому не мешают жить. Единственное, что омрачает их мирную жизнь, — это старый дом на холме: мрачный, таинственный, грозный.

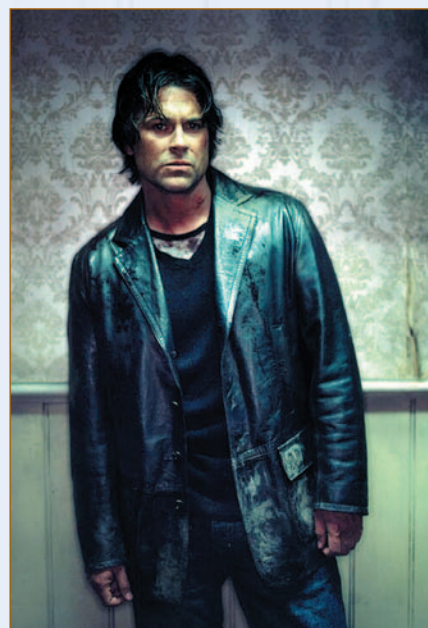
Этот дом некогда принадлежал семье Марстенов, которые убили в нем несколько человек, а потом при загадочных обстоя-

тельствах погибли сами. Свидетелем тому был девятилетний мальчик Бен Мейрс (Роб Лоу), в итоге получивший психологическую травму и целую кучу скрытых комплексов.

С тех пор прошло много лет. Бен, уехав в Нью-Йорк, стал известным писателем. Однажды он решил победить тот кошмар, который мучает его с детства, и начал писать книгу про Джерусалемс-Лот (или просто "Салем") и его обитателей. Для этого ему нужно сделать всего лишь несколько простых вещей — взять ручку, бумагу, и вернуться в родной город.

Сказано — сделано. Бен возобновляет старые знакомства и заводит новые. Причем он, как и зритель, понимает, что народец здесь отнюдь не так прост и добродушен, как может показаться на первый взгляд.

Талантливый врач оказывается неравнодушен к замужней девице. Мудрый священник медленно спивается, пытаясь разобратся в том, где проходит грань между



Я не наркоман и не бомж! Я писатель!



Рутгер Хауэр (стучится в окно): сами мы не местные, отстали от поезда... Пустите переночевать!

Это интересно

- В сериале фигурирует собака по кличке "Куджо" (прямая отсылка к другому одноименному произведению Кинга).
- Во время монтажа сериала в него было вставлено примерно 300 дополнительных сцен.
- По словам продюсера Джеффри Хаеса, есть вероятность создания полнометражного фильма по мотивам книги Кинга "Жребий".
- Сериал снимался в Австрии для канала TNT (Turner Network Television).



Вот он, Маэстро Ужаса!

Ровно тридцать лет назад у молодого и малоизвестного писателя Стивена Кинга, которому в грядущем суждено было стать Королем Ужасов, вышла книга "Жребий". Очень быстро роман стал популярен. А посему уже в 1979 году по его мотивам был снят трехчасовой мини-сериал. Над ним поработали режиссер Тоуб Хупер и сценарист Пол Монэш.

Несмотря на плохие спецэффекты, лента 1979 до сих пор пользуется популярностью. Поклонники Стивена Кинга справедливо считают ее одной из лучших экранизаций произведений своего кумира. Особенно они отмечают великолепную игру актеров Дэвида Соу (в роли Бена Мейрса), Джеймса Мейсона (Стрейкера) и других.

В 1987 году на экраны вышел сиквел минисериала — "Возвращение в Салемс-Лот". Но, как чаще всего и бывает, продолжение оказалось гораздо хуже оригинальной ленты.

Любопытно, что история персонажей этой истории вовсе не закончилась. С некоторыми из них можно встретиться на страницах масштабного семитомного романа маэстро "Темная Башня".

добром и злом. Горбун, живущий на городской свалке, мечтает стать таким же, как все.

Да и самого Бена Мейрса вряд ли можно назвать нормальным — он постоянно вспоминает убийство в доме Марстенов и винит себя в смерти ни в чем не повинного ребенка.

Хороший вампир — мертвый вампир!

Разобравшись с противоречивыми характерами персонажей, режиссер, следуя духу (а отнюдь не букве) книги, переходит непосредственно к демонстрации кровавых сцен. Вампиры, немного помявшись для приличия, выходят на первый план.

Подстерегая мирных жителей на улицах города и скребясь к ним в окна, они вежливо просят о том, чтобы их пустили внутрь. Ведь, как всем известно, кровосос не может войти в дом без приглашения.

За несколько дней Салем пустеет. Жители либо поспешно покидают его, либо превращаются в вампиров. Но не все так плохо, поскольку Зло, уничтожившее светлую атмосферу добрососедских отношений, все-таки можно победить.

На пути у отродий Тьмы встает Бен



Маска Рутгера Хауэра (из реквизитов картины).



Спит красавица в гробу, я подкрался и...



А этот кадр явно украден из фильма "Open" ("Знамение").

Все номера МФ

Информация

о свежих выпусках

Архив

журнальных статей

Содержание

номеров и дисков

Удобная навигация

Журнальный

рубрикатор

Тематический

рубрикатор

Каталог

фантастических
проявлений

"Фэнтези
и фантастика
во всех
проявлениях"

Интернет-бонусы

Расширенные

версии статей

Общение

на форуме

Опросы

и хит-парады

А также

Интернет-магазин

Как стать автором

Информация о подписке

WWW.MIRF.RU



Информация о фильме



Жребий (Salem's Lot)

Производитель: Warner Bros. Television

Бюджет: \$25 млн.

Режиссер: Майкл Саломон

В ролях:

Роб Лоу ("Остин Пауэрс" 1-2, "Атомный поезд", "Контакт") — Бен Мирс

Рутгер Хауэр ("Слепая ярость", "Плоть и кровь", "Бегущий по лезвию бритвы") — Курт Барлоу

Дональд Сазерленд ("Космические ковбои", "Вирус", "Эпидемия") — Ричард Стракер

Анре Брохер ("Город Ангелов") — Мэтт Берк

Саманта Мэтис ("Каратель", "Туманы Авалона", "Американский психопат", "Сломанная стрела") — Сюзан Нортон
Роберт Маммон ("Матрица: Революция", "Матрица: Перегрузка") — доктор Джеймс Коды

Дэн Бирд ("28 дней") — Марк Петри
Джеймс Кромвель ("Я, робот", "Зеленая миля", "Стар Трек: Первый контакт", "Стиратель") — отец Дональд Кэллахан

Сериал вышел на DVD в 2004 году.

Мейрс и его друзья (официантка Сюзанна Нортон, школьный учитель Берк, священник Кэллахан).

Выяснив, что во всем виновата парочка заезжих продавцов антиквариата — Ричард Страйкер и Курт Барлоу, наши герои запасаются осиновыми кольями и отправляются на охоту. Вот только очень скоро они понимают, что переоценили собственные возможности. Поскольку одолеть кровососов не так-то просто.

Стоит упомянуть о забавной игре имен,



Девушка! Какая у вас красивая красная помада! — (мрачно) Это не помада...

которую можно заметить в "Жребии". Имя помощника главного злодея Барлоу (его играет Рутгер Хауэр) — Стрейкер (Дональд Сазерленд), что удивительно созвучно имени автора "Дракулы" — Брэм Стокер.

Майкл Саломон щедро демонстрирует зрителям то, как вампиры изобретают новые и новые способы отправления людей в мир иной. На этом фоне горстка отчаянных героев, решивших рискнуть своей жизнью, смотрится действительно роскошно.

Однако, в отличие от большинства фильмов, персонажи "Жребия" все-таки не лишены чувства самосохранения. Они отчаянно боятся за свои жизни. И им стоит немало труда сохранять хладнокровие в опасных ситуациях.

Актёр Роб Лоу блестяще справился со своей ролью. Он сумел передать терзания своего персонажа, Бена Мейрса, который, пожалуй, ввязался во всю эту историю только ради того, чтобы победить свои детские комплексы.

У Бена хватает сил справиться не только со своими проблемами, но и с кровожадными врагами. Вот только победа ли это? Ведь он теряет свою возлюбленную, с которой происходит чудовищная метаморфоза — девушка становится вампиром. А в финале и его самого ждет печальная участь.

Книга и фильм

Конечно, как и следовало ожидать, очень часто книга и ее экранизация фильм не совпадают по сюжету. Положительные персонажи неожиданно становятся отрицательными, и наоборот. "Жребий" в этом отношении не стал исключением.

Книжная история гораздо жестче, чем экранная. В ней есть такие эпизоды, от которых некоторых особо чувствительных зрителей могло бы стошнить. А посему талантливый режиссер Майкл Саломон счел возможным обойтись в своей картине без них. Сценарист Питер Филарди решил сэкономить экранное время и почему-то не раскрыл характеры ряда персонажей, а о некоторых вообще забыл упомянуть.

Однако все это не столь уж важно. Нельзя забывать о том, что литература и кинематограф, несмотря на то, что они постоянно соприкасаются, все-таки разные жанры. Верность этой аксиомы не так давно доказал Питер Джексон, снявший кинотрилогию по культовой книге "Властелин Колец" Джона Рональда Руэла Толкина.

• • •

Подводя итог вышесказанному, стоит сказать, что сериал, идущий чуть больше трех часов, производит положительное впечатление. Писателю Стивену Кингу, режиссеру Майклу Саломону, актеру Робу Лоу и другим членам съемочной группы удалось заставить зрителей периодически вздрагивать от страха. И это прекрасно.



Я часто навещаю свою тещу. То цветочки ей принесу, то оградку поправлю...



Заостренная бита вместо осинового кола.



Ну что... Звоним в "Квартирный вопрос"?



Гляди-ка на пол! Здесь написано...



ЧТО ПОСМОТРЕТЬ?

Рубрика "Видеодром" рассказывает о свежих фильмах российского кинопроката. Наши постоянные читатели всегда в курсе, на что можно сходить в кино и какую видеокассету подарить другу. А если читатель пропустит несколько номеров "МФ"? Тогда крупнейшие блокбастеры могут пройти мимо него. Помочь читателям выбрать стоящий фильм для просмотра поможет эта страничка. Часть фильмов в ней выбрана посетителями сайта "МФ" (www.mirf.ru), а часть — редакцией.

Выбор читателей. Январь 2005

В голосовании на сайте www.mirf.ru приняло участие **463 человека**. Всего было отдано **1353 голоса** (один читатель может проголосовать максимум за три фильма).

1.	Небесный Капитан и Мир Будущего	27,6%
2.	Ночной дозор	9,9%
3.	Чужой против Хищника	9,6%
4.	Шрек 2	6,3%
5.	Обитель зла 2: Апокалипсис	5,6%

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

НЕБЕСНЫЙ КАПИТАН И МИР БУДУЩЕГО

Кассовые сборы: \$39 млн.



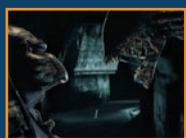
После почти полугодичного лидерства в рейтинге зрительских предпочтений "Ночной дозор" наконец-то переместился на второе место, уступив первенство дизельпанковской полуанимационной картине. Этот фильм может с полным правом занимать пьедестал почета — ведь он отличается редким сочетанием бесподобной графики, великолепной игры актеров и потрясающе стильной атмосферы. "Небесный Капитан" — один из самых качественных фантастических кинопроектов прошлого года.

Оценка МФ: ●●●●●●●● 8

Рецензия — в №12(16) за 2004.

ЧУЖОЙ ПРОТИВ ХИЩНИКА

Кассовые сборы: \$133 млн.



Пятый фильм в цикле "Чужой" и третий — в "Хищнике". На этот раз жутковатые охотники за головами прилетают на Землю не "в страшную жару". Они вполне неплохо чувствуют себя посреди ледяной Антарктиды. Чужие размножаются со скоростью кроликов и совершенно не желают выполнять свои прямые функции — то есть пугать зрителей. Но фильм стоит потраченного времени — ведь мы ждали продолжения историй про Хищников целых 14 лет.

Оценка МФ: ●●●●●●●● 8

Рецензия — в №10(14) за 2004 год.

Я, РОБОТ

Кассовые сборы в США: \$342 млн.



Азимов в целом остался бы доволен данным фильмом — он получился не только зрелищным, но и умным (редкое сочетание для голливудских блокбастеров). В будущем в мозг всех роботов закладываются три закона роботехники, не позволяющих им причинить вред человеку. Но однажды в корпорации US Robotics происходит убийство, главным подозреваемым в котором оказывается... робот. Следовательно, ведущий это дело, натывается на следы невероятного по своему размаху заговора.

Оценка МФ: ●●●●●●●● 8

Рецензия — в №9(13) за 2004 год.

ГАРРИ ПОТТЕР И УЗНИК АЗКАБАНА

Кассовые сборы: \$798 млн.



Самый известный в мире мальчик с волшебной палочкой, вредными родственниками, крупным счетом в банке и шрамом на лбу прибывает на третий курс обучения в Хогвартс. Там его ждет целый ворох приключений — от катания на гиппогрифе до игры в прятки с серийным убийцей Сириусом Блэком. Фильм вышел не просто красивый, а действительно завораживающий. Режиссер Альфонсо Куарон подарил нам серьезную, мрачную сказку с сочной атмосферой и совершенно бесподобными героями.

Оценка МФ: ●●●●●●●● 9

Рецензия — в №8(12) за 2004.

НОЧНОЙ ДОЗОР

Кассовые сборы в России: \$17 млн.



Флагман современного российского кинематографа не нуждается в особых представлениях. Эта феноменально успешная экранизация одноименной книги С.Лукьяненко, написанной в жанре "городское фэнтези", теперь известна по всей стране. И жители старинного Калининграда, и обитатели курительских рыболовецких поселков — все отзываются об этом фильме с одинаковым восторгом. Голливудские продюсеры уже набирают команду для съемок американской версии "Ночного дозора".

Оценка МФ: ●●●●●●●● 8

Рецензия — в №8(12) за 2004.

ШРЕК 2

Кассовые сборы: \$882 млн.



Редкий в киноиндустрии случай, когда продолжение культового мультфильма о приключениях добродушного людоеда Шрека и болтливого Осли получилось едва ли не лучше оригинала. Нас ждет полтора часа искрометных шуток, тонкого стеба над самыми различными голливудскими фильмами (от "Чужого" до "Крестного отца") и новых приключений главных героев — Шрека, его жены Фионы (спящей принцессы в прошлом, людоедки в настоящем) и, конечно же, непоколебимого Осли.

Оценка МФ: ●●●●●●●● 10

Рецензия — в №8(12) за 2004 год.

ОБИТЕЛЬ ЗЛА 2: АПОКАЛИПСИС

Кассовые сборы: \$112 млн.



Фильм вышел зрелищный, интересный — но слабее первой части. В "Апокалипсисе" главным героем оказалось нечто большое, глупое, сильное... и на редкость сентиментальное. Нас ждет: город Ракун-Сити, подвергшийся нашествию зомби; главная героиня — Элис, медленно, но верно превращающаяся в суперсолдата; парочка русских спецназовцев, таксист-негр, тележурналистка и куча голодных зомби, готовых испугать зрителя.

Оценка МФ: ●●●●●●●● 8

Рецензия — в №7(11) за 2004 год.

ТАИНСТВЕННЫЙ ЛЕС

Кассовые сборы в США: \$252 млн.



Затерянная в лесу деревушка живет своей собственной нескудной жизнью — люди носят желтые плащи, боятся красного цвета, не ходят в окрестные леса (там живут монстры). Однако все это подается нам так тонко и умело, что зритель с головой погружается в липкую атмосферу страха, царящего в той деревне. М. Найт Шьямалан — режиссер с фигой в кармане. Он хитрит, лукавит и обманывает — причем делает это так, что зрители испытывают от этого почти физиологическое удовольствие.

Оценка МФ: ●●●●●●●● 9

Рецензия — в №10(14) за 2004 год.



ИГРОВОЙ КЛУБ

Новости компьютерных игр

60



Начинается разработка игры по книге Ника Перумова **“Алмазный меч, деревянный меч”**. А по кинофильму **“Волкодав”** будет сделан компьютерный экшен! А также: дополнение к **“SpellForce”** и новая стратегия — **“Soul Quest”**.

Лучшие компьютерные игры: РЕЦЕНЗИИ

61



Зима принесла с собой множество фантастико-фэнтезийных хитов. Среди них: мистическое приключение **“Myst 4”**; сумеречно-инквизиторская RPG **“Kult: Heretic Kingdoms”**; симулятор мегазлодея **“Evil Genius”** и реактивно-прыжковый экшен **“Tribes: Vengeance”**.

Новости настольных игр

65



Два новых интересных отечественных проекта: полноценная ролевая игра **“ТриМ”** (уже издана и продается!) и коллекционная карточная игра в жанре фэнтези **“Небожители”** (готовится к печати). И вдобавок — новый безбашенный выпуск **“Magic The Gathering”** под названием **“Unhinged”**. Такой смешной “Магии” мы еще не видели!

Лучшие настольные игры: РЕЦЕНЗИИ

66



В прошлом номере мы обещали рассказать о новой военно-тактической линейке фирмы **“Технолог”** — **“Robogear Battle”**. Мы сдержали обещание — Петр Тюленев изучил пластиковую армию роботов и написал подробную рецензию.

...ТЫ...ТИХОЙ ИДЕТ РАЗРАБОТКА ИГРЫ...ТИХОЙ ИДЕТ РИ

Александр Трифонов



НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



SOUL QUEST

Разработчик: Revoltage

Дата выхода: 2005

Сайт: www.revoltage.pl

Польские разработчики за последнюю пару лет весьма оживились и регулярно анонсируют новые амбициозные проекты. Вот и новая игра замахивается не меньше, чем на лавры “Heroes of Might&Magic”. Первая разработка молодой студии **Revoltage** — пошаговая стратегия с ролевыми элементами под назва-



нием “Soul Quest”, которая должна “открыть новое измерение в жанре и принести незабываемые впечатления”. В некотором царстве все было тихо и спокойно, пока армия нежити не стерла величественные города с лица земли. Баланс сил был нарушен, и война втянула в себя все шесть проживающих в мире рас. Все требования жанра соблюдены — есть и развитая экономическая система, и детальные тактические бои. Ролевые элементы проявятся в сотнях персонажей, с которы-

всех новомодных технологий и симпатичные эскизы — что-то из этого может получиться. Поэтому конечный результат интересен, благо что на горизонте практически ничего похожего не видно.

SpellForce: Shadow of the Phoenix

Разработчик: Phenomic Game Development

Издатель: Jowood

Издатель в России: Руссобит-М


Дата выхода: ноябрь 2004

Сайт: www.spellforce.jowood.com

Если игра удалась — жди аддона. Правило это в наши дни действует безотказно. Ну, а у особо успешных проектов дополнения плодятся только так. Так что анонс второго аддона к стратегии с ролевыми элементами “SpellForce: The Order of Dawn” ни для кого не стал сюрпризом. “Shadow of the Phoenix” станет завершением трилогии, и события его развернутся в пустыне. Собственно, это все, что пока известно о сюжете, поэтому рассмотрим нововведения (первый аддон на этом поприще не блистал). Самым важным, конечно, станет повышение максимального уровня до 50. Достигнуть его сможет уже опытный герой из оригинальной кампании. Теперь у нас будут действительно могущественные аватары! Но и противники ожидаются серьезные.

Каждая раса получит по два новых юнита. Первый вид будет слабой, но дешевой и многочисленной ордой — псы, кабаны



или даже каменные бараны. Второй — осадные орудия. Странно, что они появились только сейчас — это в стратегии-то! Впрочем, следуя духу игры, это будут не банальные катапульты, а живые существа. Маги с заклинаниями, особо эффективными против зданий, ну, а в случае с троллями — Очень Большой воин с башней на спине. Среди рунных героев появится такая экзотика, как медуза и король-лич, ну, а со всеми новинками мы сможем ознакомиться уже очень скоро. 



ми можно пообщаться, уйме артефактов и мощной магии.

Непонятно только, где же обещанная революция — расхваливание разработчиками редактора, при помощи которого сделана игра и который будет доступен игрокам, только настораживает. Не придется ли игрокам же и доделывать огрехи создателей? Впрочем, одной особенностью у игры не отнять — это будет первый трехмерный проект такого жанра. Поддержка

В двух словах



● Фирма **1C** займется распространением локализованной версии Action/RPG “Dungeon Siege II” в России. Факт сам по себе обыденный, если бы не одно обстоятельство. Это первый случай, когда **Microsoft** позволяет локализовать у нас издаваемую ей игру. До сих пор Россия не рассматривалась компанией как игровой рынок из-за чудовищной ситуации с пиратством. Видимо, положение дел наконец стало приемлемым.

Выход локализации планируется вместе с релизом оригинала, то есть в первом квартале 2005.

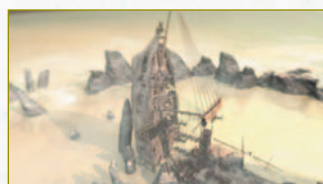
● Ник Перумов проговорился о том, что фирма **1C** приобрела права на создание игры по его книге “Алмазный меч, деревянный меч”. Жанр пока не определен, хотя можно предположить, что это будет ролевая игра. Официального анонса пока не было.

● А компания **Акелла** будет делать экшен в духе недавнего “**Conan**”, за основу которого — держитесь крепче — взят фильм “**Волкодав: из рода Серых Псов**”, о котором мы уже столько писали. Но и это еще не все. Две других игры, которые также будут частью рекламной кампании кинокартины, захватила себе вездесущая **1C**. Про них пока больше ничего не известно. Вот так, чем мы хуже какой-нибудь “Мести ситов”? Выход игр совпадет с премьерой фильма.

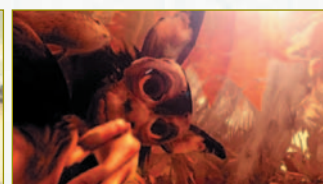
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Известный музыкант Питер Гэбриел исполнил великолепную финальную композицию и озвучивал одного из персонажей.



В недрах останков корабля вас ждет масса загадок и сюрпризов.



Непоседливых обезьянок придется "построить", чтобы они оказались полезными.

ЖИВОЙ МИР, ПОЛНЫЙ ЗАГАДОК

MYST 4: REVELATION

Жанр: квест/пазл ● Издатель: Ubisoft ● Разработчик: Ubisoft Montreal ● Издатель в России: Руссобит-М ● Системные требования: P3 — 700 MHz, 128 MB RAM, видеокарта 32 MB класса GeForce2 (желательно: P4 — 1,5 GHz, 256 MB RAM, видеокарта 64 MB класса GeForce3 и выше) ● Сайт игры: www.mystrevelation.com

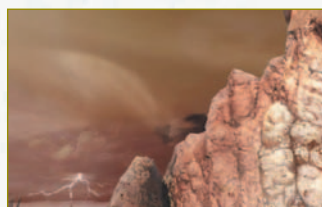
Сериал "Myst" создал целый новый жанр и приобрел армию поклонников по всему миру. Первые три части были приняты с восторгом, благодаря не только великолепной графике, но и причудливости разнообразных головоломок, что оживляли скучный сюжет. Четвертая же однозначно стоит на голову выше. Два DVD, которые под завязку заполнены пейзажами, музыкой и видеороликами. Что принесли они нам?

Наш безымянный герой и ранее всегда выручал талантливого, но невезучего ученого Атруса. В его семействе постоянно возникают проблемы. В данной серии вам придется ломать голову над поисками двух сыновей Атруса: Сайруса и Акенара. 20 лет назад он в порыве злости заключил их в книги, которые умудрился потерять! И, конечно же, вы отправляетесь на их поиски. Но в полном одиночестве вам не даст пропасть старая знакомая Йиша — одна из родственниц бедолаги. Она будет помогать на вашем тернистом пути и указывать на всевозможные подсказки.

Открыв заветные книги, вы отправляетесь в опаснейшее путешествие по фантастическим мирам. *Haven* предстанет перед вами во всей красе в виде джунглей с богатейшим разнообразием флоры и фауны. Намного беднее будут *Spire* — летающие, изъеденные разрухой острова, и *Serenia* — каменный лес. Нас ждут многочисленные головоломки. Они идеально вписаны в окружающую среду и являются как бы логическим продолжением.



Злополучные книги — врата в сказочные миры.



Природная стихия бушует.



Путешествие по парящим полуразрушенным островам оставит массу впечатлений.

ем предшествующих подсказок. Так что при определенной доле наблюдательности и смекалки разгадки лежат практически на ладони. Как уже повелось в серии, за решением задач вы постепенно начнете терять общий смысл путешествий. Вы понимаете, почему здесь размещена эта головоломка, но какое отношение она имеет к сюжету? После прохождения первых двух миров вы получаете два ключа к загадкам *Serenia*, в конце которой вас ждет долгожданный приз — финальный ролик.

В игре очень много анимации и видеовставок. Миры наконец-то стали по-настоящему живыми. Это вы особенно прочувствуете, когда будете путешествовать по лесам *Haven*. Для этого дизайнерам пришлось проявить все буйство своей фантазии. Какие краски! Какие виды! Вокруг вас все находится в движении: летает, бежит, ползает... Можно даже курсором в виде руки пускать круги по воде, трогать растительность, а не только нажимать на предписанные рычажки и переворачивать страницы в книгах. При этом изменяется вид самого курсора: будто вы на самом деле сперва захватываете рычаг, а затем дергаете его. Хотя при выполнении ряда задач на скорость реакции и точность движений неуклюжесть курсора вызывает ряд трудностей.

Говоря о трудностях, нужно упомянуть необходимость знания английского языка, особенно по части восприятия на слух. Множество подсказок прозвучит в роликах, а титров-то не предусмотрено. В целом, звуковое сопровождение радует. Мелодичные композиции гармонично дополняются шелестом листьев, звуками воды и другими природными шумами.

Стоит отметить очень полезные нововведения в интерфейсе. Кнопка мгновенно перемещает вас между локациями в данном мире. Камера — позволяет фотографировать любые моменты и делать к ним подписи. А главное — избавляет от необходимости перерисовывать замысловатые узоры. Амулет Йиши — обладает свойством возвращаться в прошлое, чтобы увидеть сцены из жизни злополучных братьев. Не вызывает сомнения тот факт, что "Revelation" на голову выше своих предшественников.

Несмотря на мелкие огрехи, "Myst IV" может претендовать на звание лучшей игры своего жанра, и вряд ли кто-нибудь в ближайшем будущем составит ей конкуренцию.

СЮЖЕТ..... 7
ИГРАЕЛЬНОСТЬ..... 8
ГРАФИКА..... 10
ЗВУК..... 10

ОЦЕНКА МФ

9

Дмитрий Веселов

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА CD



ВСЕМ ВЫЙТИ ИЗ СУМРАКА!

KULT: HERETIC KINGDOMS

Жанр: RPG • Разработчик: 3D People • Издатель: Project Three Interactive
• Издатель в России: 1С • Системные требования: P4-1.2 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 32 MB (желательно: P4-1.8 GHz MHz, 512 Mb RAM, видеокарта уровня 64 MB GeForce3 и выше) • Сайт игры: www.kult.3dpeople.de



Шахты и тоннели. Жаль, что это просто красиво нарисованная часть пейзажа, какая могла бы получиться битва...



Один вариант из трех концовок. Если уничтожаешь злополучный меч, еще одной стычки не миновать.

Время выхода “Kult” выбрано удачно. Судите сами — за весь год ни одной толковой ролевой игры. Неудивительно, что проект, который никто особенно и не ждал, был воспринят благосклонно как любителями жанра, так и игровой прессой. Западные издания пестрят восторженными отзывами, разработчики довольно потирают руки, игроки настроенно пробуют на вкус новое творение... Что же представляет собой игра?

Королевство Корвент в недалеком прошлом погрязло в религиозной вражде. Но теперь главную роль играет Инквизиция. Цель которой кратко можно охарактеризовать так: “Смерть всем религиям!”. Да, не борьба за насаждение одной религии, а полное искоренение всех. Однако использование магии под запреты не попадает. Да и сами инквизиторы, в большинстве своем, маги и с удовольствием этим пользуются.

Героиня игры — молодая инквизиторша по имени Алита, которая под присмотром мудрого учителя отправляется на выполнение своего первого серьезного задания. Ей предстоит прибыть в отдаленный монастырь, изъять и уничтожить древнюю реликвию — магический меч. Однако простая, на первый взгляд, задача быстро усложняется — монастырь разорен, а меч украден. Но задача по нахождению таинственного артефакта вскоре отходит на второй план под натиском других поручений. Нас ждут общение с духами стихий, разборки в городских трущобах, расчистка древних шахт от нечисти... Сюжетная линия проработана на славу, однако в



Святые покои в храме монастыря. В обычном мире кажутся совершенно безжизненными, но в параллельном мире все наоборот. Причем один призрак совсем невраждебен и может дать задание.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Путь “Kult” от задумки до конечной реализации был достаточно тернист. Около трех лет назад неизвестная команда восточно-европейских разработчиков объявила о начале работ над игрой “Cult”, которая сочетала в себе идеи “Diablo” и “Baldur’s Gate”. Только год назад была произведена полная ревизия проекта, улучшен графический движок, приглашены сторонние специалисты над работой над сюжетом и заданиями. Да изменена первая буква в названии.

большинстве случаев какая-либо нелинейность прохождения исключается. Исключение — наведение порядка в воровских гильдиях. В процессе союзников-воров можно менять согласно личным убеждениям. Неважно, кто победит, главное — стычки прекратятся.

Несмотря на отсутствие выбора расы и пола персонажа, и всего четыре основных атрибута, ролевая система интересна. Все благодаря специальным умениям (attunements). Два базовых умения, которые возможно выбрать в начале игры, дополняются новыми, которые разучиваются самостоятельно. Откуда берутся новые умения? Ответ прост — каждый предмет, который носит на себе инквизитор, обладает зачатками какого-нибудь уникального навыка. Наденьте на героиню легкий доспех — через некоторое время враги станут наносить меньше урона. Большинство предметов привязано к одной из стихий. Использование, например, огненного меча со временем превратится в дополнительный урон огнем. Нашли посох мага — скоро выучите заклинание. Список весьма обширен, и менять активный набор умений можно во время отдыха.

Еще одно уникальное умение, доступное Алите с самого начала игры — это возможность перемещения в параллельный мир (Dreamworld), чем-то похожий на Сумрак из “Ночного дозора”. В нем нет ярких красок, в нем живут только призраки и нежить. Только маги и волшебные существа способны в него переходить. Помимо дополнительного опыта за убийство духов, он открывает новые возможности — например, поговорить с душой убитого свидетеля. А особая эссенция значительно ускоряет рост навыков.

Разработчикам удалось сделать игру, которая обладает приятной графикой, хорошими диалогами, любопытными заданиями и оригинально ролевой системой. Пусть не лишенную мелких недоработок и немного простоватую, но которую совершенно точно будет интересно пройти всем любителям жанра.

СЮЖЕТ..... 9
ИГРАЕЛЬНОСТЬ..... 8
ГРАФИКА..... 8
ЗВУК..... 8

ОЦЕНКА МФ
8

Дмитрий Веселов



Город Киаллисар. Героиня только что приобрела очередную недвижимость. В доме есть спальня для отдыха и вместительный сундук для ценных предметов.



РОЖДЕНИЕ ИМПЕРИИ ЗЛА

EVIL GENIUS

Жанр: RTS • Издатель: VU Games • Разработчик: Elixir • Системные требования: P3-800 MHz, 128 Mb RAM (Windows 98 SE, Me)/256 Mb RAM (Windows 2000, XP), видеокарта 16 MB, DirectX9.0b (желательно: P4-1500 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 MB) • Сайт игры: www.howevilareyou.com

Мало, очень мало игр, в которых можно в полной мере почувствовать себя настоящим злым гением. Сколько раз мы останавливали очередной план по захвату мира! Но теперь есть **“Evil Genius”** — игра, в которой вы реализуете свои темные желания. На выбор предлагаются трое героев: низкорослый миллиардер Maximilian, богатая наследница Alexis и таинственный Shun Yu. К сожалению, ваш выбор повлияет только на внешний вид главного героя игры и на образ первого главного помощника. Ну, а затем начинается тяжелая жизнь суперзлодея, с которой мы хорошо знакомы по кинофильмам.

Вы получаете в собственность небольшой тропический остров, на котором и находится ваша база. Отсюда вы будете направлять в большой мир агентов, которые будут вредить человечеству от вашего имени. Для обеспечения конспирации база создается в глубине горы. Ваши работники при помощи динамита неумолимо расширяют заданную площадь, а затем наполняют ее необходимым содержимым. Вам остается только указывать им цель, которую необходимо достигнуть, а они уже реализуют ваши планы. Главный герой под вашим руководством обходит свои владения и воодушевляет подчиненных. Неудобных можно убивать на месте — это сильно повышает трудоспособность всех, кто при этом присутствовал.

Главные помощники — колоритные личности, способные накапливать опыт и изучать новые умения. Среди них — жрец вуду или любимец публики — бывший генерал КГБ Красный Иван. Изначально доступен только один подобный герой, но с ростом рейтинга зла к вам будут присоединяться все новые. Они очень полезны, но пользоваться ими надо аккуратно. Иначе можно нанести базе урон, сравнимый только с рейдом большого отряда коммандос. У каждого есть спецприем — Иван, например, начинает лихо отплясывать “Казачка”, и во все стороны летят гранаты.

Но простым обустройством пещеры на тихом острове игра не ограничивается. Вокруг острова существует огромный мир, куда нужно отправлять своих приспешников. Делается это, во-первых, для добычи денег, а во-вторых, для выполнения различных диверсионных актов. Ваш рейтинг зла растет, а вместе с ним повышается и внимание мировых правительств к вашей злой персоне.

Недовольные правительства будут присылать своих агентов на ваш остров. Сначала просто спецназ, а потом и супергероев — пародии на Рэмбо и Джеймса Бонда или мастера единоборств. А украденные предметы искусства привлекут грабителей и воров всех мастей. Придется строить ловушки, устанавливать следающие устройства и вооружать персонал. Врагов можно не только убивать, но и захватывать в плен для последующего допроса. При этом используются такие чудовищные пытки, как вращение жертвы на кресле и исполнение танцев Майкла Джексона. Согласитесь, такое выдержит не каждый. Тела уничтоженных противников оставлять вблизи от собственного жилища нельзя, поэтому вашим работникам придется отвлекаться от своей деятельности и переносить их в

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Игра неизбежно вызывает ассоциации с незабвенными **“Dungeon Keeper”** или **“Theme Hospital”**. Но это и неудивительно — глава компании-разработчика работал в свое время в фирме **Bullfrog**, которая создала эти оригинальные проекты.



Бей своих, чтобы чужие боялись!



Приспешники отправились в большой мир творить зло.

специально построенный морозильник. А занятий у работников хватает: нужно тренироваться, питаться, отдыхать, проводить исследования, чинить оборудование и отвлекать туристов, что приезжают на остров.

Графика в **“Evil Genius”** сделана в мультяшном стиле, что только подчеркивает неповторимую атмосферу игры. Все события, происходящие на базе — от попавшего в ловушку вражеского агента до тренирующегося в стрельбе охранника — выполнены детально. Музыкальное оформление заставляет вспомнить ранние фильмы о Джеймсе Бонде. **“Evil Genius”** — игра неповторимая и оригинальная. Мелкие недостатки ее управления с лихвой компенсируются стильной атмосферой, мрачным юмором и стильной графикой. Поэтому, если вы хотите почувствовать себя мировым злодеем, то эта игра для вас.

СЮЖЕТ.....	8
ИГРАЕЛЬНОСТЬ.....	9
ГРАФИКА.....	9
ЗВУК.....	9

ОЦЕНКА МФ

9

Михаил Голуб



Сгустилась ночь, но работа продолжается.



Уничтожение вторгшегося противника.



ТРЕТЬЕ ИЗМЕРЕНИЕ

TRIBES: VENGEANCE

Жанр: 3D-Action • Издатель: Vivendi Universal Games • Издатель в России: 1С • Разработчик: Irrational Games • Системные требования: P3 1 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта уровня 32 MB GeForce2 (желательно: P4 2.4 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта уровня 256 MB GeForceFX) • Сайт игры: www.tribesvengeance.com



Серия “Tribes” существует довольно давно, но не нискала особой популярности. Специфический процесс и только сетевая игра — удел немногих ценителей. Однако с выходом “Tribes: Vengeance” ситуация может в корне измениться. Крепкая одиночная кампания, следование традициям и впечатляющий внешний вид привлекут как ветеранов, так и совершенно незнакомых с этой вселенной людей.

Да, как это ни странно для командной стрелялки, у игры есть весьма проработанный мир. Разбросанные по космосу “племена”, весьма продвинутые в техническом плане, нападают на корабли,



Кибрид готовится выполнить заказ.

воюют друг с другом и против Межзвездной Империи. Начинается все с нападения племени Феникса на флагман имперского флота и пропажи принцессы Виктории. Мы скачем из прошлого в настоящее, меняя героев и действующие стороны. Вот мы узнаем, что случилось с принцессой, а затем — как ее дочь Джулия безжалостно мстит Фениксам за смерть матери. Пожалуй, самое интересное — игра за кибрида, наемного убийцу без эмоций и какой-либо морали. С механической настойчивостью мы идем за жертвой, выполняя приказы таинственного нанимателя. Перепутанные кусочки сюжета сложатся в единую картину только к концу. Настоящая мыльная опера под фантастическим соусом!

Жанр 3D-Action за время своего существования серьезно эволюционировал, породил несколько разновидностей, и оброс всякими элементами в виде использования техники или развернутых диалогов. Только вот один момент практически игнорировался — собственно третье измерение. Мы бегали и прыгали, поднимались по ступенькам и спускались на лифтах. И даже если дело происходило не в узких коридорах, небо над головой служило лишь для демонстрации возможностей видеокарты.

“Tribes: Vengeance” — это игра, в которой львиную долю ощущений обеспечивает именно умелое использование всего игрового пространства. Типичная ситуация — вы перебили охрану и оказались в помещении с запертыми дверями. Искать ключ? Или скрытую кнопку? Не торопитесь — просто в кои-то веки поднимите взгляд вверх. Там наверняка обнаружится вентиляционная шахта или другая лазейка. Одно движение мышью — и реактивный ранец, коим оборудованы почти все персона-



Если в пустом ангаре стоит турель — жди толпу врагов.

жи, несет нас наверх. Рассчитать затраты топлива и попасть в отверстие — та еще задача.

Когда попадаешь на открытое пространство, первое время охватывает дикий восторг — гигантскими прыжками носишься по карте и при приземлении включаешь специальные “коньки”. Вверх, через верхушку горы и отчаянное скольжение вниз по склону, пока не воспольнуется горячее. Отчетливое понимание, что лететь можно куда угодно, и ни одна стена больше не помеха — хотя бы за это игре можно было простить другие огрехи. Но их нет!

Здесьние бои — это завораживающий танец взлетов и падений в стремлении угадать, где приземлится противник, и послать туда разрывной диск. Прикованная к земле пехота не в силах остановить полет игрока, а вот летуны противника доставят немало неприятностей своими меткими выстрелами. Лобовая атака вражеской базы ничего не даст — турели и тяжелобронированные бойцы быстро охлаждают пыл. Тактика стремительных налетов, снайперских выстрелов издали, захват аванпостов — ключ к победе. Поездки на джипе и танке, полеты на разнообразных аппаратах, битва на арене — игрока развлекают изо всех сил.

Огромные открытые пространства и прекрасные модели персонажей, сочные спецэффекты и яркие краски — визуальный ряд впечатляет, хоть и требует немалых ресурсов. Прибавим отличную озвучку героев и их забавные комментарии по ходу действия, и перед нами — хороший пример отшлифованного до блеска продукта. И серьезный претендент на звание “игры года”.

СЮЖЕТ	8
ИГРАЕЛЬНОСТЬ	9
ГРАФИКА	10
ЗВУК	10

ОЦЕНКА МФ
9

Александр Трифонов



Джип, как и люди, оборудован реактивными двигателями...

КАК МЫ ОЦЕНИВАЕМ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Мы оцениваем каждую компьютерную игру по десятибалльной шкале. Оценка складывается из следующих критериев:

Сюжет — насколько интересен и оригинален сюжет игры (для своего жанра).

