

Главный редактор
Николай Пегасов
Заместитель главного редактора
Петр Тюленев
Редакторы
Михаил Попов, Александр Трифонов
Ведущие рубрик
Ксения Аташева, Василий Владимирский,
Борис Невский, Александр Чекулаев
Литературный редактор и корректор
Татьяна Луговская
Арт-директор
Роман Грыныха
Художник-иллюстратор
Александр Ремизов
Художник-оформитель
Вячеслав Ястремский
Дизайн и верстка
Денис Недыпич
Технический координатор
Изабелла Шахова
Редактор диска
Иван Шелуханов
Новости на сайте MIRF.RU
Борис Невский
Программирование сайта и CD
Денис Валеев, Ирина Сидорова,
Ирина Овсянникова
Программирование и дизайн DVD
Антон Логвинов, Александр Матросов

Иллюстрация на обложке журнала с DVD
Илья Воронин
Иллюстрация на обложке журнала с CD
Роман Гунавий
Иллюстрация на постере «Рождение мага»
Владимир Бондарь

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, Ирина Ефимова,
Дмитрий Емельянов, Надежда Кондра,
Сергей Смакаев, Дина Ситдикова
sales@aviton-press.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

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

Последние номера журналов «Мир фантастики»,
«Игромания», «Лучшие компьютерные игры»
и «Mobi» можно приобрести в онлайн-магазине:
www.igromania.ru/?shop

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 31.000. Отпечатано в ОАО «СПАУДОС КОНТУРАЛ» Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: «CD Art».
Упакован: ООО «Пак-Пресс», тел.: (095) 67-128 (склад), 8-916-241-5548.
© «Мир фантастики», 2003-2005 год.

МИР ФАНТАСТИКИ

ИЮЛЬ 2005



О ТЕМНОЙ МАГИИ И ЗАРУБЕЖНОЙ ПОДПИСКЕ

Здравствуй, дорогой читатель!

Перед вами один из самых мрачных номеров «Мира фантастики» за всю историю: ключевыми темами журнала стали **некроманты** и **нежить**. Подробные материалы Михаила Попова описывают как знакомых зомби и вампиров, так и менее известных личей и баньши, а также несколько традиционных школ в магии смерти. Страшно, аж жуть.

На постере «МФ» вы обнаружите одного из самых известных некромантов — Фесса, героя книг Ника Перумова. Иллюстрацию к роману «Рождение мага» нарисовал известный харьковский художник-фантаст Владимир Бондарь. Большое интервью с Владимиром читайте в разделе «Врата миров».

Наконец, главные темы июльского номера нашли отражение и в разделе «Книжный ряд»: Борис Невский рассказывает о «темном фэнтези», популярном фантастическом направлении, в котором, обыкновенно, дело не обходится без нежити и некромантов.

В конце мая появилась возможность подписаться на «Мир фантастики» даже тем читателям, которые проживают в дальнем зарубежье, о чем я и спешу со-

общить. Зарубежная подписка оформляется через фирмы-партнеры «МК-Периодика» или непосредственно в «МК-Периодика» по адресу: 129110, Москва, ул. Гиляровского, 39; телефоны в Москве (095) 681-91-37 и 681-97-63; электронная почта info@periodicals.ru. Подробности о подписке можно узнать на интернет-сайте www.periodicals.ru.

Теперь «МФ» будут читать не только по всему СНГ, но даже в Японии и Австралии. Подписку можно оформить на журнал в любой комплектации: без диска, с CD или с DVD.

Солнце, отпуск и каникулы, скорее всего, будут для вас, дорогой читатель, главными впечатлениями от лета-2005. Но редакция все равно надеется, что июльский номер «Мира фантастики» оставит о себе приятные воспоминания. И в конце вступительного слова я, как обычно, напоминаю, что еще раз мы увидимся в конце журнала, на «Почтовой станции».

Николай Пегасов
Главный редактор

Рассказы и рисунки в «Мире фантастики»

«Мир фантастики» рассматривает все приходящие рассказы и рисунки, но мы не можем публиковать все произведения на журнальных страницах. Зато на диске выкладываются рассказы и рисунки читателей. Если, посылая нам рассказ или рисунок, вы сделаете в сообщении пометку «Можно публиковать на диске», мы опубликуем произведение на диске, и с ним сможете ознакомиться тысячи читателей. Посылая по электронной почте, 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 он особенно понравился редакции, могут быть опубликованы на страницах журнала (с выплатой гонорара).

СОДЕРЖАНИЕ

Книжный ряд

11



- Литературные новости 12
- Контакт: **Роман Злотников** 14
- Рецензии: **Книги номера** 16
- Анонсы новых книг 28
- Классики: **Филип Дик** 34
- Сериал: **Баллады о Ричарде Длинные Руки** **НОВАЯ РУБРИКА** 36
- Жанры: **Темное фэнтези** 38
- Конвенты: «Интерпресскон» 41
- Что почитать? 42

Видеодром

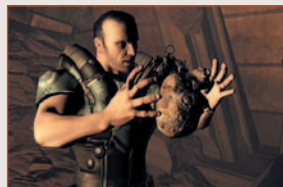
43

- Новости киноиндустрии 44
- Съемочная площадка: Скоро на экранах 45
- Рецензии: **После финальных титров** 48
- Новинки видео 54
- Новости аниме 55
- Фильм на DVD: «**Фантастические дни**» **МАШ DVD** 56
- Что посмотреть? 58



Игровой клуб

59

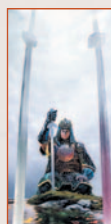


- Новости компьютерных игр 60
- Лучшие компьютерные игры 61
- Новости настольных игр 64
- Лучшие настольные игры 65

Врата миров

67

- Художники: **Владимир Бондарь** 68
- **Звездный путь** За последним пределом 72
- **Миры Final Fantasy** Бесконечность фантазии 78
- Архивы Минас-Тирита: **Магия Средиземья** 82



ИЮЛЬ 2005

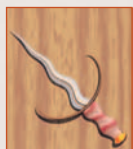


● Бестиарий: Нежить	86
● Информаторий	92



Машина времени

93



● Хронология фантастики	94
● Если бы: Леонардо да Винчи	95
● Вперед в прошлое: Некромантия	100
● Арсенал: Ножи и кинжалы	104
● Будущее — сегодня	108
● Сети интернета	110



Зона развлечений

111

● Илья Новак «Стиратель»	112
● Ринат Мусин «Муромец»	120
● Конкурс «Фантастическая викторина»	122
● Комната смеха: «Ожидания столетия»	124
● Зона комикса	125
● Почтовая станция	126



Реклама в номере



«Акелла»	1, 33
«Альфа-книга»	25
АСТ	81
«Звезда»	вторая обложка
«Информ-Мобил»	123
«Саргона»	четвертая обложка
ИД «ТехноМир»	13, 47, 51, 109
«Цитадель Олмера»	27
«Эксмо»	53
«Элвис Телеком»	121
Nescafe-IMAX	2
Nikita	третья обложка





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 Мб RAM, современный cd/dvd-дисковод, Windows DirectX 9 (либо выше). 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 диска и его работоспособности направляйте, пожалуйста, на MIRF@MIRF.RU

ФИЛЬМ НА DVD

Случилось так, что многие люди называют аниме, исконно японский жанр, китайскими мультиками. Произошло это из-за того, что в начале 90-х, когда телеканал «2х2» только начал транслировать первые переведенные аниме-сериалы, другой канал показывал китайский проект про короля обезьян.

Теперь в эту неразбериху внесла свою лепту Корея, а в частности — режиссер Мун Сен Кин, выпустивший в 2004 году анимационную ленту «Фантастические дни» («Wonderful days»). Этот полнометражный фильм тут же пробился в верхушки чартов и заработал кучу положительной критики. Надо сказать, вполне заслужено — графика и сюжет были просто на высоте. Даже заядлые поклонники аниме не могли сразу поверить, что «сделано не в Японии», ну а что тогда говорить про простых обывателей?

Сюжет фильма разворачивается в пост-военном альтернативном будущем. И художники, и мультипликаторы смогли великолепно передать атмосферу одиночества, атмосферу безысходности тех, кому не повезло оказаться за стенами «рая». Характеры персонажей выписаны общими, но точными штрихами, так что после просмотра у вас не останется вопросов и ощущения незавершенности фильма. Можно еще добавить, что эта



картина будет интересна не только нашим молодым читателям, но и людям старшего возраста.

ТЕМА ДИСКА

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

Если задуматься, то июльский диск получается с анимешным уклоном: помимо фильма на DVD, о котором можно прочесть выше, анимешная тематика проникла и в «Тему диска».

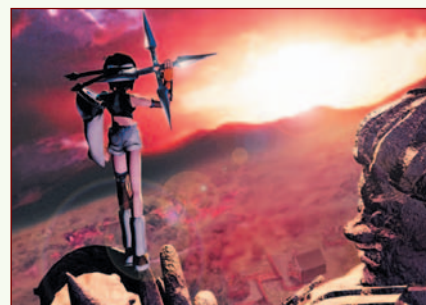
Начну с маленьких подсказок: впервые об этом проекте услышали в 80-х годах, когда он появился на игровых при-



ставках NES (Dendy). После первой игры последовали еще две на той же платформе. Далее фирма Nintendo решила в качестве эксперимента выпустить четвертую часть игры на только-только появившейся SNES (Super Nintendo). Эксперимент удался. Потом вышла пятая часть игры, которая до сих пор считается одной из лучших в серии. Закончилось SNES'овское шествие выпуском в 1994

году шестой части игры. Уж здесь-то создатели «оторвались» по полной — начиная от потрясающей графики и заканчивая сюжетными ходами и новой игровой системой. В 1997 году игра переключалась на игровую приставку Sony Playstation и продолжила шествие 7, 8 и 9 частями. Осталось добавить, что сейчас проект базируется на Sony Playstation 2, и готовится к выпуску новой игры.

Что ж, с играми закончили, теперь немного о фильмовом направлении. Вселенная может похвастаться тремя уже вышедшими — 2 сериала (4 и 26



сериал) и полнометражный фильм — и одной готовящейся к выходу лентой. О последней можно прочесть в «Новостях аниме».

Все, не стану вас больше мучить — торжественно объявляю: темой июльского компакт-диска становится вселенная «Final Fantasy»! Прошу любить и жаловать.

Немного о том, что вы сможете найти на диске. Сразу скажу, что больше всего повезло тем, кто купил этот номер с DVD: информации настолько много, что уместить ее всю на обыкновенный CD никак не получалось. Но обладателям номера с CD тоже не стоит расстраиваться — все самое интересное проникло и на CD. Помимо традиционных обоев, заставок и тем для рабочего стола, вас ждет музыка из игр, ролики, отрывки из фильмов

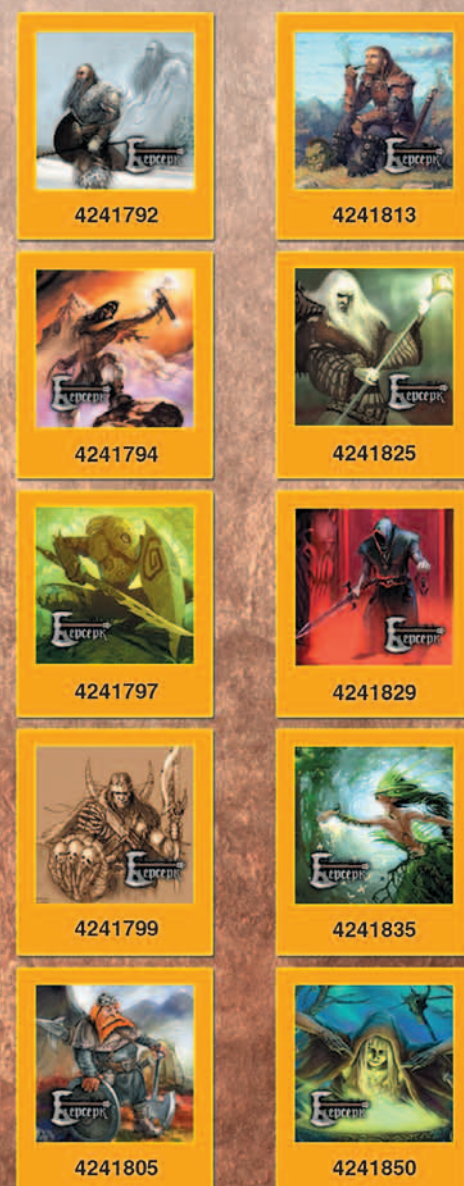
Только читатели "Мира фантастики" могут украсить дисплей мобильных телефонов новыми фэнтези-иллюстрациями от лучших отечественных художников! Если вы регулярно читаете "МФ", вы без труда узнаете картинки из карточной игры "Берсерк". Картинки-заставки имеют размер 128*128 и 128*96 пикселей. Нужный вариант размера, зависящий от модели телефона, выбирается автоматически. Сервис по загрузке картинок обеспечивает контент-провайдер Solvo.

ЧТО НУЖНО, ЧТОБЫ СКАЧАТЬ КАРТИНКУ

Картинку можно закатать на любой телефон, у которого есть цветной дисплей и возможности WAP-соединения. Телефон должен быть подключен у оператора (МТС либо "Би Лайн"), а также правильно настроен. Проверить настройку можно, попытавшись загрузить сайт вашего оператора (для МТС — war.mts.ru, для "Би Лайн" — war.beeline.ru). Если все получилось, можно делать заказ. Если нет (или если у вас не поддерживаются SMS-сообщения) — 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 течение 3-х дней. Услуга эта стоит 60 центов, так что будьте аккуратны — не путайте код, не посылайте одно сообщение несколько раз. 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'y support@mlgic.ru.



Где действует услуга: Москва, Санкт-Петербург, Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калининград, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Магнитогорск, Мурманск, Набережные Челны, Нижний Новгород, Новокузнецк, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов-на-Дону, Рязань, Самара, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Ульяновск, Уфа, Челябинск, Чита, Ярославль. Абоненты МТС: Москва, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Курган, Киров, Коми, Нижний Новгород, Оренбург, Пермь, Рязань, Смоленск, Саратов, Тамбов, Тверь, Тула, Челябинск, Ярославль.

и четыре игрушки — одна для NES и три для SNES (для запуска их используйте программы «FSE Ultra» и «zSNES» соответственно, их вы без труда найдете в разделе «Все для компьютера»). А также множество других вкусностей по вселенной «Последней фантазии».

ВИДЕОДРОМ

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

Фантастическая четверка

Еще один комикс фирмы «Marvel» перебрался со страниц на большие экраны. После откровенно не шедевральных, но успешных в прокате кино-комиксов «Человек-паук», «Сорвиголова», «Человек-паук 2», «Люди Х» и «Люди Х — 2» многого от очередной экранизации не ждут. Но все же где-то в глубине души мы надеемся, что в новой ленте разработчики учтут все предыдущие ляпы и ошибки, и в результате получится действительно стоящая картина. До премьеры осталось совсем немного, по крайней мере, в США она назначена на 4 июля — День независимости США — ну, а пока стоит посмотреть ролики, которыми порадовали нас создатели; ну и, конечно же, вас ждут обои для рабочего стола.

Дом восковых фигур

Ужасики никогда не выходят из моды. Люди всегда любили пощекотать свои нервы, но в последнее время не так много стоящих лент. Одной из «удавшихся» можно считать «Дом восковых фигур». Вы когда-нибудь бывали в музее, где экспонаты — фигуры людей, сделанные из воска? Согласитесь, некоторые выполнены настолько мастерски, что их просто не отличишь от живых. Герои фильма попадают

именно в такой музей, где их ждет страшная тайна: восковые люди не просто великолепно сделаны, они когда-то были живыми. А коллекцию собирает маньяк, который уже положил глаз на только прибывшую в город компанию молодых людей — и скоро музей пополнится новыми экспонатами.

Зантригованы? Тогда вперед на диск — вас ждет подборка обоев и ролик к фильму.

А также

«Гарри Поттер и кубок огня» — первый ролик, а также промо-постер фильма. «Приключения мальчика-акулы и девочки-лавы» — ролик, постер и кадры из фильма, премьера которого состоится в ближайшее время.

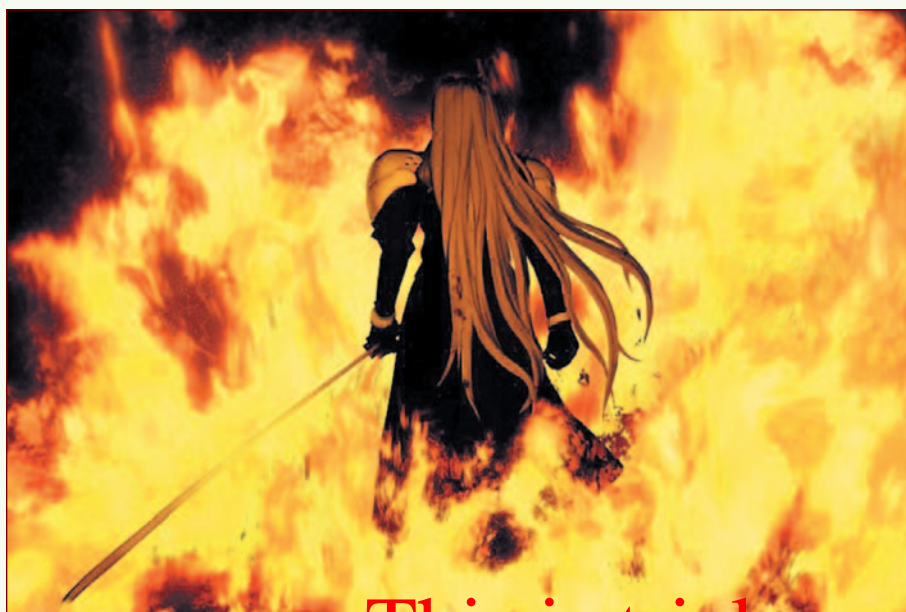
На DVD

До премьеры «Войны миров» остается все меньше и меньше времени, а Спилберг расщедрился на очередной ролик, на этот раз «международный». Ну что еще можно сказать — красиво и душевно, уже хочется посмотреть на больших экранах. Так нет же — все издевается над нами.

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.

Можно сказать, что «Тема диска» в очередной раз стала основным костяком этого раздела, но все же вас ждет немало интересной информации. Ну, во-первых, ролики, концепт-арт, скриншоты и обои для рабочего стола по готовящейся к выходу игре «Hellgate: London»; во-вторых, ролик и экранная графика по игре «Metronome», в-



ОТКРЫТА ПОДПИСКА НА МИР ФАНТАСТИКИ с DVD!

В апреле началась подписная кампания на второе полугодие 2005. С июля этого года вы можете получать журнал в новой комплектации («Мир фантастики» + DVD) с доставкой на дом!

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 экспедирование (доставку). В разных каталогах (а всего их три — обложки приведены ниже) один и тот же журнал проходит под разными индексами. Дальше нужно заполнить квиток и оплатить его. 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 + DVD: индекс 46452
Мир фантастики + CD: индекс 84194
Мир фантастики без диска: индекс 84185



2

ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ «ПРЕССА РОССИИ»

Мир фантастики + DVD: индекс 13003
Мир фантастики + CD: индекс 11803
Мир фантастики без диска: индекс 11802



3

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ»

Мир фантастики + DVD: индекс 24580
Мир фантастики + CD: индекс 10864
Мир фантастики без диска: индекс 10863



третьих, огромное количество официальных обоев, иконок для Windows Messenger, а также базовое руководство и скриншоты из анимешной игры «Sudeki».

Ну, и на сладкое скриншоты из официального дополнения к игре «Doom III» — «Resurrection of Evil», плюс несколько экранных снимков из «Cold Fear».

На DVD

Продолжаем выкладывать материалы к фантастическим играм, любезно предоставленные братским журналом «Лучшие компьютерные игры». В апреле вас ждут статьи о следующих проявлениях фантастического игрового мира:

- Freedom Force vs the Third Reich;
- Massive Assault: Расцвет Лиги;
- Star Wars Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords;
- Star Wars: Republic Commando;
- Half Life 2;
- Warcraft III;
- Warhammer 40 000: Dawn of war;
- Космические рейнджеры 2;
- World of Warcraft.

ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАЛ

В этом месяце в «Выставочном зале» вас ждут: эксклюзивные обои «Мира фантастики», свежий номер журнала «Легион» и подборка работ известного отечественного художника Владимира Бондаря, интервью с которым вы найдете на страницах этого номера. И, конечно же, изобразительное творчество наших читателей.

На DVD

Пока общественность ждала третьего эпизода «Звездных войн», некоторые американские энтузиасты решили снять альтернативный сюжет — «Star Wars: Revelation», который бы вполне мог бы случиться между вторым и третьим эпизодами. В этой сорокаминутной картине вы не увидите знакомых персонажей, но даже «новички» гармонично вписываются во вселенную ЗВ. А графика и уровень операторской, монтажной и режиссерской работ заставляет поверить в то, что лукасовская смена уже подрастает и встает на ноги.

Второй DVD-бонус — фильм «Imperial Military Personnel Stories». Он расскажет о нелегких повседневных буднях простого имперского штурмовика. Как тяжело жить,

когда тебя не понимают, не слушают и порой не уважают, — но при этом штурмовики доблестно исполняют свой долг перед империей.

Кроме того, в закромах этого раздела вы найдете музыкальный альбом «A.C.D.B.C.A.B.G» от нашего постоянного автора Дмитрия Тарабанова.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Если вас интересует какая-нибудь из настольных игр, рассмотренных нами в обзорах, здесь вы сможете получить дополнительную информацию. Также в этот раздел помещаются файлы для самой популярной в мире настольной ролевки «Dungeons & Dragons», для не менее популярной карточной игры «Magic The Gathering» и прочие интересные.

Dungeons & Dragons

Не отступаясь от уже сложившихся традиций, я подготовил для вас информацию о новинках «Подземелий и драконов». В этом месяце вас ждет универсальное дополнение по созданию героев войн и сражений — «Heroes of the Battle»: отрывки из глав и стратегические карты. А также книга по миру Забытых королевств — «Champions of Ruin», пособие по созданию сект, группировок, а также ужасных злодеев и других отрицательных героев. Отрывки из этого нового издания и географические карты некоторых областей мира Забытых королевств.

А также

Спойлеры нового сета «Magic The Gathering» — «Saviors of Kamigawa» и традиционные обои, в основном, по нововышедшим «Спасителям Камигавы». Информация о ККИ-проектах фирмы «Decipher». Дополнительные материалы по отечественному варгейму «Кольцо власти». Ну, и незабвенный отечественный проект «Берсерк» — правила, спойлеры и списки колод.

РУБРИКИ ЖУРНАЛА

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

В разделе «Врата миров» вы найдете статью по известному сериалу «Звездный



МИР FANTASY

путь», основоположнику сериального жанра космоопер. Пересказывать ее я не буду, лучше расскажу о том, что ждет вас на электронных просторах «Мира фантастики». Видеоролики, обои, музыка и подборка юмористических картинок, а также обширная галерея изображений и кадров из сериалов.

В этом месяце в рубрике «Если бы» статья про известнейшего гения эпохи возрождения — Леонардо да Винчи. До сих пор ведется множество споров относительно личности и гениальности этого человека, ну, а мы не устаем любоваться картинами и фантастическими разработками это необыкновеннейшего художника-изобретателя. Галерея его картин, набросков и интереснейших проектов располагается на диске июльского номера.

А также

Материалы по «неживой» тематике, которой посвящены несколько статей этого номера. Информационные брошюры по техно-новостям рубрики «Будущее сегодня». Подборка аудиозаписей, роликов экранизаций, обоев и графических набросков по произведениям американского фантаста Филипа К. Дика. И многое другое.

И, конечно же, старые номера «Мира фантастики»: февральский за этот год на CD и архив за 2003—2005 на DVD.

ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА

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

Здесь находится необходимый минимум утилит для полноценной работы с нашим диском. Если у вас их еще нет, то настоятельно рекомендуется установить. Здесь находится проигрыватель видеофрагментов QuickTime, DivX и Windows Media Player, архиватор WinRar (с его помощью сжаты все остальные файлы на диске), просмотрщик pdf-файлов Acrobat Reader и флэш-браузер Best Flash Player. А кроме того — последняя версия лучшего в мире музыкального проигрывателя WinAMP и эмуляторы консолей NES и SNES, который потребуется вам для запуска приставочных игр с платформ NES (Dendy) и SNES (Super Nintendo). А также проигрыватель Real Player, который столь любим за рубежом, — пригодится вам для проигрывания некоторых музыкальных композиций.

БИБЛИОТЕКА

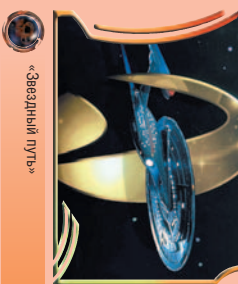
Здесь сосредоточиваются все большие тексты и статьи, помещаемые на диск. «Библиотека» технически устроена иначе, чем остальные разделы диска, и позволяет разворачивать статьи на весь экран, что повышает удобство чтения.

Творчество наших читателей

Альтернативная история — это всегда эксперимент, и нередко эксперимент болезненный. Я долго думал, выкладывать ли на диск «МФ» два образца «альтернативки», не получится ли оскорбить чувства наших читателей.



Леонардо да Винчи



«Звездный путь»



Doom III — Resurrection of Evil



Филип К. Дик



Фильм на DVD: «Фантастические дни»



«Фантастическая четверка»



Star Wars Revelations



МТБ — Savors of Kamigawa



Final Fantasy Series

ВИРТУАЛЬНОЕ ИЗМЕРЕНИЕ ЖУРНАЛА

WWW.MIRF.RU

БОЛЕЕ 600 МЕГБАЙТ ФАНТАСТИКИ НА CD
И БОЛЕЕ 2000 МЕГБАЙТ ФАНТАСТИКИ НА DVD

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА
DOOM III — RESURRECTION OF EVIL
ДОМ ВОСКОВЫХ ФИГУР

НАСТОЯЩИЕ ИГРЫ
MTC — SAVORS OF KAMIGAWA
EDGE — CHIMIONS OF RUIN
КОЛЬЦА ВЛАСТИ

ФИЛЬМЫ
ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ДНИ
STAR WARS REVELATIONS
IMPERIAL MILITARY PERSONNEL STORIES

«FINAL FANTASY»

ВИДЕОРОЛИКИ • КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ • НАСТОЯЩИЕ ИГРЫ • РУБРИКИ ЖУРНАЛА • ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАЛ • ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА • МОБИЛЬНАЯ ФАНТАСТИКА • БИБЛИОТЕКА

№7 (23) ИЮЛЬ 2005

Тема диска

- Final Fantasy
- видеоролики
- полезности для компьютера
- обои
- консольные игры
- музыка

Видеодиск

Фантастическая четверка

- видеоролики
- обои

Дом восточных фигур

- видеоролик
- обои

Гарри Поттер и Кубок огня

- видеоролик
- постер

Малыш-акула и девочка-лава

- видеоролик
- кадры из фильма

Постер

- видеоролик

Звездные войны

- видеоролик

Star Wars Revelations

- Imperial Military Personnel Stories

Компьютерные игры

Cold Fear

- графика

Don't Go III — Resurrection of Evil

- графика

Heligate: London

- видеоролик
- концепт-арт

Игровая графика

- обои

Рубрики журнала

- Леонардо да Винчи
- галерея
- Имплантанты Argus
- информация
- TV-GPRS модуль
- информация
- Star Trek
- видеоролики
- юмор
- графика
- обои
- музыка
- модель «Энтерпрайза»
- Филип К. Дик
- аудиозаписи
- ролики к экранизациям
- обои
- концепт-арт
- Архив «Мира фантастики»

Все для компьютера

Best Flash Player

- DirectX

DivX

- K-Lite Codec Pack

QuickTime

- Windows Media Player

WinAMP

- WinRAR

zSNES

- FSE Ultra

Библиотека

- Помощь по диску

- Информация о диске

- Рассказы наших читателей

- Основы «Magic The Gathering»

Настольные игры

Magic The Gathering

- правила
- статьи

Dungeons & Dragons

- FAQ
- Errata
- «Heroes of the Battle»
- «Champions of Ruin»

Кольцо власти

- правила
- кампании

Выставочный зал

Журнал «Легия»

- Владимир Бондарь

- обои

- Работы наших читателей



ФИЛЬМ НА DVD: «ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ДНИ»

И, в конце концов, учтя, что оба рассказа слав-но написаны, решился. Автор этих произведе-ний скрывается под мудреным именем Озар Ворон Смелдинг. В «Орденюнкере» он вос-крешает Третий рейх, по крайней мере, на тер-ритории Германии — и вот перед нами суровые будни молодого немецкого рыцаря. В «Первом Императоре» речь идет о России, которая празднует юбилей восхождения на престол своего первого императора... Разумеется, не того, о ком вы подумали.

Другое имя этого диска — Ирина Омельчен-ко, уже выступившая у нас со своими рисунка-ми и коллажами. Ее рассказы — в основном го-родские истории, иногда граничащие с мисти-кой, иногда с киберпанком. «Счастье для ведь-мы», «The Matrix has you», «Сестра», «Не чело-век»... Немного выделяется густо-мистический «Ангел Тьмы» и мрачная антиутопия «Положи-тельное значение».

Попали на диск и другие антиутопии. «Пара-докс» Дениса Богачева по-новому смотрит на уже избитую тему сосуществования людей и роботов. А «Сбой в механизме» Никиты Куз-нецова размышляет о хрупком счастье чело-века середины нашего столетия.

Целый ворох миниатюр прислал для нашего диска Андрей Варнавский. Печальные «Рели-гии», зацикленное «Основание», космогони-ческие «Конкурс» и «Вселенский бюрократизм»... И «Разум», в котором человечество так и не столкнется с самой разумной извест-ной ему формой жизни. А вот другая форма разума до человечества доберется. Точнее, уже давно добралась — в рассказе Радика Ка-гирова «Край вечных зорь». Кроме того, к НФ-жанру относится «Вековая зола и пламя» Романа Шемякина, история о том, чего может стоить домашний очаг.

Из фэнтези можно отметить юмористичес-кую «Сияющую Звезду Саанааса» Дмитрия Роя. Не менее забавна зарисовка «Трамвай» Катрионы Шашковой. Зато другой рассказ это-го же автора, «Последнее испытание» — о це-ли и о цене, которую надо заплатить. Он заме-шан на крови — так же, как и «Сердце родины» Марка Форейтора, лиричное повествование о жестоком народе воинов.

Под конец — забавный рассказ Макса Флянтикова «Всего лишь сон». По словам са-мого автора, он написан под впечатлением от «Мира фантастики»... и о «Мире фантастики» тоже. Получается этакий рассказ в рассказе и журнал в журнале. На этой запутанной ноте и завершим обзор прозы наших читателей.

А также

Выходные данные, правила проведения кон-курсов «Мира фантастики», помощь по диску, информация о его составителях и стандартный блок статей о «Magic The Gathering».

Упорядочиванием фантастических гру-зов в дисковых закромах «Мира фантасти-ки» по-прежнему заведует Иван Шелуханов. Произведения читателей тщательно подби-рал Петр Тюленев.



КНИЖНЫЙ РЯД

Литературные новости: ИЮЛЬ 12

Контакт: РОМАН ЗЛОТНИКОВ 14

Сегодня в гостевой комнате «Мира фантастики» — один из самых тиражных отечественных фантастов, автор «Империи», «Собора» и «Арвендейла».

Книги номера: РЕЦЕНЗИИ 16

В июле читайте о «Хрониках Ехо 2» Макса Фрая, «Песне для Арбонны» Г. Г. Кея, «Возвращении джинна» Василия Головачева, «Невинной девушке с мешком золота» Михаила Успенского и других достойных книг.

Новинки издательств 28

Вся фантастика издательств России, выпущенная в этом месяце.

Классики: ФИЛИП ДИК 34



Этого писателя считают «своим» как любители фантастики, так и те, кто предпочитает «мейнстрим». По его произведениям снято несколько блокбастеров. О чем же писал Филип Дик? На этот вопрос отвечает наш автор Василий Владимировский.

Сериал: БАЛЛАДЫ О РИЧАРДЕ ДЛИННЫЕ РУКИ 36

«Книжный ряд» открывает новую рубрику, в которой будет рассказывать о самых известных книжных сериалах. В июле читайте о Ричарде Длинные Руки писателя Гая Юлия Орловского — писателя, который упорно хранит инкогнито. А также участвуйте в нашем спецконкурсе.

ТЕМНОЕ ФЭНТЕЗИ 38

Добро должно быть с кулаками? А если Добра нет, а есть только Зло? Тогда поневоле обнаруживаешь в нем более светлые и более темные пятна. Да, все плохо, но ведь может быть еще хуже? Против этого и сражаются герои темного фэнтези.

Конвенты: ИНТЕРПРЕССКОН 41

Репортаж с ежегодного петербургского съезда фантастов.

Что почитать? 42

Рекомендации специалистов «Мира фантастики» и посетителей сайта MRF.RU.



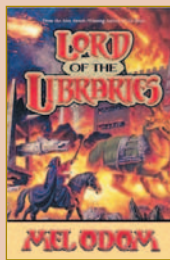
ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ



Паладины и библиотекари

Автор популярного цикла об Огненной гвардии **Джозель Розенберг** выпускает роман «*Knight Moves*», вторую часть цикла «*Паладины*». 17 век, параллельный мир, где Мордред победил короля Артура и основал династию Пендрагонов, которая подмяла под себя всю Европу и часть Нового Света. Рыцарский орден Короны, Щита и Дракона, бывшие телохранители Мордреда, превратился в могущественную секретную организацию. Паладины Ордена вооружены магическими одушевленными мечами, что делает их практически непобедимыми. Однако когда древняя ведьма заключает союз с демонами, даже рыцарям приходится туго...

Приключения юного хоббита-библиотекаря продолжают! Роман **Мела Одома** «Бродяга» встретил настолько теплый прием у публики, что автор не замедлил с продолжением. И вот в июле выходит уже третий том — «*Lord of the Libraries*». На этот раз малыш Джаг должен спасти мир, отыскав возможность восстановить Великое хранилище знаний, которое было разрушено по его невольной вине. В России цикл выходит в серии «Меч и магия» («*Эксмо*»).



Хроники мегаполиса

Конкурс на лучший сценарий фантастического фильма прошел в рамках подготовки к Международной ассамблее фантастики «*Портал*». Организаторами была предложена тема «*Хроники Мегаполиса*»: будни большого города, которые оказываются не такими уж серыми и привычными, если взглянуть на них под необычным углом. 7 апреля прием работ на конкурс завершился. Несмотря на сжатые сроки, на рассмотрение жюри поступило около 100 произведений авторов из Украины, России, Молдавии, Латвии, Израиля, Франции, Германии, Канады, США. В конкурсе приняли участие как маститые писатели и сценаристы: Сергей Лукьяненко, Далия Трускиновская, Андрей Лазарчук, Павел Амнуэль, — так и набирающие известность литераторы: Владимир Аренев, Яна Дубинянская, Сергей Челяев, Мария Галина. Спецпремию конкурса получил **Сергей Лукьяненко** с рассказом «*Поезд в Теплый Край*» и синопсисом на его основе, первое место разделили **Мария Галина** («*В конце лета*») и **Сергей Челяев** («*Пока святые маршируют*»), на втором оказался **Владимир Данихнов** («*Домовой*»). Имена финалистов объявил 26 апреля на выставке «*Кино Экспо Украина*» Сергей Дяченко. На основе сценариев-победителей планируется снять телесериал и, возможно, кинофильм с условным названием «*Хроники Мегаполиса*». Премьера ожидается в апреле 2006 года на открытии Общеввропейской конференции фантастики «*Еврокон*» в Киеве.



Полет «Икара»

Союз писателей Москвы, газета «*Грани плюс*» (Киев) и издательский дом «*Равновесие*» (Москва) учредили премию «*Бронзовый Икар*», которая отныне присуждается ежегодно «за настоящую научную фантастику» на Ассамблее фантастики «*Портал*» в городе Киеве. Премию предполагается вручать по четырем номинациям, но ввиду недостатка времени на подготовку к торжественной церемонии в этом году «*Бронзовый Икар*» присуждался лишь по двум из них. Победителем в номинации «*Лучшая аудиокнига*» назван **Дмитрий Урюпин** (Москва) за аудиоспектакль «*Дверь в стене*». В номинации «*За общий вклад в возрождение и развитие традиционной научной фантастики*» лауреатом стала **Татьяна Семенова** — за литературно-образовательный проект «*Фазтон*».

Мосту навстречу

Петербургское издательство «*Азбука*» приступило к подготовке сборника фантастических повестей и рассказов, посвященных «университетской» теме. По предварительной информации, презентация сборника состоится осенью 2005 года, на харьковском фестивале фантастики «*Звездный мост*», один из организаторов которого — администрация Харьковского Национального Университета. Составителями антологии стали писатель **Григорий Панченко** и критик **Василий Владимирский**. Свое согласие на участие в проекте уже дали Сергей Лукьяненко, Олег Дивов, Роман Злотников, Марина и Сергей Дяченко, Геннадий Пашкевич, Владимир Аренев, многие другие российские и украинские авторы. Не исключено также участие Роберта Шекли и ряда зарубежных фантастов.

Королевский золотой и императорский рубль

Во второй половине мая 2005 года состоялось подведение итогов конкурса фантастических рассказов «*Россия: прошлое, настоящее, будущее*». Конкурс проводился журналом «*Воин России*» и литературно-философской группой «*Бастион*». Победителей определила редакция журнала. Первое место

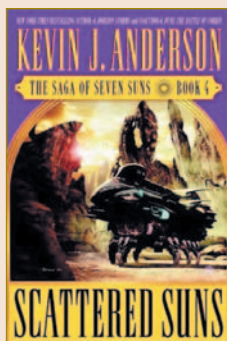
заняла **Наталья Иртенина** с повестью «*Уставшее время*», второе — **Никита Красников** с рассказом «*Убить Ломакина*», третье — **Ника Ракитина** с рассказом «*Черный танк с белым горностаем*».

Были подведены также итоги работы литературного семинара ЛФГ «*Бастион*». По результатам голосования семи-

нара и по решению коллегии традиционных семинарских премий были удостоены **Вячеслав Макаров** за коллекцию миниатюр «*Истинно правдивая история одного чаепития*» (премия «*Королевский золотой-2005*») и **Наталья Иртенина** за повесть «*Волчий гон*» (премия «*Императорский рубль-2005*»).

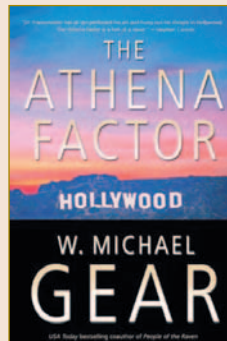
Руки прочь от нашего мира!

Романом «Scattered Suns» Кевин Андерсон продолжает масштабную космооперную «Сагу семи солнц». В четвертой книге цикла показана охватывающая всеобщей войной галактика. Лидеры Земли, озлобленные поражениями, постепенно отказываются от демо-



кратии и все больше склоняются к тиранической системе правления. Хаос растет, Человеческая Федерация стоит на грани распада... Цикл Андерсона выходит в издательстве АСТ.

Майкл Гир представляет новый генетический триллер «The Athena Factor». Самые эффектные голливудские знаменитости подвергаются странным нападениям: у них похищают пряди волос или капли крови. Два эксперта по безопасности, бывший моряк Лаймон Бридж и экс-агент ФБР Кристофер Анайя, узнают, что за этими происшествиями стоит некая генетическая корпорация. Ее цель — сделать мир похожим на Голливуд. Сплошной гламур...



Самый странный детект

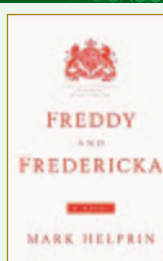
Недавно издательство «Эксмо» познакомило нас с нестандартным творчеством британца Джаспера Ффорде (рецензию на книгу «Дело Джен, или Эйра немилосердия» читайте в этом номере «МФ»). Цикл о приключениях «книжного» детектива со странным именем Четверг Нонетот принес Ффорде мировую славу. В июле выходит уже пятая книга — «The Big Over Easy». Убит миллионер и филантроп Ван Дампт. Казалось, дело ясное: беднягу убила жена, затем покончившая с собой. Но книжные детективы считают, что дельце



дурно пахнет. Если бы они только знали, во что ввязываются... Невероятные игры с пространством, временем, историей, литературой и мифологией продолжают!

Странствующие короли

Бывший офицер израильской армии, ныне американец Марк Хелприн пишет своеобразные магические истории о любви и человеческих взаимоотношениях. Один из самых знаменитых романов Хелприна «Зимняя сказка» скоро выходит в «Эксмо». Традиционные герои Хелприна — аутисты, люди, которые не в ладах с обществом и законом. Однако новый роман «Фредди и Фредерика», который появится в июле, посвящен наследникам британского престола. Принц Уэльский Фредди и его легкомысленная жена Фредерика — вечные персонажи скандальной хроники. Чтобы научить будущую королевскую чету уму-разуму, их отправляют осваивать дикую, нецивилизованную страну — Америку. Трогательным и забавным приключениям героев в США и посвящена эта фантастическая притча.



Суперхит! Он вернулся!



Самое громкое событие июля — появление шестого, предпоследнего романа знаменитого цикла Джоан Роулинг «Гарри Поттер и Принц-полукровка». Только предварительные заказы на книгу превысили два миллиона экземпляров! Итак, Темный Лорд вернулся, Вторая Магическая война начинается! И кто же такой этот загадочный Принц-полукровка? Роулинг только хитро пожимает плечами, утверждая, что это не Гарри и не Волдеморт. Скоро все разъяснится...

На фоне новой истории о Гарри Поттере теряется второй роман цикла «Рыцарь по найму» еще одного популярного детского писателя Пола Стюарта. Книга «Free Lance and the Dragon's Hoard» продолжает приключения юного странствующего рыцаря, который за сходящую цену готов выполнить любое поручение. Даже очень-очень опасное.



Мир фантастики



ищете старые номера?

Их нет ни на одном складе и ни в одном киоске.

Большинство из них стало раритетом!

но есть верный способ:

интернет-магазины:

www.igromania.ru/newshop
www.igromania.ru/?shop



Быстро, просто, удобно!

Доставка заказанных журналов в большинство регионов России занимает от 3 до 5 дней. В интернет-магазине — также разные номера «Игромании», «Лучших компьютерных игр» и «Mobi»

С писателем беседует Владимир Лещенко

«ПИСАТЕЛЕМ Я СТАЛ ИЗ УПРЯМСТВА»

РАЗГОВОР С РОМАНОМ ЗЛОТНИКОВЫМ



Среди писателей, которые пришли в фантастическую литературу в конце девяностых, имя Романа Злотникова — одно из самых известных. За семь лет своей писательской жизни Роман опубликовал полтора десятка книг общим тиражом более миллиона экземпляров. Излюбленное направление автора — космическая фантастика, однако отдал он дань и фэнтези — как классическому «Арвендейл», так и славянскому («Собор»). А сегодня Роман Злотников отвечает на вопросы нашего журнала.

«Я люблю разнообразие в творчестве»

Вопрос традиционный — как вы стали писателем? Было ли трудно пробиться, много ли пришлось походить по редакциям?

Когда я учился в военном училище, у нас несколько раз в месяц совершались так называемые «выходы» — в учебный центр, на стрельбище, марш-броски на выживание. И если на первом курсе во время маршей голова была занята одним — не отстать и не свалиться — то потом я привык. А идти просто так много часов подряд — скучно. Вот я и начал пересказывать товарищам прочитанные книжки, а когда книжки закончились — стал сочинять сам. К концу третьего курса признался, что уже год «несу отсебятину». На что мне было сказано: «Да мы уже поняли, давай дальше, не отвлекайся».

После этого прошло лет десять, было несколько публикаций в журнале «На боевом посту». Наконец я решился, рискнул взяться за роман. В «Эксмо» мне сказали: «Что ж, язык неплохой, динамика присутствует, но сюжет старый, избитый...». Одним словом, отказ. И тогда я написал «Шпаги над звездами» —

и в ответ: «Вы убедили нас в том, что с вами нужно работать».

К тому моменту, как напечатали мою первую книгу, у меня было написано еще две, издали вторую — «в столе» лежало еще пять. Потом, когда они все одна за другой вышли, меня даже «килобайтником» называли. А теперь поклонники иногда брюзжат: мол, Злотников совсем разленился, книги редко выходят, не то что раньше.

Зато совсем недавно они получили очередной подарок — фэнтезийный «Арвендейл». Как получилось, что вы, мастер космического боевика, вдруг решили обратиться к классическому, «баронье-драконьему» фэнтези?

Вообще-то я не считаю себя приверженцем какого-то одного направления. У меня уже были «покушения» на жанр фэнтези: та же серия о Гроне, например. Кроме того, я люблю разнообразие в творчестве — иначе не стал бы писателем. Такие вещи, как серия «Империя» или «Русские сказки», скорее относятся к социальной фантастике. А в «Соборе» можно найти элементы мистики. Так что «Арвендейл» — это просто еще один новый опыт.

Но ведь до этого у вас был «Собор» — как мне кажется, эта вещь представляет собой именно фэнтези, пусть современное и славянское. Почему эта тема не нашла продолжения? Или пока не нашла?

Вообще-то я думаю, что пока — у меня есть планы продолжения. Тут дело в другом. Понятно, что книга создавалась не на пустом месте, то есть многое из того, что там описано, не является чистой фантазией автора (хотя и научно установленным фактом — тоже). Так что новые части «Собора» появятся только тогда, когда я буду к ним готов.

Вы начинали с юмористических, отчасти даже пародийных произведений. Нет желания вернуться к такой фантастике?

Вот тут вы глубоко ошибаетесь. Я никогда не писал юмористическую фантастику. Возможно, это то единственное направление, в котором я не могу и, наверное, никогда не буду работать.

Но, прошу прощения, разве «Шпаги над звездами» не относятся к юмористической фантастике?

Нет, я бы не сказал. Скорее это классический «пиратский роман», перенесенный в космос. Я ведь даже названия судов и орудий взял из 17 века. Хотя кто-то, возможно, и счел это пародией. Ну, а то, что мои вещи часто сдобрены изрядной долей юмора, так это, по-моему, совсем неплохо.

Роман Злотников — настоящий писатель-многостаночник. Из-под его пера выходят и звездные боевики, и фэнтезийные книги. А главное, что все его романы написаны живым языком, могут похвастаться закрученным сюжетом и сдобрены немалой долей юмора.

«Я представлял себя в компании героев»

Какой автор или авторы больше всего повлияли на вас?

Многие! Ведь до того, как стать профессиональным писателем, я десятки лет был, так сказать, профессиональным читателем. Больше того: стремление писать самому, да и многие мои книжки родились из того, что мне не хотелось расставаться с полюбившимися героями других авторов. Я «додумывал» их приключения, их дальнейшую жизнь: кто с кем встретился, кто на ком женился. Иногда даже представлял в их компании себя самого. Да и сейчас люблю почитать.



В кругу семьи.



Досье: Роман Злотников



Роман Валерьевич Злотников — писатель с военным прошлым. После школы пошел по стопам деда, поступил в Саратовское военное училище. По его собственным словам, многие из накопленных за годы службы знаний использовал в романе «Бойцы с окраины галактики», хотя самое интересное из военного опыта так и оставил при себе. В годы перестройки перешел на службу в милиции, сейчас — полковник МВД запаса.

Первая книга писателя — «Шпаги над звездами» — вышла в 1997 году. С тех пор в активе автора — циклы «Вечный», «Воин», «Империя», многотысячные тиражи и сотни поклонников. Роман Злотников живет в городе Обнинске (Калужская область) с женой Еленой, дочерью Ольгой, сыном Иваном и овчаркой по кличке Оберон. Его официальная интернет-страница расположена по адресу zlotnikov.obninsk.org.

Правда, сегодня читаю намного меньше, чем раньше. Ничего не поделаешь: теперь я не читатель, а писатель.

А все-таки — кто? Ну, хотя бы пара имен.

Парой имен тут не обойдешься. Если брать классиков, то Казанцев, Ефремов, Стругацкие, Снегов, Лем, несомненно, Булычев; Азимов, Гаррисон, Хайнлайн, Желязны, Карсак... перечислять можно долго.

А кого из современных фантастов вы бы могли выделить?

Если брать тех, кто сейчас активно издается... Василий Головачев, Андрей Белянин, Сергей Лукьяненко, Олег Дивов, Юрий Брайдер и Николай Чадович, Вера Камша... да очень многие. Что касается молодых авторов, то отмечу троих: Вадим Панов, Алексей Пехов, Анастасия Парфенова... Ну, и зарубежные: например, очень люблю Буджолд.

А вообще, этот вопрос не совсем по адресу. Я, как читатель, могу сказать только: «нравится» или «не нравится», и это сугубо субъективное мнение.

Пусть и субъективное, но от того не менее ценное. Ведь Роман Злотников сам признал: без любимых авторов не было бы его самого как писателя.

«Популярен не я, популярны мои книги»

Вы автор достаточно популярный. Как переносите свою известность? У вас есть фан-клуб или еще что-то в этом роде?

Скажем так: популярен не я. Популярны мои книги. Популярны идеи, вокруг которых крутится мир в моих книгах. Что же касается меня, то Роман Валерьевич Злотников — особа не слишком популярная. И дай бог тому так и оставаться.

Кстати, насчет идей. Вы описываете в своих романах Россию будущего в виде Империи. Это и в самом деле ваш идеал, или в большей степени авторский прием?

И то, и другое, но, разумеется, первое куда в большей степени. На мой взгляд, монархия — это не просто форма правления, а, скорее, наиболее удачная форма организации нации. Кроме того, монархия — система чрезвычайно гибкая и многолика. В арабских государствах она одна, в европейских странах — совсем другая. Как бы то ни было, из десяти стран с наивысшими качеством и продолжительностью жизни семь — монархии.

Ваши произведения, несмотря ни на что, проникнуты оптимизмом по поводу будущего. Действительно ли вы считаете, что «все будет хорошо»?

На мой взгляд, в будущем все будет, во всяком случае, никак не хуже, чем сейчас. Конечно, проблемы останутся, возможно, и серьезные конфликты сохранятся, но в конечном итоге у человечества все наладится. Взять хотя бы то, что даже сейчас войны как способ решения проблем все больше и больше доказывают свою неэффективность. В первую очередь потому, что стоят дороже, чем любое другое решение.

Ну уж в этом мы можем верить на слово бывшему военному. Так что основания для того, чтобы смотреть в будущее с оптимизмом, есть. Особенно — если это такое будущее, какое описывает сам Злотников.

«Книги, которые хотел бы прочесть сам»

А вообще-то, что вы считаете главными в своем творчестве?

Вот это вопрос! Скажу честно — не знаю... Может быть, то, что я стараюсь писать такие книги, которые хотел бы прочесть сам. Чем, наверное, и объясняются мои тиражи. С другой стороны, я уже не раз слышал от людей, что они любят перечитывать мои книги, причем скажем так, на разных этапах жизненного пути. И каждый раз они как бы читают новую книгу. Выходит, в них каждый находит свое: кто-то — стандартный боевик, кто-то — человеческие чувства и стремления, а кто-то — и большую политику. Ну, может быть, еще одно:



На космодроме «Байконур».

мой основной принцип — достоверность мира. То есть я стараюсь описывать не полностью выдуманные вселенные, а наш мир, в который добавлены (или откуда убраны) какие-то социальные или технологические элементы. Потому что если мир недостоверен — это уже гибель произведения.

И как вы сами считаете, вам удается создавать достоверные миры?

Вот, например, в ноябре 2002 года вышла вторая книга из цикла «Империя» — «Армагеддон». А четыре месяца спустя министр обороны озвучил новые параметры военной реформы. После этого на меня буквально дождем посыпались звонки и сообщения от сослуживцев и друзей: «Они точно читали твой «Армагеддон»!».

Роман, а как вы отнесетесь к появлению ролевой или компьютерной игры по вашим произведениям? Как смотрите на «игроманов», ролевиков, реконструкторов?

Смотрю нормально: увлечение ничем не хуже прочих. Более того, сам к «игроманов» отношусь. Особенно люблю RPG. Даже придумал ролевую систему, в которую сам хотел бы поиграть. Но думаю, мои читатели были бы очень недовольны, если б я бросил писать из-за того, что заигрался. К появлению игры, наверное, тоже отнесусь положительно. Отвечаю осторожно, потому что пока такого опыта не было. Так что если кто захочет сделать на основе моих книг или героев игру, я готов к сотрудничеству, но взамен потребую крайне серьезного отношения к материалу и качеству. Не хотелось бы увидеть в итоге откровенную халтуру.

Когда можно ожидать выхода следующей вашей книги, и о чем будет она?

Дело в том, что сейчас я сильно занят в несколько другой сфере, отличной от литературной деятельности, и времени на литературу у меня немного. С другой стороны, из-за этого я решил попробовать писать в соавторстве. И результат этих попыток пока меня радует. Уже появилась на прилавках первая книга приквела к «Вечному» — «Охота на охотника». На заключительном этапе работа над еще одним совместным проектом, он выйдет в издательстве «Армада». Ну, а я сам без суеты пишу продолжение «Арвендейла».

И последний вопрос — ваши пожелания нашим (и вашим) читателям.

Читайте и... думайте. Напомню песню Высоцкого «Баллада о борьбе»:

*Если, путь прорубая отцовским мечом,
Ты соленые слезы на ус намотал,
Если в жарком бою испытал,*

что почем, —

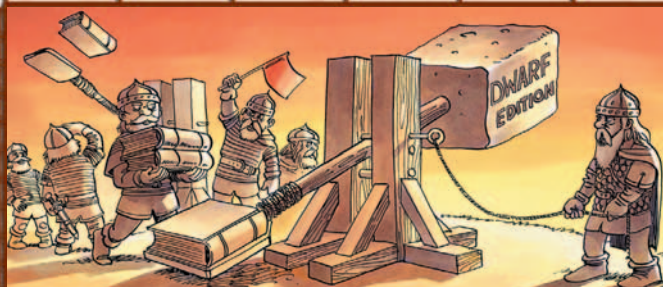
Значит, нужные книги ты

в детстве читал!

Вот пусть она и будет моим пожеланием читателям.

Фотографии

из личной коллекции писателя.



КНИЖКИ НОМЕРА



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



ГАЖИНСКОЕ ДЕЛО ДЖУФФИНА ХАЛЛИ

МАКС ФРАЙ

ХРОНИКИ ЕХО 2. ВЛАСТЕЛИН МОРМОРЫ

Роман — СПб.: «Амфора», 2005 — серия «Хроники Ехо» — 316 стр. — 25000 экз.



Вечер в обществе сэра Джуффина Халли — не из тех, которые легко забудутся. Особенно если господин Почтеннейший Начальник Тайного Сыска Ехо вспомнит легендарные времена начала Эпохи Кодекса, когда многочисленные мятежные Магистры вели себя очень даже деятельно, а только что созданное Малое Тайное Сыское Войско состояло из самого Джуффина, трех его помощников да секретарши — куда уж меньше! А если учесть, что газет, красочно описывающих героические деяния Тайного Сыска, в Ехо тогда еще не было, рассказанная сэром Халли история вполне тянет на сенсацию.

Впрочем, новая книга Макса Фрая — вовсе не о восстановлении магического правопорядка в привыкшем к колдовскому беспределу Ехо. Прежде всего она — о ничтожности Зла. Даже Зла могущественного, легко прибравшего к рукам Вольный город Гажин и метящего куда выше. Ведь колдун, опутавший Гажин сетью ночных кошмаров, отличается на редкость убогой фантазией, трусостью и неумением достойно проигрывать, и даже сила его действует лишь до тех пор, пока хоть одна жертва боится встречи с «властелином Морморы». А стоит гажинцам забыть о власти ночных кошмаров — правда, не без активного участия Джуффина! — и повелитель страшных снов тут же оказывается слабым и беспомощным.

А еще эта книга — об ответственности и праве на ошибки. Уж ошибок-то Джуффин наворотил в этом расследовании столько, что нам и поверить трудно! Невольно вспоминается присловье, что подвиг — всего лишь ликвидация последствий разгильдяйства. Начать с того, что сэр Халли мог бы и вовсе не обратить внимания на стран-

ный отчет Начальника Тайного

ПОКА ВАРИТСЯ КОФЕ

Новый сериал Макса Фрая, «Хроники Ехо», замешан на ностальгии и запахе кофе, на понимании, что «судьбокресток» пройден, — а впереди, совсем, наверное, близко, поджидает другой. И перед тем, как двигаться дальше, надо остановиться. Сбросить с плеч груз нерассказанных историй, встретиться со старыми друзьями, провести вечер-другой с трубкой и чашечкой кофе, в теплой компании, слушая о прежних днях.

Итак, Франк, хозяин «Кофейной гущи», останавливает время (есть у него специальные песочные часы), а Триша, его кошка, однажды ставшая человеком, готовит крапивный лимонад и цветочный салат для гостей, предвкусывая увлекательные истории — плату за угощение и кров. Послушаем и мы...

Сыска Гажина, не допеки его наплыв дел в Ехо настолько, что только один выход и остается — удрать подальше, прикрывшись первой попавшейся проблемой, и наконец-то всласть выспаться.

И, конечно же, рассказанная Джуффином история — о привычных сэру Максиму играх с Реальностью: точнее, с Реальностями. Когда сон и явь меняются местами, а плетя паутину чудес на Темной Стороне, колдун преображает Мир по своему вкусу, в этом мире найдется место чему угодно, кроме скуки.

И, наконец, эта книга — о власти Призвания. Настоящего Призвания, того самого, которое тащит человека вперед, не разбирая дороги, покуда он жив — и еще какое-то время после. И, поверьте, это не преувеличение!

Как мы и ожидали, история заканчивается благополучно. Злу воздано по справедливости, в Гажине карнавал, Джуффину удалось выспаться, а Макс — как, впрочем, и нам! — узнать, что великолепный сэр Халли тоже способен на нормальные человеческие ошибки. Более того, эта способность — его плата за деятельную жизнь. По крайней мере, он так говорит... поверим ли мы — это уже другой вопрос!

А пока — поблагодарим сэра Макса за выбор гостя на следующий вечер. Ведь историю Шурфа Лонли-Локли, в прошлом — Безумного Рыбника, а ныне — Мастера, Пресекающего ненужные жизни, наверняка тоже стоит послушать.

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

ОЦЕНКА МФ

9

Алла Гореликова



О МЕНЕСТРЕЛЯХ, РЫЦАРЯХ И ОТНОШЕНИЯХ МЕЖДУ

ГАЙ ГЭВРИЕЛ КЕЙ

ПЕСНЬ ДЛЯ АРБОННЫ

Роман — пер. с англ. Н. Ибрагимовой. — М.: «В. Секачев», «Эксмо», 2005 — серия «Меч и Магия» — 608 стр. — 5000 экз.



Гай Гэвриел Кей давно успел зарекомендовать себя как автор нестандартного фэнтези. После дебютной трилогии «Гобелены Фьонавара» он всё дальше и дальше уходит от классического драконо-эльфо-гномьего антуража. «Песнь для Арбонны» (1992) — яркий пример этого «бегства от Толкина»: здесь магия и древние бо-и еще присутствуют, но почти не играют сюжетобразующей роли.