Играбельность — насколько игра затягивает, удобство управления, отсутствие ошибок.

Графика — внешний вид, визуальные эффекты и дизайн.

Звук — качество звукового и музыкального сопровождения.



Пётр Тюленев, Антон Курин

Играть по-русски-1

Среди многочисленных событий “Зиланткона” (подробнее о котором читайте в этом номере “МФ”) почти незамеченной прошла презентация, которая имеет все шансы войти в историю настольных ролевых игр в России. Этим летом группе екатеринбургских ролевиков удалось издать небольшую книгу правил новой отечественной ролевой системы “ТриМ”. Напомню, что первая и до недавних пор последняя наша РИ — “Эра Водолея” — вышла аж в 2000 году.

“ТриМ” — сокращение от “Мечник, Маг и Менестрель” — как и следует из названия,



фэнтезийная ролевая игра. Ее создатели не пытались создать конкурента признанному лидеру в этом жанре — “Dungeons & Dragons” — зато пошли наперекор многим стереотипам. Например, в списке доступных персонажам рас присутствуют кобольды, вполне себе нейтральные орки, лесовики и загадочные ши, больше всего напоминающие эльфов из европейского фольклора. Классы делятся на три группы: бойцов, чародеев и странников. Развитие персонажа в рамках нескольких профессий не возбраняется, но, по словам авторов, малоэффективно. В боевую сис-

тему встроена концепция “дайспула”: персонаж ограничен не действиями в раунд, а числом кубиков “усердия”, которые он может тратить по своему усмотрению. Игральные кости, кстати, используются только шестигранные.

Помимо сокращенных правил (вполне достаточных для игры), в книжку входят небольшой бестиарий, мини-приключение и наброски игрового мира. Последний обещает выйти весьма оригинальным и малопротиворечивым. В планах авторов — полноценный сеттинг и сборник дополнительных правил к игре. В одном из ближайших номеров мы опубликуем подробный обзор “ТриМа”, а уже сейчас о нем можно узнать в интернете: krugovorot.rolevik.ru.

“Магия” в “Смятении”



20 ноября 2004 года, спустя шесть с небольшим лет после выхода знаменитого “Unglued”, Wizards of the Coast снова выпустили дикий, но симпатичный сет “Magic: the Gathering”. Называется это чудо “Unhinged” и весьма отличается от тех трех-четырех сетов, которые выходят ежегодно. К “Unhinged” не прилагается нового мира и сопутствующей литературной основы, здесь всего одна новая механика под названием “Gotcha” и 140 карт. Даже не читая спойлера, можно смело утверждать, что новый сет не окажет никакого влияния на constructed-форматы. Возникает резонный вопрос — зачем же вообще такое выпускать?



А все дело в том, что, несмотря на традиционный МТГ-шный дизайн, “Unhinged” не имеет никакого отношения к серьезной турнирной “магии”. Все карты, за вычетом *basic lands*, не просто нарушают основные правила игры, но вообще оперируют понятиями, к игре отношения не имеющими. Турниры по этому сету никогда не получают DCI-статуса, да и судья тут вовсе не требуется. Этот сет выпущен исключительно для удовольствия игроков и самих дизайнеров. Все запрещенное правилами, все, что вам когда-нибудь хотелось сделать, в этом сете разрешено. Игровой текст каждой карты читать не менее увлекательно, чем сборник анекдотов, а уж картинки, названия и художественные отрывки вообще выше всяческих похвал! Самая большая и удачная магическая шутка до этого называлась “Unglued”, теперь есть все шансы, что этот статус получит “Unhinged”. По крайней мере, по размеру он точно больше!

Играть по-русски-2



У коллекционных карточных игр в нашей стране будущее есть — это стало понятно уже после успеха “Войны” и “Берсерка”. Нынешней зимой к старшим товарищам присоединится третья отечественная ККИ — “Небожители”. Игра, разработанная новосибирской “Студией электронных развлечений”, предлагает ни много, ни мало — почувствовать себя в шкуре богов. Небожителей, которые от скуки создали фэнтезийный мир и теперь развлекаются непрекращающимися сражениями смертных.

С точки зрения игровой механики “Небожители” — нечто среднее между матерью всех ККИ “Magic The Gathering” и малоизвестной у нас игрой “MagiNation”. У игрока есть резерв маны, которую он распределяет между призванными на службу существами и которая одновременно служит их жизненной силой. Когда запас маны игрока заканчивается, он проигрывает. Призванных существ можно не только отправить в сражение, но и снабдить амулетами, оружием и доспехами, выдать им волшебные зелья и магические свитки. Противостоящих стихий как таковых в игре нет, но магия разделяется на четыре цветные школы.

Первый сет игры, “Альфа”, состоит из 199 карт. Он распространяется в виде четырех готовых 56-карточных колод (“Нечистая сила”, “Воины света”, “Воровская шайка”, “Хранители леса”) и 15-карточных дополнительных наборов-бустеров. В числе несомненных достоинств “Небожителей” — качественные иллюстрации, многие из которых выполнены художниками из “Студии Артемия Лебедева”. Посмотреть на карточки, изучить правила и узнать о точках продаж можно на сайте игры — godlike.ru.



ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ



Сегодня речь пойдет об очередном фантастическом варгейме от геленджикской компании "Технолог".



РОБОТЕХНИКА НАСТУПАЕТ

ROBOGEAR BATTLE

Жанр: военно-тактическая игра • Производитель: "Технолог" • Сайт издателя: www.tehnolog.ru • Количество игроков: от 2 • Длительность партии: от 30 минут • Язык игры: русский



Варгеймы, они же военно-тактические игры с миниатюрами — развлечение для самых разных людей. Одним нравится часами раскрашивать пластиковые или металлические фигурки,

выстраивать внушительные батальные композиции, годами погружаться в детали тщательно выписанного мира, перелистывать толстые книги правил. Другие видят в варгеймах увлекательный и доступный способ скоротать вечер-другой. Именно для последних выпускает свои многочисленные игры известная нашему читателю (и не только) компания "Технолог".

Новинка этого осенне-зимнего сезона от "Технолога" — игра "Robogear Battle". Пусть вас не смущает название латиницей и обилие заграничных надписей на коробке: "Технолог" давно и успешно работает не только в России, но и за рубежом. По некоторым данным, в Европе "Robogear Battle" поступил в продажу даже раньше, чем у нас. И это неудивительно: ведь западная игрообщественность уже второй год переживает бум "облегченных" варгеймов вроде непомерно разросшейся "дисковой" линейки "Mage Knight" с вариациями или не так давно появившегося "Lord of the Rings TMG". Симпатичные и оригинальные фигурки, несложные правила, минимальные возрастные ограничения, невысокая стоимость — все это признаки "облегченных" варгеймов, яркий представитель которых — "Robogear Battle".

Сюжетная основа игры довольно проста. Далекое будущее, рассеянная по галактике цивилизация. Армии великих звездных держав борются за новые пространства, а обитатели галактических окраин защищают свои планеты от космических пиратов. И все это — при активном участии разнообразных боевых машин, среди которых — и наследники нынешних танков с самолетами, и совершенно новая военная техника. Пехота, разумеется, никуда не делась: мастерски обученный и снаряженный взвод солдат вполне может противостоять самой навороченной машине. Правила, само собой разумеется, не станут откровением ни для любителей игр от "Тех-



нолога", ни для заядлых варгеймеров. Игра, разумеется, пошаговая: на протяжении одного раунда игроки по очереди действуют своими фигурками, после чего начинается следующий раунд. Стандартное условие победы — уничтожить все войска противника; Впрочем, никто не мешает создавать всевозможные сценарии — это уже зависит от фантазии игроков. На выполнение действий выделяется некоторое количество очков — так называемый ресурс. Интересно, что, чем сильнее повреждена боемашина, тем меньше ее ресурс; и этот элемент реалистичности не потребовал усложнения правил благодаря техлистам — "техническим паспортам" машин, на которых ползунками отмечаются нанесенные повреждения и оставшийся боезапас.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Если вы знакомы с игровыми линейками "Технолога", то наверняка уже встречались с маркой "Robogear". Модели из этой серии уже выпускались раньше — правда, к ним не прилагалось никаких правил. Но и сами по себе они были достойны внимания: удобный для покраски пластик, подвижные сочленения. А одной из фирменных особенностей линейки стала "реальная стрельба". Теперь же, с выходом "Robogear Battle", можно не только сыграть по правилам, но и включить в свои армии ранее выпущенные модели серии. Тем более, что техлисты для них разработаны и имеются в свободном доступе — на сайте разработчика или на нашем компакт-диске.



В "Robogear Battle" есть целый ряд мелочей, которые, возможно, делают игру чуть более сложной, но вместе с тем здорово ее разнообразят. Например, все боевые машины делятся на три типа — шагающие, гусеничные и летающие — и правила передвижения для этих типов разные. Стрельба, в зависимости от оснащенности модели, может вестись в двух режимах: реальном (пластиковыми "снарядами" из пружинных "пушек") и виртуальном (попадание зависит от броска кубика). Не вводя никаких дополнительных "домашних" правил, можно протаранить одной машиной другую, задавить вражеского пехотинца гусеницами или лишить машину пилота, без которого она останется беспомощной.

Стартовый набор — два комплекта по четыре машины и четыре солдата, техлисты, правила, художественная "легенда" и кубики — рассчитан на двоих игроков. Кроме этого, в коробку входит несколько деталей конструктора "Hexagon", прекрасно подходящего для моделирования препятствий и сооружений.

ИГРАЕЛЬНОСТЬ 7
ИГРОВОЙ МИР 6
КРАСОТА 8
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ 9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ 8

ОЦЕНКА МФ
8

Петр Тюленев

Упомянутые настольные игры можно найти в магазинах игрушек, книжных магазинах, супермаркетах, специализированных игровых клубах.



ВРАТА МИРОВ

Ожидания 2005: КНИГИ, ФИЛЬМЫ И ИГРЫ НАСТУПАЮЩЕГО ГОДА

68



Что ждать нам от года 2005-го? Будет ли он насыщен фантастическими и фэнтезийными проектами? Об этом вы узнаете из масштабного материала, который готовила вся редакция “МФ” в полном составе.

Миры Magic The Gathering: ПЯТЬ ЦВЕТОВ МАГИИ

72



Все о “Magic The Gathering”, эталоне современного фэнтези — в большой статье Петра Тюленева. Как рождалась вселенная “Магии”, как иллюстрации создавали историю, за что любят МТГ и, простите, что это вообще такое? Вы получите ответы на любые вопросы.

Мир Горца: ОСТАНЕТСЯ ТОЛЬКО ОДИН

78



Почему они бессмертны? Зачем они сражаются? Что будет с последним оставшимся? Эти тайны перестанут быть тайнами после прочтения статьи Дмитрия Злотницкого.

Архивы Минас-Тирита: КОРОЛЕВСТВА ЛЮДЕЙ

82

Популярная история людских государств в Средиземье: от древних времен до победы в Войне Кольца.

Планета Чужих: ЦИВИЛИЗАЦИЯ ХИЩНИКОВ

85

О расе космических охотников, их повадках, законах и экипировке землянам известно немного. Но все, что известно, мы собрали воедино.

Бестиарий: ГРИФОНЫ И ИХ РОДСТВЕННИКИ

88

Думаете, что грифон — это гибрид орла и льва? Не обязательно: добавляйте части других животных по вкусу. Краткая энциклопедия крылатых, клювастых и когтистых монстров составлена Дарьей Крупкиной.

Фантастический информаторий

94

Читатели спрашивают — редакция “Мира фантастики” отвечает. Кратко и компетентно.



Петр Тюленев, Михаил Попов, Александр Трифонов, Николай Пегасов

ОЖИДАНИЯ
2005

Что готовит нам 2005 год? Какие книги, фильмы и компьютерные игры не должен пропустить ни один уважающий себя любитель фантастики?

Традиционно, в начале каждого года редакция "Мира фантастики" предлагает вам рейтинг самых ожидаемых фантастических продуктов,

которые будут выпущены в ближайшие 12 месяцев. Оправдают ли они наши надежды или нет — загадывать наперед не стоит. Однако, в любом случае, эти проекты являются наиболее перспективными, дорогими, интригующими и выдающимися в своей области.

Все представленные ниже фантастические проекты расположены по убыванию их значимости. В начале списка идут наименее ожидаемые представители своей группы, а в конце — чемпионы экстра-класса, настоящие легенды, словом — те культовые вещи, некоторых из которых мы ждали уже много лет.

Книги 2005: Топ-5

Пятый год третьего тысячелетия окажется не менее урожайным на фантастику, чем четвертый. И отобрать среди этого разношерстного набора наиболее заслуживающих внимания проектов непросто. Впрочем, результат долгих редакционных споров перед вами: пять книг надвигающегося года, на которые стоит нацелиться любому поклоннику фантастики. Ну, а корректировать прицел мы будем по мере их выхода.

5 место

Вера Камша. Против ветра



Строго говоря, это не отдельная книга и даже не завершение сериала. "Против ветра", так же, как и вышедшие в 2004 году "Вдоль обрыва" и "От войны до войны" — один большой роман под названием "Красное на красном". Если вы прочитали вторую часть, то наверняка ждете только того дня, когда "Против ветра" появится в магазинах. Спешим вас обрадовать: писательница закончила работу над книгой, и она выйдет уже зимой.

Сюжет: "Красное на красном", по определению самой писательницы — "историческое фэнтези". Даже не потому, что здесь нет эльфов и гномов. Историчность — в предельной реалистичности событий, отсутствии "роялей в кустах". Наверное, за это любят Камшу читатели. Мир Кэтрианы больше всего похож на Европу 16-17 веков — с примесью магии. Здесь дерутся на шпагах, стреляют из пушек, плетут

интриги и не задумываются о прошлом. Да и настоящее скучать особо не дает. А вот что говорит сама Вера Камша: "В третьей книге будет все, много и сразу — и война, и любовь, и политика, и магия. Но без хлеба! Никаких файерболов, зомбей, драконов, колец всевластия и прочих суперартефактов!"

Почему ждем: Надо же узнать, чем там вся эта заварушка в Талиге закончилась!

Почему не первое место: В последнее время исторического-реалистического фэнтези становится все больше, а "Красное на красном" явно написано под сильным влиянием признанного лидера этого жанра Джорджа Мартина.

4 место

Джоан К. Роулинг. Гарри Поттер и принц-полукровка

Для многомиллионных армий поклонников Гарри Поттера уходящий год делился на две равные части. Первые полгода — до самого конца июня — прошли в гаданиях о том, как будет называться шестая книга самознаете-о-ком. Из перлов фанатской мысли можно назвать "HP and the Toenail of Icklibogg", а также "HP and the Pillar of Storge". Последний вариант, кстати, появился аккурат в тот день, когда Роулинг решила обнародовать подлинное название книги. Что это за название — вы можете прочитать десятком строчек выше.

Сюжет: А вот всю вторую половину 2004 года роулинговеды и поттерофаны пытались угадать, кто скрывается за загадочным псевдонимом принца-полукровки. Точно известно, что это не сам Гарри и не лорд Вольдемор. Из популярных вариантов: Невиль Лонгботтом, Хагрид и... Дадли Дурслей. А сама Роулинг продолжает скрываться за табличкой "Не беспокоить" на виртуальной двери своей интернет-страницы и хранить тайну со стойкостью Моны Лизы. Впрочем, несложно догадаться, что в книге будут и Гарри, и Рон, и Гермиона, и Хогвартс — а что еще нам надо для полного счастья?

Почему ждем: Два слова: "Гарри" и "Поттер".

Почему не первое место: Побережем до окончательной победы над Вольдемортом.

3 место

Джордж Р. Р. Мартин. Вороний пир



О роли Джорджа Мартина в становлении фэнтезийного жанра на рубеже 20 и 21 столетий можно написать целую диссертацию. Его эпический цикл "Песнь Льда и Пламени" приобрел такую всемирную сверх-

популярность, что даже постоянные переносы дат выхода новых книг сходят Мартину с рук. Оно и понятно: всякому истинному поклоннику хочется получить книжку потолще и поинтереснее. Вот и "Вороний пир", работа над которым растянулась почти на три года. Но есть свет в конце туннеля! После президентских выборов в США Мартин обновил свою интернет-страничку, где сначала долго распространялся на политические темы, а под конец выдал новость литературную: все идет к тому, что "Вороний пир" будет дописан к новогодним праздникам и выйдет уже в начале 2005. А там и наши издатели подсуеются.

Сюжет: Междоусобная война в Семи Королевствах продолжается. Великие Дома безжалостно уничтожают друг друга, и выются над окровавленным Вестеросом черные вороны войны. Нет смысла пытаться пересказать содержание тысячестраничного тома, тем более, что мы его еще не читали.

Почему ждем: Как и первые три тома, "Вороний пир" гарантирует нам много приятных вечеров.

Почему не первое место: Потому что тогда первые места придется вручать всем остальным томам "Песни".

Обратите внимание!

Российские писатели и издатели заявили на 2005 год целый ряд проектов, которые могут оказаться не менее интересными, чем вошедшие в наш "Топ-5".

- **Чарлз Де Линт. Лезвие сна (и другие сочинения).** Впервые на русском языке — всемирно известный мастер городской фантастики.
- **Сергей Лукьяненко**, отдохнув от "Дозоров", взялся за новую книгу, "не похожую на все предыдущие", которая по мере написания будет публиковаться в интернете.

2 место**Александр Зорич.
Время — московское!**

Космическая опера, боевая фантастика — жанры настолько истершиеся, что сложно создать в них что-то выдающееся. И тем приятнее, когда это выдающееся все-таки появляется. Вдвойне приятнее — когда появляется у нас. Трилогия Александра Зорича, одного из самых своеобразных наших фантастов, входит в число именно таких выдающихся явлений. Зоричу удалось не скатиться в оголтелый шовинизм и, тем не менее, создать достоверную, от первого до последнего слова, российскую фантастику.

Ну, а тем, кто уже знаком с этим замечательным писателем, скажем по секрету: в наступающем году готовится массивное переиздание ранних книг Зорича, в том числе знаменитого "Карла, герцога". Так что нас ожидает знакомство со всеми проявлениями этого многогранного и талантливого писателя.

Сюжет: Между вчерашними добрыми соседями — Объединенными Нациями и Конкордией — идет беспощадная война. Противники стоят друг друга: в ход идут не только лазеры с ракетами, но и черная пропаганда. Нет сомнения — победа за нами. Но чем обернется кровавая круговерть для вчерашнего кадета Александра Пушкина, оказавшегося в самом пекле войны?..

Почему ждем: Первая и вторая книга — "Завтра война" и "Без пощады" — заслужили самые положительные отзывы критиков и писателей.

Почему не первое место: Потому что на первом месте разместился лучший фантаст Европы.

1 МЕСТО**Ник Перумов.****Война мага — 3. Конец игры**

Похоже, что Ник Перумов заразился болезнью Мартина (или наоборот?): заявленная на уходящий год заключительная книга о некроманте Фессе выйдет только в году наступающем. По признанию самого писателя, работа над "Войной мага-3" оказалась удручающе тяжелой и растянулась на два года — но теперь творческий кризис преодолен, и уже этой зимой



мы узнаем, чем окончилась история Хранителя Мечей.

А сразу после этого самых верных читателей перумовского творчества ждет дорогой подарок — коллекционное издание его собрания сочинений. Крупный формат. Обложка под кожу с тиснением. Цветные иллюстрации. Исправленные тексты. Эксклюзивное распространение. Ограниченный тираж. Дорогущее коллекционное издание на вашей книжной полке — куда более верный признак верного фаната, чем значок с портретом самого Перумова.

Состав книг:

- "Кольцо Тьмы";
- "Летописи Хьерварда", "Оживление Редульсфелля";
- "Алмазный меч, деревянный меч", "Мельинские архивы";
- "Рождение мага", "Дочь некроманта", "Вернуть посох", "Эльфийская стража", "Эвиальские архивы";
- "Странствие мага", "Истории из Долины магов", "Тысяча лет Хрофта";
- "Одиночество мага", "Эвиальские архивы";
- "Война мага".

Почему ждем: Мы не верим, мы знаем: каждая новая книга Перумова достойна прошлых.

Почему первое место: Вряд ли новейшая история знает настолько роскошно изданную фантастику, каким будет коллекционное издание Перумова. А ведь это не только шикарные книги, но и масса ранее не публиковавшейся информации об Упорядоченном. Книжное событие не года — целого десятилетия.

Кино 2005: Топ-5

Мы отобрали 5 наиболее **значительных и крупных** кинопроектов, мировые премьеры которых придутся на 2005 год.

Обратите внимание на то, что даты премьер картин, указанные ниже, могут изменяться в ту или иную сторону по различным причинам (проблемы с дистрибуторами, необходимость доработки фильма, сезонные особенности проката и прочее).

5 место**Волкодав из рода Серых Псов**

Первый отечественный проект в жанре "славянское фэнтези" с огромным по российским меркам бюджетом (около \$8 млн.), снятый по знаменитому роману Марии Семенович "Волкодав".

Сюжет: Волкодав — благородный воин, последний из рода Серых Псов. Избегав смерти в подземных рудниках, он отправляется в путь вместе со своим верным спутником — Нелетучим Мышом. Ему предстоит убить заклятого врага —

Людоеда, уничтожившего племя Серых Псов, освободить из его плена мудреца Тилорна и рабыню Ниилит.

Разобравшись со злодеем, Волкодав поступает на службу к дочери кнеса (владельца) крупного города Галирада, и оказывается в целый водоворот невероятных, захватывающих приключений.

Почему ждем: Фильм — темная лошадка с огромными задатками. Потенциальный суперхит.

Почему не первое место: "Русский Конан", как иногда называют Волкодава — тема непростая. Все будет зависеть от мастерства режиссера и таланта актеров.

Когда премьера: 29 декабря 2005 года.

**4 место****Война миров (War of the Worlds)**

Новый проект живой легенды американского кинематографа — Стивена Спилберга. Экранизация одноименного романа Герберта Уэллса стоимостью \$200 млн. привлекает внимание не только именем своего режиссера, но и звездным актерским составом: Том Круз ("Особое мнение", "Ванильные небеса"), Миранда Отто ("Полет феникса", "Властелин колец"), Тим Роббинс ("Код 46", "Таинственная река", "Миссия на Марс") и другие.

Этот фильм — кандидат в самые яркие и зрелищные картины года. Интересно, что первый успех адаптации "Войны миров" под нужды индустрии развлечений был довольно курьезен. Осенью 1938 года американцам была представлена радиопьеса режиссера Орсона Уэллса по мотивам этой книги. Все было сделано в форме репортажа с места событий. Многие американцы приняли это за чистую монету. В стране началась массовая паника. Люди покидали города, пытались покончить с собой, создавали добровольческие отряды, чтобы отразить нашествие марсиан.

Сюжет: Четыре космических аппарата с Марса приземлились в Англии. Оттуда вылезли злобные спруты-марсиане на гигантских шагающих машинах и принялись методично уничтожать человечество. Правительство в панике, армия бессильна. Кто спасет Землю?

Почему ждем: Два слова: звезды и бюджет.

Почему не первое место: Проекты подобного масштаба могут оказаться пустышкой (вспомним "Поле битвы — Земля").

Когда премьера: 30 июня 2005 года.



Обратите внимание!

Некоторые из фильмов, выходящие в 2005 году, являются если и не самыми ожидаемыми и многообещающими, то, по крайней мере, достойными вашего внимания.

- **"Бэтмен: Начало"** ("Batman Begins"). Ранние годы одного из самых известных супергероев Америки. Бюджет — \$135 млн. **Премьера:** 19 августа 2005 года.
- **"Хроники Нарнии: Лев, колдунья и платяной шкаф"** ("The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and the Wardrobe"). По мотивам романа Клайва Стейплза Льюиса из цикла "Нарния". Бюджет — \$170 млн. **Премьера:** 23 декабря 2005 года.
- **"Кинг Конг"** ("King Kong"). Римейк классической картины 1933 года. Режиссер — Питер Джексон ("Властелин Колец"). Бюджет — \$110 млн. **Премьера:** 14 декабря 2005 года.

3 место

Гарри Поттер и Кубок Огня (Harry Potter and the Goblet of Fire)

Нужно ли представлять всемирно любимого Гарри Поттера? Детская сказка, интересная даже для взрослых. Необычная история, оригинальный вымышленный мир, захватывающий сюжет и огромная куча денег, вложенная в экранизации этой книжной серии — три слагаемых непереносимого успеха четвертой серии походов юного волшебника.

Сюжет: В Хогвартсе проводится Турнир Трех волшебников — серия состязаний с постоянно увеличивающимся уровнем сложности, в которых будет участвовать и наш герой. Ситуация осложняется тем, что Лорд Волдеморт начинает проявлять нездоровую активность, строя всяческие козни и подготавливая свое возвращение в мир живых.

Почему ждем: Замечательные книги, замечательные фильмы. Приятные, интересные, яркие и запоминающиеся.

Почему не первое место: Узнаете, когда увидите следующих кандидатов.

Когда премьера: 22 декабря 2005 года.

2 место

Ночной дозор: Мел судьбы

Вторая серия ошеломляюще успешно фильма Тимура Бекмамбетова "Ночной дозор", снятого по одноименной книге Сергея Лукьяненко.

Сюжет: Вряд ли среди нас найдется



тот, что не читал эту книгу и не видел ее экранизацию. Следует уточнить, что вторая часть картины не имеет ничего общего с романом "Дневной дозор" и снята по событиям, описанным именно в первой книге трилогии.

Продюсер картины Константин Эрнст недавно признался, что из-за подготовки к съемкам американской версии Ночного дозора (действие будет происходить в США, Японии и России) пришлось отказаться от создания третьей части Ночного дозора, поэтому все отснятые для нее материалы будут вмонтированы в "Мел судьбы".

Почему ждем: Потому что первый фильм произвел невиданный прорыв в современном русском кинематографе. Окончание этой истории обязательно будет достойным ее начала.

Почему не первое место: Потому что "Ночной дозор", в отличие от кандидата на первое место, не послужил основой для создания новой мировой религии.

Когда премьера: 30 сентября 2005 года.

1 место

Звездные войны: Эпизод III — Месть Ситов (Star Wars: Episode III — Revenge of the Sith)



Население Земли превышает 6 миллиардов человек. По статистике, около 79% из них имеют доступ к телевизорам. Следовательно, "Звездные войны" посмотрело примерно 4,7 миллиарда человек, и, будьте уверены — эта великая фантастическая сага не оставила равнодушным ни одного из них.

В этом году нас ждет великое, и вместе с тем печальное событие. На экраны выходит последняя часть зрелищной, доброй, умной и невероятно захватывающей истории, разворачивающейся "давным-давно, в далекой-далекой галактике".

Сюжет: Война клонов, длившаяся три

года, близится к завершению. Анакин Скайуокер становится главной фигурой масштабного заговора, затеянного сенатором Палпатином с целью превращения Республики в Галактическую Империю. Шаг за шагом молодой джедай приближается к темной стороне Силы, становясь хорошо известным нам Дартон Вейдером.

Почему ждем: Звездные войны — это уже не просто культовый фильм, а отдельная реальность и даже целая религия (в настоящий момент зарегистрировано более 70 000 австралийцев, являющихся приверженцами религии джедаев).

Почему первое место: Потому что других таких фильмов, сохраняющих свою магическую притягательность на протяжении почти 30 лет, не было, нет и вряд ли будет.

Когда премьера: 19 мая 2005 года.

Игры 2005: Топ-5

Мы отобрали 5 наиболее **значительных** и **крупных** игровых проектов, выход которых назначен на 2005 год. Из-за специфики игровой индустрии вовсе необязательно это случится в запланированные сроки. Достаточно сказать, что некоторые из наших прошлогодних ожиданий вновь попали в список, а часть вышла тогда, когда уже вся надежда была потеряна.

5 место Quake 4

Вторая и третья части этой культовой серии были, по сути, платформами для сетевой игры и средством рекламы мощного графического движка. Которые затем с успехом использовались фирмой **Raven Software** для создания качественных игр с хорошим сюжетом (серии "Hexen", "Heretic"). На сей раз разработка продолжения с самого начала доверена "Воронам", чем они и занимаются уже два года. Но только сейчас стали известны какие-то подробности.

Сюжет: Продолжение "Quake 2", речь в которой шла о противостоянии земной и инопланетной расы строггов. Закончилось все проникновением земных десантников в подземную цитадель врага и уничтожением самого главного чужого. Но, видимо, война после этого пошла только пуще. Вместо мрачных подземных лабиринтов нас ждут открытые пространства и использование разнообразной техники. А вместо походов героя-одиночки — крупномасштабная война с поддержкой соратников по оружию.

Почему ждем: Потому что "Quake". Потому что движок от "Doom 3".

Почему не первое место: Игры серии всегда обладали отличной графикой и бодрым процессом, но вот сюжет выше "убить их всех" не поднимался.

Дата выхода: 2005 год.



4 место Ночной дозор

Да, и в играх мы видим те же названия. Новая разработка **Nival Interactive**, самой известной на Западе отечественной игровой компании. Смешиваем безумно популярный фильм с великолепным **“Silent Storm”** — и что получаем? Зрелищные поединки Иных, мощные заклинания и уход в Сумрак, что постепенно высасывает жизненные силы героев. Немалую долю атмосферности добавляют знакомые московские улочки и станции метро. Пожалуй, это будет первая игра со знакомыми реалиями (не считая же такой древние и ужасные “Подземелья Кремля”).

Сюжет: Игра создается по мотивам фильма “Ночной дозор: Мел судьбы”. Но главный герой — рядовой сотрудник Ночного дозора. Чародей, перевертыш или боевой маг (самого низкого, седьмого уровня) — решать игрокам. Такой персонаж позволит взглянуть на события фильма как бы со стороны и оценить их в новом свете.

Почему ждем: Первая “играизация” первого отечественного блокбастера.

Почему не первое место: Тактическая ролевая игра — далеко не самый популярный жанр. Да и присказку про первый блин забывать не стоит.

Дата выхода: 2 квартал 2005 года.

3 место Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords

LucasArts готовит второе пришествие сверхпопулярного ролевого проекта. Благо есть, где развернуться — период в фильмах не охвачен и придумывать можно все, что угодно. Персонажи, планеты, существа — без боязни пойти вразрез с каноном. Ну, и конечно, новые классы и приемы, враги и друзья. Смущает лишь передача разработки новичкам из **Obsidian Entertainment**.

Сюжет: Ситы охотятся на джедаев по всей Галактике, и весьма преуспели в этом черном деле — рыцарей осталось всего несколько человек. Главный герой когда-то отошел от дел, но только он способен остановить темные полчища и возродить Орден. А значит, придется вновь “взять в руки шашку”. Задача-минимум — вернуть связь с Силой, отыс-

кать старый световой меч и не пасть жертвой наемных убийц. Ну, а максимум — в очередной раз спасти далекую-далекую Галактику.

Почему ждем: “Звездные войны”, удачный предшественник, огромный бюджет — все говорит за.

Почему не первое место: Быть продолжением суперхита — тяжелое бремя. Посмотрим, как справится с такой ответственностью молодая команда.

Дата выхода: февраль 2005 года.

2 место S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

За прошедший год проект сменил название, а срок выхода все сдвигался. И в результате вообще был перенесен на май 2005. Разработчики ссылаются на объемы и желание реализовать все обещания, но результат один — снижение интереса к проекту и возмущение игроков. Все-таки четыре года обещаний — не самая лучшая политика.

Сюжет: 2010 год, район аварии на Чернобыльской АЭС. Игрок — *сталкер*, волк-одиночка, рыщет по Зоне в поисках аномальных образований — артефактов,



чтобы потом продать их за огромные деньги. Зона живет своей странной, пугающей жизнью и не прощает ошибок. Каждый неосторожный шаг ведет к гибели. Реально воссозданная местность, впечатляющая графика и физическая модель.

Почему ждем: Несмотря на задержки, это все еще один из самых оригинальных проектов последних лет.

Почему не первое место: При нынешних темпах разработчикам скоро придется менять время действия игры.

Дата выхода: май 2005 года.

1 МЕСТО “Ведьмак” (The Witcher)

Прошли те времена, когда американские игровые компании единолично правили рынком. Старушка Европа просыпается от спячки, и особо активны страны бывшего соцлагеря. Лидер по числу анонсированных проектов — Польша. Особо пристального внимания заслуживает ролевая игра **“The Witcher”** (“Ведьмак”). По названию понятно, что создается она по мотивам знаменитых романов

Обратите внимание!

Некоторые из игр, запланированных на 2005 год, являются если и не самыми ожидаемыми и многообещающими, то, по крайней мере, достойными вашего внимания.

- **“Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth”.** Стратегия реального времени по мотивам фильмов Питера Джексона. Разработчик — Electronic Arts.
- **“Dungeon Siege 2”.** Продолжение известной Action/RPG, на сей раз с внятным сюжетом. Разработчик — Gas Powered Games.
- **“Dragon Age”** — очередная эпическая ролевая игра от именитых создателей “Baldur’s Gate”. Но неизвестен пока даже точный год выхода. Разработчик — Bioware.

Анджея Сапковского. Вдобавок игра заинтересовала мэтра жанра — корпорацию **Bioware**. Которая так прониклась задумками поляков, что выдала им на руки модернизированный движок от культовой **“Neverwinter Nights”**.

Сюжет: Население игрового мира регулярно страдает от всякой сказочной нечисти — упырей, василисков или ожившей мусорной кучи. Борются с ними ведьмаки — профессиональные охотники на чудовищ. В шкуре одного из таких генетически модифицированных воинов нам и придется побывать.

Почему ждем: Свежая струя из Европы встряхнет хиреющий жанр смесью отличного сюжета и уникальных боев.

Почему первое место: Прошедший год стал сущим разочарованием для любителей ролевых игр. Посему компенса-



ция просто необходима. Все, что нужно для создания шедевра, у разработчиков есть. А еще — нет тяжелого груза прошлых проектов.

Дата выхода: 2005-2006 год.

● ● ●

Таким будет следующий год по прогнозам “Мира фантастики”. А каким был год прошедший? Не пора ли делать выводы и раздавать памятные медали?

Читайте в следующем номере журнала **“Итоги-2004”**. Все заслужившие похвалу по заслугам, кто — пальмовую ветвь и всеобщий почет, а кто — щелчок по лбу и полное забвение. **SP**



Петр Тюленев



ПЯТИЦВЕТНЫЕ МИРЫ

Вселенная Magic The Gathering

Мне рассказывали наводящие ужас истории о черных ливнях, пепельных полях и кричащем металле. Я убеждал себя, что эти рассказы были кошмаром чьего-то больного разума. Но сегодня я узнал правду — и она куда страшнее слов...

Кашиб Ибн Наджи, "Письма"
(Художественный текст
к карте Phyrexian Walker)

В начале девяностых годов прошлого столетия малоизвестная компания Wizards of the Coast придумала совершенно новое проявление фантастических жанров. Впервые полноценная фэнтези-вселенная появилась не на книжных страницах и не на экранах кино. "Magic The Gathering" не просто стала первой в своем роде игрой — она показала, что и карточная игра может стать основой необычного и подробно прописанного мира. О том, что это за мир, как отразилось на нем карточное происхождение и где можно с ним познакомиться, мы и расскажем сегодня.

● Название:

Доминия

● Название игры:

"Magic The Gathering" ("Магия")

● Возникновение:

1993 год новой эры нашего мира

● Создатели:

"Wizards of the Coast"

("Волшебники побережья")

● Происхождение:

коллекционная карточная игра

● Воплощения:

литература, графика, компьютерные игры

Негеографические карты

Прежде чем заводить разговор о мирах "Магии", надо понять, что такое настольная игра и какой внутренний мир ей необходим. Возьмем, например, шахматы. Игра уважаемая, тысячелетняя, известная. Но всемерно любимой и коммерчески успешной ее назвать нельзя. Почему? Да потому что шахматы — это чистая математика. Если бы пешек звали по имени, а про каждую фигуру написали по приключенческой три-

логии — были бы и сверхприбыли, и фандвижения. Поэтому нынешние настольщики засовывают во всякую новую игру — по сути, такую же неживую математику, как шахматы — ярко раскрашенный сюжет, а то и небрежно набросанный мир. И на свет не просто появляется настолка — рождается очередной кирпичик популярной культуры.

"Magic The Gathering" стала первой в мире коллекционной карточной игрой, и уже поэтому ее создателям было обеспечено место в мировой истории и безбедное существование. До тех пор, правда, пока "Магию" не вытеснили бы конкуренты, за спинами которых возвышались такие миры, как Средиземье или далекая-далекая галактика. "Волшебники побережья" замечательно это понимали и, не дожидаясь соперников, принялись сооружать для "Магии" свой собственный фантастический мир, если не равный толкиновскому или лугасовскому, то хотя бы видный на их фоне.

И без того нелегкая задача усложнялась, если вспомнить, что у "Волшебников" не было ни гениальных писателей, ни киностудии. Построить фантастический мир надо было на самих картах — кусочках рас-





Игровая карта как проявление фантастики: 1 — название; 2 — иллюстрация, 3 — художественный текст.

крашенного картона, часть которых отъедали необходимые для игры термины и знаки. Это просто какая-то "дама бубен варила бульон" получается! Решение наверняка подсказали коллекционные карточки со всякими бейсболами, автомобилями и прочими куклами Барби. На картах "Магии" прочно обосновались элементы, в общем-то, для игрового процесса не нужные: название, иллюстрация и художественный текст. От этих трех китов и берет начало фантастическая вселенная "Magic The Gathering".

"Тоже мне, три кита, — скажете вы. — Два слова в названии, картинка размером с две почтовые марки и три строчки художественного текста. Где же тут мир уместить?". Если бы карточка была одна, если бы их было десять — действительно, негде. Но сейчас только разных по названию карт в "Магии" семь с половиной тысяч — без учета многочисленных переизданий и альтернативных версий. Семь с половиной тысяч героев, существ, артефактов, заклинаний... И когда постоянно натыкаешься на одни и те же имена, видишь одних и тех же персонажей на разных картинках, можешь ощутить их силу и слабость в поединке с противником — складывается такое же ощущение цельного и захватывающего мира, как от хорошей книги или киноленты.

Заемствуем у классиков

Начальные камни в основание вселенной были заложены уже первым выпуском игры, "Альфы". Уже здесь упоминались братья Урза и Мишра, гномы-подрывники, возрождающиеся скелеты и весь фирменный коктейль из рас и существ. Но о какой-то целостной вселенной говорить было рано. "Волшебники" только-только начинали искать художественную форму, в которую влезло бы математическое содержание. Поэтому рядом с вещами неизвестными, вроде урзинных очков, разместились вполне фольклорные блуждающие огоньки или договор с дьяволом. С худо-

жественным текстом сложилось еще лучше: поскольку романов и в проекте не было, часть "Волшебники" выдумали сами, а часть одолжили у давно почивших классиков вроде Кольриджа или Шекспира. Славная традиция дожила до наших дней: на одной карте Восьмой редакции красуется цитата из труда Эммы Гольдман — известной американской анархистки.

Другая закономерность, появившаяся уже десяток лет назад, состоит в распределении сюжета по расширениям игры. Раз в два года переиздается базовый набор "Магии" — редакции. Его вклад в строительство игрового мира минимален: редакции нацелены, прежде всего, на начинающих игроков, которые еще не готовы разбираться в сюжетных переплетениях. Редакция — это несколько сотен карт, которые должны хорошо играть между собой, и уже потом — рассказывать какую-то историю. Пространство между редакциями заполняют *Limited-сеты*, входящие в ежегодные *блоки*: один "большой" сет и два "малых". Вот тут-то и начинается игровая вселенная: сету внутри блока объединены общими темами, героями, событиями, и даже изменения в механике игры находят свое объяснение в сюжете. Иногда магистральный сюжет проходит через несколько блоков. А начиная с 1998 года, вместе с выходом каждого блокового сета издается соответствующий ему роман.