Постоянные читатели Кея знают, что прототипами вымышленных стран и эпох в его книгах служат страны и эпохи вполне реальные, земные. В случае с «Песнью...» это — северная Франция, Прованс и Лангедок накануне крестового похода против альбигойской ереси. Хотя у Кея всё иначе: и суть конфликта между Арбонной и Гораутом, и религии в обеих странах.

...После долгой войны королевство Гораут заключает позорный мир с север-

ным соседом Валенсой. Раздосадованный этим сын верховного старейшины Блэз де Гарсенк уезжает в Арбонну, обитателей которой гораутцы считают изнеженными и во всем подчиняющимися женщинам. Блэз, разделяющий мнение своих соотечественников, к собственному удивлению, вынужден признать, что женщины Арбонны действительно мудры и красивы, а мужчины — совсем не так уж беспомощны. И страсти в южном графстве кипят не менее бурные и смертельные. Два влиятельнейших герцога, Бертран де Талаир и Уртэ де Мираваль, издавна враждуют между собой. Именно к де Талаиру нанимается Блэз де Гарсенк — сперва инкогнито, но очень скоро оказывается, что его происхождение известно герцогу, и не ему одному...

В единый клубок интриг увязаны судьбы многих людей. На брата де Талаира совершают покушение, наемный убийца некогда был другом Блэза. Блэз, в свою очередь, успел нажить смертельного врага — одного из наемников де Мираваля. А в Горауте молодой король жаждет реванша и новых земель, и вот уже Блэза подозревают в шпионаже для гораутского веноценосца...

Сюжет «Песни для Арбонны» закручен лихо, но его «пружинками» в равной степени служат и внешние препятствия, возникающие на пути у героев, и их, героев, взаимоотношения. Последние, пожалуй, важнее: если событийная канва более-менее

ОТБЛЕСКИ ФЬОНАВАРА

Действие всех романов Кея происходит в одной и той же Вселенной. Прамир Фьонавар описан им в дебютной трилогии. Остальные книги посвящены иному миру (или все-таки мирам?), очень похожему на наш. Несомненно, что «Песнь...» и «Тигана» объединены не только двумя лунами (эта «фишка», как и упоминание о Фьонаваре, есть в каждой книге Кея); сам автор признаёт, что Арбонна находится в южном полушарии мира «Тиганы». Точно так же взаимосвязаны «Львы Аль-Рассана» и дилогия про Сарантий: внимательный читатель без труда отыщет совпадающие названия и народности. Пока что Кея не планирует связывать единым сюжетом все книги, но как знать, не изменятся ли его планы со временем?..

предсказуема (ну да, рано или поздно Гораут нападет на Арбонну!), то поступки персонажей иногда заставляют читателя восхищенно качать головой. Но сильная сторона Кея, упор на человеческих взаимоотношениях, в «Песни...» одновременно становится его слабостью. Если в поздних романах писателя герои все-таки неоднозначны, то здесь их положительность или злоковарство едва ли не возводятся в абсолют. Другое дело, что и при таком раскладе читать роман интересно, да и воспринимается он не как историческая хроника, а как этакая песнь мейнстремеля. Отсюда и перебор с идеализацией, контрастностью в характерах героев.

В общем, для Кея «Песнь...» — роман не лучший, но вполне достойный. Стоит ли его читать? Да, несомненно. Потому что «не лучший» для Кея означает «недостижимо хорош» для большинства отечественных, да и зарубежных авторов фэнтези.

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

ОЦЕНКА МФ

9

Владимир Пузий



ФИЛОЛОГИЧЕСКАЯ СКАЗКА

МИХАИЛ УСПЕНСКИЙ
НЕВИННАЯ ДЕВУШКА С МЕШКОМ ЗОЛОТА

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — 384 стр. — 25000 экз.

Удивительно, но Михаил Успенский устойчиво занимает верхние строчки в рейтинге популярности отечественных авторов иронического фэнтези. Удивительно потому, что, в отличие от большинства своих коллег, Михаил Глебович не ограничивается набором немудрящих шуток-гэгов. Для более-менее полного понимания его юмора требуется неплохое знание мировой классической литературы, истории и мифологии. А квалифицированные читатели, как известно, во все времена составляли явное меньшинство... Тем не менее, число поклонников «филологических сказок» Успенского не

ЗЕМЛЯКИ-СОАВТОРЫ

Красноярец Михаил Успенский, начинавший свою карьеру как писатель-юморист (его монологи читал Геннадий Хазанов и другие известные «артисты разговорного жанра») — автор не только многочисленных сольных произведений. Два романа («Посмотри в глаза чудовищ» и «Гиперборейская чума»), а также рассказ «Желтая подводная лодка «Комсомолец Мордовии»» написаны в соавторстве с бывшим земляком Андреем Лазарчуком, ныне перебравшимся в Петербург. Последнее сольное произведение было издано в 1999 году, но в одном из недавних интервью Михаил Глебович сообщил, что в его ближайших планах — закончить и сдать в издательство третью совместную с Лазарчуком книгу.

Как мы оцениваем книги

Мы оцениваем каждую книгу по десятибалльной шкале.

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

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

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

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

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

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

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

Сборники и нехудожественные произведения могут оставаться без оценки.



щев, обедневший дворянин из страны Еруслании, которой правит царь Патифон Финадеич (держава эта до боли напоминает достопочтенную Посконю или Троеборье, только-только вступившие в 17 столетие), из студентов подается в разбойники, а затем попадает в застенки. Такое развитие сюжета дает автору повод обыграть не только известное стихотворение Пушкина («Сидя за решеткой в темнице сырой...»), а также «Графа Монте-Кристо» Александра Дюма, но и еще с полдюжины иных, менее известных книжек на «тюремную» тему. Однако ближе к середине романа Успенский становится неожиданно серьезен и философичен. Легкомысленный Лука Радищев оказывается вынужден выступить против самого Князя Мира Сего — более известного нам под именем Цезарь Борджиа. Заключив сделку с Врагом рода человеческого, Борджиа получил в распоряжение целый мир, который смог обустроить по своему желанию и вкусу. Только восточные царства до некоторых пор оставались недоступны ему — но и эту оплошность новоявленный Антихрист стремится исправить. Когда молодой государь, сменивший на престоле скорострельно скончавшегося Патифона, с пьяных глаз поставил все свое царство на то, что невинная девушка с мешком золота сможет пройти по его территории, не потеряв ни чести, ни денег, Борджиа поспешил этим воспользоваться. В случае проигрыша Цезарь возьмет Ерусланию под свою руку, что совсем не улыбается коренным жителям царства-государства. Вот и приходится спешно амнистированному Луке защищать честь державы довольно унизительным способом...

На мой взгляд, трилогию о Жихаре писателю переплести с сей раз не удалось, но «Белый хрен...» он оставил далеко за кормой. Действительно: нельзя ведь все время высмеивать и пародировать, иногда и о вечном задуматься не грех. Тем более что своего специфического чувства юмора Михаил Глебович не теряет ни на секунду — несмотря на то, что и пафосных моментов в книге более чем достаточно. Да, нужно еще отметить, что это только первая часть нового эпоса: продолжение, судя по всему, таки следует. Но каким оно будет — мы узнаем, боюсь, лишь через несколько лет.

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

ОЦЕНКА МФ

8

Василий Владимировский



ГОГОЛЬ-МОГОЛЬ

ДЖАСПЕР ФОРДЕ

ДЕЛО ДЖЕН, ИЛИ ЭЙРА НЕМИЛОСЕРДИЯ

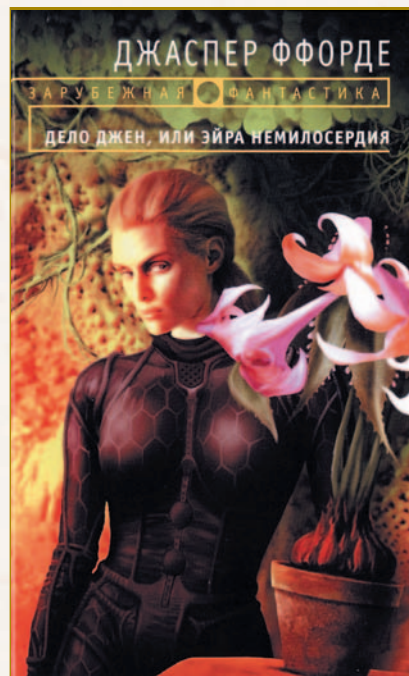
Роман — пер. с англ. Н. Некрасова, И. Андронати — М.: «Эксмо», СПб.: «Домино», 2005 — серия «Зарубежная фантастика» — 4000 экз.

Дебютный роман Джаспера Форде «Дело Джен, или Эйра немилосердия» («The Eyre Affair», 2001) — безумный гоголь-моголь из самых разных фантастических приемов и сюжетов. Герои этой книги живут в странном, ни на что не похожем мире. Британская империя давным-давно лишилась Уэльса, ставшего независимой Социалистической Республикой — зато почти полтора столетия ведет войну за Крымский полуостров с Российской империей. Самолетов здесь не существует, главным воздушным транспортом до сих пор остаются дирижабли — зато с путешествиями в прошлое и будущее все обстоит самым прекрасным образом. Кроме того, вместо «кислотной» музыки или тяжелого рока подростки в этом мире тащатся от классической литературы и живописи, местные генетики научились возрождать вымершие виды животных, а одним из самых распространенных видов преступления стала подделка знаменитых литературных произведений.

Собственно, главная героиня цикла романов Форде, женщина, которую зовут Четверг Нонетот (Честертон читали?), как раз и служит в агентстве, расследующем преступления в области литературы. Кабинетная работа, по большей части не имеющая ничего общего с обычными полицейскими операциями. Но надо же было такому случиться, что именно женщине-литтективу пришлось схлестнуться с одним из самых опасных преступников планеты, который похитил рукопись классического английского романа Шарлотты Бронте «Джен Эйр», и собирается по-своему переписать сюжет этой книги!.. Надо заметить, что литература в мире Форде занимает особое место. Не только оттого, что главным вопросом современности для большинства персонажей является проблема авторства шекспировских пьес, — но еще и потому, что в своей книге Форде легко и ненавязчиво обыгрывает произведения Диккенса, Кэрролла, Мильтона, Бронте... Несмотря на всю эту мешанину, сюжет книги не теряет связности и увлекательности. Да, конечно, перед нами самая настоящая постмодернистская игра — но игра рокошная, стоящая свеч.

ЛИТЕРАТУРНЫЙ ДЕТЕКТИВ

«Дело Джен...» — первый роман цикла о приключениях литтектива Четверг Нонетот (Thursday Next). На сегодняшний день в Англии опубликовано еще три книги с той же главной героиней: «Lost in a Good Book» (2002), «The Well of Lost Plots» (2003) и «Something Rotten» (2004). Сейчас Джаспер Форде работает над пятой частью цикла — «The Big Over Easy».





К появлению романа на русском языке причастны Ирина Андронати, Андрей Лазарчук и Александр Етоев — далеко не последние стилисты среди наших писателей-фантастов. И тяжелая артиллерия к работе над книгой была привлечена не зря: текст Ффорде того стоит. Умно, иронично, со вкусом написано и блестяще переведено — вплоть до сложной авторской игры слов, на чем прокалывается большинство современных отечественных переводчиков.

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

ОЦЕНКА МФ
8

Василий Владимирский



ОПТИМАЛЬНЫЙ ВЫБОР

ЯНА ДУБИНЯНСКАЯ ПРОЕКТ «МИССУРИ»

Роман — М.: «АСТ», «Люкс» 2005 — серия «Звездный лабиринт» — 448 стр. — 5000 экз.



Кратчайший путь между двумя точками — прямая. Но, увы, только в геометрии. В жизни запутанный, извилистый путь к намеченной цели порою куда безопаснее и короче любой прямой.

Студентам МИИСУРО, Международного Института Интеллектуальных Стратегий и Развития Общества, с первого дня учебы вдали вдали в голову: вы учитесь в уникальном вузе, будущее за вами, пройдет не-

сколько лет, и вашему поколению предстоит до неузнаваемости изменить мир... Разумеется, мало кто из молодых прислушивался к этой болтовне. У них были другие интересы: учеба, любовь, музыка... Все то, что по-настоящему привлекает восемнадцатилетних, в сколь бы престижном вузе те ни учились. Но внезапно дежурные фразы оборачиваются самой что ни на есть истинной правдой: будущее действительно принадлежит им. Студенты, прошедшие операцию по нейронной комбинаторике, становятся фантастическими везунчиками, всегда делающими оптимальный, **правильный** выбор. Точнее говоря, они не способны делать выбор неоптимальный. А значит, через десяток-другой лет займут все престижные посты и высокие должности, существующие в государстве. Вот только согласиен подопытных кроликов экспериментаторы заручиться как-то забыли...

ВОЗРАСТ НЕ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЯ

Для человека, которому нет еще и тридцати, Яна Дубинянская весьма активный автор: на ее счету семь сольных книг, три из которых изданы на украинском языке. И это — не считая десятков публикаций в сборниках и периодике. Совсем неплохой результат, особенно если учесть, что писательница дебютировала в фантастике лишь в 1998 году.

Яна Дубинянская показывает несколько эпизодов из жизни самых выдающихся участников Проекта «Миссури». Популярная певица, преуспевающий землевладелец, хозяйка гигантской сети закусочных, законно избранный Президент не самой маленькой европейской страны, наконец... Большинство из них выбрало единственно правильный жизненный путь, полностью реализовав свой потенциал. И при этом отказалось от всего второстепенного, не обязательного, отвлекающего от цели — то есть все от той же любви, музыки, свободы... Все это пожрал ненасытный Проект. Киевлянка Яна Дубинянская талантливо развивает традицию социально-психологической фантастики, самые яркие представители которой на Украине сегодня — супруги Дяченко. Странные сплетения судеб, запоминающиеся психологические портреты — это удастся писательнице как нельзя лучше. Увы, вряд ли в ближайшее время подобная литература сможет на равных конкурировать по тиражам с «фантастическим боевиком», но и у нее, слава богу, немало поклонников — начиная с вашего покорного слуги. Тем более что написана книга удивительно чистым, правильным, живым русским языком. И, судя по тому, что роман «Козлы» принес Дубинянской премию за лучшую фантастическую книгу, изданную в 2004 году на украинском, с родным языком у киевской писательницы тоже полный порядок.

СЮЖЕТ.....	8
МИР.....	8
ПЕРСОНАЖИ.....	9
СТИЛЬ.....	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ ...	6

ОЦЕНКА МФ
8

Василий Владимирский



МАЛЬЧИК И ТЬМА

МЕРВИН ПИК ОДИНОЧЕСТВО ТИТУСА

Роман — пер. с англ. С. Ильина — СПб.: «Симпозиум», 2004 — 400 стр. — 4000 экз.

Трилогия Мервина Пика о Горменгасте — явление уникальное. Кто читал — знает. Одна из великих эксцентричностей английской литературы, сверхготическая постройка в трех томах. Первые два, «Титус Гроан» и «Горменгаст», великолепно и подробно описывают обширную, беспорядочно застроенную вселенную, управляемую традицией и инерцией, обиталище героев Пика — замок Горменгаст. В финале второй книги главный герой Титус Гроан покидает родовое гнездо и начинает совершенно новую жизнь в раскинувшемся вокруг замка городе.

Разительная перемена от псевдосредневековья к почти научной фантастике с автомобилями и аэропланами поначалу слегка раздражает. Но затем, по мере того, как появляется интрига, а вокруг главного героя собираются фирменные пиковские «странности», жанровый «перескок» принимаешь как должное. Персонажи Пика по-прежнему напоминают



ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Помимо самого романа, в книгу включены черновики четвертой, незавершенной части цикла «Титус пробуждается» и повесть «Мальчик во мгле».
- Мервин Пик был не только писателем, но и неординарным художником-карикатуристом. Несколько иллюстраций к «Одиночеству Титуса» принадлежит именно его кисти.

ительные карикатуры на человечество, какие могли бы изобразить Чарльз Диккенс или Иеронимус Босх, будь они в дурном настроении. В своих странствиях по безымянному городу из стекла и металла Титус встречает как загадочных врагов, преследующих его по непонятной причине, так и сочувствующих ему друзей. Однако здесь, как и дома, его продолжают мучить вопросы самоопределения. Пусть он и отрекся от прошлого, Титус все же носит с собой «на память» кусочек замковой стены. А еще, как 77-го графа Горменгаста, его обижает и возмущает то, что жителям этого странного города, похоже, вовсе нет до него дела. Странствия его постепенно теряют всякий смысл, и вот уже Титус стремится обратно в замок, туда, откуда он так поспешно бежал.

Пик писал «Одиночество», уже будучи серьезно болен, и, к сожалению, это заметно. Если говорить о так называемой атмосфере книги, то в сравнении с первыми двумя томами третий кажется много слабее. Думается, потому, что действие разворачивается за пределами замка. Ведь при всей прелестной изломанности персонажей главный герой трилогии — именно замок Горменгаст.

Книга схематична, отрывочна, а местами и противоречива. Под конец же читатель просто запутывается в сюжетных линиях. Возможно, связано это с тем, что «Одиночество» почти вполтину короче, чем первые две книги, и Пик не хватило каких-то пары сотен страниц, чтобы сделать мир за пределами замка таким же увлекательным, ярким и красочным, как и внутри его.

Тем не менее, несмотря на все, книга написана так, что дух захватывает. Мало кто из современных авторов может похвастаться подобным воображением. Многие сцены и герои надолго врезаются в память, вызывают ассоциации с фильмами Фредерико Феллини или Терри Гиллиама (монструозный зоопарк в городе, писатель-неудачник, таскающий с собой непроданные экземпляры своей единственной книги). Внутренние метания Титуса переданы очень верно и тонко. Поистине трагично то, что Горменгаст, от которого бежит Титус, занимает гораздо большее место в его душе, чем он сам это понимает.

Хотя «Одиночество Титуса» и заканчивает трилогию на столь невеселой ноте, эта книга, безусловно, стоит прочтения.

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●	6
МИР.....	●●●●●●●●	9
ПЕРСОНАЖИ.....	●●●●●●●●	8
СТИЛЬ.....	●●●●●●●●	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ.....	●●●●●●●●	9
ПЕРЕВОД.....	●●●●●●●●	8

ОЦЕНКА МФ

8

Алиса Одуванчикова



ЧТО МОЖЕТ ХОРОШО ВЫДЕРЖАННЫЙ ДЖИНН?

ВАСИЛИЙ ГОЛОВАЧЕВ
ВОЗВРАЩЕНИЕ ДЖИННА

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Абсолютное оружие» — 384 стр.
— 70000 экз.

«Феерия, феерия!» — хочется воскликнуть вслед за героем фильма «Мулен Руж». После прочтения книги «Возвращение джинна» тянет на громкие восторженные вскрики. Единение космической оперы, ковбойского боевика, конспирологического детектива и боевой фантастики — это смесь гремучая и впечатля-

ющая. А ведь это далеко не все ингредиенты, которые даже не самый внимательный читатель обнаружит в новом коктейле от Василия Головачева.

Как известно из предыдущих книг цикла, на Луне человечество обнаружило артефакт, оказавшийся «законсервированным» боевым роботом (точнее, многоцелевым, многофункциональным, универсальным устройством) древней цивилизации гиперптеридов. Но на ближайшем спутнике Земли остался и другой

дремлющий механизм, оставленный расой, враждебной гиперптеридам — иксоидами. Почему две враждующие цивилизации оставили своих роботов вместе, будто охрану? И что, собственно, охранять на Луне? Оказалось, есть что... И этим, уж и вовсе таинственным объектом решили завладеть темные силы. На стороне последних играет Орден Белого Крыла — организация, которая из древних масонских лож превратилась в могущественную мафиозную структуру и рвется к абсолютной власти. А на этом несправедном пути все средства хороши. Вот только силы, которые пытаются привлечь на свою сторону злодеи, совсем не обязательно будут повиноваться новым «хозяевам». Такова уж особенность джиннов — они либо строят дворцы, либо разрушают города. Зависит от того, кто и с какой целью джинна выпустит из бутылки. Ну, и от самого джинна, конечно.

Но кто играет на другой стороне? Династия Ромашиных, без которой земле-матушке, да и окрестным мирам пришлось бы туго еще в первой книге цикла. Потомственные воины, богатыри, сочетающие в себе навыки аналитиков, стратегов и бойцов, «старые и малые», как один, выступают против агрессии нелюдей и одерживают впечатляющую победу. Ну, а когда научными разработками сверхцивилизации решают воспользоваться не братья по разуму, а такие же люди, но в грязных и жестоких целях, с этой новой угрозой Служба Безопасности тоже справляется.

Что особенно восхищает в романе, так это изображение суровых трудовых будней работников СБ. Простые, но не примитивные, внятные характеры, безыскусные описания житейских и рабочих ситуаций... Этого не затмевают ни машинерия, ни любимая В. Головачевым «терминология будущего». Поверить в жизнеспособность двадцать четвертого века по Головачеву помогают не «фазеры», не «моллюскоры» и прочие «хроносинклатические инфундибулумы» и «деритринитации». События фантастической книги затягивают благодаря совсем не фантастическим персонажам. И это справедливо, поскольку люди меняются мало.

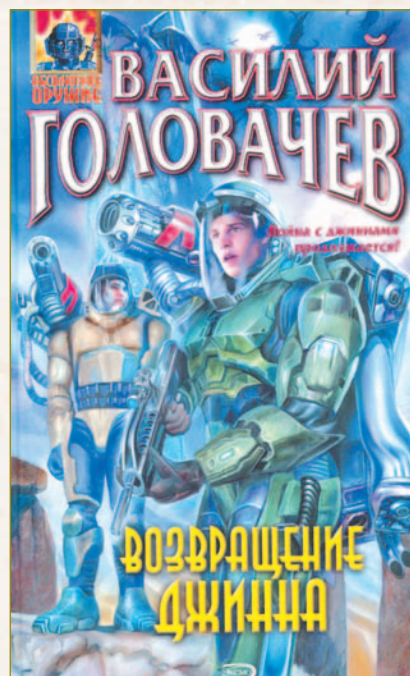
«Возвращение джинна» отнюдь не ставит точку в развитии конфликта цивилизаций. Это, скорее, эффектное многоточие, поскольку конфликт переходит в диалог, не слишком мирный, но вселяющий надежду. Надежду на ещё одно Возвращение.

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

ОЦЕНКА МФ

8

Ярослав Хорошков





ПРИЗРАКИ ЗАТОПЛЕННОГО МИРА

ЭРВЕ ЖЮБЕР

КАДРИЛЬ УБИЙЦ. ТАНГО ДЬЯВОЛА

Романы — пер. с франц. А. Григорьева — М.: «АСТ», «Люкс», 2005 — 635 стр. — 5000 экз.

Французская фантастика — нечастый гость на наших прилавках. А уж с фэнтези дело вообще обстоит туго. Кроме нескольких детских авторов, на ум приходит разве что средненький Матье Гэбори. Тем приятнее открыть для себя новое имя, достойное самого пристального внимания. «Кадриль убийц» Эрве Жюбера уже встретила теплый прием в Америке — а пробиться на тамошний фантастический рынок ох как не просто!

Перед нами — оригинальная смесь фэнтези, детективного триллера и изящной литературной игры. Действие происходит в параллельном мире Земли будущего, отличительная черта этого которого — существование магии. Впрочем, подавляющая часть уцелевшего человечества об этом и не подозревает. А вот правительство в курсе дела: маги даже негласно используются на госслужбе. Как, например, главная героиня цикла, потомственная ведьма Роберта Моргенстерн.

Оба романа построены, казалось бы, по типичной схеме полицейско-детективного триллера. Опытный следователь Моргенстерн в купе с «зеленым» полицейским Клеманом Мартино расследуют серии жестоких убийств (далее — обилие тошнотворных подробностей). В общем, «Молчание ягнят» в жанре фэнтези. Но детективная оболочка — лишь дымовая завеса, скрывающая за собой истинную сущность книг Жюбера.

«Кадриль убийц» навскидку может показаться полицейским боевиком о бездуховном мире будущего. Для пресыщенных богатеев воссозданы исторические города-аттракционы: викторианский Лондон, Париж 17 века, Венеция времен Ренессанса... Именно там и происходят убийства, что вызывает беспокойство власть имущих. Дело в том, что всю жизнь человечества контролируют «метчики» — миникомпьютеры на основе нанотехнологий, скрыться от которых невозможно. Результат — преступность практически исчезла. Однако исторические города, построенные эксцентричным графом Палладио, свободны от метчиков. Постепенно становится ясно, что Палладио создал города не просто забавы ради или для получения прибыли. За этим кроется зловещая цель... Далее следует лихая авантюра, где ирония перемежается кошмарами, что создает особый гротескный эффект.

А вот «Танго дьявола» — постмодернистская притча, заставляющая вспомнить странную французскую кинофантастику: «Город потерянных детей» или «Видок». Мир больше не выглядит упорядоченным и благоустроенным. Оказывается, был ужасный Потоп и цивилизация сохранилась далеко не везде. Все крупные го-

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Эрве Жюбер (Herve Jubert) родился в 1970 году, живет в южной Франции. До того, как заняться литературным трудом, Эрве сменил несколько профессий: водил грузовик, помогал в мясной лавке, барабанил на ударных в полупрофессиональной рок-группе. Жюбер — автор трех циклов. «Библиотечный нуар» состоит из романов «Le roi sans visage» (1998), «La fete electrique» (1999) и повести «L'entropie est une salope!» (2000). В цикл «Приключения Пьера Пелерина» входят романы «Sinedeis» (1999), «In media res» (2000), «Erat Fatum» (2002). В самом известном сериале о затопленном мире, кроме двух опубликованных у нас романов, есть еще «Sabbat Samba» (2004), и автор собирается написать продолжение. Кроме того, на счету Жюбера отдельный роман «Deer fighter» (2000), несколько повестей и рассказов.

рода затоплены. Моря бороздят пираты на субмаринах. Метчики — вовсе не продукт нанотехнологий, а результат колдовских экспериментов. А главный оплот законности — на самом деле хищный злодей, рвущийся к абсолютной власти. Прямо на глазах боевик превращается в фантазмагорию, где големы, отпрыски дьявола и «казни египетские» соседствуют с генной инженерией и высокими технологиями. Да, американцы так не могут... Vive la France!

При этом обе книги Жюбера по-настоящему увлекательны и способны привлечь как поклонников «интеллектуального» постмодерна, так и любителей традиционной приключенческой фантастики. Правда, герои у Жюбера не слишком выразительны. Что поделаешь, никто не совершенен...

СЮЖЕТ.....	9
МИР.....	8
ПЕРСОНАЖИ.....	7
СТИЛЬ.....	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ ...	5
ПЕРЕВОД.....	8

ОЦЕНКА МФ

8

Борис Невский



ВАМПИРЫ СОЗНАНИЯ ОТ АВТОРА «ГИПЕРИОНА»

ДЭН СИММОНС

ТЕМНАЯ ИГРА СМЕРТИ

Роман — М.: «Эксмо», «Домино», 2005 — серия «Шедевры мистики» — 1104 стр. — 6000 экз.

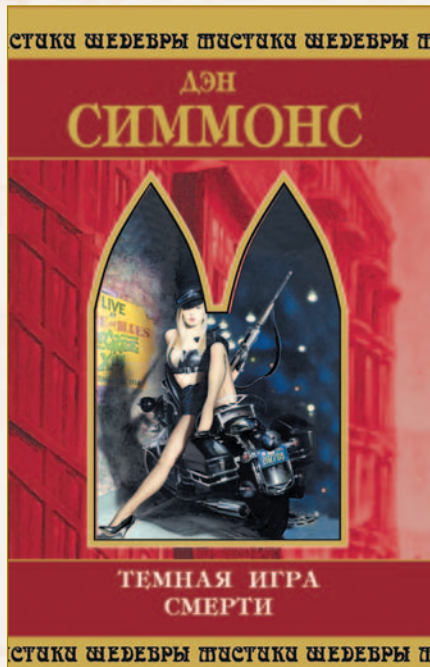
Дэн Симмонс, больше известный отечественному читателю как автор величественной космооперы «Гиперион/Эндимион», начинал свою литературную карьеру... с ужасиков. Или, если точнее, с книг, которые таковыми считались.

Ярчайший тому пример — переизданный недавно в серии «Шедевры мистики» роман «Carrion comfort» (1989), то бишь «Утеха падали» (в новом переводе — «Темная игра смерти»). На первый взгляд — типичный мистический триллер о людях, которые обладают способностью к мысленному вампиризму: они завладевают сознанием других и могут диктовать им свою волю. В основном — подталкивать к смерти, во время которой эти «сознательные вампиры» получают подпитку. Подобная способность позволяет симмоновским «вампирам» жить дольше — но она же приводит к тому, что в этой продленной жизни они, изнывая от скуки, начинают Игру, пешки в которой — чужие судьбы. Трое таких игроков, две старухи и старик, собираются на очередной ежегодный «слет», чтобы похвастаться успехами и подсчитать заработанные баллы. Но одна из вампиров, Мелани Фуллер, заявляет,

АВТОР-МНОГОСТАНОЧНИК

Дэн Симмонс — очень разноплановый писатель: в его активе и романы ужасов, и масштабные научно-фантастические саги, и детективы, и даже «криптоисторический» роман о Хэмингуэе «Колокол по Хэму». Большая часть книг Симмонса переведена на русский, но выпущена в разных сериях и издательствах.





что выходит из Игры — и это совсем не устраивает остальных. Теперь отнюдь не святая троица начинает охотиться друг на друга.