В декабре 2003, через пять месяцев после ошеломляющего успеха "Альфы", "Волшебники побережья" выпустили первый тематический сет игры. Он назывался... "Арабские ночи", был всецело вдохновлен бессмертным собранием сказок имени Шехерезады, а на место Урзы, Мишры, гномов и эльфов пришли Аладдин, Синдбад-мореход, джинны и ифриты. Переход получился стильный и неожиданный, но самое главное — временный. Арабская тема неминуемо привела бы "Волшебников" в тупик: класси-



Одна из самых известных и самых дорогих карт Magic The Gathering.



Добро пожаловать на арабский восток!

ческое фэнтези все-таки в десятки раз популярнее "Книги тысячи и одной ночи", а духу серьезно разбираться в эмирах и султанах хватит далеко не каждому. Так и остались "Арабские ночи" яркой, но одинокой страничкой в истории вселенной "Магии". А чтобы они не очень выделялись, несколько лет спустя придумали специальный мир в составе мультивселенной — *Рабия Безграничная* — в который и переселили Синдбадов с ифритами.

Война планов

Согласно одной из "магических" легенд, авторство вселенной "Magic The Gathering" принадлежит команде аспирантов Пенсильванского университета. Этим "Волшебникам восточного побережья" поручили разработать второй тематический сет "Магии" — а они выдали в нагрузку богатую игровую вселенную с подробно выписанной историей и колоритными персонажами. Все это великолепие увидело свет в марте 1994, когда в игровых магазинах появились "Древности" ("Antiquities"). На протяжении следующих лет игроки всего мира смотрели на эту вселенную сквозь замочную скважину иллюстраций и художественного текста, по кусочкам собирали сведения о происходящем по ту сторону карт. И только выход в мае 1998 книги Джефа Грабба "Война братьев", посвященной событиям тех же "Древностей", расставил все на свои места.

В основе миров "Магии" лежит провенная идея Мультивселенной, ранее появлявшаяся, например, в книгах Муркока или сеттинге "Planescape" для ролевой игры AD&D. Мультивселенная — это не один мир, как Земля или Арда, а совокупность множества независимых миров или планов существования. Создатели получили возможность не только время от времени выкидывать главных героев с родной планеты, но и вводить в общую картину новые миры, с невиданными раньше существами и персонажами. Мультивселенная стала идеальной сюжетной основой для постоян-



но развивающейся игры: если игроделы придумывали что-то принципиально новое, сюжетники не пытались уместить это в рамки прежних миров, а просто "открывали" новый. Например, когда в игровой механике появились существа-тени, для них придумали отдельный план существования. А Рабию Безграничную вообще вписали в Мультивселенную задним числом.

Мультивселенная "Магии" называется *Доминия*, и центральное место в ней занимает мир по имени *Доминария*. В далекой

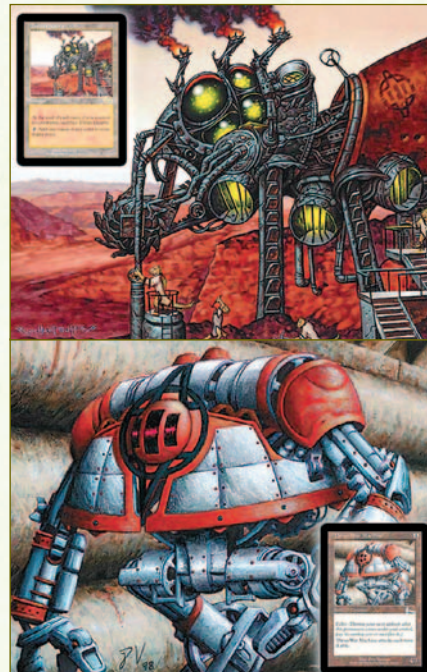
древности Доминарию населяла высоко-развитая раса *транов*. Их технология была больше всего похожа на техномагию: они строили сложные механизмы, которые приводились в движение мистической энергией специальных камней силы. Все бы хорошо, да только от излучения камней траны болели и умирали. Светило медицинской науки Явгмот предложил элегантное решение: заменить живую плоть мертвым металлом, который хоть камнями облучай, хоть рентгеновскими лучами. Мно-



гие из транов, а заодно и другие расы Доминарии, идеи не оценили и пошли на Явгмота сотоварищи войной. Сторонникам механизации пришлось бежать в другой мир — *Фирексию*, но от идеи отмщения они не отказались. Поэтому, когда траны уже исчезли с лица Доминарии и оставили пришедшим на смену им народам богатейшее археологическое наследие, Явгмот все еще готовился к триумфальному возвращению на свою бывшую родину.

Фирексия, в отличие от Доминарии, была совершенно не похожим на Землю миром. Она состояла из девяти вложенных друг в друга сфер совершенно разного назначения. В центральной — девятой — обитал сам Явгмот, ставший для фирексианцев главным божеством. Фирексианцы были одержимы идеей, которую сейчас назвали бы киборгизацией. Они считали, что все уязвимые и недолговечные части их транских тел должны быть заменены металлом. Под стать жителям была и Фирексия: здесь росла проволочная трава, текли масляные реки, а в небе постоянно висел черный смог.

Первое нападение Фирексии на Доминарию стало известно как Война Братьев. Началась она ссорой двух талантливых братьев-ученых Урзы и Мишры, а закончилась самым настоящим Апокалипсисом. В ходе войны Мишра пал жертвой фирекси-



Образцы транской технической мысли.

Магические карты

Многие интересуются, сколько всего карт в "Магии". Ответить на этот вопрос сложно: так до конца и не понятно, что считать картой. Если карта — раскрашенный кусок картона, то счет идет на миллиарды. Если иметь в виду карты с разными названиями, задача несколько упрощается. Впрочем, очень многие карты неоднократно переиздавались в разных выпусках, с разными иллюстрациями и даже изменениями в игровом тексте. Например, такая карта, как "Healing Salve", входит во все базовые выпуски игры, от "Альфы" до "Восьмой редакции". Кроме того, часто внутри одного и того же сета попадает несколько карт, отличающихся только картинками (например, базовые земли). Для игроков это одинаковые карты, для коллекционеров — нет. Поэтому точное число карт в "Магии" фантастической науке неизвестно. Желаящие могут попытаться установить его, покопавшись по спойлерам (спискам карт) на нашем комплекте, а здесь мы приводим полный список всех вышедших сетов "Магии".

LIMITED-СЕТЫ, НЕ ВХОДЯЩИЕ В БЛОКИ:

- "Арабские ночи" ("Arabian Nights"), 1993, 92 карты;
- "Древности" ("Antiquities"), 1994, 100 карт;
- "Легенды" ("Legends"), 1994, 310 карт;
- "Тьма" ("The Dark"), 1994, 119 карт;
- "Падшие империи" ("Fallen Empires"), 1994, 187 карт.

БЛОК "ICE AGE":

- "Ледниковый период" ("Ice Age"), 1995, 383 карты;
- "Домашние земли" ("Homelands"), 1995, 140 карт;
- "Союзы" ("Alliances"), 1996, 199 карт.

БЛОК "MIRAGE":

- "Мираж" ("Mirage"), 1996, 350 карт;
- "Видения" ("Visions"), 1997, 167 карт;
- "Уззерлайт" ("Weatherlight"), 1997, 167 карт.

БЛОК "TEMPEST":

- "Буря" ("Tempest"), 1997, 350 карт,
- "Твердыня" ("Stronghold"), 1998, 143 карты,
- "Исход" ("Exodus"), 1998, 143 карты.

БЛОК "URZA":

- "Сара Урзы" ("Urza's Saga"), 1998, 350 карт;
- "Наследие Урзы" ("Urza's Legacy"), 1999, 143 карты;
- "Судьба Урзы" ("Urza's Destiny"), 1999, 143 карты.

БЛОК "MASQUES":

- "Меркадианские маски" ("Mercadian Masques"), 1999, 350 карт;
- "Возмездие" ("Nemesis"), 2000, 143 карты;

- "Пророчество" ("Prophecy"), 2000, 143 карты.

БЛОК "INVASION":

- "Вторжение" ("Invasion"), 2000, 350 карт;
- "Сдвиг миров" ("Planeshift"), 2001, 143 карты;
- "Апокалипсис" ("Apocalypse"), 2001, 143 карты.

БЛОК "ODYSSEY":

- "Одиссея" ("Odyssey"), 2001, 350 карт;
- "Мука" ("Torment"), 2002, 143 карты;
- "Судилице" ("Judgment"), 2002, 143 карты.

БЛОК "ONSLAUGHT":

- "Натиск" ("Onslaught"), 2002, 350 карт;
- "Легионы" ("Legions"), 2003, 145 карт;
- "Бич" ("Scourge"), 2003, 143 карты.

БЛОК "MIRRODIN":

- "Мирродин" ("Mirrodin"), 2003, 306 карт;
- "Темная сталь" ("Darksteel"), 2004, 165 карт;
- "Пятый рассвет" ("The Fifth Dawn"), 2004, 165 карт.

БЛОК "KAMIGAWA":

- "Чемпионы Камигавы" ("Champions of Kamigawa"), 2004, 306 карт.

БАЗОВЫЕ ВЫПУСКИ:

- "Альфа" ("Alpha"), 1993, 295 карт;
- "Бета" ("Beta"), 1993, 302 карты (перепечатка "Альфы" плюс семь новых карт);
- "Unlimited", 1993, 302 карты (перепечатка "Беты");
- "Revised Edition" ("Третья редакция"), 1994, 306 карт;
- "Четвертая редакция", 1995, 378 карт;
- "Пятая редакция", 1997, 449 карт;
- "Шестая редакция" ("Классика"), 1999, 350 карт;
- "Седьмая редакция", 2001, 350 карт;
- "Восьмая редакция", 2003, 357 карт.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СЕТЫ:

- "Unglued", 1998, 94 карты;
- "Хроники" ("Chronicles"), 1995, 125 карт — переиздание карт из нескольких Limited-сетов;
- "Unhinged", 2004, 140 карт.

СЕТЫ ДЛЯ НОВИЧКОВ:

- "Портал" ("Portal"), 1997, 222 карты;
- "Портал: Вторая эпоха" ("Portal Second Age"), 1998, 165 карт;
- "Портал: Три королевства" ("Portal Three Kingdoms"), 1999, 180 карт;
- "Стартер-1999" ("Starter 1999"), 1999, 173 карты;
- "Стартер-2000" ("Starter 2000"), 2000, 54 карты.



Урза и Мишра, всадники... то есть, ученые Апокалипсиса.

анца Джикса, который сделал из него машину. Урзе удалось победить Фирексию только с помощью древнего артефакта *силекса* — но победа эта далась ценой почти полного уничтожения самой Доминарии.

Урза открыл дорогу в Доминарию не только смерти и разрушению, но и магии. И у транов, и во время Войны Братьев главное место в мире занимала техника. Это отражено и в игровой механике: больше всего карт из сета "Древности" — не заклинания, а артефакты. Зато уже в описании работы с силексом проглядывает партия в "Магию". Силекс надо **наполнить воспоминаниями о родной земле** — а в игре карты-"земли" дают игрокам магическую энергию, ману.

Следующие несколько сетов "Магии" охватывают три тысячи лет послевоенной Доминарии. Это время напоминает замедленную ядерную зиму. На первые 400 лет при-

ходится Тьма — пыльные бури затмевают солнце, и начинается всемирное похолодание. В разрушенной и стынущей Доминарии появляются первые маги — а заодно и могущественная религия, карающая волшебство смертью. На южном материке Сапардия начинаются междоусобицы, рушатся древние империи. Затем наступает ледниковый период, во время которого морозная Доминария оказывается отгороженной от остальных планов существования непробиваемой скорлупой. Фирексианская угроза отходит на второй план, но очень быстро выясняется, что Доминария может рождать и собственных Невтонов: главным злодеем становится могущественный некромаг Лим-Дул. Только-только привыкли доминанцы к жизни в условиях Крайнего Севера, как новая напасть: дамочка по имени Фрейялиз ломает межмировую скорлупу, завершая и ледниковый период, и изоляцию Доминарии. Начинается новый виток войны с Фирексией.

Летучий корабль

Внимание! Далее по тексту кратко излагаются события доброго десятка толстых книг. Если вы запутаетесь в сюжетных наворотах или намереваетесь прочесть эти книги самостоятельно, можете смело пропускать эту главу и переходить к следующей.

Урза не только пережил собственноручно устроенный конец света, но и стал миром — бессмертным путешественником по планам существования. Этот и без того колоритный персонаж превратился в насто-

ящего параноика, одержимого стремлением во что бы то ни стало оборонить родную Доминарию от злобных фирексианцев. И заодно отомстить за брата. Прибавьте к одержимости гениальность исследователя и изобретателя, а также благоприобретенные сверхъестественные способности, и вы без труда догадаетесь, кто стал главным героем "магической" сказки, а заодно и самой опасной угрозой для Мульти вселенной.

Так что, пока Доминария подвергалась незапланированной заморозке и разморозке, Урза странствовал по другим мирам и искал средство борьбы с Фирексией. Он построил громадного механического дракона и верхом на нем вторгся в биотехнический мир. Несмотря на потери среди фирексианцев, Явгмот смог не только отбить атаку, но и незаметно захватить часть разума Урзы. Следующей идеей миромехом стало вернуться в прошлое и предотвратить Войну Братьев. Но многочисленные эксперименты со временем не принесли ничего, кроме разрушений.

Наконец Урза решил создать *Наследие* — коллекцию могущественных артефак-



Межмировые путешествия "Уззерлайта" были полны таких вот теплых встреч.

Магические книги

В январе 2005 года выходит 37-ая книга по "Magic The Gathering". Хотя шедеврами образцы "магического" худлита назвать нельзя, многие романы приятно выделяются из общего потока "игровой" фантастики. Издание книг сериала началось и в России: уже вышли три тома "Эпохи артефактов".

ЦИКЛ "ЭПОХА АРТЕФАКТОВ":

- "Война братьев" (Джеф Грабб, 1998);
- "Мироходец" (Линн Абби, 1998);
- "Потоки времени" (Дж. Роберт Кинг, 1999);
- "Порода героев" (Лорен Л. Колман, 1999);
- "Тран" (Дж. Роберт Кинг, 1999).

ЦИКЛ "ЛЕГЕНДЫ" ("LEGENDS"):

- Джохан ("Johan", Клэйтон Эмери, 2001);
- Джедит ("Jedit", Клэйтон Эмери, 2001);
- Хазезон ("Hazezon", Клэйтон Эмери, 2002).

ЦИКЛ "ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД" ("ICE AGE"):

- "Пришествие Тьмы" ("The Gathering Dark", Джеф Грабб, 1999);
- "Вечный лед" ("The Eternal Ice", Джеф Грабб, 2000);
- "Расколотый союз" ("The Shattered Alliance", Джеф Грабб, 2000).

ЦИКЛ "МАСКАРАД" ("MASQUERADE"):

- "Рат и буря" ("Rath and Storm", сборник рассказов под редакцией Питера Арчера, 1998).

- "Меркадианские маски" ("Mercadian Masques", Фрэнсис Лебарон, 1999);
- "Возмездие" ("Nemesis", Пол Б. Томпсон, 2000);
- "Пророчество" ("Prophesy", Вэнс Мур, 2000).

ЦИКЛ "ВТОРЖЕНИЕ" ("INVASION"):

- "Вторжение" ("Invasion", Дж. Роберт Кинг, 2000);
- "Сдвиг миров" ("Planeshift", Дж. Роберт Кинг, 2001);
- "Апокалипсис" ("Apocalypse", Дж. Роберт Кинг, 2001).

ЦИКЛ "ОДИССЕЯ" ("ODYSSEY"):

- "Одиссея" ("Odyssey", Вэнс Мур, 2001);
- "Цепная мука" ("Chainer's Torment", Скотт Макгоу, 2002);
- "Судилище" ("Judgment", Уилл Макдермотт, 2002).

ЦИКЛ "НАТИСК" ("ONSLAUGHT"):

- "Натиск" ("Onslaught", Дж. Роберт Кинг, 2002);
- "Легионы" ("Legions", Дж. Роберт Кинг, 2003);
- "Бич" ("Scourge", Дж. Роберт Кинг, 2003).

ЦИКЛ "ЛЕГЕНДЫ МАГИИ-2"

- "Клинок асассина" ("Assassin's Blade",

- Скот Макгоу, 2002);
- "Кулак императора" ("Emperor's Fist", Скот Макгоу, 2003);
- "Суд чемпиона" ("Champion's Trial", Скот Макгоу, 2003).

ЦИКЛ "МИРРОДИН" ("MIRRODIN")

- "Луны Мирродина" ("The Moons of Mirrodin", Уилл Макдермотт, 2003);
- "Око темной стали" ("The Darksteel Eye", Джесс Либоу, 2004);
- "Пятый рассвет" ("The Fifth Dawn", Кори Херндон, 2004).

ЦИКЛ "КАМИГАВА" ("KAMIGAWA"):

- "Изгой: Чемпионы Камигавы" ("Outlaw: Champions of Kamigawa", Скотт Макгоу, 2004);
- "Еретик: Предатели Камигавы" ("Heretic: Betrayers of Kamigawa", Скотт Макгоу, 2005).

СБОРНИКИ РАССКАЗОВ:

- "Цвета магии" ("The Colors of Magic", редактор Джесс Либоу, 1999);
- "Мифы магии" ("The Myths of Magic", редактор Джесс Либоу, 2000);
- "Драконы магии" ("Dragons of Magic", редактор Дж. Роберт Кинг, 2001);
- "Секреты магии" ("The Secrets of Magic", редактор Джесс Либоу, 2002);
- "Чудовища магии" ("The Monsters of Magic", редактор Дж. Роберт Кинг, 2003).



Магические игры на компьютере

"MAGIC: THE GATHERING — BATTLEMAGE" (REALTIME ASSOCIATES, 1997)

Первая электронная версия коллекционной карточной игры и, наверное, самая провальная. Из походовой настолки с четко прописанным порядком действий разработчики попытались сделать стратегию в реальном времени. Неподвижная графика неплоха, но как только дело доходит до анимации, хочется вернуться от мышки к картам.

"MAGIC: THE GATHERING" (MICROPROSE, 1997)

А вот это уже полноценная компьютеризация "Магии" — в классическом фэнтезийном жанре "руби-и-круши". По ходу сюжета ваш герой, вооруженный колодой с заклинаниями, будет путешествовать по миру Шандалар, сражаться с вражескими магами и чудовищами, а в конце концов — не позволит злобному мироходцу Арзакону захватить весь этот симпатичный мир. Игра несколько однообразна, но сохраняет как букву, так и дух карточной "Магии", и — что немаловажно — оснащена подробным учебником.

"MAGIC: THE GATHERING — SPELLS OF THE ANCIENTS" (MICROPROSE, 1997)

Это не просто дополнение к предыдущей игре, содержащее 138 дополнительных карт из ранних сетов "Магии". Это вторая версия игры, где были исправлены многие ошибки и добавлены приятные детали. В частности, возможность выбрать внешность для своего персонажа, продвинутый искусственный интеллект и возможность играть "турниры", как в настоящей "Магии".

"MAGIC: THE GATHERING — DUELS OF THE PLANESWALKERS" (MICROPROSE, 1998)

Фактически — переиздание двух предыдущих игр в одном флаконе, с добавлением нескольких десятков карт и возможность играть с живыми противниками через интернет. Прекрасная графика, полное сохранение оригинальной механики, удобное управление — но уже по третьему разу.

"MAGIC THE GATHERING ONLINE" (LEAPING LIZARD, 2002)

Полноценная онлайн-версия коллекционной карточной игры, разработанная при прямом участии "Волшебников побережья". Все один в один: релизы новых сетов, стартовые и дополнительные наборы, игроки платят те же деньги — только не за картон, а за цифровую информацию. Короче говоря, возможность получать почти то же удовольствие, но не выходя из дома, в любое время суток и с игроками из любой точки планеты. Каковой возможностью тут же воспользовались тысячи и десятки тысяч игроков, в том числе и у нас.

тов, вместе обладающих достаточной силой, чтобы одолеть Явгмота. В их число входил серебряный голем Карн, созданный в период опытов со временем; человеческий герой, которого еще предстояло вырастить; и летучий корабль "Уззерлайт". Чтобы дать последнему возможность летать между мирами, Урзе потребовалось уничтожить целый план существования — но даже это не остановило его. Мироходец рассеял Наследие по нескольким мирам, опасаясь, что Явгмот обнаружит его раньше срока, и занялся практической генетикой — выведением породы героев. Но и тут вмешалась Фирексия.

Агенты Явгмота чуть не обрушили генетический эксперимент Урзы: изо всей породы героев остался только молодой Джеррард Капашен. Как и следовало ожидать, в конце концов он оказался в команде "Уззерлайта" под началом капитана Сисэй. Долгое время "Уззерлайт" путешествовал по Доминарии, собирая Наследие и ввязываясь в приключения, пока дело не пахло фирексианским керосином. Сисэй была похищена Вольратом, повелителем-эвинкаром рукотворного мира под названием Рат. Джеррард принял на себя капитанские обязанности, и "Уззерлайт" отправился выручать Сисэй.

Разумеется, это была очередная фирексианская ловушка. Еще в ранние годы Джеррарда его сводный брат Вуэл проявлял нездоровый интерес к Наследию. Вездесущий Явгмот предложил Вуэлу власть над целым планом существования — только ради того, чтобы заманить "Уззерлайт", а за ним и Урзу, в Рат. Так Вуэл превратился в Вольрата. Но и он, и Явгмот недооценили команду "Уззерлайта". С помощью местных людей и эльфов Джеррард и друзья пробрались в твердыню Вольрата, одолели эвинкара, освободили Сисэй и сбежали от греха подальше в другой мир. В Меркадию.

Не успели путешественники перевести дух и вдоволь налюбоваться желто-оранжевыми небесами и силуэтом перевернутой горы на горизонте, как на них напали не представившиеся жители лесов. Лесники успели утащить обездвиженный "Уззерлайт", но тут прискакали еще какие-то люди на шестилапых зверях — джоваллах. Они представились меркадианцами, объяснили, что лесные люди — это мятежники Хо-Аррим, и конвоировали Джеррарда с остатками команды на вершину перевернутой горы, в Меркадия-Сити. Джеррард быстро обучил отряд меркадианских солдат и вместе с ужасными наемниками из Катранской гильдии отправился выручать "Уззерлайт". Он слишком поздно понял, что за спинами меркадианских аристократов и наемников стоит все та же Фирексия. В результате команде "Уззерлайта" пришлось теперь выручать из плена самого Джеррарда. И снова свободные меркадианцы — мятежники Хо-Аррим, пираты ришаданцы и



Меркадианские пейзажи.

морской народ сапразанцев — выгнали стальных захватчиков из своего мира и зажили долго и счастливо под покровительством механического дракона Рамоса.

А "Уззерлайт" ждало финальное испытание: массированное наступление фирексианских сил на Доминарию началось. Разверзлись порталы, из которых слитными потоками извергались пропахшие машинным маслом войска. Города и народы падали один за другим. Нарушились сами основы мироздания, и мрачные пейзажи мира Рат стали накладываться на Доминарию. Урза в компании коллег-мироходцев решил нанести удар в сердце врага — добраться до самого Явгмота. И ему это удалось. Но не одержимым мстителем явился Урза к своему смертельному врагу, а покорным слугой: оказалось давнее вторжение в разум мироходца. А вместе с Урзой пришел Джеррард, которому Явгмот посулил воскресить погибшую во всех этих перипетиях любовь. Правда, для этого Капашену пришлось обезглавить своего создателя Урзу. Да и воскресшая любовь оказалась поддельной. Джеррард разуверился во всемогуществе Явгмота, прихватил урзину голову и вернулся в объединенную Доминарию-Рат.

Здесь-то и был разыгран последний козырь Урзы. Когда Явгмот в виде громадной тучи черного дыма начал прорываться (впервые за девять тысяч лет!) на свою историческую родину, Джеррард собрал Наследие воедино. "Уззерлайт". Артефакты. Карн. Сам Джеррард Капашен. И глаза Урзы. Доминария в очередной раз в руинах, Явгмот уничтожен, фирексианцы сдались.

Конец? Может быть. Но не устают ползать темные слухи о том, что Явгмот возродился и снова ищет былой власти...

Разнообразие видов

Вернитесь теперь в начало статьи, к рассуждению о "трех китах" вселенной "Magic The Gathering", и посмотрите внимательно на игровую карточку. Что она вам напоми-



нает? Правильно — кадр из комикса. Картинка плюс объяснительный текст. Если покопаться, среди карт "Магии" можно найти целые куски таких "комиксов". И, точно так же, как в комиксах, художники сыграли в создании мира "Magic The Gathering" не меньшую роль, чем сюжетники. Одно дело — читать о фантастических созданиях и пейзажах, и совсем другое — видеть их на мастерски выписанных иллюстрациях. Биомеханические ландшафты Фирексии, плавающие в воздухе луга из царства Серры, мрачные коридоры твердины Вольрата — все это оживает, становится реальным под кистью признанных мастеров фантастической живописи. Ларри Элмор, Роб Александр, Томас Бакса, Дуглас Шулер, rk Post, Роберта Гей, братья Хильдебранты, Квинтон Хувер, Джон Эйвон, Ди Терлизи, Рон Спирс, Брайан Снодди, Тодд Локвуд, Дэн Фрейзер, Рон Спенсер — и это только наиболее известные из иллюстраторов "Магии". Кто-то из них не нуждается в особом представлении, кто-то начал свой творческий путь во времена "Альфы" и "Арабских ночей" и стал известным благодаря карточной игре. Одно несомненно: за последние десять лет иллюстрации к картам "Магии" стали признанным эталоном современной фантастической живописи. И отказываться от этого почетного звания не собираются.

Но не только яркими и запоминающимися образами обязана вселенная "Магии" своим художникам. Именно они принесли в этот мир невиданное прежде разнообразие. Разнообразие всего: пейзажей и ландшафтов, животных и разумных рас, магических устройств и созданий. Не побоюсь сказать, что вселенная "Magic The



Как познакомиться с "Магией"

Если вы хотите поглубже окунуться в мир "Magic The Gathering", у вас есть три варианта.

Во-первых, пополнить стройные ряды игроков в коллекционную карточную игру. Вы могли сделать это уже два месяца назад — напоминаем, что в ноябрьском номере "МФ" мы публиковали бесплатные колоды "Магии". А узнать, где поблизости от вас продаются игровые наборы и проводятся турниры, вы можете на интернет-странице распространителя "Magic The Gathering" в России — www.sargona.ru

Во-вторых, попробовать сыграть в компьютерную "Магию". Для начала мы рекомендуем вам попробовать игру от MicroProse, а когда освоитесь с ней, можно будет перейти и к "Magic The Gathering Online".

В-третьих, если вас интересуют, прежде всего, сюжетные перипетии, к вашим услугам — серия романов "Magic The Gathering" от московского издательства "Максима". Разумеется, не стоит ждать скорого выхода всех "магических" книг, но знакомство с "Эпохой артефактов" вам обеспечено.

Gathering" даст фору любому фэнтезийному, да и, пожалуй, фантастическому конкуренту по количеству биологических видов.

Это не только все классические расы фэнтези: эльфы, гномы, гоблины, драконы и, разумеется, люди всех цветов кожи и волос. И не только более экзотические минотавры, дриады, огры, кентавры, люди-кошки, русалки, ангелы, грифоны, великаны, духи, пегасы, зомби и скелеты. Не говоря уже о банальных птицах, насекомых, обезьянах и прочих тварях. Все эти создания замечательно чувствуют себя на многочисленных этажах "магической" Мультивселенной. А вот соседствуют с ними — раса полупризрачных теней даути. Кожастые сливеры, обладающие коллективным разумом и способные выживать даже в жерле вулкана. Пустынные двуногие рептилии ви-ашино. Кибернетические фирексианцы — они рождаются из кусков плоти в специальных чанах, а потом постепенно заменяют живые ткани металлическими пластинами и проволокой. Рукотворные синекожие метатраны, выведенные Урзой для войны с Фирексией. Многочисленные механические создания, часто — разумные, часто — пережившие своих творцов.

Разобраться во всем этом разнообразии помогают цвета. Любой, кто что-нибудь слышал о "Магии", знает, что там есть пять цветов. Точнее — мана пяти цветов: белого, синего, черного, красного и зеленого. Это, если угодно, стихии, магические школы или полюса вселенной "Magic The Gathering". Белый — волшебство равнин, света и исцеления. Синий — чародейство островов, иллюзий и обмана. Черный — колдовство болот, некромантии и болезней. Красный — магия гор, огня и разрушения. Зеленый — чары лесов, жизни и природы. К чести создателей вселенной, ни один из пяти полюсов не воплощает добро или зло, хаос или порядок. Они равноправны — как в игре, так и в сюжете. Синий — цвет и свободолюбивых сапраззанцев, и ужасного Вольрата. Красный — это и дикие огры, и минотавр из команды "Уэзерлайта". А интрига сета "Падшие империи" вообще завязана на том, что каждый цвет распадается надвое и борется сам с собой. В карточной игре в одну и ту же колоду могут входить заклинания и земли хоть всех



пяти цветов. В том числе и многоцветные карты — одновременно требующие маны, скажем, и черной, и белой. Отсутствие абсолютного "добра" и абсолютного "зла" — еще одна из тех черточек, что делают мир "Магии" таким привлекательным.



Полтора года назад "Волшебники побережья" решили оставить наконец в покое Доминарию, возрожденного Явгмота и всю десятилетнюю сюжетную линию. Блок "Мирродин", первый сет которого вышел осенью 2003, начал совершенно другую историю. О металлической планете Мирродин, известной также как Аргентум. О бравой эльфийке Глиссе, которая пытается раскрыть секреты этого мира. О коварном Мемнархе, тайном повелителе Аргентума. Этой осенью перевернулась еще одна страница: события блока "Камигава" происходят в одноименном плане существования, чем-то похожем на земные Китай и Японию.

И, казалось бы, ничто не объединяет все эти миры.

Ничто, кроме "Магии".

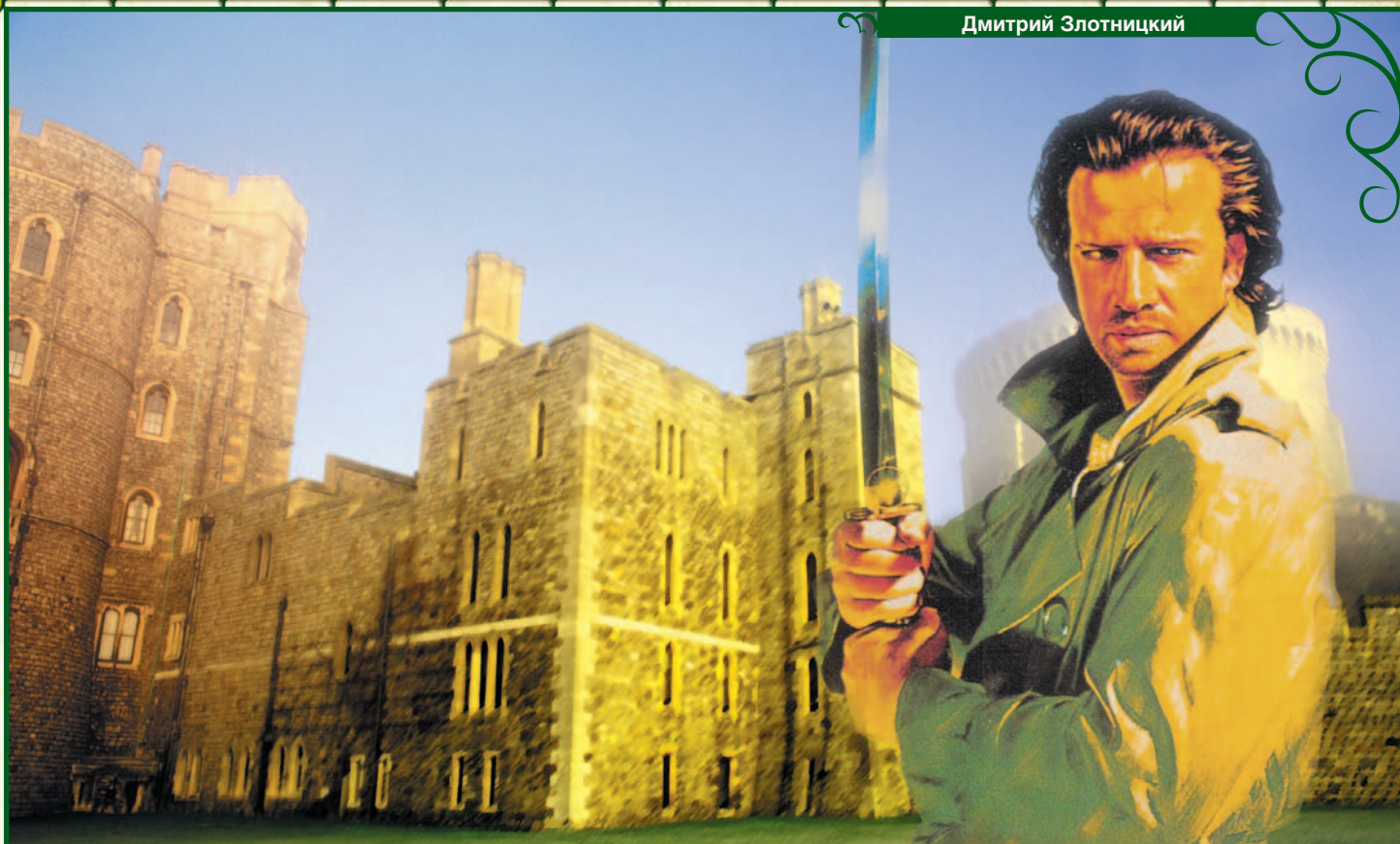
Доминия бесконечна.

И она откроет перед нами еще не один мир. SP

Как всегда, на нашем компакт-диске вас ожидает целый ворох полезных материалов по "Magic The Gathering". Во-первых, это наш постоянный блок статей об основах карточной игры и справочные документы для игроков. Во-вторых, перечни карт (спойлеры) всех вышедших сетов игры. В-третьих, главы из "магических" романов. Ну и, разумеется, материалы по компьютерным играм, фирменные обои для рабочего стола, экранные заставки и другие мелочи, которые добавят немного "Магии" в нашу повседневность.



Дмитрий Злотницкий



КРУЧЕ ГОР МОГУТ БЫТЬ ТОЛЬКО ГОРЦЫ

САГА О БЕССМЕРТНЫХ ШОТЛАНДЦАХ

*We've come to be
the rulers of your world
I am immortal, I have
inside me blood of kings
I have no rival, no man
can be my equal
Take me to the future
of your world*

*Мы пришли, чтобы
править в твоём мире.
Я бессмертен, во мне
течёт кровь королей.
Мне нет ни соперника,
ни равного.
Возьми меня в будущее
твоего мира.*

*Queen,
"Princes of the Universe"
(саундтрек к "Горцу").*

Вряд ли я сильно ошибусь, если скажу, что каждый наверняка хоть раз мечтал о бессмертии. Или хотя бы задумывался о вечной жизни. Но лишь в фантастике (по крайней мере, пока) эти мечтания могут воплотиться в действительность. Добро пожаловать в мир, где бессмертие — реальность, и среди обычных людей живут те, кому неведома смерть.

- **Название:**
Горец (Highlander)
- **Возникновение:**
1986 год новой эры нашего мира
- **Создатель:**
Грегори Уайдер
- **Происхождение:**
художественный фильм
- **Воплощения:**
телесериал, фильмы, мультсериал, видеоигра, коллекционная карточная игра, музыка

Вернее, наоборот, со смертью бессмертные знакомы даже слишком хорошо. Можно сказать, что она их ближайшая подруга и вечная спутница. Потому

что даже бессмертным приходится сражаться за свою жизнь, как бы парадоксально это ни звучало.

Остаться должен только один

Бессмертие — редкий дар, который немногие из людей получают при рождении. Проверить, наделены ли вы им, очень просто: попробуйте умереть насильственной смертью. Если возродитесь — обретете бесконечную жизнь и способность чувствовать себе подобных.

Последнее — не менее важное умение. Ибо первый и главный закон мира бессмертных — "В конце должен остаться





Дункан и Коннор пришли на кладбище. Искать защиты или побеседовать с соперником?

только один". Пусть вокруг суетятся смертные, бушуют войны, создаются и рушатся государства — охота бессмертных на бессмертных вечна, как и их существование. Да, даже бессмертного можно убить. Но не серебряной пулей в сердце — закатит глаза, повалится чуток, отряхнется и пойдет дальше по своим делам. Уязвимое место бессмертных — голова, точнее — то место, где она соединяется с туловищем. Пока голова на плечах, бессмертному беспокоиться не о чем. Отрубив ее — погубишь его навек. А победитель поединка получит жизненную силу и умения поверженного. Но не только. Если вы станете последним в кровавой линии поединков, вас ожидают невиданная власть и могущество вдобавок к истинному бессмертию.

Из первого закона есть два исключения. Во-первых, бессмертные не убивают на святой земле — к ней относится не только Палестина, но и, например, церковные кладбища. Во-вторых, далеко не все бессмертные принимают участие в охоте. Некоторые устают от борьбы, между другими за долгие, очень долгие годы знакомства возникают привязанность,

дружба и любовь... Но есть, конечно, и настоящие хищники, для которых убийство других бессмертных — смысл жизни.

Поскольку надо противникам головы рубить, приходится бессмертным использовать холодное оружие, в первую очередь, конечно, мечи. Что позволяет практически в каждом фильме, полнометражном или нет, показать хотя бы один-два зрелищных поединка.

Впрочем, одними бессмертными поединщиками мир "Горца" не заканчивается. Есть в нем тайный орден наблюдателей — обычных смертных людей, которые знают правду о существовании бессмертных. Эти ребята следят за бессмертными и их боями, ведут летописи. И считается, что никогда не вмешиваются в их разборки. Но это только так считается...

В центре сюжета — два бессмертных



Дункан и Митос: сражаться не любят, но кто сказал, что не умеют?

выходца из Шотландии. Отсюда и общее название — "Горец". Первый — Коннор Маклауд — стал главным героем полнометражных фильмов. Второму — Дункану Маклауду — посвящен телесериал.

Большая игра

Блистательная история вселенной "Горца" началась в 1986 году с премьеры одноименного фильма. Его идея зародилась в голове Грегори Уайдена во время посещения лондонского Тауэра. Он живо представил себе человека, рожденного в средние века и благодаря бессмертию дожившего до наших дней. Именно Уайден стал автором сценария первого "Горца".

Сражающиеся за бессмертие



Коннор Маклауд родился в 1518 году в горах Шотландии. В восемнадцать лет он погиб в битве, но чудесным образом воскрес. Судьба свела его с бессмертным Рамиресом, который стал его другом и наставником. За свою долгую жизнь Коннор нажил множество врагов и стал одним из сильнейших воинов. В фильмах описывается, как минимум, три версии его судьбы, противоречащих друг другу.

Роль Коннора исполнил Кристофер Ламберт. Обаятельный, ироничный и уверенный в себе в первых фильмах, затем он выглядит усталым и опустошенным.



Изысканный испанский придворный, благородный воин, ироничный идальго — **Рамирес** появляется только в двух первых фильмах. Интересно, что в обоих случаях он погибает, пожертвовав собой ради Коннора. Неподражаемый Шон Коннери создал настолько яркий и притягательный образ, что он просто не может не запомниться.



Дункан Маклауд — младший родственник Коннора и по совместительству его ученик. Герой Эдриана Пола стал даже более популярен, чем его предшественник. Дункан — настоящий рыцарь без страха и упрека: смелый, верный, доблестный, благородный, умеющий любить и дружить, и отличный воин к тому же. Кумир впечатлительных женщин и детей.



Пятидесятилетний **Митос** — легендарный бессмертный, самый старый из живущих на Земле. Хладнокровный, уверенный в себе, хитрый, саркастичный. Успел пережить полсотни смертных жен. Возможно, секрет долголетия — в том, что Митос выдает себя за смертного наблюдателя, следящего за самим собой. А еще он друг Дункана, одного из немногих, кто знает о Митосе правду. И один из самых популярных героев сериала, по крайней мере, на Западе. настолько харизматичный и интересный персонаж вполне способен затмить самого горца.



Аманда — авантюристка с тысячелетним стажем. Впервые встретившись с Дунканом, она попыталась лишить его головы. А потом стала его другом. Впрочем, таких друзей иметь — себе дороже. Сколько раз из-за нее Дункан влипал в переделки, сложно подсчитать. Но при этом она совсем неплохой человек, со множеством положительных качеств. Просто слишком ветреная.

Сын горца



Помимо игровых фильмов, в 1994 году вышел мультипликационный сериал "Горец" ("Highlander: The Animated Series"). Сюжетно он никак не пересекается с фильмами. Квентин Маклауд, сын погибшего Коннора, странствует в сопровождении наставника Рамиреса по постапокалиптической планете. Квентин обучается у других бессмертных, которые поклонились больше не поднимать оружие. Цель юного Маклауда — победить бессмертного тирана Кортана. Кроме названия, нескольких имен и существования бессмертных, ничего не роднит это мультфильм со вселенной "Горца".





Последний из Маклаудов



Единственная видеоигра по вселенной "Горца" была выпущена в 1995 году компанией Atari. "Highlander: The Last of the MacLeods" — экшен-приключение от третьего лица для игровой консоли Jaguar (которая могла похвастаться весьма и весьма реалистичной для середины девяностых графикой). В основу видеоигры лег сюжет мультсериала. Квентин Маклауд не подозревает о своей истинной сущности до тех пор, пока злой бессмертный Кортан не убивает его мать. Последнему из Маклаудов предстоит не только сразиться с Кортаном, но и освободить его пленников. Ну, и попутно выяснить правду о своем бессмертии.

Сразу после выхода на большие экраны фильм завоевал множество поклонников. Впрочем, в этом нет ничего удивительного: в работе над "Горцем" принимал участие такой звездный состав, что не снискать внимания публики фильм просто не мог. Судите сами: режиссер — Рассел Малкэхи, в главных ролях — Кристофер Ламберт и Шон Коннери, а саундтрек записала легендарная группа "Queen" под предводительством не менее легендарного Фредди Меркьюри. Но, разумеется, звездами достоинства фильма не исчерпываются.

Захватывающий сюжет, великолепное сочетание событий наших дней и далекого прошлого, трагизм, романтика, любовь — в общем, красивая легенда, перенесенная на большой экран. Не говоря уже о безупречной актерской игре и эффектных поединках на мечах. Что еще нужно приключенческой фантастике для успеха?

Фильм рассказывает историю Коннора Маклауда, шотландского бессмертного, который мстит за смерть своего наставника Рамиреса. Проходят сотни лет и

сражений, и вот уже мы в современном Нью-Йорке, где должна состояться финальная схватка между Маклаудом и его кровавым врагом Курганом. Первый "Горец" — вещь самодостаточная, не требующая продолжений. Более того, не оставляющая для них простора.

Но надо всяким киногероем, даже самым крутым, стоит всемогущий продюсер...

Не бессмертия ради...

Очевидно, почувствовав, что торговая марка "Горец" может принести гораздо больше прибыли, чем все, что было получено от проката первого фильма, вскоре, взялись за съемки фильма второго.

Вышедший в 1991 году второй "Горец" ("Highlander II: The Quickening") оказался, мягко говоря, разочарованием. Не спасло и расширение звездного состава: помимо Коннери и Ламберта, в ленте снялся Майкл Айронсайд (главный плохой парень — Генерал Катана). Основная беда фильма — в сюжете. Второй "Горец" практически не вписывается в сюжетную канву предыдущего фильма (и последующих, кстати, тоже). Он превращает красивую легенду о



Горец получает силу поверженного, а компания JVC — рекламу.

бессмертных в банальную муть о пришельцах. Это, скорее, фантастический боевик на Земле не самого отдаленного, но мрачного будущего. Во вселенную этот фильм не вписывается совершенно, но в отрыве от нее сделан для своего времени неплохо.

Следующий сиквел ("Highlander III: The Sorcerer", 1994), начисто опровергал историю второго "Горца", рассказывая свою. Тоже не слишком логичную и плохо связанную с остальной вселенной. Да и в сюжетном плане этот фильм удивительно напоминает не самую удачную переделку первого. Правда, на этот раз у Коннора есть приемный сын, а его противник не только силен, но и владеет искусством иллюзии. В целом, картина не впечатляет.



Стремимся к вершинам

Торжественное шествие телесериала "Горец" по голубым экранам планеты продолжалось пять лет, с 1992 по 1997. За эти годы вышло шесть сезонов: в общей сложности более сотни серий. В сериале были как "одноразовые" герои и сюжеты, созданные только ради одного эпизода, так и "сквозные", которые появлялись вновь и вновь на протяжении целого сезона, а то и не одного.

Сюжеты тут на все вкусы. От простеньких, о противоборстве между бессмертными, до детективных и мистических. Кстати, мистики и магии в сериале немало, порой она даже выходит на первый план. Тут и мифический камень, способный даровать бессмертие, и появление демонов, и Темная сила, овладевающая бессмертными. Да и смертные, в первую очередь, наблюдатели, играют в историях значительную роль. Ряд "исторических" серий раскрывает прошлое героев. На фоне общего объема сериала такие эпизоды позволили его создателям очень подробно обрисовать жизнь и внутренний мир центральных персонажей.

Разумеется, не все серии равноценны, одни вышли сильнее, другие — слабее. Но драматизм, красочность боев, глубина проработки образов (за что, видимо, следует благодарить отличный подбор актеров), романтизм, множество занимательных идей и особый мрачноватый шарм по-



"Горец" и "Queen": звезды равной величины могут работать вместе.



Так меняются бессмертные...



...За какую-то пару сотен лет.

зволюют назвать именно сериал идейным и духовным наследником первого "Горца".


В 1998 году на экраны был выпущен еще один сериал — "Горец: Ворон" ("Highlander: The Raven") — центральным действующим лицом которого стала бессмертная авантюристка Аманда. Впрочем, несмотря на популярность этого персонажа, "Ворон" особой известности не снискал.

Игра окончена?

Теперь — о последнем полнометражном фильме "Горец: Конец игры" ("Highlander: Endgame", 2000). В его основе лежала отличная идея — совместить миры первого полнометражного фильма и сериала. То есть лучших произведений в этой вселенной. Но хотя в ленте появляются обе звезды — Дункан и Коннор — фильм нельзя назвать удачным. И винить в этом надо, видимо, сценаристов. Невнятность — это слово лучше всего характеризует "Конец игры". Из всех достоинств, присущих первоисточникам, остались только актеры и отличные постановки боев. Все остальное — ни рыба, ни мясо. Вроде и не совсем плохо, но уж точно не хорошо. А ведь мог получиться шедевр. Жаль.

В данный момент мир "Горца" пребывает в замороженном состоянии. Идет работа над пятым фильмом серии "Горец: Исток" ("Highlander: Source"), но его съемки еще не начались, да и точной информации о проекте почти нет. Впрочем, это не значит, что вселенная мертва. Первый фильм

и шесть сезонов сериала однозначно заслуживают внимания поклонников "фантастики современности", описывающей лишь немного отличающийся от нашего мир.

При всем множестве достоинств вселенная "Горца" обладает только одним принципиальным недостатком. Как не сложно понять из всего вышесказанного, циклу не хватало умелой координации. Не допусти многочисленных создатели логических неувязок и откровенных глупостей, "Горец" наверняка разделит бы фантастический пьедестал почета вместе с "Властелином Колец" и "Звездными войнами". Ведь немало на свете тех, кто жалеет о том, что рыцари исчезли, а мечи можно встретить только на стенах музеев. Тех, кому еще долго будут слышаться слова: "Я Дункан Маклауд из клана Маклаудов! В конце должен остаться только один!". 



Переиграть историю



Бум коллекционных карточных игр, развернувшийся в середине девяностых, коснулся и вселенной "Горца". В 1995 году компания Thunder Castle Games выпустила первый набор "Highlander CCG", основанный на телесериале. В основу была положена универсальная механика Swordmaster, моделировавшая сражение на мечах и прочем холодном оружии. Игрок смог примерить на себя роль одного из бессмертных — либо конкретного персонажа сериала (при наличии соответствующей карты), либо "просто бессмертного". Условие победы было весьма предсказуемым: заковырять противника до смерти с помощью разнообразных заостренных железяк. Достигалось это серией "атак" в разные части тела специальными карточками. Разумеется, в активе каждого из персонажей были свои "фирменные" трюки, с помощью которых он мог несколько разнообразить ход игры. Несмотря на интуитивную понятную и универсальную механику, игра не получила особой известности. Во многом подкачало оформление: кадры для иллюстраций подбирались не лучшие и печатались почти без обработки. За 1995-99 годы вышло шесть сетов игры и несколько коллекционных наборов, после чего проект был прекращен.



Мир Фантастики



ищете
старые
номера?

Их нет
ни на одном складе
и ни в одном киоске.

Но есть *Большинство
из них стало
раритетом!*

верный
способ:

интернет-магазин

www.igromania.ru/newshop/



Быстро,
просто,
удобно!

Доставка заказанных журналов
в большинство регионов России
занимает от 3 до 5 дней.

В интернет-магазине - также
разные номера "Игromании",
"Лучших компьютерных игр"
и "Mobi"



Михаил Бугаков, Ольга Уразова



СРЕДИЗЕМЬЕ

Пожалуй, сейчас нет человека, который не слышал бы о "Властелине Колец" Джона Р. Р. Толкина. Классический роман фэнтези, блистательная экрани-

зация, многочисленные игры — и, разумеется, статьи в "Мире фантастики", которые открывают перед вами самые разные стороны Средиземья.

ЭДАЙН ДОР

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ГОСУДАРСТВА СРЕДИЗЕМЬЯ

Люди — самая, наверное, банальная раса фэнтези. Они не могут похвастаться долголетием, умением видеть в темноте или природной склонностью к магии. Наверное, поэтому главная черта фэнтезийного человечества — разнообразие. Уже в "Конане" Роберт Говард описал десятки человеческих народов и государств. Толкин пошел дальше: он создал цельную систему человеческих цивилизаций, с тщательно выписанными историей и культурой.

Как известно, история Арды делится на эпохи. Мы начнем повествование со второй, ибо в предначальную эпоху государств как таковых еще не было (если не считать государством Валинор); а в первую балом правили эльфы. Расцвет человечества пришелся на вторую и третью эпохи, о которых мы и поговорим.

О том, как люди пришли на Запад

Люди в мире Толкина появились отнюдь не случайно: их тема изначально была вплетена в музыку создателя всего сущего Илуватара. Согласно его плану, после создания и обустройства Арды ее должны были заселить две разумные расы: эльфы и люди. И те, и другие пробудились далеко на востоке мира. Первыми, понятное дело, стали эльфы. Они и дали своим младшим братьям название эдайн ("вторые").

Принципиальное отли-

чие людей от эльфов — даже не смертность. Эльфа можно убить, эльф может устать от жизни и зачахнуть. Просто человеческая жизнь измеряется десятками лет, редко — сотнями, а эльфийская — тысячами. Главное отличие — в посмертии. Если душа эльфа остается в специальном месте на Арде — садах Мандоса — то человеческая отправляется в бесконечное и неизданное путешествие за грань этого мира. Не сказать, что это лучше бессмертия, но, несомненно, куда интереснее.

Далеко не все люди были с этим согласны, многие откровенно завидовали эльфам, поэтому склонить человечество ко злу оказалось куда как просто. Этим и занялся мятежный Мелькор почти сразу после появления людей. Не поддались ему только три племени, в будущем — величие рода людей: роды Халета, Хадора и Беора. После долгих скитаний они пришли в Белерианд, где всю первую эпоху помогали эльфам в их борьбе с Мелькором.

Именно за "неоценимый вклад в развитие дела по пленению Мелькора" Валар



Эдайн Арды совсем не отличаются от земных людей.

(высшие духи Арды) вознаградили эдайн этих родов мудростью, властью и более долгим сроком жизни (300-400 лет). А также подняли из вод западного моря остров и позволили “отличившимся” заселить его. Так в начале второй эпохи возникла первая человеческая цивилизация Арды — Нуменор (“западная земля”). Его жителей стали называть *дунэдайн* (“западные люди”).

Нуменор

Остров Нуменор, а с ним и одноименное государство, просуществовал около 3300 лет (почти всю вторую эпоху). В то время как оставшиеся в Средиземье племена познавали все прелести доисторического существования, сражались с орочьими бандами и медленно подпадали под власть Врага, нуменорцы развивали науки и искусства, воздвигали прекрасные здания, плавали по морям и общались с эль-



Пять полуостровов Нуменора названы по сторонам света.

фами. Неофициальной столицей Нуменора был город королей — Арменелос, расположенный в центральной части острова.

Нуменор был абсолютной монархией, власть передавалась по наследству от отца к сыну или ближайшему родственнику мужского пола. Первым правителем был брат Элронда Элрос Эльфинит, также известный как Тар-Миниатар. Приставка “Тар-” присутствует во всех именах нуменорских королей и дословно означает “высший”. Если у короля не было родственников-мужчин, престол занимала его дочь (например, Тар-Алдариону наследовала королева Тар-Анкалимэ).

Религии в виде оформленного культа в Нуменоре, как и в Средиземье, не было. Имена Валар употреблялись в устных пожеланиях (и, возможно, проклятиях), а три раза в год правитель возносил молитву отцу всему сущему Илуватару на священной горе *Менелтарма* (“небесный столп”). Здесь же располагалась усыпальница королей. Из других священных

регалий стоит отметить эльфийские дары: Белое Древо *Нимлот* и семь Видящих камней *палантиров*.

Особое место в жизни дунэдайн занимало море — раз увидев его во время переселения, они уже не могли его забыть. Нуменорцы проводили состязания по плаванию, гребле, ходьбе под парусом. Приблизительно в 600 году второй эпохи, при четвертом короле Тар-Элендиле, корабли нуменорцев вернулись к берегам Средиземья. Если сначала они привозили с материка дерево и металлы, то позже стали основывать колонии. Так появились Умбар, Осгилиат, Ортханк.

В Средиземье же нуменорцы повстречали Саурана, который после изгнания Моргота стал главным негодяем Арды. Саурон прикинулся раскаявшимся и начал сеять в сердцах дунэдайн зависть к эльфам и Валар. Возжелав бессмертия и абсолютной власти, двадцать пятый правитель Ар-Фаразон Золотоликий привел огромный флот к берегам благословенного, но запретного для людей Валинора — море поглотило и его корабли, и сам Нуменор, и почти всех нуменорцев. Спасти удалось лишь небольшой группе “верных”.

Звезда Севера...

Во главе “верных” стояли друг эльфов Элендил и его сыновья Исилдур и Анарион. Из-за бури их корабли, бежавшие в Средиземье, долго не могли пристать к берегам, а когда пристали, то оказались разделены многими лигами. Корабли Элендила вынесло на побережье *Линдона* (“поющей земли”), где во вторую эпоху жили остатки эльфов нолдор.

Не без их помощи Элендил основал к востоку от Эред Луин (“голубых гор”) государство Арнор (“земля королей”), власть которого в период расцвета распространялась на весь Эриадор. Столицей Арнора был город Аннуминас на берегах озера Нэнуаль (“сумеречного”); много позже столица была перенесена в город Форност по причине разрушения Аннуминаса.

В Арноре Элендил стремился восстановить нуменорский уклад жизни. Символами королевской власти были диадема *Элендилмир* (“алмаз Элендила”) и скипетр, оставшиеся еще со времен Нуменора.

Арнор просуществовал до конца второго тысячелетия третьей эпохи. Первое время величие и могущество Северного княжества росли, но после правления восьмого короля Эарендура между его сыновьями начались распри, и государство распалось на три княжества: Артедайн, Рудаур и Кардолан. Начались кровопролитные междоусобные войны, которые сделали страну легкой добычей для армий молодого северного государства Ангмар. Последний князь Артедайна Арведуи погиб в кораблекрушении далеко на севере. После этого скипетр, диадему



Во время Войны Кольца Арнор долгие столетия лежал в руинах.

и древнее кольцо Барахира отдали на хранение Элронду в Имладрис (*Ривенделл*). Там же нашли приют наследники северного престола и остатки их народа. Они собирали отряды следопытов и защищали земли Севера от слуг Саурана.

...И крылатый шлем Юга

Пять кораблей сыновей Элендила отнесло далеко на юг Средиземья. Поднявшись по течению великой реки Андуйн, братья привели корабли к *Осгилиату* (“звездная цитадель”). В то время как другая нуменорская колония на Юге, Умбар, попала в руки темных нуменорцев и впоследствии пиратов, в Осгилиате жили верные Западу. Здесь, в живописных краях Итилиене и Лебеннине, братья решили основать государство.

Жители этих земель называли себя народом камня, поскольку местность была по преимуществу горная. Некоторые считают, что именно отсюда происходит название Гондор — “каменная земля”.

Западнее и восточнее столичного Осгилиата были основаны два города-брата, в каждом из которых княжил один из сыновей Элендила. Уделом Анариона стал *Минас Анор* (“крепость заходящего солнца”) у подножья горы *Миндоллуин*. *Минас Итиль* (“крепость восходящей луны”) на отрогах *Этель Дуата* (“Хмурых

Языки и наречия

Не представляет сомнения, что первые люди говорили на своем языке, однако больше ничего о нем не известно. Дунэдайн, придя на Запад, восприняли два основных эльфийских наречия — синдарин и квенья. Они стали официальными в Нуменоре. На первом разговаривали во времена первых королей, второй служил письменным — в том числе, в Арноре и Гондоре.

Собственно человеческим языком стал адунаик, постепенно вытеснивший среди нуменорцев синдарин. На основе адунаика появился вестрон — Всеобщий язык, на котором общалось большинство людей в Средиземье. У средних людей также были свои диалекты, например, большинство роханских имен не имеет никакого отношения к вестрону. Дикие люди, как и прочие слуги Саурана, разговаривали в основном на Темном наречии. Впрочем, у харадрим был и свой язык, о котором практически ничего неизвестно.



Крылатый шлем и знамя — неперенные регалии королевской власти Гондора (работа Грегга и Тима Хильдебрандтов).

Гор") отошел к Исилдуру. Впрочем, куда известнее другие имена этих городов. Минас Итиль, захваченный назгулами, станет *Минас Моргулом* ("крепость черных чар"); Минас Анор в противовес будет провозглашен *Минас Тиритом* ("крепость-страж"). После разрушения Оспилята сюда перенесут столицу Гондора.

Гондор делился на провинции: Анфалас, Лебеннин, Бельфалас, Анориэн, Северный и Южный Итилиэн... В каждой правил собственный князь. Князя подчинялись королю, который обладал единоличной властью, был главнокомандующим и имел право лично выбирать приближенных (капитанов армии, наместников). Если монарх был в отъезде, его замещал наместник — *арандур*. Кроме того, при короле или наместнике действовал Великий совет, состоявший из представителей каждой провинции.

Символами власти служили высокий крылатый шлем, Белое Древо (потомок нуменорского Нимлота) и знамя. Многие традиции жителей Нуменора перекочевали и в Гондор, в том числе — почитание священного Белого Древа. Осталась и традиция захоронения королей — фамильный склеп был вырублен в горе Миндоллуин.

Еще одно наследие Нуменора — палантиры — были поделены между Северным и Южным княжеством. Они не только были реликвиями, но и использовались для связи.

Всадники Марки

Суровые и отважные *рохиррим* ("владыки быстрых коней") относятся к так называемым "средним людям" ("middle men") — тем, кто сохранил свою независимость как от Валар, так и от Мелькора, и остался кочевать во мраке Средиземья. Изначально они населяли северные земли, долины в верхнем течении Андуина, однако в конце третьей эпохи вождь Эорл привел их на юг, чтобы помочь Гондору в крупной битве с орками и людьми Сауруна. Наместник Гондора Кирион даровал рохиррим земли к северу от своей страны — *Келенардон* ("великий зеленый край"), который стал зваться Роханом или Маркой. Одним из условий дара стала Клятва Эорла: получив из Гондора Красную стрелу —

символ крайней военной опасности — рохиррим должны были без промедления выступить на помощь союзнику.

В отличие от гондорцев, рохиррим не строили огромных и неприступных каменных городов-крепостей. Немногочисленные укрепления в отрогах Белых гор (в том числе Хельмова Крепь, сыгравшая ключевую роль в войне с Саруманом) остались со времен гондорского владычества.

Уже из самоназвания рохиррим понятно, что их основной конек — коневодство. Роханские кони отличаются умом и сооб-



Атака рохиррим преломила ход битвы на Пеленнорских полях.

разительностью, не боятся огня и высоты, а также очень не любят орков, троллей и других слуг Врага. Поэтому каждый такой конь в бою — не меньшая сила, чем сам всадник. Венцом роханской конепромышленности по праву считается скакун Гэндальфа Тенегрив — невероятно быстрое и умное животное.

Рохиррим, как и всякий молодой народ, сильно милитаризированы. Каждого мужчину обучают владению оружием и конному бою, поэтому при надобности он сразу же встанет в строй. Благодаря этому во время Войны Кольца рохиррим выдержали одну за другой две тяжелых битвы — осаду Хельмовой Крепи и сражение на Пеленнорских полях.

Дэйл

Это государство средних людей обязано своим существованием гномам Одиноким горы или Эребора. Город Дэйл был основан сразу после прихода гномов в Эребор, и благополучие двух рас во многом зависело от их сотрудничества. Одной из особенностей жителей Дэйла было то, что они понимали язык птиц и часто использовали пернатых для передачи сообщений. В паре дней пути от Дэйла, на берегах Долгого озера, располагалось еще одно поселение людей — Озерный город Эсгарот.

В 2770 году третьей эпохи один из по-



Смог сжигает Эсгарот.

следних драконов Смог разоряет Эребор и разрушает Дэйл. Спасшиеся жители во главе с правителем Гирионом переселяются в Эсгарот, который в целях безопасности был перенесен с берегов озера непосредственно в воду. Приблизительно через двести лет потомок Гириона Бард Лучник убивает Смога и отстраивает Дэйл. Во время Войны Кольца люди Дэйла и Эсгарота вместе с гномами не поддались на посулы Сауруна и сдерживали его удар на Севере.

Ангмар

Это небольшое государство было создано главой назгулов ради одной цели — уничтожить Арнор. В число его жителей входили и люди — так называемые дикие ("wild men"), предавшиеся Злу. Это могли быть и потомки родов, служивших еще Морготу, и коренное население Севера. Ангмар просуществовал чуть больше полувека и пал под ударами сил Гондора и Линдона, мстивших за уничтожение Арнора.

Харад

В своих плаваниях нуменорцы забирались далеко на юг вдоль побережья Средиземья. Все земли, лежащие южнее от устья Андуина, они называли Харадом ("южная земля" на синдарине). После падения Нуменора крепости дунэдайн на харадском побережье фактически перешли в руки Сауруна и стали оплотом темных нуменорцев. Самая северная из них, Умбар, превратилась в логово пиратов, которые стали еще одной угрозой Гондору. Некоторые предания говорят, что именно черные нуменорцы каким-то образом поработили харадрим и заставили их принять сторону Сауруна.

Южане были очень смуглы кожей, некоторые — и вовсе черные, высокие, с резкими чертами лица. Они воевали на огромных животных — *мумаках*, которые, судя по описаниям, похожи скорее на мамонтов, нежели на наших слонов. На знамени харадрим была изображена черная змея на алом фоне.



Разумеется, это далеко не все представители человечества, которых можно встретить на страницах книг и черновики Толкина. Восток Средиземья населяют истерлинги — частью кочевники, входившие в армию Сауруна, частью оседлые племена, торговавшие с Дэйлом и Эсгаротом. На севере обитает замкнутый народ лоссосхов, предоставивших приют последнему князю Артедайна. На стороне Сарумана сражались дикие дунландцы, извечные противники рохиррим. Известен даже малочисленный народ Беорна, людей-медведей. Многие из этих народов и государств, описанных у Толкина мимоходом, получили дальнейшее развитие в книгах его многочисленных продолжателей, но это — тема уже другой статьи.

Кирилл Григорьев



ЧЕСТЬ И СЛАВА

Достоверные сведения о Хищниках

Молчаливый...

Стремительный...

Невидимый.... Идеальный охотник, живущий по своему кодексу чести и убивающий по собственным правилам. Таким перед нами предстает легендарный Хищник из фильмов, книг и комиксов. Что эта раса представляет на самом деле, мы и попробуем разобраться.

Биология

Внешний вид яутжа (так называют сами себя Хищники) наверняка знаком любому знатоку фантастики. Это гуманоидные создания высотой в два с половиной метра и массой 150-200 килограммов. На лице Хищника, несколько напоминающем мутировавшего краба, выделяются четыре нижних челюсти. Раскрываясь, они обнажают большую пасть с крупными клыками. Нижние челюсти служат для общения и передачи настроения, а их конструкция позволяет яутжа подражать речи других гуманоидов. Зрение восприимчиво к тепловому излучению. Цвет глаз — зеленый или желтый. На голове яутжа — щетинистые волосы, уложенные в прическу из многочисленных коротких косичек. Цвет кожи — желтый, с темными пятнами отмершей кожи. Кровь — зеленая, светящаяся в темноте. Яутжа сильны и быстры, обладают великолепной реакцией, а их ловкость намного превосходит ловкость хорошо тренированного человека. Срок жизни Хищника — около 300 земных лет.

Родина

Яутжа — космические кочевники, они путешествуют по Вселенной целыми кланами, поэтому точное расположение их системы до сих пор не установлено. Родной мир яутжа — крупная планета, приблизительно в полтора-два раза больше Земли — обращается вокруг красного гиганта. Смена времен года практически отсутствует. Атмосфера гораздо плотнее земной, по преимуществу азотная. Климат тропический. Средняя температура воздуха — +40-50°C, влажность высокая. Практически вся поверхность покрыта джунглями, крупных водоемов нет. Животный мир планеты очень разнообразен: неудивительно, что яутжа стали охотниками.

Общество

Древняя высокотехнологичная цивилизация Хищников насчитывает не одну тысячу лет. Практически вся деятельность яутжа — промышленность, торговля, наука, общение — происходит на клановых звездолетах и огромных кораблях-матках. Всю ос-



тальную Вселенную Хищники рассматривают, прежде всего, как объект для охоты.

Абсолютное большинство мужчин-яутжа — охотники. На "карьерной лестнице" Хищника несколько ступеней. В *бескровный класс* (unblooded) входят юноши, закончившие первоначальное обучение. Для перехода в класс *молодой крови* (young blood) "бескровный" обязан совершить свое первое ритуальное убийство — добыть *kainde amedha*, "трудное мясо". Мясом в данном случае служат Чужие, открытые яутжа на много веков раньше человечества. Неудачная охота означает смерть, удачная переводит помеченного кислотной кровью юнца на следующую ступеньку.

Охотники молодой крови начинают собирать свои первые трофеи — черепа поверженных противников. Наиболее успешные из них переходят в очередной класс — *кровавый* (blooded). На этом этапе молодые и неопытные юнцы становятся закаленными воинами, мастерски владеющими своим телом, оружием и маскировкой. За несколько лет они превращаются в идеальную, беспощадную и стремительную машину смерти.

Дальнейшая жизнь яутжа определяет Кодексом охоты. Он проповедует храбрость, военное мастерство и преданность клану. Яутжа, следующий Кодексу, не будет охотиться или выслеживать создание, которое явно слабее или не представляет угрозы. Такой трофеем может опозорить его.

Кровавые охотники, беспрекословно следующие Кодексу, переходят в класс *воинов* (warrior). Воины получают право на одиночные охоты в удаленных уголках Вселенной и, конечно, на уникальные трофеи. Почитаемые и уважаемые Воины составляют класс чести (honoured).

Верхушка общества Хищников — *Старшие* (elder). Это — элита кланов, самые сильные и опытные, пережившие не одну тысячу удачных охот.

Из них выбираются *Арбитры* (arbitrator), которые следят за исполнением законов и соблюдением Кодекса.

Охотник, совершивший бесчестное убийство, оставивший себя в живых после неудачной охоты или добывший трофей путем, не совместимым с Кодексом, становится всеми презираемым изгоем — *плохой кровью*

(bad blood). Такие нарушители обитают на нижних палубах кораблей и готовятся к охоте, которая смывает с них позор. Любой яутжа имеет право выследить и убить изгоя.

Яутжа не знают брака. Право продолжить свой род получают только самые достойные из охотников — ровно столько, сколько требуется для поддержания вида. Новорожденный мальчик долгое время проводит с матерью, обучаясь навыками охоты и выживания. Дальнейший его путь лежит в лагерь для молодых мужчин. Дочери остаются с матерями, воспитывают младших братьев и собственных детей.

Отношение к другим расам у яутжа зависит от их пригодности для охоты. На вновь открытую планету высылаются несколько кланов-разведчиков, оценивающих аборигенов. Если цивилизация оказывается недостойна охоты, на планету сбрасывают автоматические зонды с яйцами ксеноморфов, которые быстро превращают планету в привлекательные для яутжа охотничьи угодья.

Звездолеты

Известно несколько видов космических кораблей яутжа. Как правило, они оснащены радаром-сканером, автопилотом и системой самоуничтожения. На некоторых установлена система, позволяющая кораблю исчезнуть без взрыва. У всех кораблей Хищников отличная антирадарная защита.



Ner'uda — стандартный одноместный челнок яутжа. Он может перемещаться

в пределах только одной планетарной системы и обладает плохой маневренностью в атмосфере, зато оснащен генератором невидимости. Спустив пилота на планету, челнок может ожидать его дистанционных команд на орбите. Корабль отличается быстротой: он способен покинуть планету менее чем за две минуты.



Man'daca — крупный миграционный корабль, на котором может обита

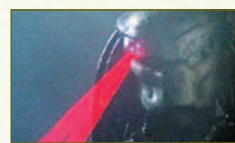
ть целый клан яутжа или большая семья охотника. По сути, это космический дом, и каждый клан приспособливает такой корабль под свои нужды. Обычно клановые корабли не совершают посадок, если только не требуется высадить большую группу охотников. Классовость общества яутжа накладывает на их корабли сильный отпечаток. Нижние палубы — пристанище не-охотников — запущены, лишены простейших технологий и откровенно антисанитарны. Однако у высших классов — отдельные квартиры с отличными условиями. Помимо одноме-

стных челноков, миграционный корабль несет на борту автоматические зонды с 6-12 яйцами ксеноморфов, а некоторые могут даже содержать укрощенных королев Чужих.

Атолл *jag'd'ja* — корабль-матка, похожий на большой город. По сути — увеличенный во много раз миграционный корабль. Атоллы оснащены системой невидимости и великолепной антирадарной защитой, поэтому обнаружить их и досконально изучить практически невозможно. Корабли-матки медленно дрейфуют по космосу вдали от обитаемых систем. Здесь воины могут искать помощников, сражаться между собой, приобретать новое оружие и снаряжение. Обычно на корабле-матке есть королева Чужих, снабжающая Хищников яйцами ксеноморфов.

Экипировка

Охотничье снаряжение Хищников основано на передовых технологиях, недоступных пока человечеству. Однако неизвестно, создавали ли эти технологии сами яутжа или они были получены от других рас.



Главная деталь экипировки Хищника — боевая маска. Она не только защищает лицо охотника, но и позволяет ему дышать в любой среде. Сложные маски оборудованы тепловизорами, системами наведения и захвата цели для любого установленного оружия, магнитометрами и т.д. Анализатор и системы речевого синтеза тоже устанавливаются в маске.



Доспехи закрывают наиболее уязвимые места охотников. Состоящие из легкого, но прочного сплава, они идеально защищают яутжа от кислотной крови ксеноморфа. Церемониальные доспехи Старших скорее говорят о статусе владельца, чем хранят его тело. Под доспехами охотники носят специальную согревающую сетку.

Камуфляж яутжа представляет собой вершину маскировочных технологий. Преломляя и отражая свет, камуфляж делает владельца практически невидимым. В безвоздушном окружении — воде, тумане, песке — камуфляж либо вообще не работает, либо работает плохо. Также



Камуфляж яутжа представляет собой вершину маскировочных технологий. Преломляя и отражая свет, камуфляж делает владельца практически невидимым. В безвоздушном окружении — воде, тумане, песке — камуфляж либо вообще не работает, либо работает плохо. Также



он не действует на оружие, за исключением закрепленного на теле Хищника.



Аптечка — стандартный элемент снаряжения Хищника. Помимо обезболивающих, в нее входит все необходимое для остановки крови, зараживания пулевых ранений и обработки ампутированных конечностей.



Самоубийство для яутжа — не только лучший способ сохранить честь, но и достойная альтернатива смерти от ран. Система самоуничтожения, также входящая в экипировку охотника, после активации запускает микроядерный взрыв.

Оружие

Оружие яутжа делится на холодное и огнестрельное. Предпочтение отдается холодному, так как оно приносит охотнику наибольший почет.



Наручные лезвия входят в боекомплект каждого воина. Это самое сла-

бое оружие из охотничьего арсенала, поэтому добыча трофея с помощью них считается наиболее престижной. Лезвия устойчивы к кислотной крови ксеноморфов и затачиваются самостоятельно. Обычно их носят на правой руке.



Обоюдоострое копьё используется как метательное оружие, так и в ближнем бою. В сложенном состоянии занимает метр, в боевом — почти три. На концах копья расположены виброрезаки, разрывающие любую плоть. Некоторые охотники используют копьё в качестве рычага или шеста для прыжков.

Нагината — инкрустированная металлом рукоять с лезвиями на обоих концах — ритуальное оружие. Лезвия — это несколько острых ножей, с легкостью разрезающих любой материал. Часто используется Старшими кланов.



Еще одно оружие из арсенала яутжа — метательный диск, легко режущий противника на куски своими острыми, как бритва, краями. Запущенный диск причиняет серьезный вред всему живому, оказавшемуся на пути. После броска охотник может перемещаться или даже сражаться — диск все равно вернется к хозяину. Считается, что для использования этого оружия необходим высокий уровень концентрации, поэтому диски не входят в снаряжение молодых охотников.



Сетевой пистолет стреляет свернутой боевой сетью и бритвенно острой, похожей на

металлическую нить. Она применяется для временного захвата противника. При попытках жертвы освободиться сеть затягивается еще туже.



Дротикомет — наиболее близкий эквивалент пистолета. Он стреляет самодвижущимися дротиками, которые сами по себе причиняют незначительные повреждения, но имеют отравленные наконечники.

Пистолет яутжа — оружие, разбрасывающее заряды плазмы на коротком расстоянии, но по большой площади. Плазма парализует цели на несколько минут.



Самое мощное оружие Хищников — плазмомет, который обычно носят на плече. Он метает заряды плазмы на большую дальность и с высокой скоростью. Работает под управлением компьютера, размещенного в маске охотника.



Вот такие машины убийства бороздят космос, время от времени заглядывая и на Землю. Что может противопоставить им погрязшее в собственных распри человечество? Неужели нам так и суждено влачить свое существование между молотом Хищников и наковальней Чужих? Развитие вселенной яутжа и ксеноморфов продолжается — и кто знает, не победит ли каким-нибудь чудом в самом конце человечество? SP

Где узнать о Хищнике?

В кино

- “Хищник” (1987) — режиссер Д. Мактирнан.
- “Хищник-2” (1990) — режиссер С. Хопкинс.
- “Чужой против Хищника” (2004) — режиссер П. Андерсон.
- Вышедший после “Хищника-2” фильм “Хищник-3: Заражение” ничего общего с сериалом не имеет и является лишь дешевой подделкой со звучным и раскрученным названием.



В играх

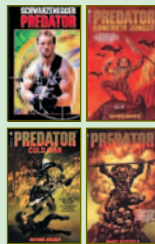
- “Predator” — платформа Commodore 64 (Activision, 1987).
- “Predator II” — платформа Commodore 64 (Image Works, 1991).
- “Predator II” — платформа Commodore Amiga (Konami, 1991).
- “Aliens vs Predator” — платформа Jaguar (Rebellion, 1994).
- “Aliens vs Predator” — платформа Sony Playstation (Capcom, 1994).
- “Aliens vs Predator” — платформа IBM PC (Fox Interactive, 1999).



- “Aliens vs Predator II” — платформа IBM PC (Sierra, 2001).
- “Predator: Concrete Jungle” — платформа IBM PC (Eurocom Entertainment, 2004).

В книгах

- Новеллизация “Хищник” (П. Монетт, 1987).
- Новеллизация “Хищник-2” (С. Хаук, 1990).
- “Хищник-3” (А. Квари, 1993).
- “Чужие против Хищника: добыча” (С. Перри, 1994).
- “Чужие против Хищника: планета охотников” (Д. Ф. Бишоф, 1994).
- “Хищник: бетонные джунгли” (Н. Арчер, 1995).
- “Хищник: холодная война” (Н. Арчер, 1997).
- “Хищник: игра по-крупному” (С. Скофилд, 1999).
- “Чужие против Хищника: война” (С. Перри, 2000).
- Новеллизация “Чужой против Хищника” (М. Церасини, 2004).



В комиксах

Издательство “Dark Horse Comics” занимается Вселенной Хищника с 1988 года.

В серии “Хищник” вышло свыше 20 выпусков, в серии “Хищник против Чужого” — 13 книг. Кроме того, увидели свет серии “Хищник против Бэтмена”, “Хищник против судьи Дредда” и “Хищник против Тарзана”. Вершиной же комикс-эволюции Хищника, несомненно, стал цикл “Хищник против Чужого и против Терминатора”.

В интернете

- <http://members.iinet.net.au/~jaherne/thehunted/> — Predator: The Hunted.
- <http://ahp.yautja.net> — Alone Hunting Predators.
- <http://www.alienvspredator2.com/info/predator.html> — Alien vs Predator 2 the Fansite.
- http://www.geocities.com/tashi_3032/the-yautja/the-yautja.html — The Yautja.
- <http://predator-movie.narod.ru/index.html> — Хищник.
- http://www.alien-memorial.com/pred_zone/main.htm — Predator's Zone.
- <http://www.aliens.gmaker.net> — Ultimate Alien.





КЛЮВ, КОГТИ, КРЫЛЬЯ

Грифоны в истории и сказках

Неожиданно перед ними возникла темная фигура, четко очерченная на фоне пламеневшего пожарами неба. За ее спиной угадывался силуэт гигантского зверя. Голова его была схожа с орлиной. Блестящие глаза и острый, хищно изогнутый клюв отражали огонь.

М. Уэйс, Т. Хикмэн, "Драконы зимней ночи"

"Грифон представляет собой млекопитающее о четырех ногах с крыльями. Эта разновидность диких животных зародилась где-то в северных широтах либо в горах. Телом грифон похож на льва, а крыльями и головой — на орла. С исключительной неприязнью относится к лошадям. Может грифон расправиться и с человеком, коль скоро их дорогам будет суждено пересечься". Такое описание одного из самых загадочных вымышленных животных можно найти в средневековых бестиариях.



Грифоны — противоречивые существа, одновременно объединяющие Небо и Землю, Добро и Зло. Их роль и в различных мифах и в литературе неоднозначна. Они могут выступать и как защитники, покровители, и как злобные, ничем не сдерживаемые звери. Чем же они так привлекали людей прошлого и продолжают интересовать людей настоящего?

Родословная грифона

Слово "грифон" (или "гриффин", как еще иногда называют этого зверя) происходит от греческого **grops** (латинское **gryphos**). Вполне вероятно, что это слово произошло от другого греческого термина — **grupos**, что значит "изогнутый", "кривой". Некоторые исследователи высказывали предположение, что **grupos** было позаимствовано из восточных языков: возможно, от ассирийского **k'rub**, то есть "фантастическое крылатое существо", или еврейского **kerub**, "крылатый ангел".



Танис и Эльхана верхом на грифонах (иллюстрация к книге "Драконы зимней ночи" М. Уэйс и Т. Хикмэна).

Впервые объявившись в Древней Ассирии, грифон вскоре стал известен от Гималаев и Китая на Востоке до побережья Ирландии на Западе. Самое древнее из известных сегодня изображений грифона обнаружено возле города Шуша (на территории современного Ирана). Этот зверь был запечатлен на печати, сделанной около 3000 года до н.э.