Тихий городишко Чарльстон оказывается средоточием ужасных событий. Его обитатели убивают друг друга, причем совсем немотивированно. Местный шериф пытается разобраться, кто и почему стал причиной гибели более чем десятка мирных граждан. Ему помогает специально прилетевший из Нью-Йорка доктор психологии Сол Ласки. Именно в уста Сола автор вкладывает вполне научное разъяснение феномена «сознательных вампиров»: всё дело в неких примитивных функциях их нервной системы. Так что, по сути, «Темная игра смерти» отнюдь не мистический роман, но чистой воды НФ-триллер. Книга напоминает литературный сценарий блокбастера, предельно насыщенный событиями, зачастую весьма кровавыми и жестокими. Чернушность «Темной игры» порою зашкаливает, но ощущения, будто автор смакует подробности просто ради самих подробностей, не возникает. И если в большинстве подобных книг главные герои либо супермены, либо до неприличия удачливы, у Симмонса всё по-другому. Противостояние между «хорошими» и «плохими» здесь подчеркнуто всемогуществом как раз «вампиров». Положительные герои совершают ошибки, гибнут, им удается побеждать, только когда они рискуют на грани фола.

«Месседж» книги Симмонса, в общем-то, довольно прост и, увы, актуален по сей день. Те, кто получает по-настоящему большую Власть, и так могут играть судьбами миллионов. Вопрос не в наличии или отсутствии сверх-Способности, а в том, насколько человечны те или иные Homo sapiens.

В целом роман интересный, хотя количество погонь, перестрелок и кровавых сражений в нем больше, чем собственно идей. Этим он и отличается от поздних книг Симмонса, таких, как тетралогия «Гиперион/Эндимион» или недавно вышедший «Илион».

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

ОЦЕНКА МФ

8

Владимир Пузий



ОСЕННИЕ АКВАРЕЛИ ЧАРЛЬЗА ДЕ ЛИНТА

**ЧАРЛЬЗ ДЕ ЛИНТ
ЛЕЗВИЕ СНА**

Роман — пер. с англ. И. Савельевой. — СПб.: «Азбука-классика», 2005 — серия «Городские легенды» — 656 стр. — 7000 экз.

В апрельском номере «МФ» за этот год мы уже писали о канадском писателе Чарльзе де Линте и его авторской серии «Городские легенды». Открыл серию том «Лезвие сна» (1994), входящий в цикл «Ньюфордские легенды» и посвященный древним, как мир, вопросам взаимозависимости творца и его творений.

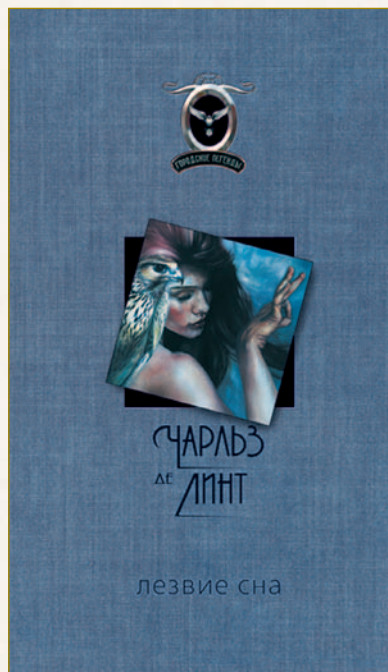
ИСТОРИЯ ОДНОГО ГОРОДА

Ньюфорд — город, выдуманный де Линтом и во многом спланированный с Оттавы. Помимо «Лезвия сна», ему посвящены три романа и четыре сборника, причем сюжетно они между собой почти не связаны. Критики считают «Ньюфордские легенды» одним из лучших циклов де Линта, а самым удачным романом из него называют «Someplace to Be Flying» (1997). Впрочем, у отечественных читателей очень скоро будет возможность составить собственное мнение об этих книгах.

Де Линта называют «канадским Стивеном Кингом», однако в этом сравнении есть некоторая натяжка или, если хотите, лукавство. Все фирменные приемы Кинга де Линт использует, но — не в полную силу, делая упор на иное. Кинг любит детализацию и порой грешит излишним натурализмом. Де Линт поэтичнее и романтичнее, а иногда кажется чересчур наивным. Но придумывать и рассказывать истории он, без сомнения, умеет.

«Лезвие сна» ловит читателя сразу на несколько крючков-загадок. Главная героиня романа — художница Изабель Коплей — получает письмо от своей давней подруги, писательницы Катарины Малли, которая умерла пять лет назад. Также в конверте лежит ключ от ячейки в камере хранения... и только покойная Кэти знала, что там находится. Да и осталась ли эта посылка из прошлого на месте? — все-таки прошло слишком много времени...

Параллельно с этой сюжетной линией (которую условно назовем «современной»: ее действие происходит в 1992) перед нами разворачивается история юной Иззи Коплей, какой она была в начале семидесятых. Именно тогда на молодую, никому не известную художницу обратил внимание знаменитый живописец Винсент Аджани Рашкин. Человек безусловно талантливый, но очень таинственный: мало кто знал о его жизни, почти никому не доводилось бывать у него дома. Рашкин много путешествовал, славился дурным характером, никого не брал в ученики. И вдруг он велит Иззи прийти к нему в мастерскую, чтобы учить ее. Их взаимоотношения развиваются весьма странно: раздраженный, Рашкин может избить ученицу, а уже через минуту на коленях вымаливать у нее прощения. И — главное! — постепенно он учит Иззи рисовать волшебные картины: те, кто изображен на них, появляются в реальной жизни, в Ньюфорде.



СТИЛЬНО И СТРАННО

Попытка «Азбуки» создать новую, стильно оформленную серию, выглядит весьма неоднозначно. Да — приятный дизайн, маскирующий книгу под мэйнстримовскую «модную» литературу, да — вполне ровный, без уродливых конструкций перевод.

Но при этом — серая бумага (а во второй книге серии, «Лунном сердце», — едва ли не картон)! Плюс слетевшая в «Лезвии сна» нумерация страниц. О том, что оригинальное название романа, «Memory and Dream», переводится на русский несколько по-другому, уже и упоминать не будем...

Так и хочется вспомнить Жванецкого: «Тщательней надо, товарищи! Тщательней!».

Сменяя друг друга, две сюжетные линии прошлого и нынешнего постепенно раскрывают перед читателями историю о дружбе и предательстве, любви и обмане. Мы узнаём, почему Изабель вынуждена была отказаться от своего дара создавать волшебные картины и уехать на безлюдный остров возле Нью-форда. Мы узнаём, как умерла Кэти и что случилось с Рашкиным, какая судьба постигла созданных (или же просто вызванных в наш мир?..) существ.

«Лезвие сна», пожалуй, сложно отнести к безусловным шедеврам, но написан роман талантливо, читается с интересом. Де Линт неспешно, но и без занудностей вводит читателя в свой мир, предлагает поразмышлять над «вечными вопросами». Если нужно было бы двумя словами охарактеризовать «Лезвие сна», я выбрал бы «осенний» и «светлый», именно такое послевкусие оставляет эта книга. И еще, пожалуй, — желание прочесть другие романы де Линта.

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

ОЦЕНКА МФ

7

Владимир Пузий



МЕРТВЕЦЫ У ДОРОГИ

ЛИНН ФЛЕВЕЛИНГ
БЛИЗНЕЦ ТРЯПИЧНОЙ КУКЛЫ

Роман — пер. с англ. А. Александровой — М.: «АСТ», «Люкс», 2005 — 574 стр. — 5000 экз.

Новый роман Линн Флевелинг открывает цикл «Тамирская триада», куда также входит книга «Hidden Warrior», а заключительная часть, «The Oracle's Queen», появится под конец нынешнего года. Мир «Триады» — тот же, что и у выходившего на русском цикла «Ночные странники», но за много веков до событий последнего.

...Триста лет на скаланском престоле сидели воинственные царицы, ибо древнее пророчество гласит: пока Скалой будет править женщина, королевство нерушимо. Но обезумевшая царица Агналейн запятнала себя таким количеством преступлений, что народ с облегчением воспринял приход к власти ее сына Эриуса, пусть он и узурпировал трон. Эриус оказался неплохим монархом, хотя и передал тайно почти всех родственниц женского пола, кроме любимой младшей сестры Ариани.

Однако чума и засуха стали постоянными гостями скаланской земли, древний враг Пленитар грозит войной, народ ропщет... И Эриус внимательно следит за сестрой и ее амбициозным мужем Риусом. Ариани беременна, и только один из ее будущих детей-близнецов — маль-

чик. Опытная волшебница Айя и ее ученик Аркониэль по велению Оракула должны сберечь жизнь последней представительницы королевского рода. Ибо этой девочке суждено спасти Скалу.

Но благие дела вершатся кровью и преступлением. Магам приходится прибегнуть к черному колдовству. Мальчик-младенец убит, а его облик временно передан сестре-близняшке. Что ж, короля-узурпатора провести удалось, но материнское сердце не обманешь... И подлое убийство, даже свершенное из благих побуждений, все равно останется гнусным злодеянием. За это предстоит заплатить. Кровь за кровь!

Как всегда, Флевелинг демонстрирует глубокое проникновение в таинства человеческой души и психологии. Даже слишком глубокое... Примерно половина романа — сплошное переживание эмоционального состояния героев. Страсти-мордасти кипят нешуточные. Переживают все. Волшебники томятся сомнениями. Княгиня сходит с ума. Ее супруг мечется от надежды к отчаянию. Но тяжелее всех приходится юному принцу Тобину, который в своей сердцевине принцесса Тамир, пусть даже и не подозревает об этом. Тобина без конца преследует демон, призрак невинно убиенного брата-близнеца. Безумная мамаша то игнорирует своего детеныша, то пытается укокошить. Мнимый мальчик растет одиноко, без друзей и детских игр. В общем, сплошной мрак...

Однако когда герой подрастает и отправляется к королевскому двору, повествование приобретает большую притягательность. Пирушки, интриги, дуэли, опасности — жизнь бьет ключом. Да и с демоном-призраком отношения налаживаются. Под конец романа Тобин уясняет свою истинную природу. К тому же, скоро ему (ей?) предстоит отправиться на войну, так что, будем надеяться, вторая книга будет еще увлекательнее.

Как всегда, Флевелинг свое дело знает туго. «Близнец тряпичной куклы» наверняка придется по душе поклонникам неторопливого психологического фэнтезийного эпика в духе Робин Хобб и Тэда Уильямса. Любители кровавого рубилова, бессмысленного и беспощадного — вам в другую дверь!

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

ОЦЕНКА МФ

7

Борис Невский



ВОЗВРАЩЕНИЕ, ПОЛНОЧЬ...

ВАСИЛИЙ ЩЕПЕТНЕВ
ХРОНИКИ НАВЬ-ГОРОДА

Роман — М.: «АСТ», «Люкс», 2005 — серия «Звездный лабиринт» — 384 стр. — 7000 экз.

Герои повести братьев Стругацких «Возвращение. Полдень, XXII век», отправившись в межзвездную экспедицию, стали жертвой временного парадокса и вернулись домой на сто лет позже, чем планировали. В итоге будущее, которое они должны были строить собственными руками, приняло «перестарков» в добрые и ласковые объятия... Персонажи Василия Щепетнева, звездолетчики с корабля «Королёв», попали в схожую ситуацию. Только на родину их звездолет вернулся немного позже: то ли через восемь, то ли через шесть (автор в показаниях путается) тысячелетий после старта. Вместо теплого и уютного мира Полдня, не знающего войн и насилия, лжи и подлости, экипажу «Королёва» открылась преображенная Земля, пережившая глобальную катастрофу и ввергнутая во мрак нового Средневековья. Вот



и пришлось вчерашним звездолетчикам срочно перекалываться в рыцари, возводить крепость и брать под свое покровительство несколько близлежащих деревень. Да и как не взяться за острые сабли, если в новом мире обильно плодятся драконы, вурдалаки, оборотни и прочая хищная дрянь, а древние технологии отказываются работать, оставив оперативный простор магам, волхвам и чародеям всех мастей? В такой ситуации трудно придумать более эффективное социальное устройство, чем феодализм, при котором барон защищает земледельца от чудовищ, а тот взамен кормит господскую дружину.

Доблестный рыцарь Кор-Фо-Мин (он же бортинженер Фомин со звездолета «Король») выполняет тяжелую и ответственную миссию дипломата, полномочного представителя «замка Кор» на земле, в небесах и подземном Навь-Городе. Однако обстоятельства складываются таким образом, что герою, усердно играющему роль дон Руматы, то и дело приходится брать за расследование загадочных преступлений. Каждое из которых, между прочим, служит тревожным звоночком, предупреждением об очередной надвигающейся катастрофе. Роман состоит из трех частей: Фомину выпадает то на вампира охотиться, то искать предателя в собственном замке, то разгадывать классическую головоломку с убийством в запертой комнате.

Василий Щепетнев, мастер создать мрачную, депрессивную атмосферу, знаком читателям в основном как автор альтернативно-исторической фантастики и «хоррора нечерноземной полосы». «Хроники Навь-Города» — первая его попытка написать фэнтези. При всей своей мрачности, роман отдает литературным капустником: мало того, что в некоторых персонажах без труда угадываются известные российские фантасты, так еще и цитаты из классической литературы разбросаны по книге щедрой рукой. Многие объясняют тот факт, что первоначально «Хроники...» публиковались по главам в одном из московских журналов — для увеселения почтеннейшей публики. Отсюда и сюжетная разухабистость, и языковая небрежность, обычно не свойственная Щепетневу. Такое ощущение, будто сам автор не слишком серьезно относится к этому тексту — а вот поди ж ты, нашлись желающие опубликовать отдельным томом!

РЕДКО, НО МЕТКО

«Хроники Навь-Города» — всего третья книга воронежского писателя. Да и в периодике его прозаические опыты печатаются нечасто. Однако фэндом не первый год пристально следит за творческими успехами Щепетнева. Почти каждая его публикация попадает в номинационные списки самых престижных премий, вручаемых в нашей стране за фантастику. Только в 1999 году удача дважды улыбнулась писателю: он стал обладателем сразу двух «Бронзовых улиток» — за рассказ «Позолоченная рыбка» и повесть «Седьмая часть тьмы».

Впрочем, если не особенно привередничать, то читаются «Хроники...» очень неплохо. Занимательный сюжет, обаятельные персонажи, живые диалоги, оригинальный мир — что еще для счастья надо? Хотя сам я, признаюсь, с большим удовольствием познакомился бы с очередной серьезной вещью Василия Щепетнева.

СЮЖЕТ.....	7
МИР.....	8
ПЕРСОНАЖИ.....	9
СТИЛЬ.....	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ ...	6

ОЦЕНКА МФ

7

Василий Владимирский



УЧКУДУК, ТРИ КОЛОДЦА

КЛАЙВ КАССЛЕР
САХАРА

Роман — пер. с англ. А. Яковлев — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 575 стр. — 8000 экз.

Клайв Касслер — американский искатель морских, а иногда и речных сокровищ. Кроме того, он автор серии романов об искателе приключений Дирке Питте — современном Индиане Джонсе. В серии на сегодня значится 18 произведений, 5 из которых уже переведены на русский язык. Наиболее известный роман Касслера — конечно, экранизированная недавно «Сахара» (1992).

Итак, Дирк Питт и его бессменный друг Ал Джордино — двое бывших морпехов и ветеранов Вьетнама, работающих на Национальное подводное и морское агентство под руководством своего бывшего шефа, адмирала Сэндекера. Кроме всего прочего, Дирк еще и дипломированный инженер, а уж в истории затонувших кораблей разбирается лучше всякого профессора! Казалось бы, при чем здесь самая известная в мире пустыня?

Ан нет, при чем! Где-то в верхах реки Нигер открылось захоронение токсичных отходов, настолько вредных, что человечеству и всему кислородо-потребляющему светит в ближайшие месяцы каюк. Понятно, что кроме наших морских археологов, проблему решать некому. Хотя нет, есть еще группа медэкспертов из ООН. Вот такая вот завязка.

Развитие событий идет в не самой привычной для приключенческого романа манере: помимо героического экшена по выкашиванию злых борцов с экологией, в романе существует еще несколько пластов — геополитический, исторический и экономический. По линии геополитики разворачивается настоящий шпионский роман о противостоянии нескольких держав при активном участии ООН. Исторический контекст постоянно меняется по ходу действия, автор демонстрирует познания по истории кораблестроения и авиации, культуры и военных конфликтов. Экономический пласт повествует о различных выгодных сделках, которые можно за-



ФИЛЬМ И КНИГА

Главное различие между фильмом и книгой вовсе не в сюжете или подаче юмора. Оно — в политкорректности. Книга написана задолго до 11 сентября, войн в Ираке и Афганистане и прочих миротворческих миссий. Автор романа творил совсем в другом политическом контексте, нежели режиссер «Сахары». В результате из фильма исчезла вся линия с миротворческими силами. Кроме того, несколько видоизменились симптомы эпидемии. Читая роман, я живо представлял себе сумасшедших дикарей, впавших в бешенство, которое так хорошо показано в «Рассвете мертвецов» и «28 днях». Очевидно, подобные сцены, уместные в фильмах про зомби, были бы совсем не нужны в этом замечательном приключении.

ключить с правительствами практически любых стран, если у вас хорошие связи и репутация отпетого негодяя. Сюжет органично развивается по всем направлениям, хотя и не захватывает с первых страниц. Но, не прочитав и трети книги, вы обнаружите, что не способны оторваться, даже если уже посмотрели фильм — все равно будет интересно.

Герои и злодеи довольно стандартны. Питт и его друг Ал — один в один азимовские Счастливчик Стар и Верзила Джонс. Опереточный злодей Ив Массард, которого в фильме великолепно сыграл Ламбер Уилсон, аккуратно игнорирует руководство «100 вещей, которые я бы сделал, став Черным Властелином». Его соратник по темному делу, генерал Казим, вполне соответствует тогдашнему представлению о тупых африканских диктаторах. Сотрудники ООН в книге — все, как один, идейные миротворцы. Шпионы шпионят, адмиралы командуют, а президент, весь в белом, разруливает всё по понятиям.

Хотя персонажи и не блещут оригинальностью, это не столь важно. Ведь вся серия о Дирке Питте по сути своей — пародия на образчики жанра. К сожалению, оценить авторский юмор по достоинству удастся далеко не в полной мере. И виноват в этом не только перевод, который, кстати говоря, не так уж и плох. Книга написана американцем для американцев, так что половина цитируемых им книг и фильмов нам просто неизвестна. А уж юмор, рассчитанный на определенные культурные ценности, вроде истории с Линкольном, вообще нам недоступен. Это все равно что перевести гоблинский «Властелин колец» обратно.

Но, даже несмотря на такие недостатки, книга читается легко и весело — замечательное развлечение на несколько дней.

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

ОЦЕНКА МФ

7

Антон Курин



**СНОВА
ЗДОРОВО**

**РОБЕРТ САЛЬВАТОРЕ
ТЫСЯЧА ОРКОВ**

Роман — пер. с англ. А. Соловьев — М.: ИЦ «Максима», 2005 — серия «Забывтые Королевства» — 10000 экз.

Рано или поздно в каждой длинной серии наступает момент, когда главный герой, пройдя через десятки всевозможных испытаний, перестает расти. Он достигает своего предела в развитии: ему уже не найти ни равных соперников, ни нет такой проблемы, которая могла бы серьезно повлиять на его характер.

Обычно в такой ситуации автор вынужден закончить серию или передать бремя защиты мира новым героям. Роберт

Сальваторе, самый знаменитый герой которого, Дзирт, давно достиг своего пика, похоже, никак не может решиться, какой же выход ему выбрать и длит агонию уже, как минимум, пять томов.

Только в концовке «Тысячи орков» автор ставит Дзирта в ситуацию, которая потенциально может дать толчок к развитию героя. К сожалению, только потенциально: даже смерть друзей влияет на

Дзирта так слабо, что не верится, будто он хоть на йоту отступит от своего фирменного амплуа. Машина для убийства, к тому же рассуждающая направо и налево о добре и зле, едва ли способна вызывать сопереживание или вообще хоть какие-нибудь положительные эмоции.

Возможно, понимая это, Сальваторе заметно уменьшил роль Дзирта в последних книгах. В «Тысяче орков» он вообще появляется только в боевых сценах. Остальное место уделено новым героям и сюжетным линиям: роман, как-никак, очередную трилогию начинает. История приобретает больший размах и ощущение, будто весь Фэйрун вертится вокруг Дзирта и его спутников, начинает отступать. В кои-то веки у Сальваторе появилось что-то напоминающее политические интриги. Конечно, экономические разборки дворов и людей — не предел мечтания, но и они вносят в повествование хоть какую-то новую струю. Ибо читать, как по одиночке режут несчастных, беспомощных орков, совсем не интересно. А еще в «Тысяче орков», чуть ли не впервые за всю многотомную сагу о Дзирте, Сальваторе описал более-менее масштабную битву, причем даже так, что можно разобратся, кто, что, как и зачем в ней делал.

Надо отдать Сальваторе должное еще и за то, что по стилю и духу повествования «Тысяча орков» сильно напоминает его ранние работы. Сюжетные коллизии хоть и не блещут непредсказуемостью, но вполне способны затянуть на часок-другой не слишком требовательного читателя. Дух незамысловатых приключений, большое количество батальных сцен, и сам Дзирт снова на подхвате у своего друга Бренора, в очередной раз возвращающегося в Мифрил Халл.

Войти второй раз в одну реку Сальваторе не удалось, а вот приблизиться к этому, пожалуй, да. В принципе, «Тысяча орков» — именно та книга, которую можно было ожидать от профессионального и в меру успешного писателя, продолжающего свой многотомный цикл. Все в ней на среднем уровне, достаточном для привлечения поклонников к этому легкому чтivu. Если не ждать от «Тысячи орков» слишком многого, роман может даже понравиться тем, кто любит самые первые романы Сальваторе о Темном эльфе.

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●	5
МИР.....	●●●●●●●●	8
ПЕРСОНАЖИ.....	●●●●●●●●	6
СТИЛЬ.....	●●●●●●●●	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ...	●●●●●●●●	7
ПЕРЕВОД.....	●●●●●●●●	8

ОЦЕНКА МФ

7

Дмитрий Злотницкий



...И ЕЩЕ РАЗ ДАМОН

ДЖЕЙН РЕЙБ
ПАДЕНИЕ

Роман — пер. с англ. Ю. Рышкова, Э. Синельщикова — М.: ИЦ «Максима», 2005 — серия «Saga о Копье» — 5000 экз.



Наверное, нелегко быть Джейн Рейб. Как ни старайся, все равно, продолжая писать «Saga о Копье», всегда останешься в тени именитых родоначальников цикла. Тем не менее писательница с завидным упорством продолжает рассказывать нам о приключениях бывшего рыцаря Тьмы — Дамона. «Падение», открывающее новую трилогию, — уже четвертый роман Рейб, вышедший на русском языке.

Честно говоря, мир Кринна без Карамона с Рейслином, Таниса, Таса и прочих уже далеко не так притягателен, как прежде, когда центральные персонажи первых книг были живы. Да, Дамон герой достаточно интересный и динамичный, автор явно много времени тратит на проработку его характера, и прочие герои в целом неплохи... Но неповторимый дух, неизменно присутствовавший в ранних книгах Уэйс и Хикмэна, безвозвратно потерян. А без него романы продолжателей, и Рейб в том числе, обречены оставаться средненькими приключенческими поделками на основе ролевого мира. Скованной то ли рамками мира, то ли пределами своего таланта, Рейб не удастся создать книги действительно выдающейся, а середнячков и без нее хватает. Все-таки даже откровенно коммерческому фэнтези надо обладать хоть какой-то долей оригинальности, чтобы претендовать на известность и свою долю популярности.

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

ОЦЕНКА
МФ
6

Дмитрий Злотинский

КИЕВСКИЕ ФАНТАСТЫ ПОД СКАЛЬПЕЛЕМ КРИТИКА

МИХАИЛ НАЗАРЕНКО
РЕАЛЬНОСТЬ ЧУДА

Монография — Киев: «Мой компьютер», Винница: «Видавництво «Тезис»», 2005 — 256 стр. — 1000 экз.

Марина и Сергей Дяченко давно уже не нуждаются в особых представлениях. Дебютировав в 1994 году романом «Привратник», они быстро и уверенно стали одними из наиболее интересных авторов постсоветской фантастики. Два основных направления в их творчестве: фэнтези и фантастика социальная, а между этими полюсами — и фантастика городская, и притча, и детские сказки...

Супруги Дяченко — не единственные наши фантасты, чье творчество заслуживает тщательного изучения. Но они — одни из немногих, кому повезло: книга «Реальность чуда» вышла как раз к 60-летию Сергея. Монография о творчестве авторов — казалось бы, что может быть скучнее? И тон (хвалебный, разумеется!), и основные идеи («здесь автор превзошел самих Стругацких, там — добрался до вершин философской мысли, которые не снились и Канту!») — все это предугадывается на раз.

К счастью, таких ожиданий «Реальность чуда» не оправдывает. Михаил Назаренко — киевский филолог, критик, во многом ученик Марины и Сергея — сумел избежать безоглядных восхвалений. Да и занудности тоже: его книга читается как сборник увлекательных эссе, посвященных не только Дяченко, но и вообще постсоветской фантастике. Постоянным читателям соавторов книга будет особенно интересна: она приоткрывает некоторые тайны писательской кухни. И, кстати — удивительное дело для подобных изданий! — автор не только хвалит, но и критикует своих «героев», порою едко и безо всяких полагая. В минус М. Назаренко, пожалуй, следует записать лишь чрезмерное цитирование интервью Марины и Сергея да отдельные отступления не по сути. Напротив, некоторые тексты Дя-



ченко (повести последних лет, дилогия «Ключ от Королевства») по разным причинам не были или почти не были разобраны.

Конечно, книге не грозит безумная популярность: тема слишком специфическая, даже для поклонников творчества Дяченко. Но в своем роде это издание уникально: «Реальность чуда» интересно читать, кроме того, это едва ли не единственное подобное исследование по отечественным фантастам за последние лет десять-пятнадцать.

Владимир Пузий

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЛИТЕРАТУРНЫЙ ПОРТАЛ

citadel of
Immer
WWW.OLMER.RU

5 лет
на плаву!

This is trial version
www.adultpdf.com

АДМИНИСТРАЦИЯ САЙТА ПРЕДУПРЕЖДАЕТ:
ЧРЕЗМЕРНОЕ ПОГЛОЩЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ
ОПАСНО ДЛЯ ВАШЕЙ ЧЕРЕПНОЙ КОРЕЧКИ.



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

ВЛАДИМИР АРЕНЕВ

Паломничество жонглера

Роман — СПб.: «Азбука-классика», 2005 — серия «Магический портал» — 640 стр. — 4000 экз.



Это мир, очень похожий на средневековую Европу: военные походы против иноверцев, интриги при королевском дворе, жестокие нравы на трактах — и любовь, дружба, отвага, неизменные во все времена и эпохи. Это мир, который удерживают от гибели власть Короны, авторитет Церкви, сила чародейского Посоха. Это мир, где двенадцать зверобогов некогда одолели безымянного Тринадцатого, чье имя запрещено, и с тех пор частицы его души воплощаются в людях, в семи Носителях. Если Носители однажды соберутся вместе, Тринадцатый может быть уничтожен навсегда — или же снова возродится...

ЮРИЙ ВОЛОШИН

Друзья поневоле

Роман — СПб.: «Крылов», 2005 — серия «Историческая авантюра» — 384 стр. — 10000 экз.



Книга первая цикла «Волки Аракана».

Московия, вторая половина 16 века. Великий Новгород терзают опричники Ивана Грозного. Зимней

тракте встречаются сын русского купца и опричник-татарин, и поневоле становятся друзьями. Молодым все кажется ничем — и смертельный риск, и скитания на чужбине. Лишь мускулы становятся сильнее и характеры крепче. А приключения сами находят героев. Потому что не все еще безнадежно, пока в России существуют такие солдаты.

ОЛЬГА ГРОМЫКО

Верные враги

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Магия фэнтези» — 476 стр. — 18000 экз.



Это — сказка, рассказанная зимней ночью. Веселое и грустное повествование о вражде и дружбе, магии и смекалке, благородстве и предательстве, любви и нена-

висти, между которыми один шаг по глубокому снегу. Это — кусочек белорусской истории, не попавший в летописи, но воспетый в легендах. А что в ней ложь и что правда — пусть останется на совести автора...

ВЕРОНИКА ИВАНОВА

На полпути к себе

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Магия фэнтези» — 488 стр. — 10000 экз.



Минуты покоя имеют гнусное обыкновение заканчиваться. Снежный ком событий, выросший из крохотной несуразности, сминает и засасывает в себя все, что попадется

на пути. Остаться в стороне? Как можно?! Ведь сама Судьба приглашает на танец... Вы слышите эту музыку? Больше похоже на шум битвы? Не волнуйтесь, почтенные: обнажать клинки не придется. За вас это сделают другие, да и... Для того, чтобы выиграть войну, иногда достаточно одного взгляда.

ВЕРА КАМША

Лик победы

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Фэнтези Н. Перумова» — 20100 экз.

Третья книга «Отблесков Этерны».

Со смертью кардинала Сильвестра, правившего Талигом вместо безвольного Фердинанда Оллара, заканчивается эпоха покоя и благоденствия. Ее сменяет время смут, смертей и предательства. Герцог Эпинэ, мечтавший о возвращении в родной дом, неожиданно становится главой мятежников, его сюзерен, опальный принц Альдо Ракан, принимает на себя роль клятвопреступника и убийцы, а доселе непобедимый Рокэ Алва готов добровольно отдать себя в руки врагов, спасая ничтожного и уже никому не нужного короля... Каков будет следующий ход судьбы?

Переиздания

Марина и Сергей Дяченко

Премник
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Триумвират» — 5100 экз.
Третья часть цикла «Скитальцы».

Генри Лайон Олди

Гроза в Безначалье
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Триумвират» — 5100 экз.
Первая часть «Черного баламута».