Грифоны были издавна известны и в Египте. Во времена Пятой династии сам фараон изображался в виде грифона, повергающего наземь врага (это символи-



Photoshop — великая вещь. С его помощью можно представить, как на самом деле выглядел бы легендарный зверь.

зировало мощь правителя). Египетское влияние прослеживается в минойской культуре, которая наделяла грифона качествами великолепного воина.

Задолго до появления первых письменных упоминаний о грифоне он изображался на изделиях из слоновой кости, камня, бронзы, шелка (например, на монетах из Абдеры, с острова Телос). Его можно было встретить везде: начиная от ваз во дворцах и заканчивая мозаикой в усыпальницах (наиболее характерный пример — рельеф во дворце царя Капара Гудзана, 870 год до н.э.)

На территории Греции грифоны встречаются на памятниках искусства доисторического Крита (17-16 века до нашей эры), а затем в Спарте (8-7 века до нашей эры). Греки ассоциировали их, прежде всего, с богами: Дионисом, Немезидой и Аполлоном. Последний нередко изображался верхом на грифоне или же едущим в колеснице, запряженной грифонами.

В средние века грифона часто можно было увидеть на гербах, стенах соборов, на страницах манускриптов. В наши дни этот зверь оживает на страницах книг и пленках кино.

Ты прекрасен, спору нет...

Сам облик грифона и его нрав в разных культурах представлялся неодинаково. Чаще всего задняя часть туловища у него львиная, хотя могли быть и другие варианты: пантера, собака. Хвост был похож на драконий или змеиный. Передняя часть туловища — птичья, но иног-

Сказочные родственники грифона

Сказочные гибриды птицы и животного были неизменными действующими лицами любой мифологии. К ним относятся как грифон, так, например, и **Гаруда** — индийская райская птица, полуорел-получеловек. Это — царица всех птиц, которая будет постарше даже самого бога Вишну.

Подобная птица встречается в персидском и турецком фольклоре под именем Сенмурв или **Семург**. Она мыслит и говорит, живет до двух тысяч лет. Ее крылья могут затмить солнце, а сила настолько велика, что птица может поднять в воздух верблюда или слона. В

этом Семург сходна с другой птицей — **Рух**, которая нередко упоминается в арабских сказках.

Отголоски этих легенд слышны и в еврейский источники: там упоминаются «зиз» — гигантские создания, похожие на огромных птиц.



Гаруда — верховное животное бога Вишну (индийская миниатюра, 1780).

да на голове грифона можно было заметить уши (что, по-видимому, должно было свидетельствовать об отменном слухе животного). В ряде случаев клюв грифона украшали мелкие, но очень острые зубы. На голове грифона обычно красовались небольшие рога или хохолок. Шею украшал ряд шипов или пышная грива.

Сервий (комментатор Вергилия) утверждал, что грифоны ненавидят лошадей (этим он хотел подчеркнуть хищную природу этого существа).

Со временем выражение «*jungentum iat grypes equis*» («скреплять грифа с лошадьми» — лат.) стало поговоркой. Однако в начале 16 века итальянский поэт Лудовико Ариосто (1471-1533) придумал новый гибрид — **гиппогрифа**.

Этот зверь был совершенно неизвестен в античные времена. Передняя часть туловища у него точно такая же, как и грифона, а вот задняя — лошадиная. Помимо внешнего вида, гиппогриф унаследовал и нрав грифона: он не менее горд и своенравен — с таким зверем лучше было не встречаться на узкой дорожке.



Грифон бокового прясла храма Покрова на Нерли (Владимирская область).

Из-за существенных различий во внешности каждого грифона этих существ даже пытались классифицировать. Средневековый немецкий ученый

Х.Принц разделил их на три вида: грифон-птица, грифон-змея и грифон-лев. Но другие авторы того времени оспаривали такое разделение, ведь последние два экземпляра обычно изображались с телом, покрытым чешуйками, а значит, являлись родственниками драконов. Считалось, что только грифона-птицу можно отнести собственноручно к грифонам.

Нрав грифонов тоже был различен (в зависимости от конкретной культуры и мифологии). В целом, грифон представлял собой гордого, храброго и свободолюбивого зверя, не признающего чьего-либо господства. Все эти качества сделали его едва ли не лучшим стражем, в качестве которого он и выступал во мно-





Грифоны на Банковском мостике (Санкт-Петербург, 1826 год).

гих легендах и мифах (например, греки считали грифонов стражами золота гиперборцев).

От Аристия до Томаса Брауна

Первое письменное упоминание о грифоне принадлежит древнегреческому автору Аристейю из Проконнеса, жившему в 7 веке до н.э. Он описал свое путешествие вглубь Центральной Азии, куда писатель отправился в поисках сказочного народа гиперборцев и святилища Аполлона (почитавшегося ими как повелитель света и тьмы). В своих странствиях Аристей встретил племя иммедонийцев, которые сообщили ему, что к северу от их владений находится горная цепь, где текут золотоносные реки, а обитающие там одноглазые люди — аримаспы — то и дело похищают сокровища у быстрых и злобных монстров, стерегущих его. Неизвестно, как называли этих монстров сами иммедонийцы, но Аристей именует их грифонами, ведь к тому времени в Греции уже сложились некоторые легенды об этих животных.

Геродот (5 век до нашей эры) в своей "Истории" описывает чудовищ с львиными телами и орлиными крыльями и когтями, которые живут на крайнем севере Азии и охраняют от одноглазых аримаспов месторождения золота.

Эсхил называет грифонов "птицеклювыми собаками Зевса, которые не лают". Более поздние исследователи полагались в дальнейшем именно на этих авторов, считая их очевидцами того, о чем они писали.

Правда, чем больше проходило времени, тем сведения о грифонах становились

все более запутанными и противоречивыми. Сам Аристей несказанно бы удивился, узнав он, что люди средневековья верили в существование грифонов во многом благодаря его сочинениям. Ведь Аристей никогда не утверждал, будто видел грифона воочию. Но, как бы то ни было, этот зверь продолжал появляться в средневековых бестиариях вместе с другими, как реальными, так и вымышленными животными.

Бестиарии обычно разделяли зверей

на "добрых" и "злых". Грифона часто относили к последним, хотя многие авторы наделяли его и положительными качествами. Предполагалось, что грифон был символом знания, поскольку ему было известно, где отыскать золото.

Также в средневековье считалось, что грифон косвенным образом символизирует двойственную природу Христа — божественную (птица) и человеческую (лев).

Христос есть лев, ибо он царит и обладает могуществом; он орел, ибо после воскресения возносится на небо.

Исидор Севильский (570-636), "Этимологии"

Знаменитый итальянский путешественник Марко Поло (1254-1324), совершивший в 13

веке

свой грандиозный поход через Центральную Азию в Китай, предпринял попытку отыскать реальные подтверждения существованию грифонов. Он пытался найти их на Мадагаскаре, услышав о птицах, "по строению своего тела напоминающих орла колоссального размера". Поло действительно отыскал

их, но они не имели ничего общего с грифоном, ведь путешественник отлично представлял себе, как должен выглядеть "настоящий грифон".

Из этой страны (Турции) совершают путешествия в Бактрию, где живет злобный и коварный народ, и в том краю есть деревья, дающие шерсть, как если бы они были овцами, и из нее делают ткани. Есть в этом краю "ипотаны" (гиппопотамы), которые живут то на суше, то в воде. Они наполовину люди, наполовину лошади и питаются только человечесиной, когда удается ее раздобыть.

Еще водится в том краю множество грифов, больше, чем в других местах; одни говорят, что у них перед туловищем орлиный, а зад львиный, и это верно, они и впрямь так устроены; однако туловище грифа больше восьми львов, вместе взятых, и он сильнее сотни орлов. Гриф, разумеется, может поднять и унести в свое гнездо лошадь с всадником или пару волков, когда их в одной упряжи выводят в поле, так как когти на его лапах огромные, с туловище вола, из когтей этих изготовляют чаши для питья, а из его ребер — луки.

"Путешествия", предположительно Джон МанDEVИЛЛЬ



Грифон из D&D

Грифоны в геральдике

Грифон всегда олицетворял силу, ярость и беспощадность. Это великолепный страж, способный мстить до конца своих дней. Все эти качества объясняют, почему грифон так популярен в геральдике, он всегда ассоциировался у людей с властителями неба и земли. Появившись на царских печатях в древности, грифон успешно перекочевал в геральдику, будучи изображен на многих гербах.

Один же из самых ранних геральдических грифонов появился на щите **Ричарда де Риверса, графа Экзетерского** в 1167 году.



Грифон изображен на гербе русских царей династии Романовых.

Изображение грифонов или голов грифонов было чрезвычайно популярно в 15-17 веках.



Грифон в онлайн-ролевой игре "World of Warcraft".

Согласно средневековым представлениям о мире, существование различных сказочных существ считалось фактом, не подлежащим обсуждению. Различным частям их тел приписывались чудодейственные свойства. Грифон не стал исключением. По преданию, если из его когтя сделать кубок, то он тут же поменяет цвет, когда в нем будет находиться яд. Получить такой коготь было, конечно же, непросто — он доставался человеку в качестве награды, если тот излечивал грифона от тяжелой хвори. Правда, история умалчивает о том, что случилось с теми, кому все же не удавалось вылечить этого зверя. В средние века было известно несколько таких кубков, хотя на поверку все они оказались сделаны из рогов вполне обычных животных.



Римские монеты императора Антонина (антонинианы) с изображением грифона (3 век н. э.).



Скифская нашивная пластина из золота (4 век до н. э.).

Утверждали, что слепые прозревают, если поводить пером грифона по их глазам. А в нескольких ранних германских книгах по медицине упоминается, что если грифон положит голову на грудь женщине, страдающей бесплодием, она излечится от своего недуга.

В 17 веке появилось несколько объемистых трудов, в которых авторы попытались разобраться, где же кончается правда и начинается вымысел в бесчисленных описаниях невероятных существ. И уже в 1646 году сэр Томас Браун заявил, что грифон представляет собой не что иное, как сугубо символическое существо. Это можно считать закатом эпохи грифонов — очень скоро они окончательно "покинули" реальный мир, перейдя в сферу искусства и поэзии.

Бородач-ягнятник — возможный прообраз грифона



По мнению ученых, единственной птицей, более или менее соответствующей древним описаниям грифона, является бородач-ягнятник. Живет она в горах Южной Европы, Центральной Азии и некоторых районах Африки. У этой крупной птицы на подбородке хохолок из длинных жестких волос; столь же жесткая щетина скрывает ее ноздри. В верхней части туловища у бородача черно-серая — или рыжевато-коричневая светлого оттенка — окраска. Белая "шапочка" окаймлена черным. Длина птицы — чуть больше метра, а размах крыльев — около трех метров.

Свое название бородач-ягнятник получил из-за рассказов о том, как это существо поднимало в воздух и уносило ягнят и даже маленьких детей.

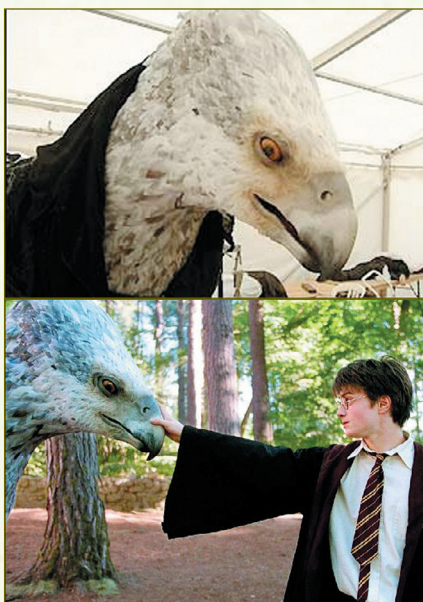
Зоологи утверждают, что реальных фактов, подтверждающих эти слухи, нет.



Гиппогриф — частая добыча грифона в D&D



Современные грифоны



Клювкрыл, гиппогриф из "Гарри Поттера".

Несмотря на то, что эра грифонов давно прошла, они по-прежнему востребованы в современном искусстве: кино, живописи и литературе.

На кинолентке своенравное животное появляется достаточно редко, и последняя известная картина с его участием — "Гарри Поттер и Узник Азкабана" (хотя, по большому счету, там был показан не грифон, а гиппогриф). Клювкрыл получился одним из самых обаятельных героев третьего "Гарри Поттера", и если бы существовал "Звериный Оскар", его бы, безусловно, присудили именно этому существу.

Художники, работающие в жанре фэнтези, нередко обращаются к образу грифона. Его можно увидеть в работах таких мастеров, как Тим Хильдебрант (Tim Hildebrandt) и Борис Валледжо (Boris Vallejo). Ну, а те, кто хочет не просто посмотреть на грифона, но и почувствовать себя в его шкуре (или сидящим верхом, точнее, в перьях), могут поиграть в компьютерные игры, где грифон встречается не менее часто, чем единорог. Достаточно вспомнить стратегию "World of Warcraft" и извест-

нейшую серию "Героев" ("Heroes of Might and Magic").

В фантастической литературе грифоны появляются достаточно редко. Например — в саге "DragonLance" М. Уэйса и Т. Хикмэна. Там эти животные представлены упрямыми и своенравными, но все же подчиняющимися своим хозяевам. Также они присутствуют в романах Андра Нортон, Пирса Энтони и Клиффорда Саймака. Встречаются грифоны и в произведениях для детей: "Алисе в стране чудес" Льюиса Кэрролла и "Грифоне и младшем канонике" Фрэнка Стоктона.



Несмотря на свой весьма преклонный возраст, в течение которого грифоны известны лю-



дям, эти существа продолжают жить. Синтетический образ, в котором воплотились черты самых гордых и благородных животных — орла и льва — оказался настолько удачен, что сохранился до наших дней без каких-либо существенных изменений. В отличие от других представителей несуществующего зверинца, грифон настолько ярок, самобытен и величественен, что даже в наше время — эпоху компьютеров, космоса и международного терроризма — невольно хочется верить в правдивость древних легенд про прекрасное свободолюбивое существо с телом льва и крыльями орла.

Грифоны в пророчествах

Мишель Нострадамус (1503-1566) — известный астролог, ученый и пророк — использовал символический образ грифонов в своей 86-й центурии:

*Подобно грифону, придет
король Европы,
Сопровождаемый аквилонянами.
Он поведет большое войско
красных и белых,
И выступит против короля
Вавилона (X, 86).*

Исследователи предполагают, что здесь идет речь о русском царе Александре I (грифон — герб дома Романовых),

который возглавит армию коалиции европейских государств (красные и белые — англичане и австрийцы) и победит Наполеона. "Аквилон" Нострадамус называл "область северного ветра" — т.е., скорее всего, Россию.

Нострадамусу также приписываются "сиксены" (пророческие четверостишия), которые на самом деле были написаны неким Винсентом Севом в 17 веке. В 29 и 56 сиксене опять упоминается грифон, однако, учитывая то, что эти предсказания Нострадамуса поддельные, вряд ли стоит искать в них тайный смысл.



Гриффин из настольного варгейма "Mage Knight" позволяет кататься на себе симпатичным девушкам.





Хранитель информатория — Петр Тюленев

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ



В мире фантастики нетрудно и заблудиться. Неудивительно, что наши читатели время от времени задают вопросы — ответы на них собираются в нашем информатории. Доступ к информаторию

открыт любому читателю "Мира фантастики": чтобы подать запрос, достаточно прислать нам письмо по обычной или электронной почте. Ну, а мы постараемся ответить наиболее полно и четко.

ЗАПРОС

Дайте, пожалуйста, полную библиографию Толкина. Очень хочется знать, будет ли выходить в России полная "История Средиземья".

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Марина Баян

ОТВЕТ



Дж. Р. Р. Толкин был не только замечательным писателем, но и крупным ученым, а первая его книга — "Словарь среднеанглийского языка" (1922). Мы приведем только фантастические произведения Профессора.

- "Хоббит, или Туда и Обратно" (1937);
- "Фермер Джайлз из Хэма" (1949);
- "Властелин Колец" (1954-55);
- "Приключения Тома Бомбадила и другие истории из Алой книги" (1962);
- "Лист работы Ниггля", 1964;
- "Кузнец из Большого Вуттона", 1967;
- сборник песен "Дорога вдаль и вдаль ведет", 1967;
- "Последняя песня Бильбо", 1967;
- "Сильмариллион", 1977;
- "Неоконченные предания Нуменора и Средиземья", 1980;
- двенадцатитомная "История Средиземья", 1983-96.

Почти все эти произведения неоднократно выходили на русском языке, часто — в нескольких переводах. Можно порекомендовать сборники рассказов, статей и стихов "Профессор и чудовища", "Приключения Тома Бомбадила и другие истории", "Возвращение Беорхтнота".

Несколько лет назад коллектив "Tolkien Texts Translation" взялся за перевод "Неоконченных преданий" и "Истории Средиземья". Увидело свет начало "Истории" — "Книга утраченных сказаний" в



двух частях и "Неоконченные предания". Эти книги были изданы небольшими тиражами и в широкую продажу не поступали. Сейчас коллектив ТТТ не только продолжает работу над переводом, но и ищет издательства, заинтересованные в выпуске этих книг. Подробнее можно узнать на интернет-странице www.ttt.by.ru

ЗАПРОС

Поведайте, пожалуйста, о "Школе Саберфайтинга", занимающейся реконструкцией боя на световых мечах. Есть ли такое единоборство за рубежом? Где можно узнать о принципах боя, приемах, особенностях?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Р. Затолокин

ОТВЕТ

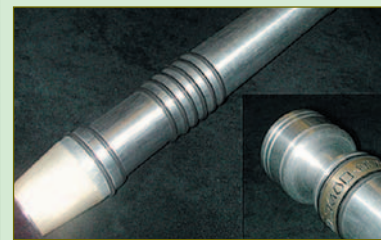


Саберфайтинг — система фехтования, стилизованная под поединки из фильмов "Звездные войны". В его основе лежат приемы и техники из разнообразных существующих единоборств, стилизованные под "звездновояновские" поединки. Главная особенность саберфайтинга — бой ведется на имитации световых мечей, "саберах". У светового меча нет ярко выраженной режущей кромки, и чтобы нанести противнику вред, не нужно прилагать большого усилия. Поэтому движения в саберфайтинге более артистичные и свободные, чем, скажем, в историческом фехтовании.

Надо сказать, что саберфайтинг не рассчитан в первую очередь на "убийство" противника. Куда важнее красота боя. Во многом это постановочное фехтование — насколько постановочной может быть импровизация.

Что касается зарубежных аналогов — нам их обнаружить не удалось. Разумеется, западные поклонники фильма не брезгают брать в руки "световой меч", но до цельной системы у них не доходит. А вот в России и Украине существует несколько различных направлений саберфайтинга.

За более подробной информацией и помощью по начальной подготовке обращайтесь на сайт школы: www.saberfighting.ru



ЗАПРОС

Пару раз слышал о том, что собираются снимать то ли фильм, то ли сериал по роману Ника Перумова "Алмазный меч, деревянный меч". Хотелось бы узнать наверняка, сколько правды в этих слухах

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Сергей Соколов

ОТВЕТ

Слухи об экранизации "АМДМ" ходят уже почти два года. В январе 2003 объявлено о завершении переговоров между издательством "Эксмо" и компанией "Новый русский сериал". Тогда было решено снять по книге Перумова двадцатисерийный телефильм. Впрочем, довольно скоро проект заглох — возможно, задача оказалась слишком трудной.

В итоге из "Мечей" решили сделать сначала полнометражный фильм, а потом уже — сериал. На киноленту запланирован приличный бюджет, сумма которого пока не разглашается. Но создатели утверждают, что денег хватит и на американскую команду по спецэффектам. Режиссер уже выбран, однако на момент сдачи номера в печать называть его было запрещено. Съемки "АМДМ" должны начаться в конце 2004 года; возможно, часть фильма будет снята в Словакии.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Хронология фантастики: ЯНВАРЬ

96

Арсенал: ВАРВАРЫ НА ВОЙНЕ

97



Здоровенный амбал в звериной шкуре, способный махом выпить жбан пива, забраться в царский гарем, украсть из пещеры некромантов Алмаз Власти и свернуть шею дракону голыми руками — кто он? В фэнтези таких милых персонажей традиционно называют варварами, однако на самом деле это не совсем верно. Что представляли собой настоящие варвары? Как и с кем они воевали? Вся правда о варварах — в новой статье одной из самых популярных рубрик “Арсенал” от ее постоянного автора Игоря Края.

Вперед в прошлое: АСТРОЛОГИЯ

102



Почему Наполеон проиграл битву при Ватерлоо? Почему Рейган назначил свою инаугурацию на 5 часов утра? Правда ли, что древние греки разработали гелиоцентрическую теорию строения солнечной системы за 18 веков до Коперника? Неужели один из римских пап был профессиональным астрологом? Чем натуральная астрология отличается от юдической? Все это и многое другое вы узнаете из новой статьи Александра Стоянова “Судьба и звезды”.

Будущее — сегодня: Новости науки и техники

108

Разработка летающего такси: мечта туристов может стать реальностью. А также: первый боевой лазер, предсказание потопы и недостающее звено в эволюции человека.

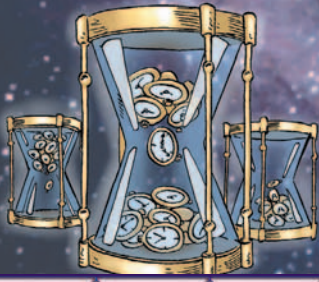
Сети интернета: ЛУЧШИЕ САЙТЫ

110

Лучший русский сайт о “Звездном пути” (Star Trek), ресурс по “Хроникам Амбера”, галерея знаменитого иллюстратора Тома Баксы и другие интернет-страницы.



Архивы ворошил Александр Чекулаев

ХРОНОЛОГИЯ
ФАНТАСТИКИ

1 января

В 1801 году астроном **Джузеппе Пиацци** открыл первый и самый крупный астероид в Солнечной системе — Цереру. Ученый был убежден: он нашел “недостающую” планету между орбитами Марса и Юпитера.

2 января



Родился **Айзек Азимов** (1920-1992), классик американской НФ, автор более чем 400 книг разных жанров. Известен прежде всего циклом произведений об истории будущего, собранной в подциклы “Роботы”, “Империя” и “Основание”. Сформулировал “Три закона роботехники”. Неоднократный лауреат премий “Хьюго” и “Небьюла”.

3 января



Родился **Джон Рональд Руэл Толкин** (1892-1973), английский писатель и ученый-филолог, создавший знаменитые повести-сказку “Хоббит, или Туда и обратно”, сагу “Властелин Колец” и мифопоэтический сборник “Сильмариллион”, ставшие предметом настоящего культа читателей его таланта. Оказал беспрецедентное влияние на развитие жанра фэнтези.

7 января

В 1610 году Галилео Галилей открыл первые спутники Юпитера, известные ныне как Ио, Ганимед, Европа и Каллисто.

8 января

В 2021 году на колонизированном Марсе родился первый человеческий ребенок — девочка по имени Аустра (Кир Булычев, “Монументы Марса”).

В 38 году все представители цивилизации планеты Тагора спешно покинули поселения землян, что связывается с обнаружением последними таинственного саркофага Странников (А. и Б. Стругацкие, “Жук в муравейнике”).

9 января

Родился **Карел Чапек** (1890-1938), писатель и драматург, классик чешской фантастики. Его перу принадлежат романы “Фабрика Абсолюта”, “Война с саламандрами”,

“Кракатит”, а также пьесы “Белое снадобье”, “Средство Макропулоса”, “Серая болезнь”. Автор термина “робот”, впервые примененного им в пьесе “R.U.R.”

10 января

Родился **Алексей Толстой** (1883-1945), русский писатель. Он оставил значительный след в истории отечественной фантастики романами “Аэлита” и “Гиперболоид инженера Гарина”.

15 января

В 3019 году Третьей эпохи в чертогах Мории, подгорной страны гномов, произошла битва между отрядом Хранителей Кольца и орками, кульминацией которой стало сражение мага Гэндальфа с Балрогом на мосту Казад-Дума (Д. Р. Р. Толкин, “Властелин Колец”).

В 1936 году родился **Роберт Силверберг**, американский писатель и редактор, неоднократный лауреат премий “Хьюго” и “Небьюла”. Автор множества научно-фантастических произведений, среди которых выделяются цикл книг о планете Маджипур, романы “Время перемен”, “Книга черепов”, “Царь Гильгамеш” и другие.

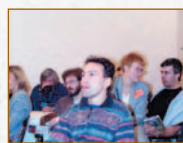
19 января



В 1990 году вышел фантастический триллер Рона Андервуда “Дрожь земли”. Этот малобюджетный фильм внезапно стал хитом и породил киносериал, в котором насчитывается уже 4 картины.

В 2038 году в 3 часа, 14 минут и 8 секунд произойдет глобальный компьютерный сбой 32-разрядных операционных систем семейства Unix, связанный с переполнением буфера памяти их внутреннего таймера. Если к тому времени все не перейдут на 64-разрядные ОС.

20 января



В 1962 году родился **Александр Тюрин**, русский писатель, автор остросюжетных НФ-повестей и романов “Последнее оружие”, “Фюрер Нижнего мира”, “Убойный сюжет”, “Волшебная лампа генсака” и др., созданных в стиле, лежащем на стыке мистики, боевика, па-

родии и так называемого “турбореализма”. В настоящее время живет и работает в Германии.

22 января

Родился **Роберт Эрвин Говард** (1906-1936), американский писатель, основоположник “героического фэнтези”. Придумал таких хрестоматийных героев миров меча и магии, как Конан из Киммерии и Кулл, ставших типовыми моделями для последующих поколений авторов, работающих в данном жанре.

23 января



В 1968 году родилась **Марина Дяченко**, русская писательница и актриса, создавшая в соавторстве с мужем Сергеем Дяченко популярные романы “гуманитарной фантастики”, отличающиеся тонким психологизмом и тщательной проработкой характеров: “Ведьмин век”, “Ритуал”, “Шрам”, “Скрут”, “Пещера”, “Казнь”, “Армагед-дом”, “Пандем” и др. Супруги Дяченко — лауреаты практически всех жанровых премий на постсоветском литературном пространстве.

27 января

Родился **Льюис Кэрролл** (Чарльз Лютвидж Доджсон) (1832-1898), английский писатель и математик, автор повестей “Алиса в Стране чудес” и “Алиса в Зазеркалье”. Мотивы сюрреалистических миров, абсурдистского юмора и “анти-логики” Кэрролла просматриваются в творчестве сонма последователей — от Бориса Виана и Роберта Шекли до Роджера Желязны и Леонида Кудрявцева.

29 января

В 1996 году вышла в свет компьютерная игра “Duke Nukem 3D”, культовая реинкарнация классической платформенной “стрелялки” в формате трехмерного шутера от первого лица.

31 января

В 2001 году во Франции состоялась премьера экшен-фантазии Кристофера Ганса (Кристофа Гана) “Братство Волка”, открывшей собой мощную волну галльских “псевдоисторических блокбастеров” (“Видок”, “Арсен Люпен”).

Игорь Край



СИЛА ЯРОСТИ

Варвары на войне

За три вещи благодарен я судьбе: во-первых, что я человек, а не животное; во-вторых, что я мужчина, а не женщина; в-третьих, что я эллин, а не варвар.

Фалес Милетский

Воин-варвар — популярный персонаж книг, фильмов и игр в жанре фэнтези. Все они говорят в том, что варвары отличаются высоким ростом, необычайной силой и подвержены припадкам неконтролируемой ярости. Еще один расхожий стереотип заключается в том, что варвары — великие воины, любимым оружием которых являются двуручные мечи или тяжелые топоры (в крайнем случае, огромные дубины). Так ли это? И что мы, в сущности, знаем о варварах?

Стереотип варвара в фэнтези даже более устойчив, чем стереотип гнома или эльфа. Вот, к примеру, эльф может быть и на голову выше человека и на голову ниже, может быть лесным или темным... А варвар — всегда варвар. Как сформировался литературный образ варвара, и в какой степени он соответствует действительности? Разговор об этом следует начинать издалека.

Эпоха варварства

Само слово “варвар” (barbaroi) пришло к нам из греческого языка. Эллыны, а позже римляне именовали варварами всех иностранцев, говорящих на непонятном им языке и чуждых их культуре. Точно так же русские в старину именовали иностранцев “немцами”, то есть “немыми”, “не говорящими”.

Варварство традиционно противопоставляется цивилизации. Но, как ни странно, даже для того, чтобы именоваться варваром, определенный уровень культуры все же необходим.

Период, в течение которого люди занимались охотой и собирательством (то есть вели присваивающее хозяйство), можно назвать **эпохой дикости**. Таким образом, фигурирующие в романах Сальваторе охотники тундры, семифутовые “люди Медведя и Лося”, все-таки не варвары, а банальные дикари. Эпоха варварства наступила, когда племена охотников осели на местах и перешли к земледелию и скотоводству.

Конфликты между дикими охотниками и собирателями были редки и практически бескровны. До появления земледелия борьба за выживание отнимала у племени слишком много сил. Времени на ссоры



“Фэнтезийного” варвара трудно с кем-то спутать.





“Варварское” оружие

Очень часто можно услышать, что вооружение, допустим, франкского воина включало кольчугу, шлем, меч, топор, арбалет и копье. Примерно так же описывается и вооружение викингов или славян эпохи Святослава. С той только поправкой, что славянин ничем этим не пользовался из принципа, и сражался, как отмечали византийцы, в одних портах.

То есть источники нередко можно понять так, что каждый мужчина-варвар располагал тем же оружием, что и европейский рыцарь 10-12 веков. Откуда?

А ниоткуда. Просто не стоит смешивать вооружение вождей и рядовых бойцов. В курганах норвежских ярлов, действительно, можно найти мечи и шлемы. Но персональные курганы полагались очень немногим варварам.

В большинстве случаев эпоха варварства заканчивалась еще в бронзовом веке, или, по крайней мере, в период “железной революции”. Так что вооружением рядового варвара могли быть только каменный топор, деревянная палица, лук и стрелы с костяными наконечниками. Вождь же вооружался тем, что мог приобрести у заезжих купцов.

Были, впрочем, и исключения. Так, французские и испанские галлы не создали государств и спустя два века после железной революции. Двести лет дольше положенного прозябали в варварстве и скандинавы. В первом случае это было связано, скорее всего, с особенностями культуры галлов, а во втором — с суровостью условий Скандинавии.

В случае, если народ перешагнул рубеж “железной революции”, вооружение рядового воина могло включать пару универсальных копий с железными наконечниками, железный топор или кинжал.



Бронзовые наконечники копий.



Трудно сказать, насколько часто варвары встречались с драконами, но мамонты точно вымерли задолго до наступления эпохи варварства.

с другими племенами не оставалось.

С переходом от дикости к варварству войны стали значительно более частыми и кровавыми. Охотники в любом случае вели кочевой образ жизни и сравнительно легко расставались с угожьями, на которые претендовал опасный противник. Земледельцы же стояли за свои села и нивы насмерть.

Повышение ставок закономерно привело к ужесточению правил игры. Племя численностью в 500 человек уже не могло обеспечить свою безопасность. Общественным устройством варваров стал “племенной союз”.



Германцы: до начала эры (слева) и в 3-4 веках н.э. (справа).

Ахейцы (одно из основных древнегреческих племен) называли вождей своих союзов “басилеями”. Вождь раннего Рима именовался “рексом”. Иногда титулы “рекс” и “басилей” неправильно переводятся как “царь”. Да, — власть вождя племенного союза неред-

ко была наследственной. Но от монарха его отличал объем полномочий. Варварские “короли” не являлись правителями своих народов, а только командовали племенным ополчением в военное время. При том, что сами вопросы войны и мира решались не ими, а народным собранием или советом старейшин.

Более того, вождь “работал” на общественных началах. Никакого вознаграждения ему не полагалось. Максимум — право первым выбрать свою долю в добыче.

Численность дружин была очень невелика. Король франков Хлодвиг, владея территорией с населением 4 миллиона человек, содержал всего 3000 воинов, — пеших и легковооруженных. Князь Святослав, в государстве которого жило 2,5 миллиона человек, располагал постоянной дружиной из 500 тяжеловооруженных воинов. Причем здесь речь идет уже не о варварских союзах, а о раннефеодальных государствах. В эпоху же варварства регулярные дружины были значительно меньшими.

Варварское общество еще не делилось на сословия и не имело механизмов, благодаря которым часть населения могла бы быть освобождена от производительного труда. Варварская армия — это крестьянская армия. Со всеми вытекающими последствиями. Римляне отмечали, что германцы, хотя и превосходят легионеров силой, но значительно уступают им опытом.

Тем не менее, разница между варваром и крестьянином феодальной эпохи была велика. Во-первых, охотничья практика позволяла каждому приобрести кое-какой опыт в обращении с метательным оружием. Во-вторых, варварство было действительно “диким” — кровная месть, постоянные межплеменные конфликты (даже в составе союза).

“Цивилизованный” крестьянин был склонен потратить свои скудные сбережения скорее на приобретение необходимых средств труда,



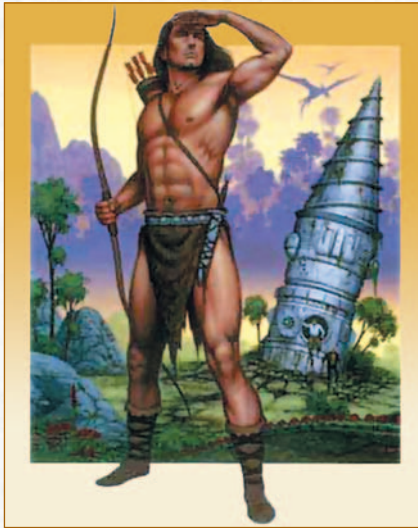
а не оружия. Варвар же был вынужден обзаводиться в первую очередь именно оружием.

И, наконец — варвар был силен уже тем, что, в отличие от средневекового крестьянина, считал себя полноценным воином и гордился этим.

Трусливая стрела и храброе копье

Среди особенностей военного искусства варваров наиболее часто упоминаются две: оригинальное сочетание безрассудной храбрости с полным отсутствием стойкости и предпочтение метательного оружия контактному.

Еще греки отмечали, что варвары “только грозятся и мечут снаряды издали”, но в ближний бой вступать не хотят, а, вступив, легко обращаются в бегство.



Варвары значительно чаще вооружались луками, чем рукопашным оружием.

Со своей стороны римляне подчеркивали, что германцы считают бегство не трусостью, а тактическим маневром. То же сообщается и о тактике балканских славян или, допустим, средневековых литовцев.

Варвары стремились ошеломить противника внезапностью атаки, боевым кличем и градом дротиков. Если же это не удавалось, варвары сразу отступали. Таких атак могло быть предпринято несколько, но до рукопашной дело так и не доходило, либо в ближний бой вступала только небольшая часть воинов.

Что же мешало могучим варварам реализовать свое физическое превосходство в рукопашной схватке? Как ни странно, только то, что свирепые воины считали ближний бой слишком крутой игрой для себя.

Пока двое перебрасываются стрелами — это еще ни к чему не обязывает. Метательный бой может тянуться часами без заметного ущерба для сторон. Та, которая терпит поражение, может отступить.



Скульптура “Галл, убивающий себя и свою жену”. В древности считалось, что галлы не сдаются в плен. Цезарь проверил. Не подтвердилось.

Рукопашный же бой протекает быстро и с большими потерями. Кроме того, если в ход идут мечи — дело приходится доводить до конца. Когда началась свалка, дрогнувшая сторона будет перебита. В смысле степени риска разница между рукопашным и метательным боем такая же, как, допустим, между прыжками с парашютом и “русской рулеткой”.

Последовательное уклонение от ближнего боя действительно позволяло варварам избежать больших потерь. Проблема заключалась только в том, что оно позволяло избежать каких-либо потерь и их противнику. Ранить щитника в строю можно было, только выпустив в него с десятков стрел. Стрел с железным наконечником!

Да и невозможно было вечно бегать от врага. Партизанские методы войны хоро-



В период античности галлы Франции и Испании были лучшими наездниками Европы. Но это не помогло им в борьбе с Римом.

ши всем, вот только защитить гражданское население партизаны не способны. Придерживаясь тактики “бей и беги”, варвары осуществляли успешные набеги, но защитить свою землю от легионов не могли.

Варвары получали от цивилизованных народов не только технические, но и во-

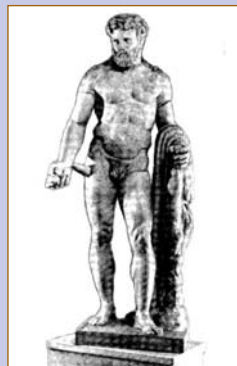
Шкура Немейского льва

Образ Геракла — вооруженного дубиной и луком могучего воина в львиной шкуре — довольно точно соответствует обычным представлениям о варварах. Шкура, наброшенная на плечи, и звериный череп, надетый на голову, действительно были обычным доспехом полудикого воина. Но давайте присмотримся внимательнее. Разве манера ее ношения не кажется странной?

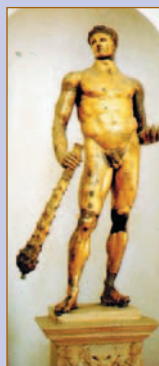
Достоинно внимания то, что непробиваемая броня прикрывает спину, а не грудь героя. Да. Именно так шкуры и носили. Конечно, повесить шкуру спереди или сшить из нее панцирь труднее, чем оставить ее болтаться за спиной. Но ведь эти трудности вполне преодолели! Стало быть, герои древности считали более важным прикрыть именно спину.

Не менее характерно и то, что на большинстве изображений другой одежды, кроме шкуры, на Геракле не наблюдается.

Здесь можно вспомнить и галлов, сражавшихся в одной боевой раскраске, и герман-



Львиная шкура у Геракла не всегда на плечах. Вот здесь она переброшена через локоть...



...а здесь Геракл вообще без шкуры.

цев, в римское время выступавших только в плащах, заколотых терновым шипом, а позже, в 5-7 веках, в кожаных штанах. Одними портами часто ограничивались и варяги, и воины Святослава. А ведь все упомянутые народы, естественно, прекрасно умели шить одежду, и обитали в регионах, где большую часть года не жарко. Более того, изготовить панцирь из кожи или хотя бы сшить стеганую рубаху с подбитой пенькой или войлоком грудью было вполне посильной задачей для варваров.

Причина, по которой варвары предпочитали обходиться не только без защитного снаряжения, но и без одежды, была простой. Для того, чтобы успешно убежать от противника, требовалась максимальная подвижность. Что же касается шкуры на плечах, то бежать, не показав противнику спины — нельзя. И если снаряды, брошенные в грудь, еще можно отбить, то стрелы в спину избежать сложнее.



При желании поселение варваров можно построить и сегодня.

енные знания. Когда римляне переправились через Рейн, германцы получили возможность ознакомиться с их тактикой и успешно воспроизвели ее. Варвары обзавелись тяжелыми щитами из кожи и дуба, и стали выстраиваться в “свиную голову” (заостренное спереди каре) или хирд

(классическую фалангу). Позже фалангой (“полком”) стали строиться и славяне.

Проблема была только в том, что переход к действиям в составе фаланги требовал полного преодоления племенного сепаратизма и родовой самостийности. А это предполагало резкое увеличение пол-

номочий вождя. И возрастание его доли в добыче. Ведь построить варваров (в прямом и переносном смысле слова) он мог, только опираясь на свою дружину.

Условием участия основной массы воинов в сражении было то, что вождь со своей дружиной встанет в первый ряд. Отсюда, кстати, и выступ на переднем фланге франкской “свиной головы”. Впереди становился вождь с телохранителями, за ним “племенная знать”, за знатью дружина, а уже затем только ополченцы. У саксов и славян дружина распределялась по фронту фаланги равномерно, образуя первый ряд.

Иногда хирд прикрывался небольшим числом лучников. Кавалерия, если она имелась, действовала отдельно от пехоты. Ведь боевые кони были у вождей и дружинников, и, если в битве участвовало ополчение, дружина должна была спешиваться.

Конные варвары

Дольше всего обходились без государственных институтов кочевые народы. Ведь само кочевое хозяйство требовало максимальной независимости. Кочевая империя Темучина (Чингисхана) — единственный случай образования народом государства без окончательного перехода к оседлости.

Конные и пешие варвары занимают несколько различное место в истории. Как ни странно, пешие вписали в нее более значимые страницы. Пешие скотоводы, захватив плодородные земли, легко переходили к земледелию. Достаточно вспомнить завоевание “земли обетованной” евреями.

Конные орды опустошали территории земледельческих народов и уходили — сады и пашни им были без надобности.

Эта борьба между кочевниками и земледельцами постоянно велась с кажущимся перевесом кочевников. Именно с кажущимся. Более культурные и многочисленные земледельцы в долгу не оставались и снаряжали карательные экспедиции, которые часто приводили к полному истреблению целых кочевых народов. “Слово о полку Игореве”, к примеру, повествует о набеге русских на половцев. Монголы до Темучина платили дань китайцам.

Другой вопрос, что кочевников нельзя было завоевать. Земледельцы не претендовали ни на богатства кочевников (да и какие там могли быть богатства?), ни на их жизненное пространство. Тот, кто пытался зимовать в избе, не согласится сменить ее на юрту и топить кизяками (высушенным навозом). Кочевников можно было только истребить.

История о скифах, которые не приняли боя с персами “потому, что у них не было городов, которые надо было бы защищать”, благодаря Геродоту стала хрестоматийной. В самом деле, разве не мог-

Вооружение кочевников

Если конный варвар описывается как воин, облаченный в кольчугу и шлем и вооруженный саблей, то вопрос, где он все это взял, еще более правомерен, чем по отношению к варвару пешему. Почему? А потому, что кочевой образ жизни вовсе не давал возможности производить металлы. Керамические и металлические изделия кочевники вынуждены были покупать. Поэтому вооружение вождей кочевых племен всегда оказывалось таким же, как и у воинов ближайшего оседлого

народа. Так, половцы, например, вооружались по русской моде.

Кочевое хозяйство в избытке давало скотоводам кожу, шерсть, кость, рог и жилы. Это само по себе предопределяло выбор оружия: кожаный панцирь или валаяная бурка и меховая шапка, композитный лук и легкие стрелы с костяными наконечниками.

Панцири степняки использовали охотно. Стойкостью они не превосходили пеших варваров, но справедливо рассчитывали, что, в случае чего, от врага их унесет конь. Хороши были и луки кочевников. Но рукопашное оружие степняков не отличалось от такового у пеших варваров. Ближний бой велся универсальным копьем, деревянной палицей или топориком на длинной ручке.

Может возникнуть вопрос: а как же знаменитый “звериный стиль” и развитая бронзовая индустрия скифов? Как же чудовищные тучи тяжелых монгольских стрел?

Что касается скифов — так скифы были разные. Замечательные художественные изделия из металла принадлежат оседлым царским скифам, заимствовавшим греческие технологии и перешедшим к земледелию на побережье Черного моря. Точно также средневековые хазары и татары кочевниками отнюдь не были. Что попалил Вещий Олег у хазар? “Села и нивы”.

Монголы же, исключительно благодаря полководческому гению своих командиров, перед походом на Запад обзавелись мощной экономической базой в виде части китайской территории. После первых завоеваний в Китае у них появились не только стрелы с железными наконечниками, но и пушки.



Воины-кочевники.

ли кочевники отступать при приближении вражеской армии, изматывать ее мелкими стычками и посылать “в подарок” корзины с мышами и лягушками? В том-то и дело, что не могли. Врут греки.

Конные варвары кочевали со скоростью движения стад на подножном корму. То есть перемещались значительно медленнее, чем пехота походным порядком. Учитывая, насколько заметный след оставляли тысячи копыт, найти их и догнать не составляло труда. На самом деле, для вражеских набегов кочевники были даже более уязвимыми, чем земледельцы, которые хотя бы могли укрыться в лесу или в крепости.

Барварство и культура

В фэнтези образ варвара, чаще всего, скорее положительный, чем отрицательный. Но, с другой стороны, “варварство” является синонимом не только независимости, но и жестокости, и бескультуры. Само слово “вандализм” появилось после разграбления Рима германским племенем вандалов. Наконец, на варваров нередко возлагается ответственность за гибель древних цивилизаций.

Нет. Вандалы вели себя в Риме не хуже, чем сами римляне в Сиракузах или, допустим, в Карфагене. Даже лучше, ведь римляне пытались (безуспешно) вообще стереть Карфаген с лица Земли. Варвары же всего лишь грабили и насиловали.

Да и нечего уже было разрушать в Риме вандалам и гуннам. Все, что могло рухнуть, рухнуло еще до них. Само. К приходу гуннов под предводительством Атиллы в Риме из миллиона жителей оставалось только 70 тысяч, правительство скрывалось в Равенне, в Колизее были разбиты огороды, а на Капитолийском холме паслись козы.

На самом деле варвары находили цивилизацию и культуру вполне привлекательными. Они не разрушали дворцы, а стремились их захватить и перенять образ жизни бывших хозяев. Правда, дворцы им обычно доставались уже в руинах. В нетронутые дворцы их не пускала охрана.

Сила и ярость

Во многом именно благодаря успехам фэнтези-литературы слова “варвар” и “силач” стали практически синонимами. Отчасти такие представления подтверждаются и историческими источниками. И в самом деле, тот образ жизни, который вели варварские народы, вроде бы способствовал физическому развитию. Но, с другой стороны, все крестьяне занимаются физическим трудом на свежем воздухе, но человек ростом выше 165 см в средневековой Европе считался чудо-богатырем.

Образ жизни варварских народов тем более не может служить объяснением их



Так представляют себе варвара создатели игры “Diablo II”.

физического превосходства над народами цивилизованными. К числу варварских племен в период античности относились и галлы, но римляне не жаловались, что галлы сильнее их. Греки же вообще были уверены, что сильнее и выше любых варваров. И они имели для этого все основания!

В средние века считалось, что в греческой скульптуре искажены пропорции человеческого тела. Ведь, судя по пропорциям, выходило, что натурщица, с которой ваяли Венеру, 185 см ростом!

Тогда, может быть, дело в расовом типе? Нет, и не в нем. В конце 1 тысячелетия до н. э. римляне уже не замечали, чтобы греки были крупнее их. А уже в раннем средневековье оказалось, что жители Германии ничуть не выше жителей Франции и Италии. В этот период ростом и силой среди европейцев выделялись уже славяне и скандинавы. Но к 11-12 векам и они перестали выделяться.

Секрет здесь заключается в широко обсуждавшемся в 20 веке явлении акселерации. Дело в том, что в древне, все жители которой носят одну фамилию, здоровых людей не может рождаться в принципе. Но в средние века люди в подавляющем большинстве никогда не удалялись более чем на 20 км от места своего рождения. Не лучше обстояли дела с генетическим разнообразием и в узкой прослойке аристократии.

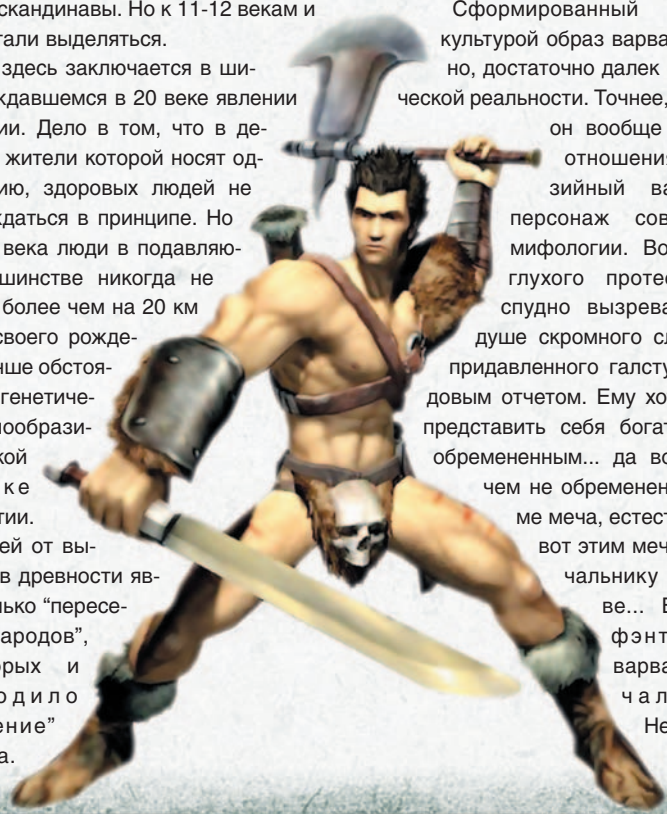
Панацеей от вырождения в древности являлись только “переселения народов”, при которых и происходило “омоложение” генофонда.

Именно это и произошло с германцами, пока они добивались до Рейна. Кстати, греческая колонизация Средиземноморья, переселение массы крестьян в города и ввоз в Грецию сотен тысяч рабов из других стран тоже были переселением со всеми вытекающими изменениями физических данных людей. Но позже, через двести-триста лет, и у греков, и у германцев все вошло “в норму”.

Что же касается ярости, то военное искусство варваров еще сохраняло большой элемент демонстративности. Для устрашения врага воины германского племени **лангобардов** (букв. — “длиннородые”), например, не только орали и бесновались, но и покрывали лица зеленой татуировкой. Так, видимо, и возникли легенды о гоблинах.

● ● ●

Сформированный массовой культурой образ варвара, конечно, достаточно далек от исторической реальности. Точнее, к истории он вообще не имеет отношения. Фэнтезийный варвар — персонаж современной мифологии. Воплощение глухого протеста, подспудно вызревающего в душе скромного служащего, придавленного галстуком и годовым отчетом. Ему хотелось бы представить себя богатырем, не обремененным... да вообще ничем не обремененным! Кроме меча, естественно... И вот этим мечом, да начальнику по голове... Бывают у фэнтезийных варваров начальники? Нет! И не будет...





Александр Стоянов



СУДЬБА И ЗВЕЗДЫ

Тернистый путь астрологии

Зачем же еще нужно звездное небо, если не для предсказания судьбы?

Тихо Браге, великий астроном

Беличественная картина звездного неба. Тысячи звезд, мерцающая и переливающаяся, манят к себе любознательные умы.

Человек всегда пытался понять, какое место он занимает во Вселенной. Вглядываясь в звездное небо, он чувствовал свое бессилие перед Космосом. Поэтому главным желанием было приподнять завесу тайны, избежать грядущих неприятностей. Но что поможет достичь желанного?

Договор с дьяволом, философский камень или... астрология?

Рубеж 2-3 тысячелетий. Популярность астрологии чрезвычайно велика: газеты и журналы печатают астрологические прогнозы, выходит масса астрологической литературы, многие бизнесмены и политики советуются с астрологами. Высказывания об астрологии разнообразны и категоричны. Ее называют наукой, искусством, магией, гаданием и, наконец, шарлатанством. Что любопытно, большинство и тех, кто свято верит в истинность астрологии, и тех, кто категорически отрицает ее достоверность, имеют об астрологии туманное, а иногда ошибочное представление.

Что в имени тебе моем...

Современные астрологи определяют свою профессию как "науку, которая изучает влияние звезд на Землю, природные явления и, прежде всего, на состояние, характер и судьбу человека". Энциклопедия называет астрологию "учением о якобы существующей связи между расположением небес-



Астролог (иллюстрация из трактата "О космическом двуединстве").

ных светил и историческими событиями, судьбами людей и народов".

На самом деле работа астролога — это аккуратное и кропотливое составление и толкование гороскопов. Для их построения используются строгие математические методы, а трактуются они по определенным правилам.

Гороскоп (от греческого "наблюдаю время") — графическое расположение звезд и планет в определенный момент времени относительно знаков зодиака. Знаки зодиака — это 12 созвездий, через которые проходит Солнце в течение года.

Будет неправильно считать, будто астрология утверждает предопределенность



жизни человека. Работа астролога, в первую очередь, направлена на то, чтобы клиент взял управление своей жизнью в свои руки. Цицерон справедливо заметил: «Если все решает судьба, то какой мне прок от гадания?».

Считалось, что каждая планета покровительствует своему знаку зодиака. Всего планет семь: Солнце управляло Львом, Луна — Раком, Венера — Тельцом и Весами, Марс — Овном и Скорпионом, Меркурий — Девой и Близнецами, Юпитер — Стрельцом и Рыбами, Сатурн — Козерогом и Водолеем.

О составлении и толковании гороскопов написана уйма книг. В принципе, научиться составлять гороскопы довольно легко, тяжелее их интерпретировать. Настоящий астролог-профессионал учится в течение долгих лет и постоянно совершенствуется. Но отсутствие объективных критериев профессионализма астролога не позволяет выявлять шарлатанов, единственная цель которых — деньги.

Составлять гороскопы первым лицам страны бывает очень опасно. В Англии 16 века знаменитый ученый-энциклопедист Джироламо Кардано (1501-1576) составил гороскоп слабого здоровьем Эдуарда VI и предсказал ему блестящую карьеру, долгую и счастливую жизнь. Однако через 9 месяцев монарх умер. Впоследствии Кардано утверждал, что он прекрасно знал о скорой смерти короля, но был научен горькой судьбой других астрологов. Действительно, Роберт Аллен, ранее предсказавший смерть юного властителя, по санкции парламента был заключен под стражу и выпущен на свободу только после исполнения прогноза.

Родословная астрологии

Основным источником достоверных сведений о самых ранних астрологических системах являются клинописные глиняные таблички, найденные при раскопках в Двуречье (Месопотамии). В последние века 3 тысячелетия до нашей эры в Месопотамии уже велись систематические наблюдения и толкования астрономических событий.

Ассирийцы населяли обширные равнины, где ничто не мешало им наблюдать звезды... Так они постепенно создали науку прорицания, называемую астрологией.

Цицерон, «О прорицании»

Древнейшие астрологические тексты и имена астрологов, которые дошли до нас, связаны с Вавилонией (Старовавилонское царство). Жрецы наблюдали за движением Солнца, Луны и планет среди созвездий, постигая через них волю богов. Их предсказания касались судеб правителей и государств, погоды и урожая.



Шумерский зиккурат (храм и обсерватория) бога Луны.

Во времена касситской династии (до середины 12 века до нашей эры) была собрана серия астрологических предзнаменований «Энума Ану Энлиль» (название дано по первой строке первой таблички: «Когда боги Ану и Энлиль...»), куда были включены материалы за многие предшествующие столетия.



Глиняная табличка из Древнего Вавилона (IV век до нашей эры).

Римляне называли астрологов «халдеями» от старого названия Месопотамии. Название это перешло от древнего племени «калду», источника Халдейской династии, правившей Вавилоном с 612 по 539 годы до н.э. Это говорит о том, что большая часть астрологов в раннем Риме были иностранцами — вавилонянами или сирийцами, прибывшими туда в качестве ученых или, возможно, привезенными как пленники (рабы).

Однако когда Ассирия пала, царская библиотека была уничтожена. До нашего времени дошли лишь ее фрагменты. Правители Нововавилонского царства активно использовали астрологов во время ведения непрерывных войн. Однако даже звезды не спасли Вавилон, и в 538 году до нашей эры он был включен в состав громадной Персидской империи. Самобытная астрология Двуречья перестала существовать.

От Египта до Рима

В Египте традиция наблюдения за звездами зародилась в 4 тысячелетии до нашей эры. В этот период египтяне накопили обширные астрономические знания. Например, именно благодаря им стало

возможным возведение величественных пирамид, не отбрасывающих тени. Жрецы могли предсказать затмения Солнца и Луны (нередко это использовалось в политических целях).

Великая пирамида Хеопса была воздвигнута точно на 30-м градусе северной широты, по которому проходил раздел между Верхним и нижним Египтом. Четыре стороны основания, сложенные вместе, образуют 36524 дюйма — как раз число дней в каждой сотне тропических лет. Или, если это число записать в виде 365,24 — это означает столь точно, насколько возможно, количество дней в солнечном году.

После включения Египта в Персидскую империю египетская астрология стала развиваться под влиянием вавилонских идей. А в 331 году до нашей эры Персидская империя пала под ударами армии Александра Македонского, что привело к слиянию эллинистической и древневосточной науки о звездах.

Александр Великий и Юлий Цезарь страдали эпилепсией, оба родились под великими кометами, оба получили астрологическое предупреждение о судьбе, которая их ждет. Первый основал величайшую Александрийскую библиотеку, которая была громадным хранилищем мудрости. Цезарь, в свою очередь, эту библиотеку сжег. Свыше полумиллиона томов содержала грандиозная библиотека Карфагена. Но в 146 году до нашей эры город был полностью разрушен.

В этот период астрология впервые стала широко распространяться в народных массах, теряя ореол непостижимости и высшей мудрости. Впрочем, «истинные знания» все равно были доступны лишь избранным.

Римская астрология развивалась в русле традиций, заложенных египтянами,

Это интересно

- Около 27 тонн космической пыли падает на Землю каждый день.
- Если протянуть паутину до ближайшей к нам звезды в созвездии Центавра, то она весила бы пятьсот тысяч тонн.
- Свинья физически не может смотреть прямо на небо.
- Чтобы солнечный свет достиг Земли, требуется порядка 8,5 минут.
- Если наполнить чайную ложку веществом, из которого состоят нейтронные звезды, то ее вес будет равняться примерно 110 миллионам тонн.
- Все планеты солнечной системы могли бы поместиться внутри планеты Юпитер.
- Самый крупный астрономический объект Вселенной отмечен в звездных каталогах за номером ЗС 345. Это квазар (квазизвездный источник радиоизлучения), находящийся на удалении 5 млрд. световых лет от Земли. Его диаметр — 78 млн. световых лет.



Аstroлогия на Туманном Альбионе



Стоунхендж — ритуальное сооружение друидов?

Астрология древних кельтов, вероятно, возникла в последние века 1 тысячелетия до нашей эры. Отсутствие письменной традиции у кельтов существенно затрудняет изучение их культуры и астрологии в частности. Кроме того, развитию астрологии друидов активно мешала христианская церковь, которая варварски уничтожала все на своем пути. Поэтому разработки друидов не сохранились ни в живой традиции, ни в достоверных источниках до христианского периода.

Тем не менее, фрагменты этой культуры все же дошли до нас, в основном благодаря устной передачи из поколения в поколение. Друиды выбрали на небе 36 созвездий, которые оказывали значительно влияние на духовную и материальную жизнь человека. Для каждого созвездия кельты придумали свою историю, краткое описание характера человека и сложную систему взаимоотношения знаков между собой. Друиды обожествляли лес, и поэтому каждому созвездию было поставлено в соответствие какое-нибудь дерево.

персами и греками. По легенде, внучатый племянник Цезаря Октавиан однажды посетил астролога и попросил его предсказать его будущее. Построив карту его рождения, астролог бросился перед Октавианом на колени — столь грозное и великое будущее он обнаружил. Позже Октавиан вышел победителем из гражданской войны и стал первым императором Рима, изменив имя на «Август».



Даже всемогущие римские императоры боялись своей судьбы.

Наследник Октавиана — Тиберий — активно советовался с астрологами. Правда, его увлечение этой наукой было весьма специфичным — император приглашал к себе астролога и вел его в ту часть виллы, которая находилась на высокой скале. Если предсказатель каким-либо образом обнаруживал свою некомпетентность, слуги попросту выкидывали его в пропасть. Говорят, что единственным астрологом, избежавшим этой участи, был Тразилл с Родоса. Тиберий решил проверить его профессионализм своим фирменным способом и предложил астрологу предсказать свое собственное будущее. Тразилл составил карту, посмотрел на нее и закричал от ужаса. Впечатленный император обнял дрожащего астролога и пообещал сохранить ему жизнь.



Античные астрологи не изобрели ничего нового, но создали новое оборудование для наблюдения за звездами.

Современная наука обязана астрономам целым рядом великих открытий. Например, в 3 веке до нашей эры афинский астроном Аристарх заявил, что Луна получает свой свет от Солнца — революционное по тем временам утверждение. Кроме того, он сформулировал теорию вращения Земли вокруг Солнца (за восемнадцать столетий до Коперника), однако позже отказался от нее.

Птолемей в своей знаменитой астрономической работе «Альмагест» собрал сведения о солнечных затмениях с 747 года до нашей эры.

Астрология Средневековья

Власти и церковь всегда старались бороться с увлечением астрологией. Особенно сурово преследовал астрологов император Византии Юстиниан I. Ему вторил отец церкви Василий Великий, называя астрологию «тщетной суетой». Но, несмотря на

все, многие государственные мужи перед принятием важных решений нередко обращались за советом к астрологам.

Характерно, что средневековые (в первую очередь, византийские) астрологи несколько не усовершенствовали старые методы ведения наблюдений. За тысячу лет не было создано практически ни одной новой астрологической концепции или методики.

Страны ислама

Ислам, возникший в середине 7 века нашей эры, всячески старался использовать астрологию в своих целях. Она получила широкое распространение благодаря переводам греческих и индийских астрологов. Но из-за особенностей арабского языка некоторые идеи были искажены и получили совершенно иное осмысление.

Арабские астрологи не только составляли гороскопы и изучали движение планет, но и приписывали каждому человеку определенный набор символических гербов и щитов. Их параметры во многом были схожи с классическими гороскопами, во множестве комбинаций они использовались для гадальных и психологических целей.

Первая достоверно известная астрологическая школа была основана в Багдаде в 777 году еврейским ученым Якобом бен Тариком. Одним из ее студентов был Жильбер Овернский, впоследствии ставший папой Сильвестром II.

Наука о звездах (астрология и астрономия в одном флаконе) прочно вошла в жизнь исламских народов. Строились обсерватории, велись обширные наблюдения за небом, писались целые трактаты о звездах. Однако в целом исламская астрология все больше склонялась к составлению кратких руководств и карманных справочников.

В 13 веке арабская астрология стала клониться к упадку. Следует учесть и усилившиеся нападки на астрологию со стороны мусульманских богословов. Они указывали на несовместимость астрологических концепций с религиозным догматом о постоянном вмешательстве Аллаха в земные дела.

Западный мир

Активное изучение арабских работ началось лишь в XII веке. Особо важную роль в распространении ас-



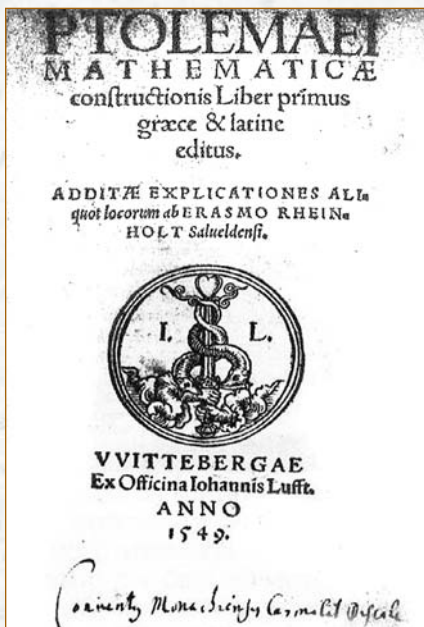
Небесный глобус, VII век нашей эры.

трологический знаний сыграл Альфонс 10 Мудрый — король Кастилии и Леона. Он покровительствовал наукам и литературе, сам занимался астрологией и астрономией, заботился о переводе всех доступных ему исламских астрологических трактатов на латынь.



Появление кометы Галлея в 1066 году, как предвестницы знаменитой битвы при Гастингсе (гобелен Байе, конец XI века).

Внедрение астрологии в жизнь Западной Европы потребовало философско-мировоззренческого переосмысления «науки о звездах» с позиций церкви. Многие клерикалы сходились во мнении о том, что астрология является наукой, заслуживающей доверия, и она не вступает в противоречие с учением христианской церкви. Однако у астрологии были и непримиримые противники, которые добились запрета астрологии.



Титульный лист книги Птолемея «Альмагест». В течение полутора тысячи лет это было основным сочинение по астрологии.

Астрология в средневековой Европе считалась состоящей из двух основных типов: натуральной астрологии и юдичарной астрологии.

Натуральная астрология рассматривалась как изучение взаимоотношений между небесными явлениями и земными событиями, так что наблюдение планетарных циклов, лунных фаз, соединений и комет могло использоваться для понимания общих процессов развития в по-

годных явлениях, медицине, сельском хозяйстве и национальных событиях, таких как войны и революции, рост и упадок религий и цивилизаций.

Юдичарная астрология определялась как создание гороскопов для интерпретации индивидуальных человеческих натальных данных.

В 14-16 веках наблюдается наивысший подъем интереса к астрологии в Европе. В этот период астрологи работают при дворах большинства европейских правителей. Появляются первые печатные астрологические альманахи и календари (так, к 1600 году в Англии издавалось 60 ежегодных альманахов). Астрология превратилась в своеобразный бизнес — предсказатели активно искали себе выгодную работу при дворах Италии, Франции и Германии.

Кризис научной астрологии

После пика своей популярности астрология стала постепенно сдавать позиции. Во-первых, концепция гелиоцентризма многими воспринималась как обвинение астрологии в ненаучности. Во-вторых, в 16 веке католическая церковь стала особенно активно бороться с ересями (с точки зрения церкви, ересь — это все политические и идеологические противники «святой церкви»). На Трентском соборе (1546) предсказательная астрология была осуждена, а в конце века закрепилась окончательная тенденция к неприятию астрологии со стороны католицизма.

Оказывается, уже среди самых первых книг публикации по астрологии занимали ведущее положение и тиражи астрологических книг в 16-18 вв. достигали почти немислимых цифр. Только в Англии между 1663 и 1673 г. было продано не менее 4 миллионов (!) экземпляров астрологических альманахов. И это притом, что средний тираж книг в 17 в. не превышал 1000-1200 экземпляров.

С наступлением века Просвещения все больше ученых отворачивались от астрологии. В целом, астрология к концу 17 века исчезла из мира академической европейской науки. Хотя в Испании и Гер-

мании астрология долго продолжала сохранять свои позиции. Более того, она оставалась университетской дисциплиной. Мало известен тот факт, что знаменитый немецкий математик и философ Лейбниц работал астрологом при дворе ганноверских герцогов.



Появление кометы Галлея в 1066 году, как предвестницы знаменитой битвы при Гастингсе (гобелен Байе, конец XI века).

К началу 19 века была упразднена последняя университетская кафедра астрологии в Европе, и «наука о звездах» стала считаться лишь одним из суеверий.

Хорошо известно, что Наполеон, когда он был «рядовым маленьким капралом», попал однажды на чердак монаха Пьера ле Клера, где увидел астрологическую карту своей жизни. Он был поражен картиной своего будущего, развернувшейся перед ним. Есть документальное подтверждение того, что за несколько дней перед знаменитым государственным переворотом, который сделал его Первым консулом, Наполеон вновь посетил этого монаха и узнал у него, какой день был бы наиболее благоприятным для получения власти над Францией.

За 5 дней до Ватерлоо старый монах, преодолевая слабость, вознамерился найти Наполеона и подать ему гороскоп, показывающий фатальные дни, ожидаю-



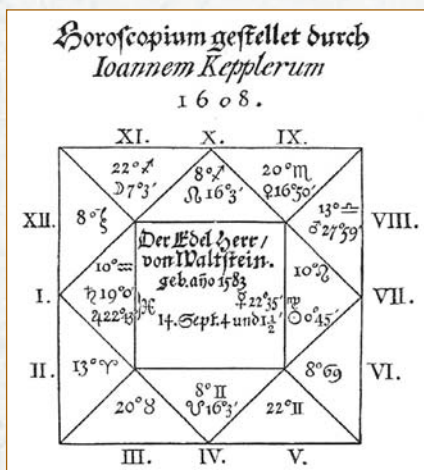
Картина мира по Птолемею (слева) и по Копернику (справа). Есть разница?



Дочь астрологии — астрономия. Гравюра, XVIII век.

щие императора. Он достиг штаба Наполеона ночью перед решающей битвой. Но, получив пощечину от грубых часовых, старик так не смог доставить свое послание...

Новое рождение



Гороскоп полководца Валленштейна, составленный Кеплером — причем довольно точный.

На рубеже 19-20 веков астрология стала приобретать все большее число новых сторонников. Прежде всего, это было связано со всплеском интереса к мистике. Это являлось реакцией на засыле рационализма в духовной культуре общества. Другим важным фактором была неустойчивая социально-психологическая ситуация в первой половине XX века — во времена войн, революций, создания и крушения империй человек стал искать опоры и вечные истины в астрологическом учении древности.

Во время Второй Мировой войны разворачивались целые "астрологические битвы", когда один астролог указывал Гитлеру наиболее вероятное место от-

крытия Западного фронта, а другой рекомендовал Черчиллю не начинать высадку потому, что звезды не располагают к этому.

1950-70-е стали годами торжества астрономии и космонавтики, в это время были запущены первые спутники, человек оторвался от Земли, побывал на Луне и вышел в космос. В это время астрология вызывала наиболее презрительное отношение со стороны науки. Ее обвиняли в "несостоятельности и нелогичности", критике подвергались приемы и способы астрологического исследования, которые относили к области конкретной науки.

Американский президент Рональд Рейган настолько доверял собственному астрологу, что устроил инаугурацию в 5 часов утра. Нация была в шоке. Но предсказание сбылось: актер получил блестящую карьеру президента и два срока пребывания в Белом доме.

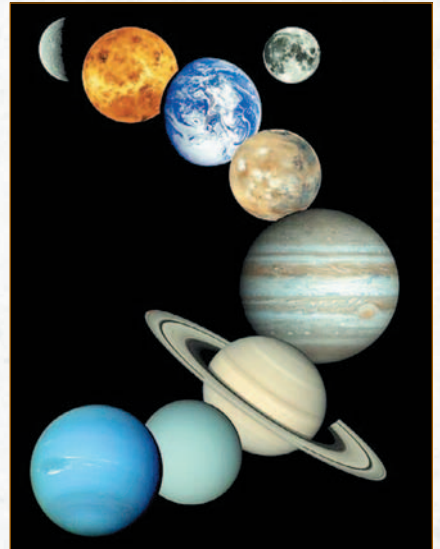
Интересно, что ратификация Декларации независимости США произошла именно 4 июля 1776 года из-за благоприятного расположения планет. Особенно на этом настаивал Томас Джефферсон.

Взгляд

в новом тысячелетии

За последние 15-20 лет многие серьезные ученые начали высказываться в защиту астрологии или, по крайней мере, перестали наклеивать на нее уничижительные ярлыки. Такому изменению отношения к астрологии есть несколько причин.

Во-первых, многие аспекты астрологии были доказаны современной наукой. Например, факт влияния солнечной активности на катаклизмы на Земле уже признается всеми. Во-вторых, всплеск интереса к астрологии вызван кризисом научной концепции и церков-



Астрология полагает, что наша жизнь управляется 9-ю планетами солнечной системы. Однако совсем недавно была открыта 10-я — Седна (по имени морской богини эскимосов).

ных догматов. Поэтому многие люди обращаются к "науке о звездах" в надежде, что она даст ответы на те вопросы, на которые у традиционной науки ответа нет.

Современная астрология всячески пытается устранить нерешенные проблемы: проводятся конференции, организуются профессиональные союзы астрологов, развивается теоретическая база, разрабатываются новые методики предсказания. В мире уже открыты сотни астрологических учебных заведений, а астрологическая литература издается многомиллионными тиражами.

Хотим мы того или нет, но астрология стала неотъемлемым фактором жизни современного общества. Каждый уважающий себя журнал или газета печатает астрологический прогноз на неделю. Другой вопрос — насколько они достоверны? ■

Великий пророк

Особое место в ряду астрологов занимает Мишель Нострадамус, провансальский медик, алхимик, естествоиспытатель, поэт и предсказатель. Благодаря его деятельности врача, удалось остановить эпидемию в крупнейших французских городах. Уже только этим он заслужил бессмертие, но ему суждено было остаться в памяти потомков великим прорицателем.

Его книга "Центурии" до сих пор пользуется колоссальной популярностью и вызывает ожесточенные споры. Почти все четверостишья (катрены) написаны туманно и по-разному интерпретируются.

Нострадамус подготовил предсказание о Генрихе II, предупредив об опас-

ности ослепления или смерти, если король сразится на дуэли в закрытом пространстве, причем опасность максимальна в возрасте сорока одного года. Именно на сорок первом году жизни Генрих был

убит в результате ранения в голову на рыцарском поединке. По этому поводу граф Монтгомери в сердцах сказал: "Будь проклят прорицатель, предсказывающий столь жестоко и точно!"

Политическая значимость предсказаний Нострадамуса была такова, что их публикация в Англии на некоторое время была запрещена.

Мишель умер от разрыва сердца на 63 году жизни. "Завтра на рассвете меня не станет", — это было его последнее предсказание.



Мишель Нострадамус.



Александр Трифонов

БУДУЩЕЕ — СЕГОДНЯ



ВОЗДУШНОЕ ТАКСИ



Вся линейка JetPod в воздухе. По расцветке легко определить, где какая модель.

Вспомним фильм «Пятый элемент» — или еще десяток фантастических картин. Что сразу бросается в глаза при взгляде на гигантские мегаполисы будущего? Бесконечные потоки летательных аппаратов, что снуют между небоскребами. Уличное движение поднялось в воздух, но в целом осталось прежним — светофоры, пробки, ДПС. Но спустимся на грешную землю. Что реально мы имеем сейчас? Да, в США почти каждое высотное здание оборудовано вертолетной площадкой, и существуют фирмы, что занимаются подобными перевозками. Но бизнесмены вовсе не летают на деловую встречу из своего небоскреба в чужой. Это слишком дорого для повседневного использования, да и вертолетов на всех не напасть.

Уже неоднократно были попытки решить проблему при помощи миниатюрных реактивных самолетов. Подобные проекты появляются чуть ли не каждый год, но практического внедрения ни один пока не добился. Лондон, как и другие крупнейшие города мира, испытывает огромные проблемы с пробками. Да и небоскребов здесь нет. Поэтому на сей раз инициаторами выступают английские конструкторы из компании **Avcen**. До фантазий Люка Бессона или хотя бы «Гостя из Будущего» их проект пока не дотягивает, но, возможно, он произведет революцию в системе общественного транспорта.

Встречаем **JetPod** — пятиместное воздушное такси. Этому самолетику требуется для взлета всего 120 метров, и он может развивать скорость около 500 км/ч. И тот, и другой показатель намного

меньше, чем у обычных авиалайнеров. Но и предназначен он только для полетов в пределах города. Сфера применения не ограничивается только перевозкой пассажиров. Он пригодится и полиции, и скорой помощи. Разработано несколько версий **JetPod**. Это такси T-100, персональный аэромобиль для богачей P-200, военный M-300 и медицинский E-400. Еще есть беспилотный



Так, по мнению дизайнеров компании, будет выглядеть типичный «таксопарк».

U-500, фактически летающий робот, который можно использовать для спасательных работ или разведки.

Каждый район города должен быть оборудован взлетно-посадочной полосой. Добираться до нее пешком или наземным транспортом — и через пару минут выходите на таком же «аэродроме» в другом конце Лондона. Чтобы избежать столкновений, специальные компьютеры будут держать каждое такси в отдельном воздушном коридоре. Стоимость проезда вполне сравнима с существующими ценами — полет из аэропорта в центр города обойдется в 40 фунтов и займет при этом всего 4 минуты. И даже шум от двигателей не громче, чем от машин на оживленной трассе. Окна специально увеличены, чтобы пассажиры смогли насладиться видами, и предприняты специальные меры против попадания птиц в двигатели.

Но пока это все теории и красивые картинки, а что на практике? Главная проблема, как это ни банально, заключается в отсутствии средств у разработчиков. Одна машина обойдется в 500 тысяч фунтов, и они готовы че-



А вот M-300 весьма интересуют военных.

рез полтора года представить опытный образец. А дальше все зависит от инвесторов — если они появятся. Не в Лондоне, так в других городах с похожими проблемами — Нью-Йорке, Москве, Токио.

АРМИЯ

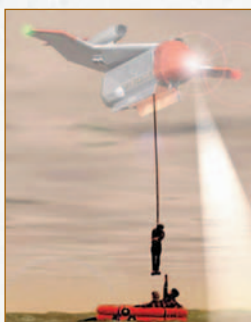
Рано или поздно это должно было случиться. Боевики про секретное оружие и псевдонаучная фантастика, книги и компьютерные игры — почву старательно подготовили. Поэтому данную новость воспринимаешь достаточно спокойно: на авиабазе ВВС США «Эдвардс» в Калифорнии проведены первые успешные испытания боевого лазера воздушного базирования. На самолет Boeing 747-400F установили



Здравствуй, «Звездные войны».

лазерную установку, из которой фокусированным лучом большой мощности поразили летящую модель баллистической ракеты. Создатель «лазерной пушки» — известная авиационная корпорация **Northrop Grumman**.

Испытания проводились в рамках создания национальной системы ПРО — самолеты пока не начнут стрелять друг по другу из лазеров, а будут сбивать ядерные ракеты еще до отделения боеголовки. В планах министерства обороны — создание целой эскадрильи по-



Беспилотный U-500 спасает жертв кораблекрушения.

добных самолетов, которые будут патрулировать воздушное пространство на границе с потенциальным противником, например, Северной Кореей. Уже можно отметить, что успех проекта "Первый свет" значительно повысит расходы бюджета на военные нужды.

НОВЫЙ ВЕЛИКИЙ ПОТОП

Фильм "Послезавтра" не обругал только ленивый — ну как же, давно мы не видели столь антинаучных бредней. Мгновенное таяние льдов и потом их же быстрое замерзание — любой школьник знает, что это невозможно. А между тем известные ученые бьют тревогу — пресловутый блокбастер не так уж далек от истины. На прошедшей в Рейкьявике конференции Международного научного комитета по Арктике сделал сенсационное заявление — уже к концу века таяние арктических льдов грозит затоплением всех прибрежных городов. В их числе — Лондон, Вашингтон, Санкт-Петербург, Рим, Париж...

За последние 30 лет толщина ледового покрова в Арктике уменьшилась вдвое! Из-за таяния арктических льдов уже к концу этого века уровень мирового океана поднимется на 1 м (за весь 20 век он поднялся всего на 20 см). Затем начнут таять Гренландия и Антарктида. Это грозит не только затоплением портовых городов и Голландии. Разлившиеся реки нанесут огромный урон Бразилии, Китаю, Индии. Таяние вечной мерзлоты превратит север России в непролазное болото, повредит нефтепроводы и буровые установки.

Причины все те же — увеличение доли углекислого газа в атмосфере. Подго-



Фильм "Послезавтра" — бред сценариста или мрачное пророчество?

товлен специальный Киотский протокол, направленный на снижение выброса парниковых газов, но США и ряд других стран отказываются его ратифицировать, а без этого принятие протокола стоит под вопросом.

ХОББИТЫ СРЕДИ НАС?

На острове Флор в Тихом океане обнаружены останки миниатюрных гуманоидов. Ростом не более метра и с объемом мозга в четверть от человеческого, но поразительно похожие на людей, эти неизвестные создания вполне могут быть побочной ветвью эволюции. Возможно, когда-то группа пралюдей добралась до острова, и из-за изоляции пошла по другому пути развития. Это вполне правдоподобный вариант — известно, что, когда большие млекопитающие оказываются



Череп "Эбу Гого". Сколько еще сенсаций принесут нам острова Индонезии?

отрезанными от мира на небольшом острове, из поколения в поколения они уменьшаются в размере. При естественном отборе лучше выживают маленькие существа, которые потребляют меньше пищи в условиях ограниченных природных ресурсов. Рядом с останками найдены примитивные инструменты, что доказывает разумность Homo floresiensis — так назвали этот вид, в честь острова. Нельзя сравнивать их с давно известными пигмеями — у тех объем мозга такой же, как у обычного человека. Самое интересное, что среди местных жителей есть подробные легенды о маленьких людях "Эбу Гого". Причем последняя задокументированная встреча с ними произошла около ста лет назад. Это открытие проливает новый свет на многочисленный фольклор о феях и гномах — ведь если эволюция пошла по такому пути в одном месте, то чем хуже другие острова? Причины вымирания "хоббитов", по мнению ученых, очень прозаичны — они были истреблены более развитыми "старшими братьями".