Ник Перумов

Земля без радости
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Ник Перумов» — 8000 экз.
Третья, заключительная часть «Летописей Хьерварда».

ГАЙ ЮЛИЙ ОРЛОВСКИЙ**Ричард Длинные Руки — ярл**

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Баллады о Ричарде Длинные Руки» — 35000 экз.

Девятая часть сериала (подробнее о нем читайте в этом номере журнала).

Под ногами — Большой Хребет, разделивший материк, а может быть, и не только материк. На той стороне — другая половина мира: в небе драконы, в лесах огры, тролли, гоблины и великаны, но кто смотрит на эту мелочь, когда впереди схватки с самым страшным зверем — человеком. Сэр Ричард, доблестный рыцарь и паладин, могучий герой на дивном единороге, вступает на землю таинственного Юга.

ВЛАДИМИР РОМАНОВСКИЙ**Троецарствие: Год мамонта**

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Книги Юрия Никитина» — 8000 экз.

Прошли годы, минули столетия, но жизнь в Троецарствии продолжается. Ушли в предание времена Придона, Иггеляды и Скилла. Но по-прежнему отважны славы, дерзки артане, хитры куявы. Пришли новые герои. И снова кипят страсти, и снова льется кровь...

РУСЛАН РЮМИН**Заветное желание**

Роман — М.: «Армада»: Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Магия фэнтези» — 442 стр. — 8000 экз.



Невероятным образом исполнившаяся заветная мечта Ростислава Короткова забрасывает его из родного дома в чужой, странный и загадочный мир. В смертельной борьбе между силами Света и Тьмы преображенному Ростиславу суждено сыграть роль Избранника, от которого во многом зависит исход фантазмагорических событий. Но возможна ли вообще окончательная победа одной из этих сторон и суждено ли уцелеть юноше, встретившему свою первую и настоящую любовь?..

Зарубежное фэнтези**ТРУДИ КАНАВАН****Высокий лорд**

Роман — М.: «АСТ», 2005 — серия «Век Дракона».

Третья часть цикла, начатого романами «Гильдия магов» и «Ученица Гильдии».

Веками всемогущая Гильдия магов набирала себе учеников лишь из детей знатнейших семейств. Но однажды все изменилось. Потому что нищая уличная воровка Сонеа — носитель великого Да

ра «дикой магии», не имеющего себе равных. Ее учитель, защитник и приемный отец — тайный Темный маг, постигший высшее мастерство этого искусства. И ему — единственному! — ведомо, какая беда вскорости ожидает мир, поставивший Темных вне закона...

ГЛЕНДА ЛАРК**Та, которая видит**

Роман — М.: «АСТ», 2005 — серия «Век Дракона».

Первая часть трилогии «Острова славы».

Мир Островов, чьи народы никогда не смешиваются между собой... Мир крошечных королевств, бесконечно заключающих союзы и ведущих войны... Мир, в котором испокон веку существуют две магические школы — светлые Силв и темные Дун. До недавних дней их адепты полагали, что худой мир лучше доброй ссоры... Но теперь на далеком острове Гортан воцарился великий мастер Дун-магии Мордред, мечтающий подчинить своей власти все острова, — а на Среднем архипелаге набирают силу Силв-маги, тоже мечтающие о высшей власти. Война начинается — и попавшим в ее пламя будет уже нелегко отличить Свет от Тьмы...

РИЧАРД ЛИ БАЙЕРС**Ярость**

Роман — М.: ИЦ «Максима», 2005 — серия «Забывшие королевства» — 384 стр. — 5000 экз.



Однажды кроважадные красные драконы напали на караван, уничтожив семью Дорна Грейбрука и страшно искалечив его самого. С тех пор смыслом его жизни стала охота на драконов — он пытается уничтожить любое из этих созданий, какое только может выследить. Хотя драконы Фаэруна очень разные — среди них есть и безжалостные убийцы, и благородные мудрецы. Но раз в несколько лет всех их поражает безумие, когда любой дракон становится одержим жадной крови.

РОБЕРТ САЛЬВАТОРЕ**Последняя битва**

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Меч и Магия» — 8000 экз.

Продолжение саги второй цикла «Войны демонов».

Король Эйдриан, незаконно захвативший трон Хонсе-Бира, стремится не только упрочить свою власть, но и захватить соседние земли Бехрена. Законный наследник Хонсе-Бира принц Мидалис вступает в борьбу за престол. На его стороне

Переиздания**Роберт Сальваторе****Путь к рассвету**

Роман — М.: ИЦ «Максима», 2005 — серия «Забывшие королевства» — 416 стр. — 5000 экз.

Десятый роман о темном эльфе — в мягкой обложке.



готовы сражаться все, кому дороги свобода и процветание королевства. В решающей схватке у стен древнего аббатства Санта-Мир-Абель сходятся армии Эйдриана и принца Мидалиса.

Р. СКОТТ БАККЕР**Слуги темного властелина**

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Меч и Магия» — 5000 экз.

Первая часть цикла «Prince of Nothing».

Две тысячи лет прошло с тех пор, как явившийся в мир темный Не-бог едва не поверг его в прах. Миновали века, древние ужасы давно позабыты — и только адепты Завета зорко всматриваются в приметы времени, опасаясь возвращения бессмертных слуг темного властелина. А в мире действительно происходят события, о причинах которых стоит задуматься.

МАРГАРЕТ УЭЙС, ТРЭЙСИ ХИКМЭН**Рождение темного меча**

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Темный меч» — 5000 экз.

Первая часть сериала «Темный меч».

В колдовском королевстве Тимхалан магия — это жизнь. Но вот уже много веков из уст в уста шепотом передается страшное пророчество, согласно которому в королевском доме родится лишенный магического дара ребенок, которому предстоит стать источником гибели мира... Напуганные предсказанием, чародеи подвергают Испытанию не только королевских детей, но каждого родившегося в государстве младенца, и те из них, кто лишен способности управлять магией, обречены... Однако некоторым — и в их числе мальчику по имени Джорам — все же удастся выжить...

ФАНТАСТИКА**Русская фантастика****АЛАН КУБАТИЕВ****Ветер и смерть**

Повести, рассказы — СПб.: «Азбука-классика», 2005 — серия «Звездные врата» — 384 стр. — 5000 экз.

Жестокая ирония и потаенное сострадание, язвительная усмешка и боль утрат — таков чувственный мир его героев. Человек, которому никогда не вернуться на Землю, пришельцы, которые всегда были рядом, великий писатель, позабывший умереть, камикадзе, решивший стать суперкамикадзе, — это очень раз-

ная фантастика. Но ни один из рассказов сборника не замыкается в рамках этого вида литературы. При всех внешних признаках жанровой занимательности главная задача автора — создать запоминающийся характер, необычный словесный портрет, воспользоваться богатством русской речи.

АНТОН МЯКШИН

Бой бес правил

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 373 стр. — 9000 экз.



Продолжение книги «Бес шума и пыли».

Есть у революции начало, нет у революции конца... Так и с Великой битвой Добра и Зла, бушующей во все времена. Вот и бес Адольф, есте-

ственно, принимает в ней активное участие в качестве оперативного работника Преисподней. На сей раз в незабываемом 1919-м, когда малые Темные народы пошли войной против своих угнетателей. Понятия Добра и Зла активно смешиваются, и Адольф, посланный творить зло, становится в силу своего человеколюбия на сторону добра. И заходит так далеко, что Василий Иванович Чапаев оказывается...

СЕРГЕЙ ПАНАРИН

Флаг вам в руки!

Роман — СПб.: «Крылов», 2005 — серия «Библиотека «Мужского клуба»» — 384 стр. — 10000 экз.



Книга первая цикла «Волшебная самоволка».

В новогоднюю ночь чудо может случиться где угодно, и воинская часть — не исключение. Когда на посту номер один открылся магический портал и в нем исчезло боевое знамя, часовому Коле Лавочкину ничего другого не оставалось, кроме как броситься вдогонку за реликвией. Так он оказался в волшебном мире, полном сказочных героев, а смекалка и немного удачи помогли ему прослыть отважным рыцарем Николасом Могучим. И все бы хорошо, не отправь на поиски знамени и часового прапорщик Павел Иванович Дубовых.

АНДРЕЙ ПЛЕХАНОВ

Граница джунглей

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Русская фантастика» — 10100 экз.

Человечество понемногу обживает Солнечную систему и окрестные галактики. На Земле царит Кодекс, согласно которому опасных преступников уничтожают профессиональные убийцы и блюстители закона — элиминаторы. Однако земной Кодекс не действует на спутниках Юпитера. Крупная ганимедская телекомпания организует реалити-шоу «Битва деградантов», и аборигены, вывезенные с одной из планет, вынуждены убивать друг друга в прямом эфире. Бывший элиминатор Выдра, прибыв на Ганимед отдыхать, еще не подозревает о том, что скоро попадет в ад экстремального телешоу. Чтобы сохранить жизнь, ему придется вспомнить не только навыки по выживанию в джунглях, но и древние культы индейских предков.

АНДРЕЙ ПОСНЯКОВ

Воевода заморских земель

Роман — СПб.: «Крылов», 2005 — серия «Историческая авантюра» — 320 стр. — 10000 экз.



Книга первая цикла «Новгородская сага».

По приказу Совета господ Великого Новгорода Олег Завойский возглавляет экспедицию, которая должна пройти северным морским путем в новые земли — те самые, что позже назовут Америкой. Отважных ушкунников ждут на пути жестокие бури, исполинские торосы и бесконечные снега. А еще предстоит пересечь океан, чтобы столкнуться с могущественной империей ацтеков, чьи алчные жрецы захватят в плен русского адмирал-воеводу...

ИГОРЬ РЕВВА

Власть проклятия

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Фантастический боевик» — 377 стр. — 12000 экз.



Планету Парис-2 сотрясают драматические события — начинается действие древнее проклятие. Предтеч из Лабиринта Анкора... В этой сити и сильные мира сего вновь остро нуждаются в услугах бывшего офицера

имперских десантных бригад — капитана Кирка ван Детчера. И, возможно, секретная миссия Кирка и его отряда на планете Парис-2 позволит не только избавиться от власти древнего проклятия, тяготеющего над всей Империей, но и свести старые счета.

АЛЕКСАНДР РУДАЗОВ

Шестирукий резидент

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 410 стр. — 12000 экз.



Продолжение книги «Три глаза и шесть рук».

Он ужас, летящий на крыльях ночи! Он демон, скитающийся по самым темным закоулкам самых темных из миров! Он мо-

Переиздания

Андрей Белянин

Моя жена — ведьма

Романы — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 798 стр. — 8000 экз.

Во второй omnibus Андрея Белянина вошли романы «Моя жена — ведьма» и «Сестренка из Преисподней».

Кир Булычев

Подземелье ведьм

Сборник — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Отцы-основатели: русское пространство» — 5000 экз.

В том вошли диалогия о космонавте Андрее Брюсе, цикл о событиях, имевших место в городе Веревкине, а также повести «Ваня + Даша = любовь», «Тайна Урулгана» и роман «Любимец».

Виктор Бурцев

Зеркало Иблиса

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Русская фантастика» — 5100 экз.

Специальный отряд Третьего Рейха отправляется в Ливийскую пустыню на поиски мистического артефакта.

Владислав Крапивин

Синий треугольник

Сборник — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Отцы-основатели: русское пространство» — 5000 экз.

Книга завершает цикл «В глубине Великого Кристалла».

Ольга Ларионова

Евангелие от крѣга

Роман — СПб.: «Лениздат», 2005 — серия «Боевая фантастика».

Продолжение известной саги о крѣгах.

Алекс Орлов

Наемник

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Русская фантастика» — 10100 экз.

Наемник Клаус Ландер возвращается домой, но по его следам идут убийцы...

Сергей Чекмаев

Везуха

Роман — М.: «АСТ», 2005 — серия «Звездный лабиринт-мини».

Переиздание романа в мягкой обложке.



жет вязать сразу три носка одновременно! А еще он постоянно слышит голос в своей голове, и это никакая не шизофрения... Ах да, и еще один маленький нюанс. Если вам в руки вдруг попадет старинная книга из человеческой кожи, и вы пожелаете вызвать демона Лаларту, чтобы он исполнил ваше заветное желание — полы помыть или соседа прирезать — лучше про него забудьте. Вместо демона явится Олег Бритва, тайный резидент Девяти Небес в Лэнге. Явится и пошлет вас куда подальше.

АНДРЕЙ СЕРДЮК Дороги младших богов

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Фантастический боевик» — 374 стр. — 12000 экз.



Вся эта удивительная и головоломная история началась с восьмой рюмки русской водки, выпитой одним из трех друзей в ресторане «Сорвейн». Сгоряча покинув

«порт приписки», парни неожиданно оказались там, где абсурд происходящего достиг последнего предела. Они попали туда, где бытие и небытие, быстрое и грядущее, истина и абсурд, святое и греховное, «я» и «он», молчание и слово вовсе не противопоставлены друг другу. И выпала друзьям Великая Миссия Спасения Абсолюта. Но путь к свободе тернист и опасен — не обошлось без отваги, смекалки и знаний, без «калашей», гранат и наездов «бригад». Будет ли дано миру спасение? Через мгновение или вечность? Или это все равно? Или это — одно и то же?..

МАРИЯ СИМОНОВА Привычка жить

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Абсолютное оружие» — 9000 экз.

На долю отряда поисковиков, бойцом которого был десантник Андрей Маркелов, выпала труднейшая задача — очистить Галактику от монстров, столетия назад изгнавших человечество с освоенных им планет. Сверхъестественные способности чудовищ невольно передавались уничтожающим их поисковикам, и в глазах тех, кто послал парней на эту страшную битву, они сами превращались в обреченных смертников. На стены древнего замка, где был убит последний гралл, обрушился огненный смерч. Маркелов и его друзья лишь чудом остались в живых. Но опасность уцелевшим героям грозила не

только со стороны «своих». На космическом Совете Высших было принято решение о замене человеческой расы, выполнившей свою функцию во Вселенной...

ОЛЕГ ТАРУГИН Тайна седьмого уровня

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Фантастический боевик» — 376 стр. — 12000 экз.



Г о д 1944-й. Винница. Ставка Гитлера — бункер под кодовым названием «Вервольф», захваченный советскими войсками... Какие тайны он хранит? Для чего во-

обще был построен гитлеровцами в самом начале войны этот один из крупнейших и наиболее укрепленных по тем временам подземный комплекс? Почему после войны были замурованы все входы в бункер? Что там внизу — секретный завод? Экспериментальная лаборатория? Или... вход в параллельный мир?

МИХАИЛ ТЫРИН Отраженная угроза

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Абсолютное оружие» — 11000 экз.

Мало кому приходилось наблюдать свой собственный труп. Сотруднику корпорации «Русский космос», в прошлом космическому полицейскому Ганимеду Сенину — довелось. Ради одного этого стоило отправляться в разведывательный рейд на базу «Торонто-9», откуда был получен полубезумный призыв о помощи! Абсолютное безлюдье, лужи крови и заросли зеленой мочалки, лезущей изо всех щелей покинутых жилищ — такая картина открылась глазам изумленных десантников. Нет, это не было кошмаром — это было лишь его тенью.

СЕРГЕЙ ФРУМКИН

Непредсказуемое оружие

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Фантастический боевик» — 376 стр. — 12000 экз.



Одна случайная встреча может изменить всю жизнь. Поддавшись искушению, сде-

лаешь шаг навстречу — и пути назад больше нет. Погнавшись за улыбкой фортуны, угодишь на крючок, предназначенный для куда более крупной рыбы! Но стоит ли пенять на судьбу, если в один прекрасный день она позволит тебе побывать в шкуре настоящей акулы?! Если в твоих руках в одночасье окажется будущее любимой девушки и четырех галактических цивилизаций?!

ФЕДОР ЧЕШКО Архангелы и Ко

Роман — СПб.: «Крылов», 2005 — серия «Фантастическая авантюра» — 320 стр. — 10000 экз.



Книга вторая цикла «Бэд Рашн».

Разные причины заставляют суперхакера Молчанова принять весьма сомнительное предложение. Некая фирма снарядила

экспедицию для колонизации первобытного мира, богатого ценными ресурсами. Все бы ничего, но на ту же планету имеет права всесильный концерн. Да и дикари-аборигены знамениты своим умением ловко расправляться с цивилизованными пришельцами. А в ходе рискованного предприятия выясняется, что экспедиции противостоят не только конкуренты и кровожадные туземцы...

СЕРГЕЙ ШВЕДОВ Тайны острова Буяна

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 378 стр. — 9000 экз.



Продолжение книги «Остров Буян».

Профессиональный игрок и бывший десантник Вадим Чарнота никогда не помышлял о рыцарских подвигах. Ему вполне хватало

сомнительной славы зверя апокалипсиса, которую он приобрел в своих скитаниях по острову Буяну. Но, увы, человек предполагает, а темные силы в это время роют ему глубокую яму... Дабы вырвать жену из лап великого инквизитора монсеньора Доминго, Чарнота вынужден отправиться не куда-нибудь, а в Тартар.

Зарубежная фантастика

ЭРИК ГАРСИЯ

Ящер-3

Роман — СПб.: «Амфора», 2005 — серия «Мистический триллер».



Динозавры на самом деле не вымерли и живут среди нас, выдавая себя за людей благодаря хитроумным костюмам из латекса. Винсент Рубио, сыщик-рептилия, берется за новое расследование...

Хадрозавтры нарушили границу территории рапторов и ведут там свои темные делишки. Рубио необходимо их срочно остановить. У Винсента опасная миссия. Один неверный шаг — и тебе оттяпают хвост...

ДЖОРДЖ Р. Р. МАРТИН

Ретроспектива I: Башня из пепла

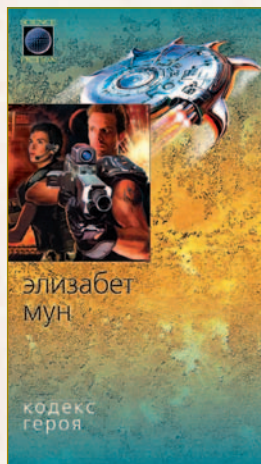
Сборник — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Фантастический бестселлер» — 7000 экз.

Автор «Диких карт» и «Песни льда и огня», культовых произведений современной фантастики, Джордж Р. Р. Мартин в книге «Ретроспектива I: Башня из пепла» представляет свое творчество в хронологической пестроте и разнообразии: от ранних рассказов, публиковавшихся в 60-е годы в фэнзинах-однодневках, до подлинных вершин творчества, таких, как «Короли-пустынники» и «Путь креста и дракона».

ЭЛИЗАБЕТ МУН

Кодекс героя

Роман — СПб.: «Азбука-классика», 2005 — серия «Современная фантастика».



Галактика Правящих Династий в опасности: космическое пространство контролируют мятежники, а Большой Совет никак не может прийти к согласию и принять необходимые меры. Эсмей Суиза

тяжело переживает увольнение из Флота, но кодекс героя не позволяет ей сидеть сложа руки. Вместе с Брюн Мигер она пытается отыскать решение. А тем временем мать Брюн попадает в плен

к мятежникам, а муж Эсмей оказывается на краю гибели...

АНДРЭ НОРТОН, ЛИНН МАККОНЧИ

Ковчег повелителя зверей

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Фантастический бестселлер» — 7000 экз.

На планете Арзор, где мирно уживаются колонисты с Земли и местное туземное население, начинают происходить странные и страшные события. Якобы, люди и туземцы гибнут среди ночи от неуловимых тварей, не оставляющих после себя никаких следов. Единственное, что удастся установить, — ночные убийцы приходят из пустыни и предпочитают умерщвлять исключительно разумных существ. Воинственные племена туземцев снимаются с насиженных мест и начинают теснить колонистов. Грядет большая война за место под солнцем, и остановить ее можно, лишь отыскав таинственных убийц. Сделать это в состоянии только повелитель зверей и девушка со звездолета «Ковчег».

ЭРИК ФРЭНК РАССЕЛ

Эта безумная вселенная

Сборник — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Шедевры фантастики» — 8000 экз.

«Эрик Фрэнк Рассел — первый в списке моих любимых писателей: его произведения самые смешные из всех, когда-либо мной прочитанных», — это мнение о классике американской фантастики культового писателя современной Америки Джорджа Р. Р. Мартина. Главная тема Рассела — космос, но его космос немножечко не такой, каким его представляет большинство мировых фантастов. Космос Рассела — слегка глуповатый, как слегка глуповаты те, кто его завоевывает и исследует, населяет и пытается обуздать. Впрочем, кто-то верно заметил, что фантастика, как поэзия, и обязана быть чуточку глуповатой. Естественно, при одном условии: сам фантаст не должен быть дураком.

Самое полное собрание рассказов писателя на русском языке.

МАЙКЛ СТЭКПОЛ

Темный прилив II: Руины

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Звездные войны» — 6000 экз.

Продолжение книги «Темный прилив I: Натиск», входящей в цикл «Новый орден джедаев».

Более двадцати лет прошло со времен падения Империи. Мирные времена оказались недолговечными. Орды безжалостных захватчиков йуужань-вонгов вторгаются в пределы Новой Республики. И вот когда перед народами Республики встала необходимость сплотиться перед лицом опасности, в их рядах намечается раскол. Да

Переиздания

Крис Банч Битва с небесами

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Стальная крыса» — 7000 экз.
Вторая часть трилогии «Невидимый воин».

Филип К. Дик

Убик. Скользя во тьме

Романы — СПб.: «Амфора», 2005 — серия «Red Fish».
В книгу вошли известные романы заслуженного визионера американской фантастики «Убик» и «Скользя во тьме» («Помутнение»).



Филип К. Дик

Три стигмата. Друг моего врага

Романы — СПб.: «Амфора», 2005 — серия «Red Fish».
Переиздание романов «Три стигмата» и «Друг моего врага».

Тимоти Зан

Выбор завоевателя

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Стальная крыса» — 7000 экз.
Заключительная часть трилогии «Завоеватель».

и среди самих джедаев царит смятение: некоторые из них, недовольные политикой Люка Скайуокера, готовы отколоться от Ордена и действовать на свое усмотрение.

Если Галактика не найдет политического единения, в будущем ее может ждать только катастрофа. Тем более что йуужань-вонги уже выбрали новую цель для нападения — мирную и цветущую планету Итор.

НИЛ ЭШЕР

Скиннер

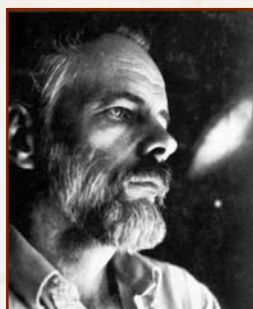
Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Фантастический бестселлер» — 7000 экз.

Случай сводит этих троих на планете Спаттерджей. Джанер послан сюда осуществить некую миссию, цель которой ему пока неизвестна. Эрлин ищет на планете старого друга. Живой мертвец Куч попадает сюда в погоне за легендарным пиратом Джеем Хупом, чтобы предать его правосудию за ужасные преступления, которые тот совершил во время войны с враждебным королевством парадоров. Планам их суждено перемениться, потому что на планету прибывает один из самых жестоких прадоров, полный решимости истребить всех свидетелей его былых зверств. Нил Эшер — один из самых интересных и перспективных молодых авторов новой американской фантастики.

Василий Владимировский

МАСТЕР ПАРАДОКСОВ

КНИГИ
ФИЛИПА
ДИКА



Автор 30 с лишним романов и 110 рассказов, Филип Киндред Дик родился в Чикаго, в декабре 1928 года. Дебютировав в НФ в возрасте 24 лет, он успел пройти длинный и извилистый творческий путь. Начиная Дик как подражатель Альфреда Ван-Вогта, а уже через несколько лет стал одним из ярчайших авторов американской «Новой волны». В России же на излете 20 века Дика угораздило попасть в список модных беллетристов наряду с Эко и Павичем, Мураками и Пелевиным. Его книги рецензируют в «кислотных» журналах, цитируют с экрана телевизора — немногие из фантастов удостоились подобной чести. Жаль только, что сам писатель не успел вкусить заслуженной славы...

Матрица

Парадоксально, но творчество Филипа Дика знакомо куда более широкой аудитории, чем его имя. Дик — один из самых экранизируемых американских писателей-фантастов 20 века. По его книгам в Голливуде снято немало популярных фильмов («Пришелец», «Крикуны», «Вспомнить все», «Особое мнение»), в том числе непревзойденный «Бегущий по лезвию» Ридли Скотта. Следы влияния Дика можно обнаружить и в лентах, формально не имеющих к нему отношения, — «Ванильном небе», «Тринадцатом этаже», «Экзистенции»... Но самая популярная кинокартина, на создателей которой идеи писателя оказали мощнейшее воздействие, безусловно, «Матрица» с продолжениями.

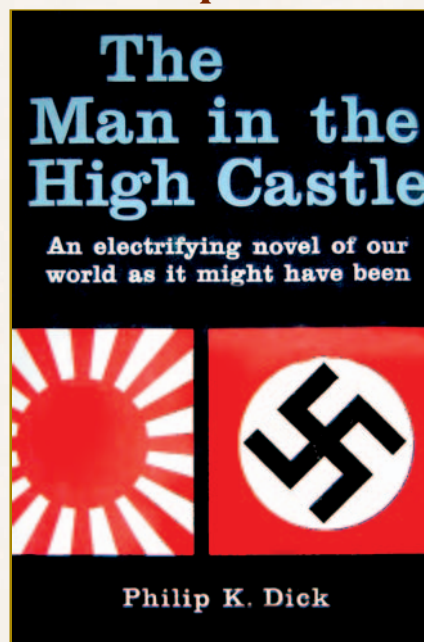


Самые известные из фильмов по книгам Дика.

Образ виртуальной реальности, на-
сильственно объединяющей сознания
разных людей, появился уже в раннем
романе «Око небесное» (1957). Герои
этой книги, типичные американцы кон-
ца пятидесятых, отправляются на экс-
курсию по новейшему протонно-лучево-
му рефлектору «Мегатрон». Однако из-
за аварии они начинают параноидаль-
ное странствие по «внутреннему космо-
су», по очереди окунаясь в миры, со-
зданные сознанием (или подсознани-
ем?) каждого из них. Миры эти под за-
вязку набиты тараканами, которые
обычно скрываются у каждого из нас
под черепной крышкой. Кто-то устанав-
ливает в своем мире диктатуру, кто-то
попросту упраздняет как класс все раз-
дражающие предметы и явления. Уда-
лось ли героям в конце концов вырвать-
ся за пределы «внутреннего космоса»,
так и остается загадкой.

Еще ближе к «Матрице» другая книга
Дика, «Убик» (1969). Это своего рода
квинтэссенция творчества писателя. На
сей раз виртуальный мир, по которому
странствуют герои, возник в результате
взаимодействия медленно угасающих
сознаний Полуживущих. Так называют
мертвецов, неминуемый распад разума
которых искусственно приостановлен.
Однако персонажи «Убика» не подозре-
вают о своем истинном положении почти
до самого финала, чистосердечно пола-
гая, что живут в реальном, посюсторон-
нем мире. На самом же деле их безды-
шанные тела упакованы в прозрачные
пластиковые гробы, а души могут об-
щаться с внешним миром лишь при по-
мощи «переносного усилителя протофа-
зонов». Чем не люди-батарейки из
фильма Вачовски, видящие сладкие сны
о Земле 20 века?

Альтернатива



В отличие от многих коллег, Филип Дик
никогда не принадлежал к числу ярких
поклонников альтернативно-историчес-
кой фантастики. Однако — еще один
парадокс! — его единственный АИ-ро-
ман сразу стал классикой жанра. Речь,
разумеется, идет о «Человеке в высо-
ком замке», принесшем в 1963 писате-
лю «Хьюго», первую и последнюю при-
жизненную высшую американскую НФ-
награду.

Вторая Мировая война традиционно
привлекает авторов альтернативно-ис-
торической фантастики. Дик — не ис-
ключение. В мире, где происходит дей-
ствие «Человека...», союзники проигра-
ли эту войну. Страны Оси оккупировали
США: большая часть территории доста-
лась японцам, меньшая отошла фа-
шистской Германии. О том, что проис-



ходит в Европе, слухи доходят самые жуткие. Однако писателя мало интересует политическое или экономическое устройство послевоенного мира. Дик преследует прямо противоположную цель: показать, что возникновение такой «альтернативы» просто-напросто невозможно. Герои романа разными путями приходят к выводу, что живут в призрачном мире, в своего рода коллективной иллюзии. Одна из самых любопытных фигур в этой книге — писатель Готорн Абендсен, автор запрещенного романа «Саранча садится тучей». Романа альтернативно-исторического: автор, живущий в оккупированных Штатах, описывает мир, где Вторая Мировая завершилась победой союзников. Изящно закольцовав таким образом сюжет, Филип Дик закрыл для себя эту тему раз и навсегда. Что не мешает «Человеку...» по сей день занимать почетное место в любой антологии, посвященной западной АИ-фантастике.

Психоделика

Филип Дик и наркотики — сложная тема. Принимал ли их сам писатель, когда и какие именно, до сих пор остается загадкой. Одно несомненно: тема наркотиков отчетливо звучит во многих его книгах. Один из наиболее выразительных примеров — роман «Стигматы Палмера Элдрича». В этом произведении наркотики, погружающие человека в специфические грезы, становятся оружием в руках пришельцев, пытающихся поработить сознание землян. И одновременно — орудием сопротивления, последней надеждой человечества. Психоделические «путешествия» описаны на страницах романа ярко, живо и, по уверениям специалистов, чрезвычайно правдоподобно. Книга

вполне в духе шестидесятых, более чем либеральных по отношению к расширяющим сознание средствам.