Mobi

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ



ТЕМА
НОМЕРА:

СВЯЗЬ ПОД ЗАЩИТОЙ -
КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТЬ
ПО-РУССКИ

БЫСТРЫЙ
НАБОР SMS-
СООБЩЕНИЙ

Режим АБВ
Режим Т9
Символы
Цифры
Добавить слова



РЕВОЛЮЦИЯ
В МИРЕ
МОБИЛЬНЫХ
РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ИГРЫ,
КОТОРЫЕ
ЛЮБЯТ
ВЛАДЕЛЬЦЫ
GPS



Mobi!

ЧИТАЙ В 1-ОМ НОМЕРЕ 2005 ГОДА

А ТАКЖЕ:

- ▶ КАРМАННЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ В МАССЫ!
- ▶ ИНЫЕ ПРИХОДЯТ В НАШУ РЕАЛЬНОСТЬ
- ▶ ИНТЕРВЬЮ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО ДОЗОРУ МОБИ
- ▶ НОВЫЕ ОБЗОРЫ МОБИЛЬНЫХ ИГР
- ▶ КАК СМОТРЕТЬ DVD НА КПК

ЖУРНАЛ О ТОМ МОБИЛЬНОМ,
КОТОРЫЙ У ТЕБЯ УЖЕ ЕСТЬ



Александр Трифонов

СЕТИ ИНТЕРНЕТА

WWW.BAXAART.COM



Как и многие его коллеги, Том Бакса достиг известности и зарабатывает на жизнь благодаря иллюстрациям к *"Magic: The Gathering"* и *"Dungeons&Dragons"*. Его кисти принадлежат эскизы самых необычных и пугающих монстров, например, разнообразные демоны в книге *"Armies of the Abyss"*. Кроме того, за плечами художника оформление журнала *"Dragon"*, создание миниатюр, работа над *"Battletech"* и в игровой компании *Westwood Studios*. Запоминающиеся арты к играм *"Nox"*, *"Red Alert 2"* — его рук дело.

На сайте можно найти галереи иллюстраций — как сваленные в одну кучу, так и с четкой разбивкой по разделам. Также есть лента новостей, в которой рассказывается, где и когда можно встретиться с Томом, и в каких новых продуктах можно увидеть его творчество. Также есть очень интересные образцы раскадровок роликов к играм и биография, сделанная в виде интервью. Естественно, не обошлось без коммерции — можно прямо в онлайн заказывать картины мастера (в основном, иллюстрации к *"Magic: The Gathering"*). Причем в нескольких видах — собственно карты с автографом, большие рисунки, либо первоначальный эскиз. Последний вариант — самый дорогой, поскольку существует в единственном экземпляре для каждой карты.

WWW.RPGCODEX.COM



Может, не самый популярный сайт о компьютерных ролевых играх, но точно — один из самых необычных. На первый взгляд, все типично — новости, интервью и обзоры игр. Но это только кажется. Авторы сайта горячо убеждены, что благородный некогда жанр безудержно становится все более попсовым. Нет, они не против несения истины в массы или хороших продаж. Но при этом ролевые

игры не должны терять свои исконные черты — свободу выбора действий, интересную боевую систему и разные пути развития героя. Что мы сейчас наблюдаем в индустрии? Разработчики хвастаются лицензиями на известные миры, замечательной графикой и простотой освоения. А за ширмой — штампованные сюжеты, невозможность сделать что-то по-своему, а не так, как хотели создатели, примитивные задания и невыразительные персонажи.

Поэтому каждая новость и интервью сопровождаются безжалостными, циничными комментариями, что разоблачают пустые обещания и отсутствие новых идей. «В игре будет супер-трехмерный движок? А что реально это даст игрокам, кроме высоких системных требований? Смогут ли они перелезть через забор? Перепрыгнуть канаву?». Сколько компаний сможет ответить на такие вопросы утвердительно? Что самое интересное, разработчики прислушиваются к мнению сайта и иногда вступают в дискуссии с авторами. Читать их — одно удовольствие. В общем, для любителя ролевых игр сайт строго рекомендуется.

WWW.TREKKER.RU



Бесконечный сериал «Звездный путь» (*"Star Trek"*) в России не пользуется особой популярностью, а вот на Западе с переменным успехом борется с самими «Звездными Войнами». Это притом, что зародился раньше их. Если вам все же не безразличны приключения команды корабля «Энтерпрайз», данный сайт — настоящая кладь информации. Ведь *"Star Trek"* — это не только десяток фильмов и 4 разных телесериала. Это еще и свыше 300 повестей и романов, десятки компьютерных игр, созданных за 30 лет существования вселенной. Все это многообразие рассмотрено на сайте и сведено в подробную энциклопедию. Также здесь вы найдете творчество фанатов, юмор, полезные файлы и сможете узнать, как можно встре-

титься с другими поклонниками этой вселенной на одной из регулярных встреч.

WWW.AMBER.H11.RU



Самый информативный русскоязычный ресурс, посвященный «Хроникам Амбера» Роджера Желязны. Помимо всех книг серии и неофициальных продолжений, содержит множество дополнительной информации. Подробные описания мест и персонажей, Отражений и артефактов, удивительных животных и принципов действия Лабиринта. Рассмотрены судебная и экономическая системы Амбера, религия и магия, дворы и дома Хаоса. Кроме того, книги породили массу побочной продукции — комиксы, картины, так и не выпущенную коллекционную карточную игру и даже один компьютерный квест. Что самое интересное, сделанный в России. В общем, все, что нужно фанату либо желающему познакомиться с классикой.

MACROSS.ANIME.RU/ BMA



Забавная статья об истории развития Био-Механических Агрегатов в СССР. Конечно же, от начала до конца чистый вымысел, но тем интереснее читать. Секретные разработки советских ученых и жуткие эксперименты Третьего Рейха, печальная судьба мамонтенка Димы — с фантазией у авторов все в порядке. Материал сопровождается удачно подобранными кадрами из аниме про гигантских роботов. **SP**

ЗОНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Читальный зал: СЕДЬМОЙ

112



В этом мире гномы работают на рудную промышленность, а эльфы занимаются юриспруденцией. Мрачный фэнтези-город, странный сюжет и загадочное ощущение: где-то мы это уже слышали или читали... Наслаждайтесь рассказом Льва Власенко!

Читальный зал: ПАДШИЕ АНГЕЛЫ

118



Мегаполис недалекого будущего погружается в праздничную рождественскую атмосферу. Но нарядные елки и гирлянды не радуют главного героя, человека с пистолетом. Почему? Потому что это рождественский киберпанк, а в киберпанке Романа Серкина радость заменена на надежду.

Комната смеха: “МАГИЯ” ПРОТИВ СЕКСА

122

Маги знают, что “Magic The Gathering” — гораздо лучше секса! И этим сокровенным знанием они делятся со всеми желающими.

Комикс: НОВОГОДНЕЕ ОБРАЩЕНИЕ

123

Конкурсная площадка: КРОССВОРД И ВИДЕОКОНКУРС

124

Почтовая станция: БЕСЕДА С ЧИТАТЕЛЯМИ

126

Письмо на пергаменте, бюджеты и спонсоры, альтернативные обзоры и, наконец, **новогодние поздравления редакции!**

Лев Власенко

Иллюстрации Александра Еремина



СЕДЬМОЙ

Кирка со звоном вонзилась в мягкий камень, высекая фейерверк искр, не испускающих свет, а наоборот — поглощающих его, старающихся вобрать в себя, чтобы продолжить свое существование, поэтому после взгляда на них перед глазами было темно, хотя огонь масляной лампы горел все так же ярко. Он отвернулся. Искры погасли, коснувшись плит пола. Было тихо, лишь потрескивал маленький, мечущийся бледно-желтый огонек, тщательно вылизывая намасленный фитиль.

Разгладив длинную серую бороду, гном присел отдохнуть на каменную ступень и, вдыхая полной грудью переполненный серой воздух подземелья, скрутил толстыми пальцами бумажку, пропитавшуюся потом его ладоней, предварительно насыпав на нее пахучего курева. Порывшись в кармане, он достал блестящую в полумраке зажигалку, два раза щелкнул, высекая огонь и проклиная стершийся кремний. На третий раз тонкий палец огня обхватил сжатую в зубах карлика самокрутку, воспламеняя ее. Гном быстро локализовал огонь, сведя его к мерному тлению — не было нужды портить себе удовольствие.

Кирка, брошенная и забытая, висела в стене над его головой. Смотреть вверх он не хотел — огромный провал штольни и кусочек звездного неба над головой всякий раз вызывали в подземном проходце чувство головокружения. Окутанный клубами белого дыма, гном смотрел на под-

кованные железом носки своих сапог, не желая поднимать взгляда, чтобы не наткнуться на издевательский плакат "Настоящие гномы курят лишь трубочное зелье", висевший на другом конце коридора. Он и курил настоящее трубочное зелье, только не из дубовой трубки с золотым мундштуком, а варварски скрутив драгоценное топливо в засаленную салфетку, которую он украл вчера за ужином.

Докурив самокрутку, гном сплюнул ее на землю, затушив сапогом. Ему еще влетит за это, когда его проделка обнаружится, но гному было все равно.

Звездное небо, далекое и манящее, издевательски смотрело на него с высоты.

...В душевой он остался наедине с собой. Без таких неприятных посредников, как мятый комбинезон, перепачканный грязью, пропавшее потом белье и погнутая шахтерская каска, лампочка на которой перегорела два года назад.

Включив горячую воду, он уткнулся лбом в кафель, глядя, как по синей глади бегут зеркальные червячки брызг.

Он вышел из тесной кабинки, окутанный клубами пара, шлепая мокрыми босыми ногами по холодному полу. В другом конце зала зазвонил телефон, гном, быстро семеня короткими ногами, подошел к нему и снял трубку.

— Да? — спросил он хрипловатым от частого куренья голосом. Из трубки донеслось ворчание, как будто кто-то мял фантик от конфеты, потом раздался про-

тивный женский голос. Гном поморщился и ответил. — Нет. Буду поздно. Почему нет? Нет и все! Черти...

Он бросил трубку, и, усевшись на пол, обхватил голову руками.

"Дьявол! Почему опять я! Клянусь всеми тайнами глубин подгорных — эта чертовка зашла слишком далеко!"

Телефон зазвонил еще раз, гном подскочил и с размаху швырнул им о стену, наслаждаясь треском и короткими гудками, которые зазвучали из динамика, торчащего в сломанном пластмассовом корпусе.

Он отошел назад к шкафчикам, открыл дверцу, взял чистый комбинезон и натянул его, не переставая ворчать. Расписавшись в учетной книге, он забрал свой чемоданчик и зашел в лифт. Лифт был старинный, напоминающий о временах, когда телефоны были сделаны из железа, со смешными латунными трубками; чтобы сломать такой телефон, нужно было пару раз ударить его кувалдой, а не просто бросить на пол. Гном порадовался тому, что те далекие времена уже прошли, и нажал кнопку с цифрой 0. Кнопка была грязная, раздавленная многократными нажатиями и прожженная посередине. Железные решетки на дверях лифта с грохотом защелкнулись, и чудовищный аппарат начал движение. Гном уселся на свой чемодан и начал терпеливо ждать...

К сожалению, старые лифты, помимо дурацких решеток и прожженных кнопок, обладали еще одной идиотской особенностью: их можно было останавливать на любом этаже. Этакая лифтовая модель демократии... Кабинка, закрытая узорчатыми решетками, остановилась, едва начав свое движение и проехав чуть больше двух этажей. Гном, скрипя зубами, наблюдал, как толпа пассажиров вломилась в его лифт и, возбужденно переговариваясь, начала толкаться локтями, спинами и другими частями тела, не проявляя никакого уважения к его бородатой персоне.

Шахтер терпел эти издевательства целых два этажа, после чего, глубоко вздохнув, полез в карман и вытащил бумажную салфетку, родную сестру той, которую он стащил в столовой сегодня утром. Насыпав на нее трубочного зелья, он осторожно скрутил ее, рассыпав все же немного курева из-за постоянных пинков и тычков. Закончив эту магическую процедуру, гном поднял голову и довольно усмехнулся, не увидев на потолке привычного белого кружочка пожарной сигнализации. Два раза чиркнув зажигалкой, гном подпалил самокрутку и гордо поднял голову, пожевывая сигарету зубами и вдыхая ароматный дым. Ясное дело — все вокруг сразу закашлялись и стали требовать затушить сигарету. Гном только злобно усмехнулся, держа оружие борьбы с лифтовой демократией в уголке губ, и скрестил руки на груди, не вставая со своего чемоданчика. Конечно же, никто не пожелал проверить силы в споре с



подземным гномом, зато на следующем этаже вся толпа, как по команде, покинула лифт, оставив отстоявшего таким образом свое достоинство гнома в гордом одиночестве. Вернее, *оставив бы*, если бы не один факт: в то время как все остальные покинули лифт, один смельчак шагнул в клубы белого дыма и остановился рядом с блаженствующим гномом.

— Добрый вечер, — спокойно сказал пассажир и протянул гному руку. Недоуменный шахтер пожал ее, раздумывая над тем, как незнакомец выдерживает едкий дым трубочного зелья, когда даже ему, гному, приходилось то и дело утирать слезы. Рука незнакомца оказалось тонкой и крепкой, преисполненной любопытства гном затушил сигаретку и бросил ее на пол лифта, топча подкованными железом сапогами. Дым рассеялся, и гном оказался лицом к лицу со своим собеседником — высоким стройным эльфом, одетым в черный деловой костюм, застегнутый на все медные пуговицы до самого воротника. В левой руке он держал черный чемоданчик — точь-в-точь такой же, как у самого гнома.

— Добрый... — согласился гном, отпуская руку эльфа. Теперь стало ясно, как тот выдерживал едкий дым: эльфы слыли большими доками в травах и трубочное зелье любили покурить не меньше гномов.

Эльф улыбнулся, показав гному все тридцать шесть своих зубов. Гном иногда на досуге размышлял — зачем остроухим так много зубов? Траву ими жевать удобнее, что ли?

— Настоящие гномы курят лишь трубочное зелье? — эльф процитировал рекламный лозунг, выразительно глядя на раздавленную самокрутку, все еще подающую признаки жизни и дыхания.

— Я и курил трубочное зелье, — пробурчал гном, добывая сигарету. — Просто трубка треснула...

— А-а... — понимающе протянул эльф и опытным движением открыл чемодан, доставая оттуда две трубки, дубовые, с золотыми мундштуками и плавным изгибом посередине, как раз такие, о которых мечтал гном.

“Коммивояжер!” — с отвращением подумал шахтер и презрительно сплюнул.

— Прошу, — сказал эльф, протягивая гному одну из трубок.

— Ничего не покупаю, — громко и отчетливо произнес тот.

— Ничего не продаю, — не менее громко произнес эльф и усмехнулся еще шире, чем в прошлый раз. — Во всяком случае, в свободное время. Элиет, отдел маркетинга.

“Оно и видно...” — подумал гном.

— Севентх. Шахтер, — буркнул он и взял предложенную трубку, гадая, что этому эльфу надо.

— Интересное имя, — заметил эльф, усаживаясь на свой чемодан по примеру гнома. Лифт не спеша полз, позвякивая решеткой.

— Имя как имя, — пробурчал гном, вертя трубку в руках.

Элиет пожал плечами и вытащил из кармана пакетик с зельем.

— Не желаете? — предложил он. — Хорошее, энмерское. Там такое собирают только самые прекрасные девушки мира. Такова политика компании.

— Не покупаю...

— О, черт, да бросьте вы это!

Эльф выхватил из рук гнома трубку и набил ее своим топливом, протянул назад, после чего занялся своей трубкой. Гном недоуменно принялся — вроде все в порядке...

Тем временем Элиет, вытащив из кармана пиджака эмалированную зажигалку в виде цветка розы, раскурил свою трубку.

“Ох уж эти эльфы, не могут без выкрутасов...” — подумал гном, глядя на цветочную зажигалку.

Когда эльф из отдела маркетинга протянул ее, Севентх вежливо отказался и разжег свою трубку старым добрым медным прямоугольником, воняющим бензином, сажай и потом. Как и положено настоящему шахтеру.

Неизвестно, что подумал Элиет, но зажигалку гнома он разглядывал с немалым интересом, чем Севентх — огненную розу эльфа.

Когда кабинка неспешно поднимающегося лифта наполнилась белым дымом и обстановка стала располагающей к беседе, гном оторвался от трубки и спросил:

— Я ни в чем никого не упрекаю, но повторяю еще раз — я ничего не покупаю!

Эльф мелодично рассмеялся и дружески толкнул гнома плечом.

— Севентх, — сказал он, — я уже говорил, что не работаю в свободное время. У меня нет никакого желания тебе ничего продавать. Не бойся, требовать деньги за трубку и зелье я тоже не буду — можешь оставить себе. Все, что я хочу — это стать твоим другом, я недавно работаю в Корпорации, а заводить друзей в своем отделе запрещено. Такова политика компании.

Гном уже собирался усомниться в чистоте намерений своего друга, как вдруг лифт резко остановился и скрипнул дверями. Новая волна любителей лифтовой демократии уже собралась ринуться внутрь, но, натолкнувшись на стену белого дыма, поспешно отступила.

Элиет усмехнулся и встал, поднимая чемодан.

— Пойдем со мной, — предложил он.

Севентх протер слезящиеся глаза и непонимающе уставился на эльфа.

— Куда?

— В столовую. Думаю, сейчас самое время хорошо поужинать.

— Угу, только у меня денег нет.

— Ты это брось, Севентх. Ты теперь мой друг, и я тебе одолжу.

“Нет. Так не бывает. Этот остроухий что-то задумал, клянусь подземными тай-

Об авторе

Лев Власенко живет на Украине, в городе Запорожье. Его первые пробы пера относятся к концу прошлого века, а стимулом к литературной деятельности, по словам самого автора, стали “Властелин Колец” и “Сага о Колье”. На сегодняшний день на счету нашего автора — несколько произведений фантастических и исторических жанров, опубликованных в интернете. Лев получает экономическое образование, однако в будущем планирует трудиться по преимуществу на писательской ниве.

нами глубин!”

...В столовой его ждал неприятный сюрприз: на всю стену повесили новый плакат. Вместо оптимистического “Сытый работник — хороший работник” на него пялилась улыбающаяся фотография главы Корпорации, под лицом которой было большими буквами написано: “Ты нужен Корпорации здоровым и сытым!”.

“Сволочь, — подумал Севентх, отводя взгляд. — Тварь”.

Усевшись за крайний столик, так, чтобы не видеть плаката, он дипломатично заказал пива с гамбургером. Элиет начеркал в меню целую кучу салатов. Эльф — он и есть эльф.

— В этот раз твоё “я-ничего-не-покупаю” не пройдет, — предупредил эльф. — Или ты берешь себе нормальный гномий ужин, или я, клянусь, напичкаю тебя салатами так, что лопнешь!

— Э-э... — Севентх быстро добавил к пиву и гамбургеру мясной рулет и грибы. Элиет довольно улыбнулся, отдавая официантке заказ.

— Итак, Севентх, — эльф усмехнулся и поднял бокал с вином, — за нашу дружбу!

Гном пробурчал нечто одобрительное и обхватил мозолистой ладонью кружку с пенящимся пивом...

...Назад в лифт, ставший теперь родным и знакомым, они вернулись уже веселые и смеющиеся, как будто знали друг друга всю жизнь. Гном, раскатисто гогоча, втолковывал Элиету последние грубые шутки про главу Корпорации, которыми они, шахтеры, обменивались во время работы. Эльф дипломатично хихикал и слушал с искренним удовольствием.

Зайдя в лифт, друзья, как по команде, уселись на свои чемоданчики и, достав из карманов трубки, закурили их, освобождая необходимое для жизни и общения пространство. Когда лифт, треща решетками, добрался-таки до нулевого этажа, гном, весело срыгнув, поднялся на ноги, и, покачиваясь, поплелся к выходу из здания, горящему впереди черным провалом. Вывалившись на улицу, он вдохнул холодный, скрипящий на зубах зимний воздух и хлопнул эльфа по плечу.

— Ты... настоящий э.. хик!

— Я настоящий Э-хик? — эльф потер раскрасневшийся лоб. — Ну, спасибо, дружище.



— Итак, Севентх, — эльф усмехнулся и поднял бокал, — за нашу дружбу!

— Не-е-е... — Севентх глупо улыбнулся, чувствуя, как падают на лицо снежинки, — ты нас-с-стоящий эльф! Хик!

— Ты тоже вроде не поддельный гном. — Элиет поднял стоящий на земле чемодан и пошел к остановке. Гном заторпился следом.

— Подожд-ж-и!

— Чемодан не забудь! — весело крикнул эльф. — Я пока кэбби поймаю!

Гном сжал левую ладонь, нахмурившись и задумавшись о чем-то, потом вдруг вспомнил, что в ней должна привычно лежать облупленная, старая ручка его чемоданчика, и побежал назад, к центральному входу в Корпорацию. К счастью, чемоданчик был еще там — в этот поздний час стоянка у дверей была пустыня, и по ней катались лишь смятые листки бумаги да пестрели на снегу черные трупы раздавленных сигарет.

Уже подбегая к остановке, Севентх почувствовал неладное. Эльфа не было, а в темноте исчезал, сверкая фарами, бело-снежный кэбби.

— Сволочь, — пробурчал гном, усаживаясь на чемодан. — Хоть и мой друг.

...Серо-рыжее небо, переполненное дымами заводских труб. Севентх сплюнул и опустил голову: лучше уж смотреть на землю, покрытую серым панцирем асфальта. Он побрел мимо выщербленных кирпичных стен, облупленных пожелтевшей бумагой объявлений и разноцветными рекламными плакатами.

Мимо пронесся кэбби, обдав гнома теплой водой из луж, оставленных утренним дождем. Севентх проводил уносящийся в рыжий туман белоснежный экипаж потоком отборной брани и агрессивной жестикующей. При этом он выронил чемоданчик, наклонившись за которым, почувствовал неладное: ручка чемодана не была выщербленной, с обсыпавшейся белой эмалью, к которой он успел привыкнуть до такой степени, что не сразу заметил разницы. Теперь она сияла белизной только что купленного, все еще пахнущего фабричной свежестью чемодана. Севентх принялся и чертыхнулся — так оно и было. Обуреваемый неясными предчувствиями, он уселся посреди дороги и открыл чемодан. Кремовые листы бумаги, чистые и испи-санные аккуратным почерком, тут же выпорхнули на волю, подгоняемые порыва-

ми утреннего ветра. Севентх с руганью изловил их и прижал к земле, пресекая все попытки к бегству. Листы затрепыхались, шелестя и умоляя бородача отпустить их. Один из предметов, завалившийся в угол чемоданчика, привлек внимание Севентха. Взяв его в руки и недоуменно повертев, он чертыхнулся: это была выполненная в форме цветка розы зажигалка.

Отдел маркетинга напомнил Севентху кроличью нору. Одетые в аккуратные пиджаки сотрудники Корпорации носились по серым коридорам с вызывающей благоговейное восхищение скоростью. Севентху с трудом удалось изловить одного из них. Это был хафлинг с длинной фиолетовой полосой окрашенной седины на рыжей голове — с хафлингами такое часто случалось. Всем известно, что эти коротышки — эксцентрики и дальтоники.

Гном помог хафлингу подняться — остановить рыжего коротышку Севентху удалось, лишь бросив ему под ноги злосчастный чемодан.

— Где здесь работает Элиет? — спросил гном, поглаживая серую бороду.

— Не знаю такого, — пропыхтел хафлинг с явным намерением рвануться дальше по одним ему известным делам. Севентх ловко поставил ему подножку и снова помог подняться.

— Он эльф, — добавил Севентх, надеясь, что такое уточнение прочистит обладателю фиолетовой седины голову. В конце концов, Элиет упоминал, что работает в Корпорации недавно, а значит, сослуживцы могут не помнить его имени.

Хафлинг по непонятным для гнома причинам скрипуче засмеялся. Севентх подождал секунд десять, после чего ударил рыжеволосого чемоданом по крашеной голове. Мохноногий коротышка сел на пол. Помогать подниматься Севентх ему не собирался.

— Это очень невежливо, — заметил хафлинг.

— Почти так же, как смеяться над чужими вопросами.

— Просто не родился еще на свете такой эльф, который бы пошел работать в отдел маркетинга. Это очень известный анекдот.

— Получается, что я случайно перепутал чемоданы с анекдотом? — угрожающе хмури брови, спросил гном.

— Это ваша проблема, — буркнул хафлинг и с неожиданной прытью вскочил на ноги и умчался по серому коридору, сверкая рыжими пятками.

Гном, не найдя другого выхода, положил чемодан на пол и уселся на него, обхватив голову руками в приступе глубокого раздумья, что с ним в последнее время случалось крайне редко.

“Как так, нет такого сотрудника? Я-то всю жизнь думал, что эльфам самое место в рекламном бизнесе — улыбка на все тридцать шесть зубов! Что же теперь де-

лать? Где искать?..”

Вывел его из этого состояния транса прозвучавший гонг, означающий начало смены. Севентх, спохватившись, вскочил и, прижимая к груди эльфов чемодан, пошел к лифту.

Закончил поздно. Снова, положив кирку и затушив лампу, двинулся по бесконечно длинному серому коридору в душевую. Принял выговор от прораба за поломанный телефон, обещал исправиться и, стоило тому скрыться за дверью — разнес новый аппарат с удвоенным усердием. Так он оставался вне подозрений: какой кретин, извинившись, тут же возьмется за старое? Пожалуй, только такой, который умудрился поменяться чемоданами с анекдотом...

Мысль о чемодане вернула гнома к реальности. Усевшись на скамейку рядом с семью шкафчиками его бригады, Севентх подтащил к себе злосчастный чемодан и открыл его, надеясь найти внутри хоть какой-то намек на место жительства своего нового друга.

Цветок-зажигалка, листки бумаги, исписанные аккуратным почерком, два гусиных пера и засушенный кленовый лист, выпавший из маленького черного блокнота. Все. Порывшись еще немного, он обнаружил закатившееся в угол чемодана яблоко, алое и сочное: так и хочется откусить. Подавив искушение, он оставил яблоко на месте. Захлопнув чемодан, Севентх задумчиво уставился в стену.

“В конце концов, что я так переживаю из-за какого-то чемодана? Чемодан как чемодан”.

...Мохнатый дымный шмель носился у остановки, наворачивая спирали вокруг почерневшего от его испарений фонарного столба. Повинуясь долгу любого порядочного гражданина, Севентх раздавил его, соскреб останки несчастного о тонкую белую полосу бордюра и усмехнулся.

— Какой гуманизм! — воскликнул знакомый голос, заставивший гнома вздрогнуть.

— Черти! Эльф! Где ты был? Какого черта напел мне, что работаешь в отделе маркетинга?!

— Вопросы, вопросы... — Элиет покачал головой, протягивая гному руку. Севентх схватил ее и сжал, что было силы, заставив эльфа недовольно поморщиться. — Руку можешь отпустить. Мне она пригодится больше, чем тебе.

— Никто не смеет надо мной издеваться! Где мой чемодан?! — взревел гном.

Эльф усмехнулся и протянул гному его чемоданчик, старый, с облупленной ручкой. Севентх недоверчиво оглядел его и взял, все еще недовольно буравя эльфа взглядом. Элиет весело улыбаясь, взял свой чемоданчик и повертел его в руках.

— Если обмен дипломатами прошел, то, полагаю, следует перейти к переговорам, — тут он нахмурился. — Ты ведь его не открывал, верно?



— Открывал, — буркнул гном. — Хотел узнать, кто ты такой.

— Но яблоко не ел? — взгляд эльфа стал ледяным, и Севентх невольно удивился, едва выдерживая натиск двух синих ледышек.

— Нет. Не ел, — медленно проговорил он, изумленно наблюдая, как растаивают озера эльфийских глаз.

— Тогда все в порядке, — эльф вытащил из злосчастного чемодана алое яблоко и закрутил его на пальце. — Это мое яблоко, — и, к удивлению Севентха, вновь спрятал яблоко в чемодан.

— Ты не ответил на мой вопрос, — возвращая прежнее самообладание, пробурчал гном.

— На который из них? — эльф невинно улыбнулся. — Ну ладно, ладно, не кипятись. Я действительно не работаю в отделе маркетинга. Но ведь это ничего не меняет — я по-прежнему твой друг.

— Черта с два! Это неправильно. Друзья так не делают.

— Ты когда-нибудь дружил с эльфом? — усмехнулся Элиет.

— Нет. И теперь понимаю, что был прав! — Севентх сплюнул и направился к остановившемуся кэбби.

Эльф, все так же криво улыбаясь, остановил его, положив руку на плечо. Севентх хотел сбросить тонкую ладонь, но, к своему изумлению, не смог этого сделать. Кэбби, не дожидаясь решения их спора, моргнул алыми фарами и унесся в фиолетовый туман, медленно оседающий на землю. Гном проводил его полным тоски взглядом.

“Сейчас я засажу этому эльфу в нос...”

— Пара слов, приятель, — эльф отпустил его, — и, кланусь, тогда ты поймешь, что не следует со мной ссориться.

— Ты мне угрожаешь?! — проревел гном, опуская на землю чемодан.

— Чемоданчик подними, не то опять потеряешь, — ровным голосом сказал Элиет, хотя любой на его месте уже бежал бы прочь, едва увидев разъяренного гнома.

Севентх покраснел.

— Говори, что хотел. Все равно я теперь отсюда не скоро уеду...

— Пара слов, — эльф поднял сжатую в кулак ладонь с двумя оттопыренными пальцами, — или немного больше...

— Кролик, — буркнул гном, глядя на руку эльфа.

— Что? — не понял Элиет.

— Кролик, животное такое, — пояснил гном. — В харчевне через дорогу подают хорошего жареного кролика. Когда я съем, то подobreю, а когда ты платишь за жратву, то нравишься мне больше...

Улыбка эльфа стала несколько беспомощной.

Черный снег выпал поздно вечером. Он падал на землю с тихим шелестом, отчетливо слышным в пустынном лабиринте серых улиц. Утренние лужи покрылись

голубым льдом, а посреди двориков, возле сломанных, брошенных каруселей начали расти первые снеговики. Севентх смотрел на них неприязненно — завтра они уже исчезнут среди черных теней, подкарауливая всякого неосторожного...

Голова немного кружилась от выпитого пива. Каждые двадцать шагов гном останавливался и открывал чемодан, ожидая увидеть там розу-зажигалку и красное, сочное яблоко, и вместо этого наталкивался взглядом на свою медную, пропахшую бензином и потом зажигалку, лежащую на скомканной горе украденных в столовой салфеток, приговоренных к скорому скручиванию и сожжению. А в голове звучал разговор с Элиетом...

— Скажи мне, друг Севентх, почему никто не помнит имен второстепенных персонажей? — спросил Элиет, выдыхая тонкую струю белого дыма.

— Это как, второстепенных? — Севентх оторвался от косточки жареного кролика, которую обглаживал последние пять минут.

— Ну... ты к примеру помнишь, как звали сестер Золушки?

— Не-а. А как? — спросил гном.

— Вот и я не помню. В этом-то вся и проблема, — покачал головой Элиет, осматривая свои пальцы. — Точно так же, как никто не помнит, как зовут семерых гномов Белоснежки...

Севентх вздрогнул, но промолчал, вертя в огромных руках кость.

— Или рыцарей круглого стола, всех, без исключения...

— Чего уж проще — возьми книгу и прочитай, а лучше выучи наизусть, — посоветовал гном.

— Нет. Это было бы как-то неправильно, — не согласился эльф и снова потянулся к трубке, буравя Севентха ледяными глазами. — Как будто я подыгрываю им, специально выделяю для себя. Нужно, чтобы их имена запоминали после первого прочтения непредвзято настроенные читатели — тогда все будет правильно.

— Тогда они ведь не будут этими... второстепенными, что ли? — Севентх отбросил кость в сторону — от этого дурацкого разговора у него пропал аппетит.

— В этом-то и весь парадокс, — вздохнул Элиет. — В этом-то вся несправедливость...

Гном медленно кивнул и приложился к пиву, эльф последовал его примеру.

...Севентх подошел к черному снеговiku и показал ему два оттопыренных пальца — указательный и мизинец.

— Кролик! — заявил он пьяным голосом и скосил глаза на свою руку, жест которой на языке глухонемых означал слово “yes”. — Большой кролик...

Недолго думая, гном ткнул лишнего морковки носа снеговика в черные бусинки глаз и бросился бежать. Позади него раздался рев разозленного чудовища. Он споткнулся о карусель...

— А ты почему с забинтованным коленом? — проревел прораб, глядя на Севентха с высоты своего двухметрового роста. В углу рта огромного, покрытого черными волосами верзилы торчала толстая сигара.

— О карусель споткнулся...

— Че-е-его?!

— Но работать могу...

— То-то, — прораб сплюнул сигару и растоптал ее лапой. — Вчера нашел в твоём туннеле окурки, еще раз увижу — убью...

Не считая нужным что-либо добавить, он развернулся и удалился, помахивая хвостом. Севентх проводил его неприязненным взглядом и покосился на раздавленную сигару.

— Окурки он нашел, видите ли... сволочь усатая.

...Кирка скользила по камням, высекая искры. Севентх работал, пока руки не начали нестерпимо болеть, а горячий пот — заливать глаза. Усевшись на поломанную грудку камня, он опустил огромные мозолистые руки и уставился в пол, перед глазами мелькали красные сполохи в память о россыпях искр, которые он наблюдал последние два часа. Даже они были лучше окружающей его серости.

Вытащив из-за пояса трубку с золотым мундштуком, он набил ее трубочным зельем. “Окурки ему, видите ли, не нравятся...”

Накурившись вдоволь, Севентх подтащил к себе чемодан и вытащил из него бумажную салфетку, аккуратно смотал ее, бросил на пол и втоптал, предварительно посыпав пеплом.

В душе он всегда был бунтарем.

Тонкий огонек масляной лампы метался на кончике фитиля в предсмертной агонии. Когда он потух, Севентх оказался в кромешной тьме. Ничего. Даже темнота лучше обыденной серости.

— Знаешь, в чем наша проблема? — спросил его Элиет, когда они в обнимку вышли из харчевни. Тогда черный снег только начинал падать, и никаких снеговиков не было и в помине, лишь в черных подворотнях медленно росли первые кучки растаявшего снега...

— В том, что мы сейчас нипочем не поймеем кэбби, — уверенно заявил Севентх.

— Нет. В том, что нас окружает серость и обыденность, — меланхолично



Мимо пронесся кэбби, обдав гнома теплой водой из луж, оставленных утренним дождем.

заявил Элиет.

— Не-е, — протянул гном, лоя языком черный снег. — Сейчас все черное. И фиолетовое. А лужи вообще голубые. Хе.

— Я не о том, — махнул рукой Элиет. — Мы с тобой серые. Ты и я.

— А я думал, что это хафлинги дальтоники...

— ...У меня такое чувство, что мы с тобой вторичные персонажи какой-то сказки. И эта сказка не про нас. Поэтому все вокруг для нас серое и обыденное, вот посмотри... — эльф порылся у себя в чемодане и вытащил шариковую ручку. Севентх нахмурился: когда он рылся в чемодане, видел только гусиные перья. Эльф пощелкал ей перед лицом гнома. — Это — меч современности.

Севентх посмотрел на него, как на умалишенного.

— Нет, ты просто подумай, — эльф перехватил ручку и махнул ей в воздухе, словно рапирой. — Триста лет назад наши предки решали все спорные вопросы, извлекая мечи и рубя друг друга в кровавый гуляш. Красиво, правда? Именно так рассказывают про это сказки и легенды. Красиво. Сейчас же стоит запахнуть жареным, как на сцене появляется шариковая ручка и корявым почерком подписывает банковский чек, контракт или распоряжение об увольнении. Все. Видишь красоту?

— Нет.

— Вот и я не вижу. Хотя она должна быть... ведь будут же сочинять про нас легенды и сказки наши далекие потомки. Они эту красоту увидят, так же, как мы видим ее в нелепом размахивании тяжелыми железками. Мы с тобой видим лишь серость обыденности. И это лишний раз показывает, что эта сказка не про нас...

Севентх встал, хрустя суставами, и, не зажигая лампы, поплелся к серому пятну света, обозначавшему выход из туннеля. Некоторые народы видят так свое пошествование. Глупые.

Возле семи шкафчиков его бригады гнома ждало разочарование: телефон поставили железный. Тот самый, из его кошмаров, который невозможно разбить хорошим ударом о стену. Севентх упал на скамью и закрыл глаза руками. Так они скоро и пожарную сигнализацию в лифте поставят. Или поменяют лифт — на новенький, с иголки, серый, без красивой узорчатой железной решетки и скрипучего медленного хода. Без лифтовой демократии и сиделок на чемоданах...

Посидев так минут сорок, Севентх встал, поплелся в забой и вернулся с киркой. Разбив телефон вдребезги, он бросил ее рядом, потом привстал на цыпочки и куском угля написал на серой стене: «Прораб — дурак».

— Ты знаешь, я почти каждый день ворую салфетки в столовой и бросаю окурки в своем забое, — признался он Элиету, — а иногда разбиваю стоящий в

коридоре телефон...

— А я, думаешь, просто так ряжусь сотрудником отдела маркетинга? — пожал плечами эльф. — Все это попытки разбавить серость. Нелепые, конечно, ты все так же работаешь в шахте, а я живу в лесу. Потому что нам так положено.

Выйдя на улицу, он поплелся к остановке кэбби, поглядывая на рыжее небо. Сгорбившись, он шествовал мимо серой стены, мимо рекламных плакатов и фотографий главы Корпорации. Подошел к месту, где вчера растоптал дымного шмеля, и поворочил ногой его останки. Ветер тут же подхватил их и унес в туман.

По асфальту дороги полз наполовину растаявший черный снеговик, волоча за собой окровавленную метлу. Пронесшийся кэбби переехал его, оставив на сером панцире дороги только мыльные пузыри растекшегося снега. Севентху было жаль снеговика. Наверное, ему тоже было так положено...

— Вот и хафлинги притворяются дальтониками и красят волосы в зеленый и фиолетовый цвет. Но при этом носят по коридорам, как жареные кролики, и остаются редкими пронырами...

— Грустно как-то это все, Элиет. Получается, что мы вторичные персонажи?

— Получается, что так...

Севентх подошел и подобрал метлу снеговика, чтобы убрать ей остатки несчастного в сточную канаву — нечего пугать прохожих. Закончив свое дело, он бросил метлу рядом с покойным и занял свое прежнее место на остановке, теребя ручку чемодана...

— А знаешь, в чем проблема? — спросил Элиет.

— В чем?

— Мы не в состоянии нарушить ни одного серьезного правила. Все наши выходы, по сути, так же серы и вторичны, как и мы сами. Разбитый телефон, сигареты в коридорах, крашенные волосы... все, чтобы обратить на себя внимание будущих читателей. Все это глупо и бесполезно. Кому будет интересно читать сказку про гнома, который ломал телефоны и курил в лифтах, и эльфа, который ридился под коммивояжера?

Гном промолчал.

— Нет, — ответил за него Элиет. — А



Севентх встал, поплелся в забой и вернулся с киркой.

все потому, что надо совершить подвиг. Спасти принцессу, убить дракона, найти сокровище. Именно такие банальности прежде всего интересуют читателей.

— Ну, так в чем проблема? — в недоумении воскликнул гном. — Давай сюда свой меч современности, и за дело...

— Проблема в том, что всех драконов разобрали, принцесс сожгли, а сокровища выкопали бездомные археологи, — безразлично сказал Элиет, пощелкивая своей ручкой.

— Но ведь так нечестно! — возмутился Севентх. — Нужно что-то делать...

— Да, и я даже знаю, что.

«Яблоко. А ведь оно мне сразу не понравилось...»

Кэбби остановилось перед ним, хлопнув дверями. Машинист кивнул гному рукой — залазь, мол, долго ждать не буду. Стоящий на остановке Севентх сжал потной ладонью чемоданчик.

— На любое действие мы найдем противодействие, — Элиет ухмыльнулся и завертел красный плод на пальце. — Если все геройские поступки нашего времени разобраны, то почему бы не войти в историю, совершив великое злодеяние?

— Ну, потому что за это убивают, — почесал затылок гном.

— За героизм тоже часто убивают, — фыркнул эльф, — только об этом редко пишут. Здесь, дорогой друг, мы подходим ко второму парадоксу современности...

Машинист махнул на него рукой и, дернув за рычаг, привел кэбби в движение. Сверкая белоснежным корпусом, оно скрылось в тумане, обдав Севентха теплой водой из растаявших голубых луж. Ругаться он не стал. Это тоже было обыденно.

— Что происходит с персонажами, которые нарушают действительно суровые, я бы даже сказал, фундаментальные правила? — Элиет казался очень довольным собой. В небе, проглядывая через смог вечернего тумана, кружили фиолетовые тучи, с которых сплошной стеной сыпался черный снег.

— Ну-у, их убивают?

— И даром бы просто убивали, — сжал зубы эльф. — Их превращают в соляные статуи. Оруженосцы, выступающие против драконов, сгорают, так и не произнеся своих, быть может, самых важных в жизни слов. Глупцы, вызывающие джиннов вместо Синдбада, становятся жертвами обмана, и об этом лишь упоминают вскользь. Правила нарушаются, редко, но нарушаются, и за это приходится платить.

В столовой его ждал неприятный сюрприз: бумажные салфетки больше не выдавали. Севентх уныло поплелся к своему столику, гадая, где он еще возьмет столько бумаги на окурки. Гамбургер был пресным и безвкусным, как всегда. Основным составителем его, как и раньше, был холестерин.

«Интересно, когда через три сотни лет

молодые гномы будут читать про наше время в учебниках истории и наткнутся на фразу "Тогда они ели на обед только гамбургеры", — будут ли эти чертовы крысиные отбивные казаться им вкуснее, чем мне?!"

Все это было чертовски несправедливо. Перед глазами гнома всплыл его предок, в черных помятых латах и рогатом шлеме, с боевым топором за спиной:

— Жареный барашек?! — взревел он, потрясая своим оружием в ответ на незадаанный вопрос Севентха. — Да меня тошнит уже от этой гадости!

"По-моему, я начинаю сходиться с ума..."

— Яблоко, — эльф легко крутил его на своем пальце. — Это плод мифический и легендарный. Яблоко раздора, молодильные яблоки, яблоко познания... С яблока началось изгнание людей из райского сада, что уж там познали Адам и Ева, откусив от него, — это неважно. Важно лишь само яблоко. "Ибо оно суть мистерии магической и тайной".

— Ты предлагаешь мне яблоко? — гном срыгнул и пьяными глазами уставился на крутящийся фрукт.

— Вот еще! — возмутился Элиет. — Это мое яблоко. Сочное, красивое, спелое — и не серое! А знаешь, почему? Потому что оно таит в себе сладостный секрет.

— Что еще за секрет? — удивился гном.

— Это неважно. Пока что. Важно лишь само яблоко. Факт его, так сказать, наличия.

Севентх откусил кусок гамбургера, пожевал его и сплюнул прямо на пол, залив остатками пива, после чего поднялся на ноги и вышел из столовой, не оборачиваясь.

...На следующий день он пришел на работу с опозданием. Над городом ровным строем летела эскадрилья дымных шмелей, и дышать отравленным воздухом было тяжело и противно. Кирпичные стены острыми углами нависали над ним, сплетаясь над головой в черные монументы домов. Дворники убирали останки снеговиков их же метлами. Скоро все сточные канавы будут полны углем и морковью...

Возле разломанного железного телефона стоял прораб, постукивая лапой по полу. Его пушистый черный хвост бешено дергался, что было явным признаком ярости. Увидев Севентха, он решительной походкой направился к нему, грызя кончик сигары.

— Эй ты, урод! Ты что о себе возомнил! — заорал он на гнома, скрипя зубами. Усы его топорщились во все стороны двумя белыми морскими ежами.

Севентх молча достал шариковую ручку и, агрессивно щелкая ей, потыкал в прораба. Тот зашипел и отскочил.

— Меч современности! — гордо провозгласил гном и направился в свой забой, натянув на голову шахтерский шлем

с перегоревшей лампочкой. Уже уходя в глубь забоя, он развернулся и бросил прорабу:

— Шпоры на сапогах протри!

— Ничего, посмотрим, как ты запоешь перед главой Корпорации! — проревел ему вслед жирный черный кот, зачем-то напавший алые дамские сапожки с нелепыми медными шпорами, на которые налип навоз.

— Я, и-и-ик, обреченный в камень! — обнимая свободной рукой эльфа, сказал Севентх.

— Облеченный в камень, — поправил Элиет.

— Не перебивай! — проревел гном, стискивая мощной пятерней плечо друга. — Я обреченный! И-ик! Целыми днями рублю его киркой, потею и покрываюсь морщинами от напряжения, целыми днями выгребаю из забоя его осколки в поисках этих дурацких алмазов. А что такое, по сути, алмаз? Тот же уголь, тот же камень... Я приговорен к этому чертовому камню, обречен к нему! В него...

Он закончил работу и, раздевшись, зашел в душ. Горячей воды не было, и он долго стоял под ледяным потоком. Перед глазами плясали искры. Когда он вышел и, двигаясь немного скованно, оделся, довольный прораб подбежал к нему и сказал, нахально улыбаясь:

— Тебя хочет видеть глава Корпорации!

— Вот и славненько, — сказал гном и, взяв чемодан во внезапно вспотевшие ладони, направился к лифту.

Кот проводил его недоуменным взглядом.

— Мне нужна помощь седьмого гнома, — напрямик сказал ему Элиет, протягивая яблоко. — Ты понял, что нужно сделать? Потом — либо конец серости, либо соляные статуи...

...В лифте действительно поставили сигнализацию. Белый кружочек издевательски пиялился на Севентха с потолка. Когда гном вошел в лифт, двое рабочих как раз занимались тем, что откручивали узорчатую железную решетку. Севентх поставил чемодан на пол и уселся на него. Лифтовая демократия в этот раз почему-то не подействовала ему на нервы, перед глазами все еще вертелось яблоко.

Он вышел на последнем этаже и направился по длинному коридору, выкрашенному в густой серый цвет. Дымный шмель, неизвестно как миновавший металлопластик окон, метался между закрытыми дверями. Он не обратил на шмеля никакого внимания и остановился у огромной двери кабинета главы Корпорации. Ее большая фотография висела тут же: обворожительно красивая моло-



— Ну так возьми выходной, — пожалла плечами принцесса и улыбнулась.

дая женщина принимала приз за вклад в развитие большого бизнеса, золотую корону. Чем не принцесса?.. Севентх вежливо постучал в дверь и вошел.

Кабинет был огромен, гораздо больше даже его шахты. На огромном троне восседала она, задумчиво поглаживая руками подлокотники. Он медленно двинулся к трону, осматриваясь по сторонам. Он знал, что все это великолепие было куплено его трудом, его обреченностью в камень...

Он остановился перед ней, держа во вспотевших руках чемоданчик.

— Севентх, — ласково проговорила она, вертя в руках золотую корону. — Я слышала, что ты в последнее время плохо работаешь. В чем дело?

— Э-э... рутина достала, — пробурчал гном, глядя в пол. Он почему-то внезапно почувствовал себя провинившимся школьником. — Вся эта работа, однообразная...

— Ну так возьми выходной, — пожалла плечами принцесса и улыбнулась.

— Э-э... да, конечно.

— Можешь идти.

Он нервно кивнул, развернулся и пошел к выходу, медленно печатая шаг о мраморные плиты пола.

"Что, вот так и уйдешь? Вот так все бросишь? Будешь целый день паяться в потолок, а потом вернешься в шахту, к обыденной серости?! Всех драконов убили, всех принцесс разобрали, а сокровища отдали в музеи, и не ты в этом виноват...".

Он развернулся, мучительно медленно. Открыл чемодан и достал алое яблоко.

— Это вам.

— О, спасибо! — она благодарно приняла яблоко и надкусила его. — Какое вкусное...

На мгновение ему захотелось выбить фрукт у нее из рук. Но он сдержал себя и вышел из огромного кабинета. Привалившись спиной к дверям, седьмой гном довольно ухмыльнулся:

— Спокойной ночи, Белоснежка.

Потом вызвал лифт, спустился в шахту и, взяв свою кирку, долго рубил камень.

© Л. Власенко, 2004

Роман Серкин

Иллюстрации Александра Ремизова

ПАДШИЕ АНГЕЛЫ

С неба шел снег. Событие само по себе необычное — за пять лет, что Тайлер провел в Найт-Сити, снег здесь шел впервые. Старожилы говорили, что его вообще никогда не видели, и кто-то, ссылаясь на прогноз, обещал резкое похолодание, даже метель.

Снег был серым, но на окружающем фоне это не особо бросалось в глаза.

Тайлер задрал голову, чтобы посмотреть на небо. Еще одно событие, которое вывалилось из общей череды, — пять лет у него не возникало подобного желания.

В узкой расщелине меж двух небоскребов, перечеркнутой клубком дорожных полотен и несколькими монорельсами, среди прорех в останках геодезического купола проглядывала серая, в тон снегу, анимированная текстура.

“Это небо”, — напомнил он себе, и тут же засомневался.

“Это — небо?”

В витрине одного из магазинчиков, за бронированным стеклом, армированным стальной сеткой, красовалась рождественская елка. Напоминание о празднике. Пластиковые ветки украшала разноцветная гирлянда, плюс они были присыпаны кое-где искусственным снегом. Белым, чертовски белым — так ведь это полистирол. А здесь, снаружи, снег пусть и серый, зато настоящий.

Настоящий снег падал неторопливо и размеренно.

Когда хлопья достигали дорожного покрытия, их корежило, и они мигмом таяли. Примерно как люди — упавшие сюда, на самое дно, долго не жили.

Тайлер был одним из исключений, но он и сам в последнее время часто ловил себя на мысли, что засиделся.

В Найт-Сити хватает людей, упавших сюда с более высоких уровней. Встречаются и болтуны, которые, прожив всю жизнь на Дне, тем не менее любят травить байки о том, какими крупными фигурами они были в прошлом. Крутыми спецами, виртуозами электронного взлома или защиты, мастерами аферы и быстрыми стрелками. Обитатели Дна относятся к этим сказкам спокойно. Кому какое дело, был ты отличным снайпером или блестящим хакером — сейчас-то ты здесь, вместе со всеми. Можешь рассказывать что угодно, но поможет ли эта болтовня тебе выжить?

про свои подвиги молчат — об их подвиги рассказывают у них за спиной.

“Смотри, смотри, — шушукались двое юнцов у стойки бара. — Это Тайлер”.

“Тот самый?! А что у него с лицом?”

“Подожди, отойдет — расскажу”.

Что у меня с лицом... С каким лицом? Ах, почему его у меня нет? Дома оставил.

Знакомый хирург, специалист по скарингу, сказал ему однажды, что добиться подобного эффекта методами пластической хирургии невозможно. “Если только потом, после удаления костной ткани, инфицировать швы... Но тут надо не запустить инфекцию до такого состояния, когда с ней уже будет не справиться. Я бы на такое не пошел”.

Только естественные условия: разрывная пуля под острым углом к лицевой кости и последующий взрыв гранаты под ногами — вас должно отбросить на бетонную стену, причем так, чтобы расколовшийся шлем срезал с лица ту мешанину костной крошки, мяса и свинца, что осталась после попадания пули. Немного везения — и результат может оказаться ничуть не хуже.

В противном случае вам просто оторвет голову.

Люди пропадают на Дне так же, как и в других районах города — бесследно. Возможно, немного чаще. Хорошо, *немного* чаще. Иногда, когда исчезает кто-нибудь из ребят с выдающимся прошлым, начинают бродить слухи о том, что его “отозвали”. Эта обычная история, самая любимая уличная байка о том, как кто-то из бывших спецов спился/скурился/скололся, прогу-

лял все деньги и опустился на самое дно. А значит, пришел сюда, в Найт-Сити. Стал одним из нас, занялся контрабандой или грабежом, или трупы начал потрошить, драться за деньги или убивать, толкать наркоту или перепродавать ворованное.

Другими словами, обосновался и начал жить по-новому.

А потом к нему приходит некто, знавший его еще по прошлой жизни, и говорит, что вот он-то и есть тот самый ас, который им позарез нужен. Что у них ожидается ДБД — Действительно Большое Дело, и без этого несчастного торчка ничего не выгорит. И уж, конечно, бедного синяка хватают под белы ручки, кладут в какую-нибудь легендарную клинику и штопают по полной программе: избавляют от зависимости, меняют печень, вживляют новые нервы, перебирают суставы, перетягивают мышцы.

И вот он, полностью обновленный, берется за это Большое Дело.

И делает его.

Получает кучу бабок и уносится ввысь на белом лимузине.

Сказки для маленьких девочек.

История про Золушку, только мутировавшая.

И правды в ней ровно столько же, сколько в тыкве, превращающейся в карету.

Начать хотя бы с того, что чем латать торчка со стажем — пусть даже с таким легендарным прошлым, как во всех этих историях — дешевле и надежнее купить бригаду настоящих профи. Из тех, что обладают возможностями *здесь и сейчас*.



...за бронированным стеклом, армированным стальной сеткой, красовалась рождественская елка.

Это жизнь. Попасть на Дно и не сторчаться невозможно. Найти на Дне модельные наркотики, которые не разъедали бы тебя изнутри, также невероятно.

И подумайте хотя бы вот о чем — пока этот герой гнил здесь, в Найт-Сити, неужели прогресс стоял на месте? Все эти грызущиеся за рынки сбыта транснационалы, производители харда и софта, пищевых концентратов и полимерных материалов; многомиллиардные исследовательские лаборатории, работающие в них армии инженеров, биомехаников, молекулярных биологов, программистов, химиков, энергетиков, дизайнеров; установки для краш-тестов и тысячи разбившихся в них манекенов; стрельбовые стенды и миллиарды желатиновых тушек, изрешеченных пулями...

Неужели вся эта система будет стоять без дела?

Не появится нового оружия, не напишутся новые программы, не сменятся технологии, интерфейсы, протоколы, алгоритмы сжатия?

Черта с два! Жизнь за пределами Дна не стоит на месте.

Пока герой такой истории, падший ангел, прозябал и занимался непонятно чем, там, в большом мире, все изменилось. И ему, даже если и найдется добрая душа, желающая вернуть его в дело, придется в первую очередь капитально переучиваться.

Так что оставьте сказки маленьким девочкам.

Когда Сова сказал, что его спрашивали, и показал на сидящего в углу пиджака, Тайлер уже догадался, о чем пойдет речь.

— Кто тебя послал?

Керк, — вместо ответа представился пиджак.

Тайлер даже не взглянул на протянутую для пожатия руку.

— Не помню никого с таким именем.

— Это я — Керк. Может, присядете? Поговорим.

— А есть о чем?

Пиджак пожал плечами. Торопливо промокнул салфеткой уголки рта, отставил пластиковую тарелку с недоеденным пончиком.

— У меня для вас выгодное предложение.

Тайлер промолчал.

— Очень выгодное, — с нажимом повторил он. Тайлер молчал. Пиджак тоже умолк. Некоторое время они молча смотрели друг на друга.

— Если я скажу, чтобы ты проваливал — ты ведь не уйдешь?

— Нет, не уйду. Половина моего заработка зависит от того, уговорю я вас пойти со мной или нет.

— И кто твой наниматель — тоже не скажешь?

— Не скажу. Потому что не знаю. Единственное, он просил передать: вы действительно лучший, мистер Рэйли.

— Еще раз произнесешь это имя вслух, и я тебя убью. Ясно?

Пиджак неопределенно кивнул:

— Извините.

Тайлер прикинул на вид его возраст. Получалось меньше тридцати.

— А если я развернусь и уйду, ты будешь тащиться за мной по улице и кланяться, чтобы я согласился?

— Ну, не совсем так... Но приблизительно верно.

— Тогда пошли в мою берлогу. Мне нужно собрать вещи.

Проходя мимо стойки, Тайлер подозревал Сову и в двух словах объяснил, что тому пора вернуть долг. Сова поворчал, но все же полез куда-то под кассу, затем вышел в подсобку и вернулся с яркой картонной коробкой из-под рождественских украшений.

— Другой не нашлось? — ворчливо поинтересовался Тайлер.

— Эй, это же рождество! — кинул Сова ему вслед.

Пересчитывать деньги не было необходимости. Хорошо было бы пройтись и по остальным должникам, но — время... И этот пиджак... Да и потом, должны они намного меньше Совы.

Пиджак про коробку ничего спрашивать не стал. В подземке он несколько раз пытался завязать разговор, но Тайлер не был настроен на болтовню, и остаток пути до мотеля они ехали молча.

— Ну и бардак же здесь! — первая фраза, которую пиджак произнес в номере.

К О М П А Н И Я

ЭЛВИС @ТЕЛЕКОМ

П Р Е Д Л А Г А Е Т

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ
МЕЖДУГОРОДНОЙ И
МЕЖДУНАРОДНОЙ
СВЯЗИ,

ИНТЕРНЕТ КАРТЫ

ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР -
ПРИЗНАК ХОРОШЕГО
ВКУСА!

Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2459, 777-2477

факс: +7 (095) 152-4641

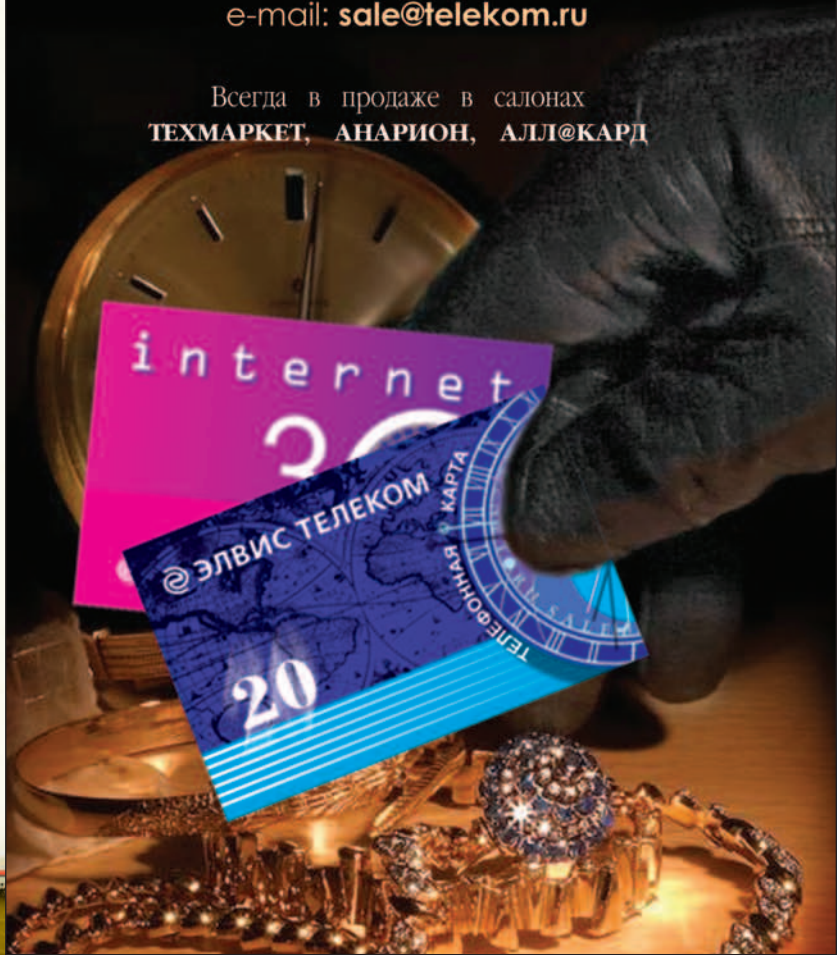
www.telekom.ru

www.iptel.ru

e-mail: sale@telekom.ru

Всегда в продаже в салонах

ТЕХМАРКЕТ, АНАРИОН, АЛЛ@КАРД





— У меня для вас выгодное предложение.
Тайлер промолчал.

— Прибраться некогда, — ответил Тайлер. Он прошелся по шкафам и тайникам, складывая их содержимое в черный непромокаемый рюкзак.

— Редко бываю дома.

— Да похоже, что здесь вообще никто не живет.

Легкий шорох одежды подтвердил опасения Тайлера — когда он обернулся, аккуратный “зиг-зауэр” с глушителем уже смотрел ему в грудь.

— Ничего личного, — извиняющимся тоном произнес Керк. — Я просто не хочу, чтобы вы сбежали. Пожалуйста, продолжайте. Только без резких движений.

Тайлер подошел к кровати, на которой лежал рюкзак. Опустил в него непромокаемый пакет — набор фальшивых удостоверений.

— Лично я считаю, что все это вам не понадобится. Наниматель, по всей видимости, очень обеспеченный человек; для него не составит труда найти вам подходящее оборудование.

— Ты действительно не знаешь, кто он?

— Да.

— А что он тебе рассказал про меня?

— Просто сказал, что вы были лучшим в своем классе.

Тайлер затаил шнуровку, прикрыл клапан.

— Знаешь, Керк, в чем твоя ошибка?

— В чем?

— Ты чересчур доверяешь заказчику, этого никогда нельзя делать. Взялся за заказ, даже не собрав достаточно информации. Не знаешь, кто наниматель. Не имеешь понятия, кто я такой. А вот сейчас держишь меня под прицелом, а сам даже палец на крючок не положил. Боишься, что выстрелит?

Пиджак чуть заметно дернул щекой, сместил палец.

— Недавно из полицейской академии? Решил поработать на стороне? Новичок в деле, верно?

— Нет.

— Ну тогда не обижайся. Ничего личного.

Керк вздрогнул и завалился на бок. Рука с пистолетом безвольно опустилась, “зиг-зауэр” с глухим стуком выпал на пол. Тайлер взял с кровати рюкзак и подошел ближе. Едва заметная игла тускло блестела у пиджака в кармане.

— Я не хотел тебя убивать, честно. Думал просто оглушить и оставить здесь. Ты сам все испортил.

Он методично обыскал карманы: початая пачка жевательной резинки, кожаный бумажник с кредитной карточкой и парой визиток — стоматолога и ветеринара; немного наличных. Кредитку сразу отбросил в сторону, слишком рискованный способ раздобыть деньги, к тому же еще неизвестно, есть они вообще на этой карточке или она “заряжена” — вставляешь такую в банкомат, а из него высовывается ствол и женский голос вежливо просит: “Пожалуйста, оставайтесь на месте до прибытия полиции, в противном случае я открою огонь”. Сотовый — тоже риск, но его, по крайней мере, можно толкнуть перекупщикам. Или еще лучше — отдать кому-нибудь, кто не прочь поболтать и кто направляется совсем в другую сторону.

След сбросить, пусть гоняются за другим.

А вот кобура оказалась не ахти какая — синтетика, стандартная штамповка. От владельца “зиг-зауэра” Тайлер ожидал большего. Бронежилет тоже оказался ерундовым — хорошая защита от ножа, от игольника, но пулю остановит далеко не всякую, тем более уличную.

Вообще, непонятно, где они нашли та-

кого простака. Одно слово — “пиджак”.

В кармане пальто обнаружился носовой платок из тонкой ткани, очень похожей на шелк; на уголке — инициалы “К” и “С”. Тайлер разложил трофеи по своим карманам. Наклонился и поднял с пола пистолет, взяв его через платок.

— Тебе не сказали: я ненавижу, когда в меня целятся? Нет?

Керк не ответил, даже если бы захотел. Остановившийся взгляд смотрел в одну точку.

— Ты всего лишь жертва обстоятельств. Извини, что сыграл нечестно. Тебе не могли сказать про игольник, я его вшил уже здесь. И ты был прав, я не живу в этом номере. Это просто запасной аэродром, как раз для такого случая.

Парализующий коктейль продержал бы Керка в таком состоянии еще полтора часа. Мало, чертовски мало. Если они выйдут по следу сейчас, могут даже догнать.

— Ну, бывай.

Два — в сердце, два — в голову.

Большое Дело, как же. Наниматель — обеспеченный человек, разумеется.

Сукины дети нашли его даже здесь. Спустил пять лет. Почему только они отправили за ним этого сосунка? И неужели думали, что он купится на сказку про Золушку? Нет, он определенно засиделся на одном месте дольше положенного.

Нужно будет, в конце концов, навесить того хирурга — помнится, он обещал сделать Тайлеру новое лицо, когда будут деньги. А они у него есть.

Надоело ходить без лица. Надоело питаться пищевой смесью через трубочку. Надоело таскать на шее голосообразующий аппарат. Надоело смотреть на мир, окрашенный в 256 цветов.

Ведь это же Рождество! Разве может быть лучшее время для подарка, тем более если даришь его самому себе?

Разговоры про метель оказались правдой. Он вошел в круговорот снега, одинокий и преследуемый, совсем как тогда, пять лет назад. Как и тогда, все его нехитрые пожитки помещались в рюкзаке за плечом.

О будущем почти не думалось, только вот было очень интересно, каково это — снова чистить зубы дважды в день. Надо будет купить зубную щетку, обязательно одну из самых дорогих, но ни в коем случае не электрическую — есть вещи, которые лучше всего делать самостоятельно.

Когда он пропал, поползли слухи. Сова рассказал о пиджаке, о том, что из его бара они с Тайлером ушли вместе. Разумеется, это могло означать только то, что Тайлер пошел на Действительно Большое Дело. Вернется на вершину мира, счастливчик.

Даже здесь, в Ночном городе, люди имеют право на надежду.

Верно?

© Р. Серкин, 2003



ПОЧЕМУ MAGIC THE GATHERING ЛУЧШЕ СЕКСА

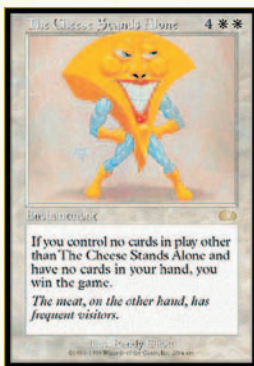
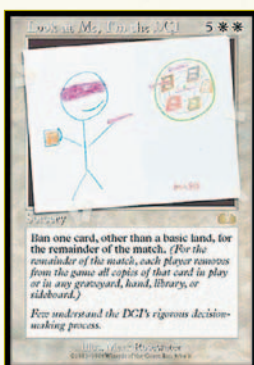
- Партия в "Магию" может длиться часами.
- Партия в "Магию" всегда заканчивается синхронно.
- К "Магии" прилагаются правила игры.
- Пол партнера в "Магии" никого не волнует.
- Вам не надо никаких разминок и ухаживаний — просто находите партнера и начинаете играть.
- Всегда можно найти кого-нибудь, чтобы публично сыграть партию в "Магию".
- Можно менять партнеров по "Магии" так часто, как вы захотите.
- Родители не приходят в ярость, когда застанут своих детей, играющих в "Магию" с соседским ребенком.
- Вы можете играть в "Магию" и есть бутерброд.
- Если ваша колода не работает, вы можете исправить это посредством структурной перестройки.
- Вы можете тасовать свою колоду сколько угодно долго, даже на виду у толпы зрителей.
- Когда вы покупаете стартовую колоду, вы можете быть уверены в том, что открываете ее первым.
- Когда вам надоедает ваша колода, вы можете найти себе другую, получше.
- Ваши соседи не набьют вам физиономию, если вы будете наблюдать, как они играют в "Магию".

- В "Магию" можно играть даже со своими родственниками.
- Если в ход партии вмешивается судья, это не раздражает играющих.
- При игре в "Магию" присутствие зрителей приветствуется.
- Вам необязательно рассказывать вашему партнеру обо всех, с кем вы играли в "Магию" раньше.
- Можно играть в "Магию" с несколькими людьми одновременно, и никому от этого не будет дела.
- В "Магию" чаще приходится играть днем, а не в то время, когда хочется спать.
- Игра по одному разу со многими партнерами не считается чем-то предосудительным.
- В "Магию" можно играть где угодно, хоть посреди Красной площади.
- Не существует болезней, передающихся путем "Магии".
- Пластиковые протекторы на карты надеваются легко и просто.
- Пластиковый протектор можно использовать сколько угодно раз.
- Защита в "Магии" действительно работает!
- В "Магии" не существует средств допинга.
- Фотографии лучших игроков "Магии" публикуются во вполне приличных

журналах и на публичных сайтах.

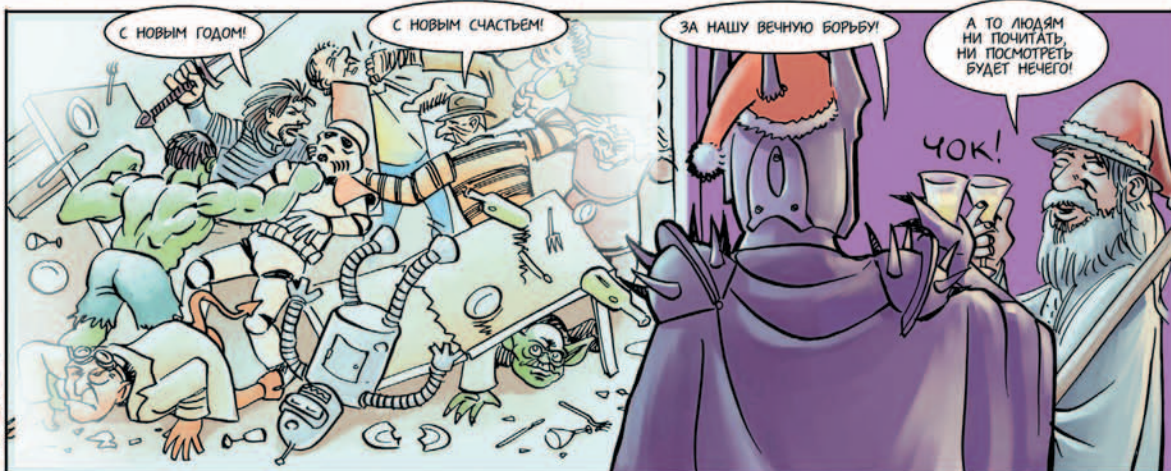
- Если вам больше не хочется играть в "Магию", можно распродать карты.
- Партия в карточную игру, отличную от "Магии", не считается извращением.
- Не бывает, чтобы "Магия" не сработала!
- Грубый мордобой в "Магии" приветствуется.
- Не существует уголовных статей, связанных с последствиями игры в "Магию".
- 12 партий "Магии" подряд не угрожают вам сердечным приступом.
- В "Магии", если вы не проявляете настойчивости, противник охотно проявляет ее сам.
- В "Магию" можно играть в любом возрасте — от раннего детства до глубокой старости.
- Вы можете меняться картами "Магии" с друзьями.
- Ваш друг после партии в "Магию" останется вашим другом.
- Если вас тайно сфотографируют за партией в "Магию", потом это фото не смогут использовать как компромат.
- Партия в "Магию" ни к чему вас не обязывает.
- Партия в "Магию" длиной 8 секунд гениальна!

(Текст основывается на независимых интернет-источниках)



НОВОГОДНЕЕ ОБРАЩЕНИЕ

СЦЕНАРИЙ И РИСУНОК:
АЛЕКСАНДР РЕМИЗОВ



© А. Ремизов

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ КРОССВОРД

Предлагаем вам заняться разгадыванием нашего фантастического кроссворда. Как обычно, он составлен из слов, прямо или косвенно относя-

щихся к фантастике, фэнтези и мифологии. Проще говоря — ко всем темам, которые освещаются на страницах “Мира фантастики”.


За разгадавшие кроссворда мы предлагаем призы. 10 читателей, приславших наиболее полные правильные ответы (а желательно — кроссворд, разгаданный целиком), станут обладателями новейших фантастических и фэнтези-книг, выпущенных российскими издательствами (если правильных ответов будет более 10, победителей определит жребий). Правильные ответы присылайте на try@mirf.ru или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на третьей странице), с пометкой “Кроссворд — январь”. Обязательно указывайте свои **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живете в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить/отправить призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

По горизонтали

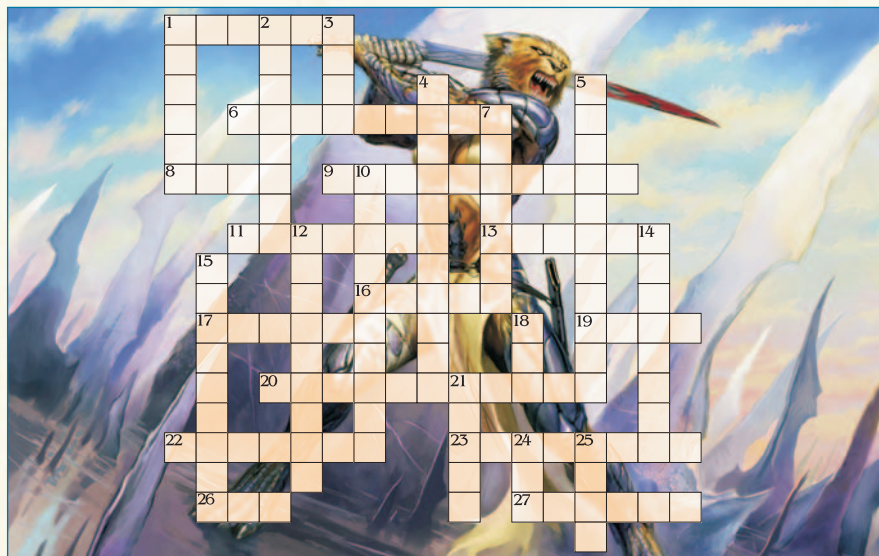
1. Псевдоним Мелькора. 6. Жена Аида и Мервингена. 8. Сокращенное прозвище доктора Джонса-мл. 9. Волшебный текст, который часто записывают на пункте 13 по горизонтали. 11. Метод погружения звездолетчика в глубокий сон при долгом перелете. 13. См. пункт 9 по горизонтали. 16. Непослушная дочка Элронда. 17. Мир серии игр “Warcraft”. 19. Один из второстепенных героев в русских сказках. 20. Вещество, обладающее

абсолютной разрушительной силой. 22. Супруга короля Артура. 23. Аниме, в котором главную роль сыграл Дракула наоборот. 26. Истинное имя главного героя Земноморья. 27. Обязательный предмет из снаряжения самурая.

По вертикали

1. Слоноподобные звери Средиземья. 2. Роман Симмонса, состоящий из историй, которые рассказывают друг другу паломники. 3. “... Афинская”, книга Ефремова. 4. Фильм-катастрофа про США, покрывшиеся ледником. 5. Кинолента Кроненберга о реальной жизни в виртуальной игре. 7. Один из двух создателей ролевой игры “Dungeons & Dragons”, но не Гари Гигахс. 10. Сборник мультфильмов, который начинается с “Последнего полета Озириса”. 12. Космонавт по-американски. 14. Планета, на которой расположены святилища пункта 25 по вертикали. 15. Волшебный меч Гэндальфа. 18. Фантастическая планета, о которой рассказывалось в прошлом номере “МФ”. 21. Знаменитый автор “Звездных дневников”, достойный славы Мюнхгаузена. 24. Любимое оружие варвара (см. статью в “Арсенале”). 25. Антидждаи. 

(Примечание: в случае с иностранными именами и названиями мы использовали наиболее распространенную русскую транскрипцию)



Ответы на кроссворд (“МФ”, ноябрь 2004)

По горизонтали: 1. Максим. 4. Саруман. 7. Бетругер. 8. Роза. 9. Окно. 10. Егор. 12. Властелин. 14. Нож. 16. Бекмамбетов. 18. Кринн. 20. Фолко. 22. Арго. 24. Палпатин. 26. Шлем. 27. Шир. 28. Раса. 29. Емец. **По вертикали:** 1. Миелофон. 2. Снегов. 3. Марсиане. 4. Сага. 5. Мортенсен. 6. Кипр. 11. Орлов. 13. Тамриэль. 15. Жезл. 17. Монтаж. 19. Зан. 20. Фишер. 21. Камша. 23. Горец. 24. Перн. 25. Иные.

Новейшие фантастические и фэнтезийные книги, выпущенные российскими издательствами, получают 10 читателей, которые прислали ответы: Елена Архипова (г. Ростов-на-Дону), Анатолий Бурдин (г. Нижний Новгород), Марина Полянская (г. Тюмень), Екатерина Гринева (г. Екатеринбург), Иван Демин (г. Саратов), Елена Квон / Сергей Жиренко (г. Ессентуки Ставропольского края), Иван Куприянов (г. Ижевск), Евгений Мальков (г. Москва), Александр Старовитов (г. Гомель, Белоруссия), Кирилл Флягин (г. Казань).

Ответы на видеоконкурс (“МФ”, ноябрь 2004)

Правильные ответы: 1) “Хищник-1” (“Predator”, 1987); 2) “Звездный путь: Возмездие” (“Star Trek: Nemesis”, 2002); 3) “Аниматрица” (“The Animatrix”, 2003); 4) “Блейд-1” (“Blade”, 1998); 5) “Уиллоу” (“Willow”, 1988); 6) “Особое мнение” (“Minority Report”, 2002); 7) “Конец света” (“End of Days”, 1999); 8) “Бэтмен возвращается” (“Batman Returns”, 1992); 9) “Герой” (Hero, 2002).

Удивительно, но все 9 фильмов смогли угадать только четверо читателей! Наибольшие затруднения вызвал “Звездный путь”. Видимо, в нашей стране поклонников этого цикла намного меньше, чем за рубежом. Итак, перечисляем четверых суперзнатоков кино: Мировия Есипова (г. Москва), Сергей Павлов (г. Смоленск), Ярослав Хорошков (г. Казань), Энджи Вэн (г. Воткинск, респ. Удмуртия). Всем им достаются видеокассеты с французской фэнтези-лентой “Кольцо дракона”.

Остальных призеров из числа тех, кто прислал восемь верных ответов, выбрал жребий. “Кольцо дракона” получает Arch Stanton (г. Николаев, Украина), а восточный фантастический боевик “Серебряный ястреб” отправляется к Кириллу Абрамову (г. Москва), Андрею Акимочкину (г. Орел), Константину Бобровскому (г. Москва), Владимиру Жилкинскому (г. Москва), Денису Руткову (г. Санкт-Петербург).

Поздравляем счастливых! Всех, кто не выиграл приз, призываем не отчаиваться и участвовать в новых конкурсах “МФ”.

ВИДЕОКОНКУРС

Правила нашего видеоконкурса все те же. Вы видите перед собой девять кадров из девяти разных фантастических или фэнтезийных кинокартин. Некоторые из них широко известны, другие популярны лишь в среде фанатов.

Чтобы победить в видеоконкурсе, требуется правильно назвать как можно больше фильмов (а лучше — все девять). В ответах указывайте номер кадра и название кинокартины на русском или английском языке. Например, так: “1 — “От забора до рассвета”, 2 — “Подземный прапорщик и мир теперешнего” и т. д. Если фильм имеет несколько частей/серий, нужно указать точное название части. Например, недостаточно

написать, что кадр взят из “Матрицы” или “Властелина Колец”, нужно указать, из какого именно эпизода или фильма (например: “Назад в будущее-4”).

Ответы присылайте по email’у try@mirf.ru или по почте с пометкой “**Видеоконкурс — январь**” на адрес редакции (находится на третьей странице журнала). Обязательно укажите свои **имя, отчество, фамилию и обратный адрес с индексом** (телефон, если вы живете в Москве), чтобы мы могли отправить приз в случае вашей победы. Если не сможете получить приз сами — указывайте данные того, кто получит его за вас. Итоги конкурса мы подведем в феврале будущего года. Успехов!



ВИДЕОПРИЗЫ

Конечно же, и в этот раз не обойдется без призов! Призы нам любезно предоставляет компания “СОЮЗ”. Это 10 видеокассет с зажигательной стимпанковской комедией “Вокруг света за 80 дней” (последняя роль Арнольда Шварценеггера, между прочим!). Получат их 10 читателей, при-

славших верные ответы. Если правильных ответов будет больше, редакция, по традиции, определит счастливых жребием. Ну, а если не наберется 10 читателей, угадавших все 9 фильмов (что уже случалось), то призы получают те, кто угадал 8 кинокартин, и так далее.