Однако к началу восьмидесятых Филип Дик был вынужден резко пересмотреть свое отношение к наркотикам. Полагаю, не последнюю роль в этом сыграло здоровье, подорванное экспериментами двадцатилетней давности. Больная печень — весомый аргумент в пользу здорового образа жизни. Роман «Помутнение» полностью, от начала до конца посвящен безрадостной жизни и тяжелой смерти наркоманов не слишком отдаленного будущего. На мой взгляд, ни одна заказная социальная реклама, направленная против наркотиков, не сравнится по силе воздействия с этой вещью Дика. Несмотря на формальную принадлежность к фантастике, местами книга гиперреалистична, и этим особенно страшна. Прочитав «Помутнение», можно сделать только один вывод: наркотики — медленная смерть, никакие психоделические трипы не стоят загубленного здоровья и пропавшей жизни. А пламенный призыв убивать толкачей-распространителей, звучащий из уст одного из героев романа, кажется криком души самого автора.

Метафизика

Еще одна тема, проходящая красной нитью через все произведения Дика, — это богоискательство. Поиск не обязательно христианского Господа, а просто высшей силы, вездесущей, всеведущей, направляющей все человеческие импульсы. В том, что подобная сила существует, большинство героев Дика не сомневается, а многие даже наладили с ней прямой контакт. Например, в «Марионетках мироздания» герой ненароком становится одной из ключевых фигур в противостоянии Ангра-Манью и Ахура-Мазды, двух противоборствующих начал в зороастризме. Отчасти на общении с потусторонними силами основана и интрига знаменитого романа «Снятся ли андроидам электроовцы?» (к сожалению, в фильме Ридли Скотта эта линия полностью упущена).

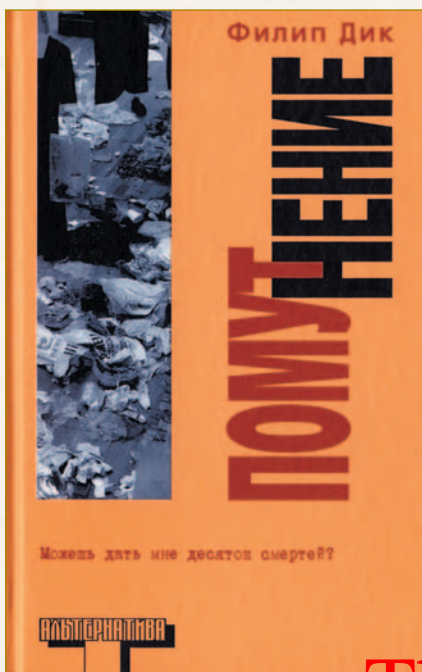
Но самые метафизические тексты вышли из-под пера Филипа Дика лишь в последние годы жизни. Я имею в виду роман «Свободное радио Альбемута» и трилогию «ВАЛИС» (V.A.L.I.S.), увидевшую свет лишь через несколько лет после кончины автора. Это, пожалуй, наиболее странное из всех сочинений Филипа Дика — то ли откровения вконец сторчавшегося психопата, то ли грандиозная мистификация, то ли научно-фантастический трактат в форме мемуаров. Известно, что большая часть

Филип Дик по-русски

До недавнего времени произведения Филипа Дика в России публиковали самые разные издательства. Особенно преуспело в этом «АСТ», впервые познакомившее наших читателей с переводами романов «Свободное радио Альбемута», «ВАЛИС», полной версией «Помутнения»... Однако, начиная с 2005 года, права на большую часть творческого наследия писателя принадлежат петербургской «Амфоре». Среди последних достижений издательства в этой области — переиздание книг «Снятся ли андроидам электроовцы?» (под киноназванием «Бегущий по лезвию бритвы»), «Лейтесь, слезы», сборника «Сохраняющая машина» и ряда других произведений Ф. Дика в «пocketбуках».



событий, описанных в романе, происходила с самим писателем. Более того, в основу книги легли его личные дневниковые записи. Это Дик увидел в 1974 году розовый свет и услышал голос бога, который предупредил о скрытом врожденном дефекте его пятилетнего сына и дал рекомендации, как спасти ребенка. Для тех, кто интересуется биографией и мировоззрением Филипа Дика, «ВАЛИС» должен стать настольной книгой: за исключением некоторых мелочей, главный герой в точности списан автором с самого себя. В трилогии писатель размышляет о смысле жизни и о судьбе, делится соображениями об устройстве мироздания — и далеко не последнюю роль в этой картине играет высший разум. Именно рассуждениям о том, что же из себя этот разум представляет, посвящена значительная часть «ВАЛИСа». Увы, писатель и его герой так и не сумели остановиться на каком-либо одном варианте: трагическая кончина в 1982 году оборвала работу над произведением, которое сам Филип К. Дик называл главной книгой своей жизни.



Алла Гореликова

ПАРЕНЬ ИЗ НАШЕГО МИРА

БАЛЛАДЫ О РИЧАРДЕ ДЛИННЫЕ РУКИ

Что мне эти замки, если в них нет телевизора и холодильника, что толку с баб, простых, как коровы, что толку с баронства, если это не дает анлимитэд в интернете или хотя бы права на бесплатную выделенку...

Гай Юлий Орловский. Ричард Длинные Руки



В последние годы схема «наш человек в фэнтези» стала настолько популярной, что многими уже воспринимается чуть ли не как закон жанра. Вот и приключения Ричарда Длинные Руки начались с того, что обычный парень Дима вдруг оказался в глухом средневековье с рыцарями, разбойниками и нечистой силой... Дальнейшее развитие событий, на первый взгляд, вполне укладывается в рамки стандарта. Первое ошеломление, «врастание» в новый мир, стремительный карьерный рост, верные друзья, сильные враги, прекрасные женщины... в общем, как раз то «чтиво», от которого скоро начнут шарахаться одни любители жанра, но которого упорно требуют другие.

Ну, а если взглянуть более пристально?

Дима, Дик, Ричард...

Даже при более пристальном рассмотрении канва событий выглядит банально. Очнулся в чистом поле — и тут же ввязался в драку. Спас принцессу, прибил к ее отряду («по крайней мере, надо побыть под защитой их мечей и их рыцарской спеси, пока не соображу, что со мной, куда я попал и как выбраться»), оказался полезным спутником, выдвинулся в оруженосцы — а там уж, как говорится, дело техники. Справляться с многочисленными встречными недругами помогают бессистемные, но обширные знания, быстрые рефлексy и неперенное магическое оружие. Друзья найдутся, враги приложатся, любовь тоже придет, а как иначе... Вторая книга — рыцарь, третья — паладин, в четвертой — полноправный феодал с замком и вассалами, в седьмой — виконт, впереди уже маячит графский титул...

Необычно другое. Традиционная для жанра борьба Света и Тьмы лежит строго в рамках христианства. Никаких Темных Властелинов и прочей разномастной шушеры. Бог и Сатана. И — лю-



инство, верность, милосердие) — не в пользу первого. Привыкнув быть, как все, жить умом и стыдиться благих порывов, Дик поначалу просто мимикрирует. Но здесь «быть как все» значит: не предавать, стремиться к чистоте души, помнить, что главное — победить не врага, а себя.

Дик заставляет себя делать «как надо, а не как хочется» — хотя бы ради того, чтобы не ударить в грязь лицом перед друзьями. Выполняет, проявив чудеса храбрости и удачливости, несколько почти невыполнимых поручений. От книги к книге все больше проникается как рыцарской моралью, так и феодальными замашками, входит в роль «адвоката, прокурора и судьи в одном лице» — да еще как входит! Вступает за слабых, наказывает негодяев, восстанавливает справедливость, уж и сам производит верных вассалов в рыцари...

Чудеса и тайны

Необычен и приютивший Дика мир. Он вырос на развалинах могучей цивилизации, летавшей к звездам, овладевшей неслыханными энергиями и технологиями... и, видимо, погубившей себя

Порядок чтения

1. «Ричард Длинные Руки».
2. «Ричард Длинные Руки — воин Господа».
3. «Ричард Длинные Руки — паладин Господа».
4. «Ричард Длинные Руки — сеньор».
5. «Ричард де Амальфи».
6. «Ричард Длинные Руки — властелин трех замков».
7. «Ричард Длинные Руки — виконт».
8. «Ричард Длинные Руки — барон».
9. «Ричард Длинные Руки — ярд».

ди, в чьих душах идет война Добра и Зла. Очень быстро оруженосец Дик осознает, что очутился в мире «духовного экшена», в мире, где нейтралитета не дано, ведь каждое деяние — или недеяние! — совершается либо во имя Господа, либо во имя Сатаны.

И что тут прикажете делать закоренелому атеисту? Как реагировать, когда встречный священник спрашивает с жалостью: «Почему твоя душа мертва, как придорожный камень?». Сколько ни пожимай плечами, сколько ни бормочи: «У нас все так живут», но сравнение мира «общечеловеческих ценностей» и мира ценностей истинно человеческих (таких, как честь, досто-



в серии войн и катастроф. Необжитые места здесь пересекает железная дорога, на древней стене изображены боевые роботы, в полуразрушенном замке все еще работает дверь на фотоэлементах, а вызванного магом демона можно подчинить, сменив пароль. И пугающая местных жителей «чертовщина» насквозь понятна тоскующему по родному компу сэру Ричарду. Неудивительно, что его тянет на занятый Тьмой Юг, ведь Тьма здесь — прежде всего магия, то есть сохранившиеся древние знания.

Однако, сколько бы ни твердил Дик привычную истину, что нет знаний хороших и плохих, а есть хорошие и плохие руки, в которые попадают эти знания, — жизнь его опровергает. В мире, где активно действуют Дьявол и его приспешники, знания слишком часто оказываются всего лишь ступенькой к власти, а значит — одним из соблазнов, влекущих людей на сторону Зла. И, потихоньку разбираясь с попавшими ему в руки древними артефактами и приспособляя их под свои нужды, не идет ли Ричард прямоком в ловушку Сатаны? Во всяком случае, кое-кто из его друзей — и врагов! — в этом уверен.

Но, кроме магии, в этом мире есть еще и чудеса. В чем разница, спросите вы? Магия доступна любому. Чудеса творит вера. И чем больше, так сказать, уровень святости, тем сильнее будет чудо. Впрочем, у Ричарда и на чудеса свой, «технологический» взгляд...

Между Светом и Тьмой

Ускорителем «духовного экшена», как ни странно, служат для сэра Ричарда



беседы с Сатаной. Да-да, князь Тьмы — кстати, весьма тонкий собеседник! — регулярно встречается с героем, открыто говорит о своей в нем заинтересованности и даже не скрывает, что именно он перенес Диму в этот мир — правда, по согласованию с «Той Стороной». Сатана выступает за прогресс, сословное равенство, всеобщее образование и прочие естественные для нашего мира ценности, а сэр Ричард нужен ему прежде всего как человек, ясно представляющий путь прогресса. «Все больше убеждаюсь, — говорит он,

— что в вашем мире я победил давно и прочно», — и Дима склонен с ним согласиться. Но не потому ли в этом мире он упорно отвергает все предложения Искusstеля?

Сатана играет с героем, как кошка с мышкой. Ах, ты стал рыцарем? — прекрасно! Паладином? — я того и добивался! Владельцем замков, сел и деревень? — «хотите вы или нет, сэр Ричард, но вы идете по моему пути!». И чем настойчивей Ричард спорит с Сатаной, тем в большем напряжении остается читатель — ведь все мы знаем, куда ведут благие намерения...

Впрочем, святой Тертуллиан (который тоже не прочь пообщаться с Ричардом) уверен, что Дик, отвергая Бога, тем не менее следует Его путем. А сам Ричард периодически заявляет, что не нуждается в том, чтобы ему вытирали сопельки и водили за ручку — ни Бог, ни Сатана. И если в самом деле Ричарду суждено привести к победе одну из сторон — то кого?

И — в чем будет заключаться эта победа? Ведь главный бой идет за душу самого героя... и не одержал ли уже Ричард главную свою победу, открыто заявив Сатане: «Я верю в Бога, и, надеюсь, он верит в меня»?

Однако в очередной книге сериала Ричард отправится на Юг, в те самые земли, куда давно приглашает его учтивый собеседник, планы которого очень непросто разгадать. Что ждет там нашего героя? Скоро мы это узнаем.

Засекреченный Орловский

С 2001 года в издательстве «Эксмо» вышло 8 романов, автором которых значится Гай Юлий Орловский. Книжки о Ричарде Длинные Руки расходятся, как горячие пирожки. Но при этом встретиться с автором или хотя бы взять короткое интервью по телефону остается для журналистов несбыточной мечтой.

— Гай Юлий Орловский? Да, он у нас издается. Интервью? К сожалению, это невозможно, — ответили нам в пресс-службе издательства.

— Никто из нас с г-ном Орловским никогда не встречался. Рукописи получаем по электронной почте. Гонорары выплачиваем по анонимной карте. Острой необходимости общаться с автором лично не возникало, хотя, конечно, нам тоже любопытно, — прокомментировал ситуацию редактор отдела фантастики Дмитрий Малкин.

Не исключено, что Гай Юлий — коллектив авторов, но интуиция подсказывает иное. Поклонники творчества Орловского уверены, что под этим именем скрывается кто-то из известных фантастов. Чаще других называются имена писателей, работающих в том же жанре, что и Орловский: Ника Перумова, Романа Злотникова, Юрия Никитина... Самый популярный «подозреваемый» — Никитин: ведь именно в его повести «Псевдо-

ним» имеется персонаж Гай Юлий Орловский. С другой стороны, зачем автору, желающему сохранить инкогнито, давать намек столь очевидный? Скорее это напоминает попытку пустить по ложному следу. Не стыкуется с этой версией и другое соображение: если писателю очень хочется уйти в тень, то куда уж дальше: Никитин и без того не общается с журналистами, не «светится» на тусовках, появляясь лишь на осенней книжной ярмарке.

Есть и другое мнение: писателю, уже зарекомендовавшему себя в фэнтези, незачем прятаться под псевдонимом в том же жанре, и в данном случае «развлекается на стороне» кто-то из популярных авторов более «сложной» фантастики. Возможно, кто-либо из мэтров захотел попробовать себя в новом амплуа, но побоялся разочарования читателей или возражений издательства.

Не исключен и вариант сокрытия под звучным псевдонимом человека в литературе нового; тут уж резоны могут быть самые разные, от нежелания «светиться» на основном месте работы и до известности в совсем другой области... Но, какая бы из этих версий ни оказалась правильной, успех пришел — и, кажется, самое время раскрыть инкогнито... ан нет.



Борис Невский



ТЕМНАЯ СТОРОНА МАГИИ *DARK FANTASY*

Ночь — это тоже солнце.

Фридрих Ницше,
«Так говорил Заратустра»

Угрюмые маги повелевают кошмарными демонами...
Беспринципные люди и нелюди цинично проворачивают грязные делишки... Жестокие вампиры алчно пьют кровь трудового народа... Мрак безраздельно властвует в душах... Таково темное фэнтези.

Впервые название Dark Fantasy увидело свет в 1973 году — так именовался небольшой фэнзин. В начале восьмидесятых американские издатели использовали термин для привлечения доверчивых фанов. Дескать, хватайте наши книжки, ребята, ибо перед вами не просто мистика, а темное фэнтези! В 1987 известный писатель Джек Уильямсон выделил темное фэнтези как отдельный вид мистической литературы. А в июне 1991 обзорщица журнала «Локус» Фарен Миллер обозначила этот жанр как историю с элементами хоррора и готики, действие которой происходит в антураже традиционного фэнтези. Сейчас к темному фэнтези причисляют три группы фантастической литературы. Это традиционное фэнтези с «темным» оттенком; новизна мистического хоррора; фэнтези, написанное в особо гнетущем стиле.

Вотчина Тьмы

Традиционное «темное фэнтези» построено по классическим фэнтезийным канонам. Перед нами эпик, героика, квест, которые почти один в один отвечают жанровым

стандартам. Каков, например, канон эпика? Имеется некий мир, живущий нормальной жизнью. Но вот объявляется Вселенское Зло, которое алчет подмять под себя все. Или просто испортить жизнь всем, кто под руку подвернется. Естественно, такой наезд многим не по шерсти, что предвещает многотомную кровавую разборку.

А вот в темном фэнтези Зло уже находится у власти, и его проявления воспринимаются обывателями как должное. Некромант гадает по внутренностям выпотрошенного младенца? Да все уважающие себя маги так делают! Колдунья принимает ванну из крови юных девиц? Зато как сохранилась, ей уже 600 с гаком стукнуло, а больше 150 не дашь! В соседней лавке покупки заворачивают в человеческую кожу? Так незачем шляться по секонд-хэндам, в шикарном бутике ваше приобретение упакут в выделанную бисером эльфийскую шкурку...

В классическом фэнтези белое и пушистое Добро сражается с супротивным коварным Злом. В темном же более-менее приемлемое, пристойное Зло противостоит преотвратнейшей Мерзопакости. Наиболее типичный пример — цикл Глена Кука о Черном отряде. И головорезы из последнего наемного отряда вольного города Хатовара отнюдь не ангелы. И их первоначальный наниматель, владычица Темной Империи Госпожа — та еще стерва. И даже с борцом за свободу Белой Ро-



зой в темном переулке лучше не пересекаться, пришибет и не заметит... Но всякий раз их противники выглядят еще гаже, еще отвратнее. И читатель становится на сторону «обыкновенного» Зла, ибо надвигающаяся Тьма грозит превратить жизнь мира вообще в полную клоаку.

Итак, если мир — грязная дыра, которую населяют жестокие, отвратные ублюдки, человечья жизнь здесь — дешевка, а герои, претерпев немыслимые страдания, в финале гибнут крайне болезненной смертью, это оно самое и есть. Очень темное фэнтези...

Тропинкой хоррора

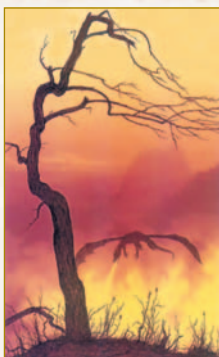
Темным фэнтези нередко называют сверхъестественные ужастики, дабы выделить их из общего океана хоррора. Подход здесь таков. Если в центре истории ожившая мумия, всякого рода вурдалаки и оборотни — это темное фэнтези, а если ужасные события имеют обыденное или научно-фантастическое объяснение (происки маньяка-убийцы, мутантов, инопланетян, сектантов) — это просто хоррор. Правда, возникает путаница с мистической готикой. Особенно когда речь идет о вампирских историях.

Доходит до абсурда: скажем, роман Энн Райс «Пандора» пихают в темное фэнтези, а «Интервью с вампиром» — нет. А ведь обе книги относятся к одному циклу! Дабы как-то упорядочить ситуацию, в темное фэнтези записывают, прежде всего, те вампирские произведения, где упыри обладают явно выраженной магией. Например, умеют обращаться в летучих мышей или таять туманной дымкой. А вот «обычные» способности кровососов: гипноз, сверхскорость, суперсила, неуязвимость — дескать, укладываются в традиционную вампирскую мифологию или вообще имеют естественнонаучные объяснения («Те, кто охотятся в ночи» Барбары Хэмбли). Такой подход, конечно, шит белыми нитками и вызывает обоснованное чувство протеста. Но и валить весь вампирятник в одну кучу — тоже не выход.

В общем, грань между темным фэнтези и готическим хоррором весьма хрупка. Чтобы обозначить различие, критики утверждают, что мистическое темное фэнтези не пугает читателя напрямую, а создает у него эмоциональное ощущение уже миновавшего страха. То есть, эти книги прежде всего фэнтези, а не рассказ о сверхъестественном ужасе. Следовательно, темное фэнтези — одна из разновидностей готики? Увы, приходится признать, что четких критериев не существует...

По прочтении вскрыть вены!

Наконец, частенько в разные рекомендательные списки темного фэнтези попадают книги, которые, казалось бы, укладываются в каноны фэнтези обычного. Напри-



И не осталось никого...

«Хроники Томаса Ковенанта» Стивена Дональдсона — вполне обыденный эпик. Мир, которому угрожает Тьма, и пришлый герой, с оной Тьмой сражающийся — вроде ничего особо дарк-фэнтезийного. Однако решающим оказывается стиль повествования, который породил понятие «атмосферного» темного фэнтези. Автор буквально оболванивает читателя выписанной с особым тщанием атмосферой давящего мрака и полнейшей безнадёги. По меткому замечанию Лоис М. Буджолд, на обложках подобных опусов стоило бы ставить специальный гриф: «По прочтении вскрыть вены».

Магистры Тьмы

Произведения темного фэнтези появились еще на заре рождения фэнтезийного жанра, пусть сам термин сформулирован гораздо позднее. Здесь стоит упомянуть, естественно, творения «маэстро ужаса» Говарда Филиппса Лавкрафта, Кларка Эштона Смита, Элджернона Блэквуда, Роберта Блоха, Огаста Дер-



Классику надо уважать.



Стивен — безусловный Король!

лета, Роберта Говарда (например, «Голуби из ада»). Особое место занимают Абрахам Меррит («Гори, ведьма, гори!») и Фриц Лейбер (роман «Наша Леди Тьмы», повесть «Зло встречается в Ланкмаре», знаменитый рассказ «Побросая-ка я кости»). Приписывают к темному фэнтези и роман «Что-то страшное грядет» Рэя Брэдбери. Основателем героического дарка с полным правом может считаться Карл Эдвард Вагнер. Его цикл о воине-колдуне Кэйне творчески развил идеи, заложенные Говардом и Лейбером.

Один из главных столпов жанра — безусловно, Стивен Кинг. В какой топ темного фэнтези не посмотри, везде в первых рядах маячит «Темная башня». Квест стрелка Роланда и его спутников через разоренный, изломанный мир к загадочной Темной башне давно стал эталоном дарка. Другой образец жанра — дилогия «Талисман», написанная совместно с Питером Страубом.

Клайв Баркер породил «сплаттерпанк», особую разновидность темного фэнтези на грани с ужасиком. Это и многотомные «Книги крови», и объемная «Имаджика», и небольшой роман «Кабал» («Племя тьмы»), послуживший сюжетной основой фильма «Ночной народ».

На пересечении темных дорог

Темное фэнтези востребовано не только в литературе. Большой популярностью пользуется комикс «Песочный человек» («Sandman») Нила Геймана. Этот сериал награждался самыми престижными премиями: Will Eisner Comic Industry Award (девять раз) и Harvey Award (трижды). А в 1991 «Sandman» получил Всемирную премию фэнтези за лучший рассказ. Уникальный случай, ибо впервые в истории этой награды лауреатом стал комикс! Каждый из выпусков цикла разошелся тиражом более миллиона экземпляров. При этом знаменитый американский писатель-реалист Норман Мейлер назвал его «комиксом для интеллектуалов». Компания Warner Bros. готовит экранизацию творения Геймана.

В кино, если не поминать многочисленные вампирские истории, неплохим образчиком дарка являются «Ван Хелсинг», «Хеллбой: Парень из пекла» и «Константин: Повелитель тьмы».

Многочисленны ряды темного аниме: «Берсерк», «Блюз темной стороны», «Манускрипт ниндзя», «Хеллсинг», «Черная Библия» и многие другие.

И, наконец, игры, диапазон которых также очень широк: «Dark Sun», «Ravenloft», «Dark Knight», «Call Of Cthulhu», «Diablo», многоконсольный цикл «Castlevania». Перечислять можно долго...



Легенды темной стороны

От многообразия современного темного фэнтези просто дрожь пробивает. И пытаться расставить авторов по полочкам — дело почти безнадежное. Проще перечислить тех, кто оставил заметный след в развитии жанра...

Творчество британца Нила Геймана нельзя свести лишь к темному фэнтези. Однако роман «Задверье», повесть «Коралина» и, особенно, мистико-фэнтезийный триллер «Американские боги» (лауреат «Хьюго» и Премии Брэма Стокера за 2002 год) несут на себе четкий отпечаток жанра. И по сюжету, и по стилистике, и по атмосфере.



Гейман и Ли всегда на высоте.

Известный мастер фэнтези Танит Ли — автор нескольких выразительных «темных» циклов. Типичный для Ли сюжет: героиня трилогии «Кровавая опера» Рэйчел Дэй влачит жалкое существование в бедном квартале Лондона, работая за гроши в книжном магазине. Но однажды она получает приглашение переехать в огромный особняк дальних родственников, где происходят загадочные события и обитают странные люди... Люди? Или, быть может, демоны в человеческом обличье? В той же стилистике брутальной неопределенности и страха написаны циклы «Тайные книги Парадиза» и «Тайные книги Венеции».

Гарриет Локк из романа Тома Ардена «Черная тень» оказывается в той же ситуации, что и персонаж «Кровавой оперы». Девушка приезжает в приморский особняк лорда Хэрроублеста, где Гарриет суждено встретить любопытных субъектов и погрузиться в выразительно описанную среду мрачных тайн.

Действие трилогии Тима Пауэрса «Ложные ходы» происходит в современной Америке и посвящено темной магической изнанке урбанистического мира. Профессиональный игрок Скотт и замкнутый подросток Кьют невольно вмешиваются в фамильные колдовские игры.



Бывают и адепты Света.

Романы этого цикла удостоены нескольких престижных премий. К темному фэнтези относятся и ряд других произведе-

ний Пауэрса, например, «Врата Анубиса» и «На странных волнах».

Немалый успех имел цикл «Адепт», написанный Кэтрин Куртц совместно с Деборой Тернер Харрис. Это история шотландского аристократа Адама Сент-Клера, адепта древней магии, который прожил множество жизней, возрождаясь вновь и вновь, дабы сражаться во имя Света против всех проявлений Тьмы. А герой дилогии Куртц «Рыцари крови» полицейский из Лос-Анджелеса Джек Драммонд мистически путешествует во времени, дабы раскрыть зловещие убийства.

Один из ведущих современных мастеров британского темного фэнтези — Сторм Константайн. Ее циклы «Чудовищный легион», «Григори», «Магравандиас» населяют мрачные колдуны, загадочные существа и падшие ангелы.

Истории Майкла Ши о приключениях ловкого и беспринципного авантюриста Ниффта-Проныры написаны под явным влиянием плутовской «Саги о Кугеле» Джека Вэнса. Однако в центре внимания автора находятся скорее не герои, а под-



Константайн — лидер британского темного фэнтези.

черкнуто инфернальный мир. И странствия Ниффта, похоже, понадобились Ши лишь для подробной демонстрации извилистых закоулков этого мира.

Малазанийский цикл Стивена Эриксона очень напоминает романы Глена Кука о Черном отряде. Разве что мир Малазана еще более мрачен и суров... К традиционному темному фэнтези относятся «Принц пустоты» Скотта Бэйкера, «Холодный огонь» Кей-Си Фридмана, «Черные драгоценности» Энн Бишоп, «Смерть некро-



Меч и магия в Темном царстве.

манта» Марты Уэллс. Устойчивые черты дарка присутствуют в некоторых произведениях Майкла Муркока.

Книги Джеффри Барлоу — остроумные стилизации под классические произведения англо-американской литературы. Дебютный роман «Спящий во тьме» насыщен живописными дарфэнтезийными деталями: поднявшийся из глубин зато-

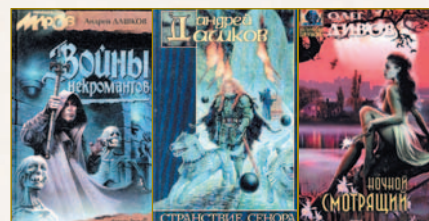
нувший корабль, призрак мертвого мальчика, ужасная собака, козни древнего демона, будто сошедшего со страниц Лавкрафта. Еще более выразителен «Дом в глухом лесу», написанный в стилистике Уилки Коллинза и Анны Радклиф.

Липкую атмосферу Тьмы умело создают Крис Вудинг («Элайзабел Крэй и Темное братство»), Питер Акرويد («Хоксмур»), Саймон Грин («Хроники темной стороны»), Г. П. Тэйлор («Повелитель теней»). Устойчивой популярностью пользуются межавторские циклы и антологии, такие как «Ночные видения» («Night Visions»), «Мир тьмы» («World of Darkness») или «Равенлофт».

Отдельно стоит упомянуть мистические истории Энн Райс, Лорел Гамильтон, Нэнси Коллинз, Ф. Пола Вилсона, Тани Хафф, Келли Армстронг, Ким Харрисон. Многие из них, впрочем, ближе к готике, но книги эти вполне можно записать и в ряды «темного фэнтези».

Россия во тьме

Пионером русского темного фэнтези можно считать Андрея Дашкова. Конечно, его «Странствия Сенора» во многом вторичны, особенно по отношению к Муркоку. Однако мрачный мир и населяющие его странные персонажи запоминаются надолго и делают честь фантазии писателя. На счету Дашкова еще несколько циклов и романов темного фэнтези: «Звезда Ада», «Войны некромантов», «Умри или исчезни».



Зубки режутся, но до клыков пока далеко.

Но, говоря откровенно, дарк не избалован вниманием отечественных авторов. Время от времени появляются весьма слабые римейки западных образчиков. А вот запоминающихся книг крайне мало...

Среди последних — «Ночной смотрящий» Олега Дивова, чисто русский вампирятник на угнетающем фоне современной провинции. Роман «Скрут» и цикл «Привратники» Марины и Сергея Дяченко — не дарк в чистом виде, но элементы ярко выражены. И конечно, «Ненависть» Юлии Остепенко — ужасный мир, отвратные герои и эмоциональный депрессняк, когда вскрыть вены хочется не после прочтения книги, а уже, так сказать, в процессе. Фрагменты темного фэнтези имеются также в популярных циклах городского фэнтези Вадима Панова «Тайный город» и Сергея Лукьяненко о Дозорах.

Но, конечно, острые клыки у русского дарка еще только режутся... ☞

ИНТЕРПРЕССКОН

2005 КОНВЕНТ ТРЕХ ПРЕМИЙ



Пансионат с гербертовским названием «Дюны» впервые принимал конвент.

Официально «Интерпресскон» именуется «Конвенцией писателей и любителей фантастики», но помимо фантастов и читателей это ежегодное мероприятие, в шестнадцатый раз состоявшееся на берегу Финского залива, собирает также издателей, журналистов, художников — всех, кто причастен к фэнтези и фантастике во всех проявлениях.

Главная задача «Интерпресскона» — определить лучших деятелей от фантастики за истекший год и передать заслуженную награду в руки победителей в торжественной обстановке. От других фантастических слетов «Интерпресскон» отличается тем, что в его рамках

вручается не одна, не две, а целых три престижных премии: во-первых, одноименная с конвентом, во-вторых, «Бронзовая улитка», и, в-третьих, премия имени Беляева.

Премия «Интерпресскон» вручается по итогам голосования всех участников, зарегистрировавшихся на «конвенции». Обладателей «Бронзовой улитки» единолично определяет Борис Стругацкий — старейший и популярнейший отечественный писатель-фантаст. Обе эти награды — литературно-художественные. Наконец, премией имени Александра Беляева комиссия из членов Союза писателей Санкт-Петербурга и предыдущих лауреатов этой премии награждает лучшие научно-популярные публикации и издания.

Есть у «Интерпресскона» и другие отличительные черты. Этот конвент известен своей демократичностью и безграничными возможностями для неформального общения. Читатели и писатели вместе принимают участие не только в околофантастических дискуссиях, докладах, церемониях награждения, но также встречаются на ежевечерних банкетах, на концертах и на популярном «Пикнике на обочине» (пикник на берегу Финского залива), который предваряется воздвижением монумента «Семигранной гайки» — в честь знаменитого символа из романа «Полдень, XXII век» братьев Стругацких. Поклонники Васильева, Злотникова, Лукина, Логинова, Каганова и других авторов имели массу возможностей пообщаться с кумирами в дружеской обстановке — и все желающие этой возможностью воспользовались.

Интересным событием «Интерпресскона», которое инициировали известные писатели Дмитрий Володихин и Алек-

Лауреаты «Интерпресскона»

- Лучший роман: Евгений Лукин, «Портрет кудесника в юности»
- Лучшая повесть: Александр Громов, «Защита и опора»
- Лучший рассказ: Сергей Лукьяненко, «Кровавая оргия в марсианском аду»
- Лучший дебют: Александр Золотко, «Игры богов»
- Лучший художник-иллюстратор: Владимир Бондарь
- Лучшее издательство: «Эксмо»



На Финском заливе еще лежал лед.

сандр Золотко, стала дискуссия о премиях в фантастической литературе, их значении в развитии жанра, их прошлом и будущем. Участники конвента также могли присутствовать на научно-популярных, литературно- и киноведческих докладах, на презентациях издательств «Лениздат» и «Крылов».

Сегодня «Интерпресскон» — один из старейших отечественных фантастических конвентов. И хоть с появлением новых фестивалей («Роскона», «Портала», «Звездного моста») он утратил былое значение главного ежегодного съезда фантастов и их поклонников, но по-прежнему популярен: на «Интерпрессконе-2005» побывало более 200 человек. Это означает, что за будущее конвента можно не беспокоиться.

Лауреаты «Бронзовой улитки»

- Лучший роман: В. Васильев, А. Громов, «Антарктида online»
- Лучшая повесть: Геннадий Прашкевич, «Территория греха»
- Лучший рассказ: Алексей Калугин, «В саду»



А. Золотко, В. Владимирский и Д. Володихин на дискуссии о судьбе фантастических премий.



Презентация «Лениздата»: директор А. Сазонов и главный редактор А. Сидорович.



Б. Стругацкий перед вручением «Бронзовой улитки».

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 «Новинки издательств». Десятки авторов и названий каждый месяц — не осилишь, даже если читать в день по книге. Чтобы ваши глаза не отплясывали чечетку при виде ломящихся книжных полок, читайте наши рекомендации. Ежемесячно мы будем представлять вам восемь фантастических книг: часть из них выбрана читателями на нашем сайте (www.mirf.ru), а часть — рекомендована специалистами «МФ».

Выбор читателей. Июнь 2005

В голосовании на сайте www.mirf.ru приняло участие **373 человека**. Всего было отдано **1060 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1.	Василий Головачев	Возвращение джинна	11,7% голосов
2.	Маргарет Уэйс	Кузница души	6,8%
3.	Пехов, Бычкова, Турчанинова	Киндрэт: Кровные братья	6,5%
4.	Александр Зорич	Без пощады	5,3%
5.	Александр Зорич	Ничего святого	4,2%

ВАСИЛИЙ ГОЛОВACHEВ ВОЗВРАЩЕНИЕ ДЖИННА



Фантастика. Боевой робот древней цивилизации, обнаруженный на Луне, как выясняется, что-то охранял. К этому неведомому объекту тянут руки жаждущие власти мафии. Кто встанет на защиту человечества от самого человечества? Разумеется, бесстрашные Ромашины! Исход противостояния вроде бы ясен, но кто знает, какую шутку выкинет джинн...

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в этом же номере журнала.

МАРГАРЕТ УЭЙС КУЗНИЦА ДУШИ



Фэнтези. Героями, как известно, не рождаются, ими становятся. Не избежала чаша сия — стать героем — и одного из самых известных магов фэнтези, знаменитого Рейстлина из «Саги о Копье». Первый из вышедших на русском языке приквелов к «Демисезонным драконам» рассказывает именно его историю. Историю волшебника, равного силой богам, — и в то же время изгоя среди людей.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 7

Рецензия — в №2(18) за 2005 год.

АЛЕКСЕЙ ПЕХОВ, ЕЛЕНА БЫЧКОВА, НАТАЛЬЯ ТУРЧАНИНОВА КИНДРЭТ: КРОВНЫЕ БРАТЬЯ

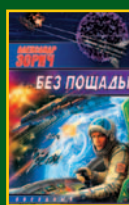


Городское фэнтези. Человеческие обитатели Столицы и не подозревают, что бок о бок с ними живут Киндрэт — те, чья кровь священна и проклята. Но нет единства среди вампиров. Сложная подкованная борьба за господство над родом человеческим разворачивается среди кланов. В переплетение интриг попадают двое — Киндрэт Дарэл Дахнавар и человеческий юноша Лориан...

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №5(21) за 2005 год.

АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ БЕЗ ПОЩАДЫ



Фантастика. Вторая часть патристической космооперы, начатой романом «Завтра война». Лейтенант Военно-космических сил Александр Пушкин спасается из плена на аномальной планете Глагол и оказывается в самом пекле крупнейшего сражения за всю космическую историю человечества. И Объединенные Нации, и Конкордия сражаются не на жизнь, а на смерть.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №10(14) за 2004 год.

АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ НИЧЕГО СВЯТОГО



Фэнтези и фантастика. Первый сольный сборник Александра Зорича. Здесь вы найдете и мрачноватое фэнтези Круга Земель Сармонтазари, и чистейшую НФ, и блистательные рассказы «Конан и Смерть» и «Второй подвиг Зигфрида». Каждое произведение предваряется историей создания, в которой Зорич рассказывает о своем творчестве и фантастике в целом.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №5(21) за 2005 год.

КОДЗИ СУДЗУКИ ЗВОНОК



Мистика. Во-первых, это бестселлер, экранизированный как на родине, так и в Голливуде. Во-вторых — одна из немногих возможностей познакомиться с современной японской фантастикой. Ну, и в-третьих — просто захватывающая и леденящая душу история. Семь дней, чтобы спасти себя от призрака девушки Садако — и чтобы спасти человечество от ее самой...

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 10

Рецензия — в №6(22) за 2005 год.

ТРОЙ ДЕННИНГ ДУХ ТАТУИНА



Фантастика. Худлит по «Звездным войнам» насчитывает сотни томов, но лишь немногие из них могут сравниться с «Духом Татуина». Новая Республика сражается с остатками Галактической Империи. В поисках пропавшего шедера принцесса Лея прибывает на Татуин — и встречает там прошлое собственного отца, Энакина Скайуокера. Того, кто был известен ей как Дарт Вейдер...

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №5(21) за 2005 год.

СТИВЕН КИНГ ПЕСНЬ СЮЗАННЫ



Мистика. Долгожданный шестой том самой известной эпопеи Короля ужасов — «Темной башни». Путешествие последнего стрелка Роланда и его спутников продолжается. Они уже совсем рядом с загадочной Темной башней, но многие проблемы не дают им сделать последний шаг. Чтобы разрешить их, героям надо вернуться в наш мир и даже встретиться с самим Кингом...

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №6(22) за 2005 год.



ВИДЕОДРОМ

Новости киноиндустрии

44

Брюс Уиллис — экстрасенс; шары смерти возвращаются; российская мульт-комедия про роботов; еще один супергерой; Кармагеддон на экране и многое другое.

Съемочная площадка: КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ

45

Фильмы середины лета: новый кинокомикс «Фантастическая четверка», музейно-анатомический ужасик «Дом восковых фигур», американский суперсамолет свихнулся и начал сеять демократию в фильме «Стелс», Шарлиз Терон сыграет крутую девочку в постапокалиптической картине «Вечное движение», а Джордж Ромеро наконец-то покажет нам научно-фантастических зомби в своей грядущей работе «Земля мертвецов».

После финальных титров: КИНОРЕЦЕНЗИИ

48

«Ужас Амитвилля» — неожиданно качественный и действительно захватывающий фильм на тему «проклятый старый дом». Амнезийный ветеран сидит в сумасшедшем доме и путешествует по пространству-времени в смиренной рубашке, обиходное прозвище которой и дало название фильму — «Пиджак». «Звездные войны: Эпизод III» — вероятно, главный фантастический фильм-2005. А также — широкоэкранная иллюстрация к культовому роману «Автостопом по галактике».

НОВИНКИ ЛИЦЕНЗИОННОГО ВИДЕО

54

Кровососная драма «Путь вампира», мистический боевик «Интуиция», фантастический 3D-мультфильм «Возвращение в Гайю», наркоманский триллер «Призраки опиума», фантастический боевик «Евангелион».

АНИМЕ

55

Новости аниме: игра «Final Fantasy 7» стала фильмом; «Хеллсинг» живет всех живых; «7 самураев» приедут в Россию; 2 новых фильма по CLAMP; мистический экшен «Black Cat»; новая игра «Grandia 3» и аниме про чернокожего самурая.

ФИЛЬМ НА DVD

56



«Мир фантастики» дает вам возможность познакомиться с замечательной аниме-антиутопией «Фантастические дни». Каллиграфическая графика, затягивающая атмосфера и динамичный сюжет — этот диск займет достойное место в вашей коллекции.

Что посмотреть?

58

Рекомендации специалистов «Мир фантастики» и посетителя сайта MIRF.RU



Александр Чекулаев

НОВОСТИ КИНО- ИНДУСТРИИ



Курс на «Сатурн»

3 мая в Лос-Анджелесе в очередной раз были вручены премии «Сатурн», присуждаемые Киноакадемией НФ, фэнтези и фильмов ужасов. И больше всего трофеев — пять — в этом году завоевал «Человек-паук 2». Он награжден в категориях: «лучший фэнтези-фильм», «лучшая режиссура» (Сэм Рэйми), «лучший актер» (Тоби Магуайр), «лучший сценарий» (Элвин Сарджент), «лучшие спецэффекты» (Джон Дикстра).

Следующим по «урожайности» стал тарантиновский «Убить Билла, фильм 2». На его счету три «Сатурна» — за лучший экшен/триллер, лучшую мужскую и женскую роли второго плана

(Дэвид Кэррадайн, Дэрил Ханна). Как лучший анимационный фильм была «окольцована» «Суперсемейка», а «Зомби по имени Шон» и «Вечное сияние чистого разума» были признаны лучшим хоррором и НФ-картиной, соответственно. Приз же за лучшую женскую роль достался Бланшар Райан («Открытое море»).

Лучшими телесериалами киноакадемики назвали «Звездные врата SG-1» и «Затерянные». Лучшим телефильмом — «На краю Вселенной: Война миров-творца».

Как ни странно, фавориты публики «Небесный Капитан и Мир будущего», «Хеллбой» и «Ван Хельсинг» получили

лишь по одной статуэтке (костюмы, грим и музыка, соответственно). И им еще повезло, учитывая, что совсем без наград остались такие кассовые монстры, как «Я, робот», «Гарри Поттер и узник Азкабана» и «Шрек 2»!



Премия «Сатурн» — желанная цель всякого киношника, снимающего НФ, фэнтези и фильмы ужасов.

Лобовое столкновение

Стивен Соммерс («Ван Хельсинг»), еще недавно думавший экранизировать фэнтези-сериал Терри Брукса «Хроники Заземелья», поменял свои планы. Теперь режиссер намерен создать римейк классического фильма-катастрофы «Когда сталкиваются миры» (1951). Речь в оригинале Рудольфа Мате шла, нетрудно догадаться, о глобальном катаклизме, вызванном жестким randevу Земли с бродячей планетой. Соммерс надеется снять свою версию гибели глобуса уже к следующему лету.



«Когда сталкиваются миры»: оригинал получил «Оскар» за спецэффекты, Соммерс тоже хочет.

Что это с нашим Хрюшей?

С особенностями национальной охоты на мутантов скоро познакомит нас петербургский режиссер Дмитрий Светозаров. В данный момент он ударными темпами снимает для НТВ 8-серийный фильм «Вепрь», действие которого происходит в 1974 году. Сюжет картины посвящен тайным экспериментам советских ученых по достижению бессмертия, побочным эффектом каковых является появление смертоносного кабана-мутанта. Роли в леденящем душу свитотриллере получили Юрий Кузнецов, Александр Баширов, Сергей Перегудов, Анжелика Неволлина и Александр Филиппенко.



Рабочий момент съемок «Вепря». Гибельную суперсвинью нарисуют на компьютере и вклеят в кадр позже.

Будущее на троих

Автор незабвенного «Донни Дарко» Ричард Келли созрел для очередного проекта. Им станут «Саутлендские истории», диковинная смесь футуристического триллера, комедии и... мюзикла! Действие ленты отнесено в 2008 год, когда США переживают волну социальных и экономических кризисов. Прихотливый сюжет ленты сведет вместе контуженого борца (Дуэйн «Скала» Джонсон), экс-порнозвезду (Сара Мишель Геллар) и не очень честного копа (Шон Уильям Скотт). Что случится с героями дальше, режиссер держит в тайне.

В ДВУХ СЛОВАХ

Экс-футболист Винни Джонс сыграет злого мутанта Джаггернаута в «Людах Икс 3»... ● Трилогия «Блэйд» будет продолжена в формате телесериала — без Уэсли Снайпса... ● Майкл Бэй («Армагеддон») ведет переговоры о постановке полнометражных «Трансформеров»... ● Студия «XX век Фокс» официально подтвердила, что в ближайшее время начнется работа над фильмом «Чужой против Хищника 2»... ● Главную роль в киноверсии видеоигры «Silent Hill» режиссера Кристофера Ганса сыграет Рада Митчелл («Черная дыра»), а компанию ей составит Шон Бин («Властелин колец»)... ● Роман Курта Сноудмака «Скайпорт» (1959) о постройке орбитального города будет экранизирован на «Уорнер Бразерс»... ● Иэн «Магнито» МакКеллен, Альфред «Док Осьминог» Молина и Кристофер «Доктор Who» Экклстон примут участие в экранизации «Кода Да Винчи»....

Супермены оптом

Позавидовав конкурентам, активно набирающимся на экранизациях комиксов «Marvel» («Человек-паук», «Люди Икс»), «Парамаунт Пикчерз» также заключила с означенным издателем жирный контракт. Согласно данному документу, студия получает в свое распоряжение партию супергероев, еще не занятых в процессе стрижки

кинобаксов. В числе первых персонажей, что получат в ближайшие годы свои фильмы с бюджетами вплоть до \$180 млн. — такие заметные личности, как Капитан Америка и супершпион Ник Фьюри.



Звездно-полосатая мечта Капитана Америка близка к воплощению.

Михаил Попов

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА FANTASTIC FOUR

Производитель: 20th Century Fox ● Прокат в РФ: Гемини фильм ● Режиссер: Тим Стори ● В ролях: Иоганн Граффад, Майкл Чиклис, Джессика Альба, Крис Эванс, Джулиан МакМахон, Керри Вашингтон

Сюжет: Тот факт, что после, мягко выражаясь, малоуспешных экранизаций непопулярных за пределами США комиксов типа «Сорвиголовы», «Халк», или «Электры» голливудские студии продолжают упорно снимать кино про всякого рода супергероев, внушает надежду, что это рано или поздно приведет к появлению действительно стоящего фильма. Почему бы такому не стать «Фантастической четверке»?

Сюжет, как это обычно бывает в таких случаях, незатейлив — во время выполнения особо важной миссии группа отважных американских астронавтов попадает под неизвестные науке лучи, возвращается на Землю и начинает активно мутировать.

Командир Рид Ричардс (Граффад) приобретает способность растягивать свое тело и берет кличку «Мистер Фантастический».

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Режиссером фильма могли стать Стивен Содерберг («Солярис») или Шон Остин (исполнитель роли Сэма Гэмджи во «Властелине колец»).
- Чтобы привыкнуть к роли, Майкл Чиклис надевал зубные протезы своего протагониста («Вещь») и читал детям сказки.
- Майклу Чиклису требовалось 3 часа, чтобы влезть в костюм «Вещи».
- Автор сценария и продюсер «Фантастической четверки» Стэн Ли исполнит в фильме небольшую роль почтальона по имени Вилли Лампкин.



Четыре героя — оптимальный стандарт для кино и литературы.



Супергерои бывают или очень умные, или очень сильные.



Угадайте с трех раз — злодей или нет?

Его подруга Сью Сторм (Альба) научилась становиться невидимой и создавать вокруг себя силовые поля — за это ее прозвали «Невидимая женщина». Ее младший брат Джонни Сторм (Эванс) может контролировать огонь и откликается на имя «Человек-факел». Пилот Бен Гримм (Чиклис) превратился в очень сильного, но не очень умного каменного громилу по кличке «Вещь».

В общем, этот комикс можно назвать не «Фантастическая четверка», а «Суперсемейка». Весь фильм ребята будут пытаться победить мега-злодея по имени Виктор Вон Дум (МакМахон), он же «Доктор Дум» (doom — судьба).

Сведений по бюджету этой картины пока нет, вероятнее всего, эта сумма колеблется в промежутке \$30-100 млн. Если режиссеру (который до сих пор не засветился ни в одном крупном проекте) удастся нейтрализовать откровенно глупый сюжет красочными спецэффектами, иначе говоря — сделать фильм-зрелище, то «Фантастическую четверку» ждет несомненный успех.

Премьера в России: 14 июля 2005

Что ожидаем: Фильм-комикс — наивный, но, скорее всего, очень зрелищный.

Забегая вперед...



Земля мертвецов (Land of the Dead)

- Производитель: Atmosphere Entertainment MM LLC.
- Премьера в России: 3 ноября 2005
- Бюджет: \$15 млн.

- Режиссер: Джордж Ромеро
- Актеры: Лара Амерси, Педро Мигель Арчи, Азия Ардженто, Саймон Бэйкер, Бойд Банкс, Дженнифер Бакстер

Сюжет: Зомби наконец-то добрались и до научной фантастики. Наступило будущее, причем, как всегда, темное и безрадостное. Зомби заполнили всю планету — уцелел лишь один город, обнесенный высокой стеной. Богачи спрятались в изолированных небоскребах, а те, кто беднее, был вынужден жить на улицах — там, где царит анархия и безумие. Чтобы отражать атаки зомби, люди создали огромный супертанк, который мог выезжать за пределы города и уничтожать мертвецов. Однако когда очередной его командир сошел с ума и решил уничтожить весь город, вопрос выживания человечества встал ребром. И решить его способен лишь предыдущий командир танка — Рили Денбо (Бэйкер).

Это интересно:

Джорджу Ромеро настолько понравился пародийный фильм «Шон из мертвых» («Мир фантастики», ноябрь 2004), что он пригласил его создателей — Саймона Пега и Эдгара Райта — сняться в «Земле мертвецов». Естественно, в роли зомби.





СТЕЛС STEALTH

Производитель: Columbia Pictures • Прокат в РФ: Каскад фильм • Режиссер: Роб Козн • В ролях: Джош Лукас, Джессика Биль, Джэми Фокс, Сэм Шэпд, Джо Мортон, Ричард Роксбур



Виножник торжества во всей его красе.

Сюжет: Говорят, что фантастика — это реальность, вывернутая наооборот. Не так давно Пентагон резко сократил расходы на разработку боевых роботов для армии США, признав эту программу бесперспективной. А в фильме «Стелс» (трудно сказать, почему он не выходит в наш прокат под более точным названием «Невидимка»), напротив, гениальные американские ученые создали самообучающийся искусственный интеллект и посадили его за штурвал суперсовременного самолета-невидимки — видимо, чтобы посмотреть, что из этого получится.

Музыку для этого фильма писала рок-группа «Incubus» (демон-инкуб).

Заявленный бюджет картины — около \$130 млн.

Роб Козн — режиссер очень уважаемый («Сердце дракона», «Череп», «ХХХ»), однако переплюнуть Стэнли Кубрика, показавшего гнилую сущность чрезмерно умных Искинов в своей «Космической одиссее 2001 года» ему вряд ли удастся.

Действие разворачивается на американском авианосце в Тихом океане. Вместе с компьютерным разумом на борту самолета находятся три пилота, обучающие его премудростям демо-



Канон голливудской корректности: среди трех пилотов двое — негр и женщина.



Нас ждет борьба двух интеллектов — женского и компьютерного.



кратической войны за мир во всем мире. По мере «взросления» у Искина начинают возникать всякие вредные мысли. Что из этого вышло — догадаться нетрудно.

Премьера в России: 28 июля 2005

Что ожидаем: Бодренький фантастический боевичок, снятый за хорошие деньги.

ДОМ ВОСКОВЫХ ФИГУР HOUSE OF WAX

Производитель: Warner Bros. • Прокат в РФ: Каро Премьер • Режиссер: Жам Серра • В ролях: Элиша Катберт, Чад Майкл Мюррей, Брайан Ван Хольт, Парис Хилтон, Джаред Паладеки, Джон Абрахамс, Роберт Ричард



Секретное оружие жертвы — кричать от ужаса, расстегнув все пуговицы на блузке.



Такая фото-видеотехника в ужастиках очень нужна. При желании ею можно, например, череп проломить...

Сюжет: Четверо молодых людей берут машину и отправляются на футбольное соревнование колледжа. Во время одной из остановок рядом с кемпингом между парнями — Уйздом и Ником — вспыхивает ссора, причем такая, что девушкам (Карли и Пейдж) едва удастся успокоить их.

Этот фильм — римейк классического ужастика «Дом восковых фигур» (снятого в 1953 году по 3-D технологии) с Винсентом Прайсом в главной роли.

Наутро они обнаруживают, что их машина как-то слишком внезапно сломалась. Местный житель подбрасывает их до

ЭТО ИНТЕРЕСНО



Черная кожа или светлые волосы — пропуск в счастливый финал большинства голливудских фильмов.

После завершения работы над фильмом произошло несколько очень странных и похожих друг на друга событий. Во-первых, из-за неосторожного обращения с огнем сгорела австралийская студия, на которой снималась эта картина. Во-вторых, летом 2004 года сгорела звукозаписывающая студия, использованная для озвучивания фильма.

E3 2005

Главное событие года!
Все самые ожидаемые
игры года в нашем
прямом репортаже
из Лос-Анджелеса.

Рецензии

GTA:
San Andreas
Наконец-то!!!

Xenus.
Точка кипения
Курс выживания в Колумбии

Мор.
Утопия
Жизнь - театр... Комедии.

Pariah
Осторожно!
Врач-убийца на свободе!

В центре внимания

Black & White 2
Быть богом? Легко!

Игромания: Special

Специальный репортаж
Реклама в играх
Форум разработчиков
Кого мы убиваем в играх?
Игровое кино
Автостопом по галактике

Игрострой

Вскрываем и препарлируем
"Казakov 2"

Железный цех:

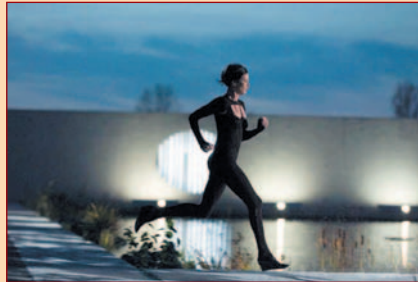
Computex -
железо завтрашнего дня

Полезный софт:

Самый важный софт
для работы с изображениями
...а также многое другое!

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Съемки фильма были приостановлены в сентябре 2004, когда Шарлиз Терон повредила себе шею во время одной из наиболее сложных трюковых сцен. Съемки возобновились лишь в октябре, а в контракте Терон появился пункт, дающий ей право пользоваться дублером при съемках трюков.



Терон явно бежит от кого-то, хотя ее персонаж настолько крут, что бегать должны от него.

Поклонники оригинальной анимационной серии жутко недовольны выбором актрисы на главную роль. Их можно понять — ведь хотя Шарлиз Терон и умеет многое, но ее взяли в фильм только ради смазливости лица.

На самом деле вселенная «Вечного движения» — это крутая смесь сексуальности, насилия и легких извращений. Терон в такую обстановку попросту не поставят (ей хватило Оскара за «Монстр») — следовательно, нас ждет стандартный фантастический боевик про мрачное будущее Земли и симпатичную героиню, умеющую стрелять с двух рук и душить врагов лифчиком.

Премьера в России: 10 октября 2005

Что ожидаем: В лучшем случае — что-то типа «Underworld», только в будущем. Про худший случай лучше и не думать.



А за спиной — сюрприз!



У MTV-героини все было на показ, а здесь она одета в какой-то глухой водолазный костюм.

ближайшего и единственного на всю округу городка Эмброуз. Его главная достопримечательность — Музей восковых фигур Труды, экспонаты которого подозрительно похожи на настоящие человеческие тела.

Дальше все предсказуемо. Из-за кулис сценария выбегает маньяк и начинает со страшной силой убивать наших героев. На повестку дня встает вопрос — кто из них выживет, а кто станет очередным экспонатом музея?

Премьера в России: 28 июля 2005 года

Что ожидаем: Молодежный «слэшер» — легкий, не напрягающий, в меру страшный.

ВЕЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ
AEON FLUX

Производитель: Paramount Pictures • Прокат в РФ: United International Pictures • Режиссер: Карин Кусамэ • В ролях: Шарлиз Терон, Мартон Чокаш, Джонни Ли Миллер, Софи Оконеда, Амелия Уорнер, Фрэнсис МакДорманд



Сюжет: «Вечное движение» — так назывался цикл анимационных короткометражек, вышедших на канале MTV в 1991 году. Их рисовал американско-корейский художник Питер Чанг.

Вселенная «Вечного движения» — сюрреалистический мир 24 века, населенный мутантами, клонами и роботами. Человечество почти вымерло, его остатки живут в хорошо защищенных городах-крепостях.

Бюджет картины — \$55 млн.

Главная героиня — Аeon Flux (Терон), тренированная убийца, секс-бомба, и, что особенно важно — лучший оперативник подпольной антиправительственной группы в городе Моника, возглавляемой Управляющим (МакДорманд). Однажды ее отправляют на очередное особо важное задание по устранению руководства города, но она вдруг узнает страшную-престрашную тайну и начинает бороться за свою собственную жизнь.

На киноэкранах России в июле

С 7 июля:

Мальчик-акула и девочка-лава 3-D (The Adventures of Shark Boy & Lava Girl in 3-D) — трехмерная приключенческая анимация.

С 14 июля:

Фантастическая четверка (Fantastic Four) — «супергеройский» кинокомикс.
Зеркальные войны: Отражение первое — отечественный «самолетный» боевик.

С 28 июля:

Дом восковых фигур (House of Wax) — триллер, ужасы.
Империя волков (Empire des loups) — конспирологический триллер.



ПОСЛЕ ФИНАЛЬНЫХ ТИТРОВ



ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ...

УЖАС АМИТИВИЛЛЯ THE AMITYVILLE HORROR

Жанр: мистика/ужасы • **Производство:** MGM/Dimension Films/Platinum Dunes/Radar Pict. Inc./ • **Режиссер:** Эндрю Дуглас • **В ролях:** Райан Рейнольдс, Мелисса Джордж, Филип Бейкер Холл, Джесси Джеймс, Хло Морецц, Изабель Коннер • **Премьера в России:** 12 мая 2005 года • **Прокатчик в России:** «West»

Среди всех баек о привидениях, претендующих на подлинность, случай с «проклятием Амитивилля», наверное, самый знаменитый. В середине 70-х годов XX века семья Лутц въехала в милый особняк — и менее чем через месяц бежала из него по причине одержимости хибары злым духом. Демон насылал на несчастных жуткие глюки и настойчиво предлагал папаше умертвить свою семью. Одного из прежних хозяев дома ему, кстати, удалось уговорить, после чего тот получил срок в 150 лет тюрьмы за массовое убийство.

Лутцам повезло больше. Они не только выжили, но и выгодно продали свою историю, ставшую основой романа Джея Энсона и примерно десятка неважных фильмов, начиная с оригинального «Ужаса Амитивилля» 1979 года.

Взявшись за очередной римейк хрестоматийного кошмара, клипмейкер Дуглас сильно рисковал. Критики неизменно осмеивали все опусы серии — и снесли на автопилоте его версию тоже.

Погорячились, бывает.

На самом деле новый «Ужас...» нежданно хорош. Режиссер отверг соблазн перекроить сложившийся канон, а сосредоточился на творческой доработке его классических клише. И уга-



Кажется, герой собирается угостить любимых родственников кашей из топора...



«Поймай их! Убей их!» — подружески советует мадам Лутц ее холодильник.



Еще одна Дохлая Девочка. Разнообразия ради, не такая злая, как ее коллеги из других ужастиков.

ИХ ПРОЩАЛЬНЫЙ ПОКЛОН

Может быть, «Ужас Амитивилля» и не стал вехой в истории жанра ужасов, зато он стал ею в истории MGM (Metro-Goldwyn-Mayer). Дело в том, что недавно эта испытывавшая финансовые проблемы студия-мейджор была продана концерну Sony. И данный фильм оказался последним, выпущенным под знаменитым логотипом с рычащим львом. Sony, которая уже владеет студией Columbia, вряд ли сохранит MGM как отдельный лейбл.



Обстановка проклятого дома детально восстановлена по фотографиям и мемуарам выживших.



«Едят тя мухи!» — сеанс экзорцизма пошел по непредсмотренному святым отцом сценарию.

дал! Небольшой косметический ремонт, сделанный с душой и энергией, чудесным образом превратил скучный артефакт жанра в дивный ноктюрн страха, исполняемый непосредственно на ваших натянутых нервах.

Дуглас снимает в подкупающей лаконичной и решительной манере. Он уверенно держит ритм и темп, правильно чередуя ударные сцены с минутами драматургического затишья, и не дает действию провиснуть. Не злоупотребляет спецэффектами, более полагаясь на игру теней и звуков. Умело создает простые, но отменно пугающие образы, мудро избегая модных наворотов вроде быстрого монтажа и дергающейся камеры.

Очень порадовал Райан Рейнольдс («Блэйд: Троица») в роли сходящего с ума под влиянием проклятого дома Джорджа Лут-

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.

Стили/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 конкретного фильма.

ца. Записной комик смог убедительно перевоплотиться в попавшего в плен чудовищных фантазмов невротика, из последних сил сопротивляющегося шепчущему на ухо голосу: «Поймай их! Убей их!».

Порой авторам все же изменяет вкус и чувство меры. Тогда герои через диалоги начинают пояснять зрителям очевидное, или появляется лишний персонаж вроде развратной няни. Однако на каждый такой момент всегда приходится шикарная сцена вроде той, где девочка Лутцев играет с призрачной подружкой на коньке крыши — или той, где обезумевший глава семьи колет дрова, заставляя пасынка держать при этом поленья руками. Неслабо, товарищи, неслабо.

Итог: по-настоящему страшный и атмосферный фильм ужасов. До шедевров вроде «Сияния» еще далеко, но это определенно лучшее кино за всю историю долгоиграющей «амитивилльской» серии.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ 7
СЮЖЕТ 6
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА 8
РЕЖИССУРА 8
АКТЕРСКАЯ ИГРА 7

ОЦЕНКА МФ
7

Александр Чекулаев



ЗАМЕШАН И ЗАВЕРНУТ

ПИДЖАК THE JACKET

Жанр: фантастическая драма • **Производство:** Mandalay Pict./Warner Independent Pict./2929 Prods./VIP 2-3 Medienfonds/Rising Star/Section Eight Ltd. • **Режиссер:** Джон Мэйбери • **В ролях:** Эдриан Броуди, Кира Найтли, Крис Кристофферсон, Дженнифер Джейсон Ли, Дэниел Крэйг, Келли Линч • **Премьера в России:** 19 мая 2005 года • **Прокатчик в России:** «Central Partnership»

Если вы постоянно покупаете «Мир фантастики» с DVD, то в апрельском номере за этот год наверняка ознакомились с замечательным фильмом «Донни Дарко». Похоже, режиссер Джон Мэйбери тоже смотрел эту картину. Ибо складывается четкое впечатление: лучшим, что имеется в его собственном «Пиджаке», он обязан именно ей. А еще Джеку Лондону.

Сюжет, без сомнения, стяннут из романа Лондона «Звездный скиталец» (1915), хотя авторы о том скромно умалчивают. Классик писал об узнике, силою мысли вырывающемся за пределы тюрьмы и странствующем во времени. Сценаристы же «Пиджака» сделали героя (лауреат «Оскара» Эдриан Броуди) амнезийным ветераном «Бури в пустыни», обвинили его в убийстве, ко-его он не совершал, и засунули в психушку. Завернутому в сми-рительную рубашку («пиджак») и запертому в ячейке морга бедняге не остается на досуге ничего иного, как путешество-вать в 2007 год, волоча за собой груз заимствований из «Донни Дарко» (точные даты, психическая нестабильность героя, ин-вертированные причинно-следственные временные петли).



Теперь герой понял, что означает выражение «в стесненных обстоя-тельствах».

ПОПАДАНИЕ В ОБРАЗ

Режиссер не хотел пробовать на роль главной героини Киру Найтли. Попросту не видел в обаятельной британке мрачную депрессивную алкоголичку, которая фигурировала в сценарии. Но актриса безупречно отыграла пробы и получила роль. Впоследствии выяснилось, что образ страдающей женщины дался ей легко по-тому, что накануне проб она... перенесла пищевое отравление!



Кира Найтли играет главную ге-роиню, которая, по правде гово-ря, фильму вовсе не нужна.



Клиент готов. Сейчас его из-влекают из духовки. Э-э-э, то есть из «пиджака».

К несчастью, Мэйбери более эмоционален и менее ироничен, чем Келли. А также более подвержен масс-культурным штампам и менее дисциплинирован творчески, чем Лондон. В результате лежавшая в основе стройная притча о мощи человеческого ду-ха, не знающего преград, мутирует в идейно рыхлый темпораль-ный детектив про поиски героем в будущем тайны своей гибели в прошлом. Кстати, тайны на диво банальной — хотя бы потому, что режиссер нас элементарно надул. К середине фильма вдруг понимаешь, что его не волнует ни экшен, ни НФ-идеи, ни соб-ственно история. А милы его сердцу туманные философствова-ния на тему основополагающих жизненных ценностей.

Грустный результат несоответствия истинных целей авторов выбранному формату налицо. Хорошие актеры выглядят поте-рянно — им почти нечего играть. Крупницы ценных мыслей тонут в море лишних эпизодов. А маркетингологи усугубляют ситуацию, пытаясь продать кино как хоррор. Его слоган — «Ужас получа-ет новое название!» — просто нелеп.

Несколько поправляют дело отличная операторская работа Питера Деминга и чудный гипнотический саундтрек отца эмби-ента Брайана Ино. Но их профессионализм попросту несоизме-рим со скромным масштабом постановки. Стоило ли замешивать бадью теста, чтобы испечь один кривой бублик?

Итог: обещанный триллер оказался на поверку нефокуси-рованной сентиментальной мелодрамой. Которая в принципе говорит о важном, но речь ее бессвязна. Которая интересна в частностях, но в целом дика, как поэма о домкрате.

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

ОЦЕНКА МФ
6

Александр Чекулаев



Где еще лучше думается о тайнах пространства и времени, как не в дурдоме?

ТРЕТИЙ
И ПОСЛЕДНИЙЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЭПИЗОД III — МЕСТЬ СИТХОВ
STAR WARS: EPISODE III — REVENGE OF THE SITH

Жанр: космоопера ■ Производство: Lucasfilm ■ Режиссер: Джордж Лукас ■
В ролях: Хейден Кристиensen, Юэн МакГрегор, Иэн МакДиармид, Натали
Портман, Сэмюэль Л. Джексон ■ Премьера в России: 19 мая 2005 года ■
Прокатчик в России: «Gemini Film»

28 лет назад мир изменился — человечество впервые увидело «Звездные войны». 19 мая этого года мир изменился снова — «Звездные войны» закончились. Джордж Лукас поставил жирную точку и показал зрителям то, о чем почти три десятилетия ходили легенды. Наверное, только самые ленивые не слышали о прошедшей премьере Третьего эпизода. И лишь самые убежденные пессимисты не предсказывали «Мести ситхов» огромных кассовых сборов. Этот фильм был обречен на успех еще до того, как Лукас написал первые строки сценария. И все же до самого конца никто не знал наверняка, получится ли у создателя очередной шедевр, достойный Оригинальной трилогии «Звездных войн». Сейчас можно смело утверждать: Лукас справился.

Уже с первых кадров становится понятно, что это настоящие «Звездные войны». Сбылась мечта режиссера — показать масштабное космическое сражение у галактической столицы. И тем самым сбылась мечта поклонников звездной саги — увидеть то, что было невозможно снять в начале 80-х. Вообще, весь Третий эпизод — это сплошное исполнение желаний. Сказка, ставшая былью.

«Месть ситхов» нельзя рассматривать как самостоятельную картину. Если вы не видели предыдущие пять эпизодов, то вы не поймете и половины из того, что Лукас хотел сказать и показать. В первую очередь, это фильм для поклонников «Звездных войн», а в Америке таковым является каждый второй. Третий эпизод изобилует цитатами из предыдущих фильмов, как речевыми, так и визуальными. И если непосвященный зритель не обратит внимания на реплики героев, то у поклонников саги, знающих каждый эпизод наизусть, они вызовут бурю эмоций. То же самое и с декорациями. Мрачный мостик звездного разрушителя, белые коридоры корабля Бейла Органы, ферма Ларсов на Татуине — эти локации мы видим несколько минут, но именно такие мелочи помогают достичь целостности саги.

Главной проблемой всех эпизодов «Звездных войн» был сценарий. Но если, например, в Первом эпизоде можно было найти провисающие и затянутые сцены, то Третий эпизод, напротив, излишне динамичен. Лукасу было необходимо показать слишком много событий, в результате чего отдельные сцены получились сжатыми и, на первый взгляд, сумбурными. Если взглянуть на



Последние дни Совета джедаев.

первоначальный сценарий «Мести ситхов», то можно заметить, что из финальной версии вырезали больше половины реплик героев, свыше десятка сцен и несколько персонажей. Что-то из этого можно будет увидеть на DVD, но многое так навсегда и останется за кадром. Если вам действительно интересно разобраться в событиях Третьего эпизода, то могу посоветовать прочитать полный сценарий и роман-новеллизацию Мэтью Стовера. И некоторые сцены фильма предстанут перед вами в новом свете.

С другой стороны, сумасшедшая динамика пошла «Мести ситхов» на пользу. Напряжение нарастает по ходу фильма, а начиная со сцены ареста Палпатина действие не замирает ни на секунду. Сцены, составляющие вторую половину картины, одна зрелищнее другой, и от экрана невозможно оторваться. «Звездные войны» всегда были, в первую очередь, зрелищем, радующим взгляд и слух.

Безупречные компьютерная графика и звук станут эталоном для кинематографистов. Лукас и его компании по созданию спецэффектов «Industrial Light & Magic» вновь оказались на голову выше всех остальных. Компьютерный Йода более реален, чем кукольный из Пятого эпизода, а генерал Гривус настолько реалистично взаимодействует с живым Оби-Ваном, что только после выхода из кинотеатра вспоминаешь о его компьютерной природе.

Впрочем, живых актеров все равно заменить невозможно. И в Третьем эпизоде это доказали Хейден Кристиensen, Иэн МакДиармид и Юэн МакГрегор. Именно на этих троих держится весь фильм: Энакин, Палпатин и Оби-Ван. Характеры персонажей на протяжении фильма изменяются, и эти перемены удалось показать очень достоверно. Кристиensen наконец-то смог реализовать свой потенциал. Если в «Атаке клонов» гнев и непослушание Энакина могли показаться наигранными, то в «Мести ситхов» они абсолютно реальны. Ему веришь и понимаешь, почему он запутался, почему он послушал Палпатина, почему предал джедаев.

Блестяще справился с ролью Палпатина талантливый театральный актер Иэн МакДиармид. Если в начале фильма Палпатин — это все еще добрый дядюшка канцлер, то в финале — тот са-



Первым делом, первым делом — звездолеты.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Джордж Лукас и члены его семьи засветились в Третьем эпизоде. Сам режиссер предстал в образе синегожого барона Паланоиды (его можно увидеть в корусантском оперном театре), его дочери Кэти и Аманда исполнили роли сенаторов Чи Икуэй и Терр Тэнил, а сын Джетт сыграл падавана, которого убили на глазах у Бейла Органы.
- Постановщик трюков и поединков на световых мечах Ник Гиллард сыграл джедая Кина Драллига. На голограмме, которую Оби-Ван просматривает в Храме джедаев, можно заметить, как с ним сражается Энакин.
- Джереми Баллок, исполнивший в Оригинальной трилогии роль Бобы Фетта, сыграл в Третьем эпизоде капитана Колтона с Алдераана. Его можно увидеть в кабине корабля Бейла Органы.
- Дарта Вейдера в конце фильма озвучивает Джеймс Эрл Джонс — знаменитый голос Вейдера из Оригинальной трилогии.
- На мостике звездного разрушителя в конце фильма можно увидеть молодого губернатора Таркина. Сенатор Бейл Органа передает двух дроидов в распоряжение капитана Антиллеса, которого в «Новой надежде» задушил Дарт Вейдер. А вот сенатору Мон Мотме не повезло — сцены с ее участием вырезали из Третьего эпизода.
- Когда транспорт со спасенным канцлером Палпатином приземляется у здания Сената, внизу экрана можно заметить знаменитый «Тысячелетний Сокол».
- В сценарии был диалог мастера Йоды с духом Квай-Гона Джинна, в котором более четко объяснялись некоторые секреты, связанные с Силой, но из финального монтажа картины эта сцена была вырезана.



Ночь, улица, фонарь...



Я люблю демокр... то есть да здравствует Империя!



Момент истины.

мый злоеший Император из Шестого эпизода. Два, казалось бы, очень разных типажа легко сочетаются в одном персонаже. Но если Палпатина во всех фильмах играл сам МакДиармид, то с Оби-Ваном все было сложнее. Юэну МакГрегору следовало максимально приблизиться к образу, созданному в Оригинальной трилогии Алем Гиннесом. И не зря МакГрегор каждый съемочный день пересматривал сцены с участием сэра Алека. Всю вторую половину фильма Юэн говорит интонациями и голосом Гиннеса, и снова хочется воскликнуть «Верю!».

Однако не обошлось без неприятностей. Беда в том, что российским зрителям показали не тот фильм, который снимал Джордж Лукас. Русская локализация оказалась настолько неудачной, что многие зрители, уви-

девшие Третий эпизод в оригинале, с твердостью говорили: «Дубляж убил фильм». И это действительно так. Отвратительный перевод, не соответствующий оригиналу, и совершенно неправильные интонации актеров портят впечатление от Третьего эпизода. То, что в оригинале звучит страшно и злое, в дубляже оказалось смешным и идиотским. Это тем более удивительно, если вспомнить, что дубляж Первого эпизода считался одним из самых удачных в нашей стране.

Итог: Лукасу удалось снять не просто фильм, достойный остальных эпизодов, но чуть ли не лучший фильм в саге о «Звездных войнах». Рекомендуется к просмотру всем, кто неравнодушен к космической фантастике и красивым сказкам. Смотреть настоятельно советуем на языке оригинала.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	10
СЮЖЕТ	8
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	10
РЕЖИССУРА	8
АКТЕРСКАЯ ИГРА	8

ОЦЕНКА МФ

10

Петр Зайцев

ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

июль
№7 2005

ИГРА СВОИМИ РУКАМИ

- ЛКИ-CREATOR 3D:
ДЕЛАЕМ ТРЕХМЕРНУЮ ИГРУ

НОВАЯ РУБРИКА

- ДУЗЬНЫЙ КЛУБ



ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКИ

- КСЕНУС: ТОЧКА КИПЕНИЯ
- IMPERIAL GLORY
- COLD FEAR
- STRONGHOLD 2
- SUDEKI
- КОЙОТЫ
- EMPIRE EARTH II
- PARIAN
- БРАТЬЯ-ПИЛОТЫ 3D:
ТАЙНА КЛУБА СОБАКОВОДОВ



ДОПОЛНЕНИЯ

- FALLOUT: НОВЫЙ ВЗГЛЯД



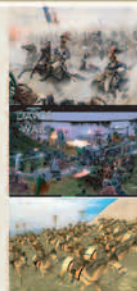
ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

- WORLD OF WARCRAFT
- EVE



СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

- ДЕМИУРГИ 2
- КАЗАКИ 2
- ЛИГА ХАОСА
- FALLOUT
- ROME: TOTAL WAR
- WARCRAFT
- WARHAMMER 40 000



СУДЬБА ХИТА

- BATTLE BUGS



ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

This is trial version
www.adultpdf.com

**КИНОСТУДИЯ**
«НА КРАЮ ВСЕЛЕННОЙ»**АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ**
THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Жанр: научно-фантастическая комедия ■ Производство: Touchstone/Spyglass/Everyman Pictures/Hammer & Tongs ■ Режиссер: Гарт Дженнингс ■ В ролях: Мартин Фримен, Мос Деф, Сэм Роквелл, Уорвик Дэвис ■ Премьера в России: 9 июня 2005 года ■ Прокатчик в России: «Каскад Фильм»

Встречаются культовые литературные произведения, в которых нет ни ярких действующих лиц, ни увлекательного сюжета, которые не учат жить и не кормят читателя «горькой правдой». И все равно эти книги раздвигают на цитаты, зачитывают до дыр и надеются, что рано или поздно выйдет продолжение. По своей природе роман «Автостопом по галактике» относится как раз к такой книжной породе. В этом тексте главное — язык, лирические отступления (их не меньше, чем в «Мертвых душах»), и в каждой строчке — своеобразный юмор, который принято считать «английским». Структура знаменитого романа Дугласа Адамса напоминает классику веселой британской литературы, «Трое в лодке, не считая собаки» Джерома К. Джерома, а содержание — классику юмористической НФ, «Звездные дневники Иона Тихого» Станислава Лема.

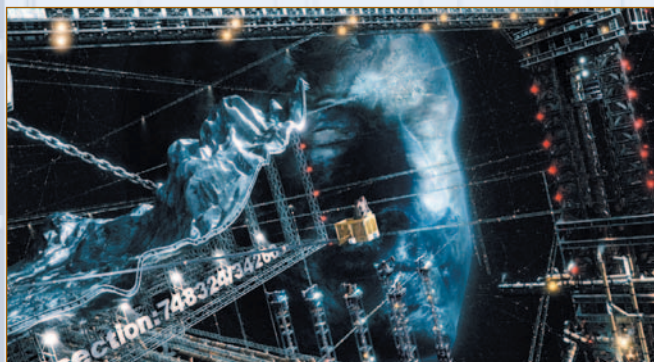
Переносить подобный текст на экран — мучение и для сценариста, и для режиссера. Чтобы фильм смотрелся так же ва-



Депрессивный робот Марвин не способствует здоровому духу в коллективе.



Билл Найи засветился в роли планетостроителя Слартибартфа.



Главное при постройке Земли — не забыть про норвежские фьорды.

ДУГЛАС АДАМС
И ЛЮБОВЬ К АВТОСТОПУ

- Цикл из пяти романов, который открывается «Автостопом», родился из юмористических радиопьес для BBC, одним из сценаристов которых был Адамс. В пьесах впервые появились главные персонажи и идеи для сюжетов будущих книг. Адамс профессионально писал сценарии для радио- и телепередач, например, участвовал в создании телепередачи «Монти Пайтон».
- Телесериал «Автостопом по галактике» вышел на канале BBC в 1981 году. В нем использовались эпизоды из первого романа цикла и его продолжения — «Ресторана «На краю Вселенной».
- Знаменитый блокбастер «Вспомнить все» (1990 г.) содержит несколько отсылок к тексту «Автостопом по галактике».
- Дуглас Адамс умер в 2001 году в возрасте 49 лет во время работы над новой экранизацией «Автостопом». Авторы фильма завершили ленту черным кадром с белой строкой посвящения — «Дугласу».



Бюрократическая раса воганов — лучшее, что удалось художникам фильма.

село и непринужденно, как читается книга, приходится идти на кинематографические ухищрения: придумывать гэги, изощряться в визуальных эффектах, дописывать диалоги, разбавлять действие мультипликационными вставками и даже музыкальными номерами. Именно на это и пришлось пойти автору «Автостопом», который выступил как сценарист, и британскому клипмейкеру Дженнингсу, дебютировавшему в качестве режиссера полноценного фильма. Адамс даже расширил центральную часть сюжета специально для фильма, придумав несколько планет и персонажей. Однако тирады о коктейле «Грызлодер», законах воганского стихосложения и Главном Вопросе Вселенной в фильме звучат совсем не так весело, как в устах книжных героев.

Вытянуть картину могли бы сильные актеры, но нерезиновый бюджет позволил попасть в титры лишь артистам «ролей второго плана», в основном британского происхождения. Засветившихся в интересных, но эпизодических ролях Джона Малковича и Билла Найи можно занести в плюсы фильма, а политкорректного черного рэппера Моса Дефа в роли вполне европеоидного (по роману) Форда — в минусы.

Прорисовка зрелищных сцен съела львиную часть продюсерских денег. Средств было немного, ведь даже робота Марвина не анимировали — его сыграл заслуженный голливудский лилипут Уорвик Дэвис («Уиллоу»). Потому похвалим художников за уморительных воганов, дизайн кораблей и величественную панораму стройки Земли-2.

Итог: Гарт Дженнингс — не Терри Гильям, а Артур Дент (главгерой «Автостопом») — не агент «Кей» (главгерой «Людей в черном»). Интересная иллюстрация к замечательному роману, которая вряд ли приведет в восторг непосвященного землянина.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ.....	7
СЮЖЕТ.....	6
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА....	8
РЕЖИССУРА.....	6
АКТЕРСКАЯ ИГРА.....	7

ОЦЕНКА МФ

7

Николай Пегасов



А куда Малкович подевал свою половину?

Александр Чекулаев, Ксения Аташева



НОВИНКИ ВИДЕО

«ПУТЬ ВАМПИРА» БРЕМА СТОКЕРА BRAM STOKER'S WAY OF THE VAMPIRE

VHS, США, 2005 • Дистрибьютор: «Лизард» • Режиссеры: Сара Нин Брюс, Эдуардо Дюроа • В ролях: Ретт Джэйлс, Андреас Беккет, Дениз Бутте, Брент Фалько

Вампирская драма. Доктор Ван Хельсинг отправил Дракулу в ад, но тот успел накусать себе уйму преемников. Поэтому Бог наделил храброго врача даром не стареть до тех пор, пока землю топчет хотя бы один упырь. Так герой дотянул до XXI века и до момента, когда ему придется сразиться с Себастьяном — последним вампиром, лично инициированным графом. Каковой Себастьян, кстати, некогда был другом Ван Хельсинга... Как поздние рассказы Стокера не дотягивают до его «Дракулы», так и этот полулюбовительский опус не дотягивает до чего бы то ни было.



Красивая обложка, да? Жаль, не хватило денег и таланта на то, что под ней.

ОЦЕНКА
MP
2

ИНТУИЦИЯ PREMONITION

VHS, Канада, 2004 • Дистрибьютор: «Пирамида» • Режиссер: Джонас Кастел • В ролях: Каспер Ван Дьен, Кэтрин Оксенберг, Пол Энтони.

Мистический боевик. Детектив Джек Барнс попадает в аварию, переносит клиническую смерть, но его вовремя реанимируют. Только возвращается он с «той стороны» немного иным. И вскоре начинает грешить наяву сценами разных ЧП, неизменно воплощающимися в реальности немного позже. Жуткий, но очень полезный талант! Особенно, когда террористы планируют в твоём городе второй Чернобыль, а ты уже в курсе и можешь это предотвратить... Весьма примитивный, но крепко сбитый «прогностический» экшен класса «Б».



Дар предвидения подсказывает герою, что его визави сейчас подымет руки вверх.

ОЦЕНКА
MP
4

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ГАЙЮ BACK TO GAYU

VHS, ФРГ/Испания/Великобритания, 2004 • Дистрибьютор: «Союз» • Режиссеры: Ленард Фриц Кравинкель, Хольгер Таппе

Фантастический 3D-мультфильм. Большой на голову ученый открывает способ переносить в наш мир объекты из телевизора. После чего крадет из анимационного сериала «Гайя» волшебный кристалл Даломит, наделенный огромной мощью. Ибо это ключ для реализации намеченной им обширной программы злодеяний. К несчастью для дока, в комплекте с арте-



Еще не эльфы, уже не чебурашки. Интересно было бы глянуть на эволюционное древо героев...

фактом прибывают и персонажи шоу — ушастые, покрытые шерстью человечки. И маленькие телегерои решительно настроены вернуть свое сокровище... 3D-графика вчерашнего дня и простенький сюжет лавров у «Шрека» не отберут. Однако кино нестыдное и в каком-то смысле даже милое.

ОЦЕНКА
MP
6

ПРИЗРАКИ ОПИУМА COOKERS

VHS, США, 2001 • Дистрибьютор: «Лизард» • Режиссер: Дэн Минтц • В ролях: Брэд Хант, Сайя Баттен, Патрик МакГоу

Мистический триллер. Наркоман и уголовник Гектор использует старый заброшенный дом под подпольную лабораторию для изготовления всяких незаконных субстанций.



Вместе с подружкой герой сутками нюхает волшебные пары и поначалу воспринимает начавшиеся у него глюки как должное. Но помалу до Гектора начинает доходить: дело не в «дури» — они разбудили дремавшее в этой избушке потустороннее Зло и будут наказаны... Неоожиданно эффектный малобюджетный хоррор, удостоенный 4 премий кинофестиваля в Милане.

ОЦЕНКА
MP
7

Тебя достали призраки? Ты живешь в одержимом Злом доме? Скажи «нет» наркотикам!

ЕВАНГЕЛИОН NEON GENESIS EVANGELION

DVD, Япония, 1995 • Дистрибьютор: «MC Entertainment» • Режиссер: Хидаеки Анно

Фантастический аниме-боевик. 2015 год. После глобальной катастрофы, уничтожившей половину человечества, людям угрожает еще большая опасность — атака «Ангелов», гигантских существ неизвестного происхождения. Единственное оружие, способное их уничтожить — роботы серии «Евангелион». Правда, управлять этими огромными машинами могут лишь несколько подростков, способных «синхронизироваться» с роботом и управлять им, как собственным телом. Синдзи, Аска и Рей — пилоты «Евангелионов», и именно им предстоит разгадать тайну «Ангелов» и защитить Землю. Но для начала юным пилотам надо наладить отношения друг с другом и с миром, который они должны защищать... «Евангелион» — творение легендарной студии Gainax, на счету у которой немало шедевров, таких, как «FLCL» и «Wings of Honneamise». Сплав научной фантастики и мистики, комедии и психологической мелодрамы — этот сериал удивительно разнообразен и многогранен, и по праву считается одним из лучших аниме в истории. Из бонусов на диске — пара видеороликов и глоссарий.



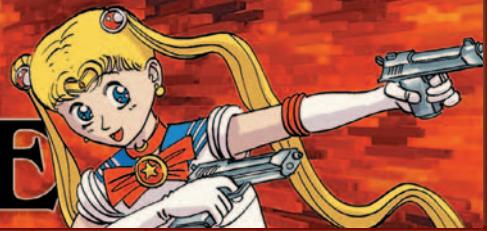
ОЦЕНКА
MP
8

Пилотировать боевого робота куда проще, чем разобраться в себе и своих отношениях с окружающим миром.



Ксения Аташева

НОВОСТИ АНИМЕ



Final Fantasy VII — фильм и игра

Square Enix наконец объявила дату релиза долгожданного фильма «Final Fantasy VII: Advent Children». Фильм длительностью в 1 час выйдет на видео 14 сентября этого года. Премьера состоится одновременно в Японии и США. Действие фильма разворачивается через два года после окончания оригинальной игры. Миру угрожает загадочная болезнь геостигма, а Клауду и компании вновь приходится объединиться для сражения с новым врагом.

Также Square Enix официально заявила, что представит на знаменитой выставке E3 (Electronic Entertainment Exhibition) свою новую игру «Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus» для платформы PS2. Действие игры происходит уже через три года после событий первой части «Final Fantasy VII». Главным героем станет Винсент Валентайн, узнающий все больше мрачных секретов Мидгара. Дата выхода игры пока не объявлена.



Будем надеяться, что фильм оправдает возлагаемые на него надежды.

Продолжению Хелсинга — быть!

Geneon Entertainment объявила о начале съемок «Hellsing Ultimate» — продолжения знаменитого сериала «Хелсинг: война с нечистью» («Hellsing»). Новый сериал на видео (OVA) будет куда ближе к манге, чем оригинальный ТВ-сериал. Студия-производитель пока не объявлена, но уже известны имена режиссера и сценариста. Ими станут Томоказу Токоро («Haibahe Renmei», «Serial Experiments Lain») и Есукэ Курода («Trigun», «Gungrave», «Infinite Ryvius»). Ни дата премьеры, ни количество эпизодов пока не объявлены, известно только, что каждая серия будет длиться 35 минут.

Семь самураев пришли в Россию

Компания MC Entertainment лицензировала для выпуска в России аниме-сериал «7 Самураев» («Samurai 7»), снятый на основе сюжета культового фильма Акиры Кurosавы, но перенесенного в далекое будущее. Режиссером нового сериала студии Gonzo является Тошифуми Такизава («Big Wars», «Crusher Joe»), дизайнер персонажей — Хидеки Хашимото («Pretear», «Samurai Deeper Kyo»), меха-дизайнер — Макото Кобаляши («Gravion», «Last Exile»). Срок выпуска пока не объявлен.

Африканский самурай

После успеха «Samurai Champloo» и «Samurai 7» тема альтернативного самурайства стала очень популярной. Студия Gonzo решила внести свой вклад в развитие нового жанра, начав работу над пятисерийным аниме-сериалом «Afro Samurai». Это история о путешествии чернокожего самурая по футуристической феодальной Японии в поисках отмщения за гибель отца. Концепция сериала разработана дизайнером, иллюстратором и художником Такаши Оказакки, работавшим над иллюстрированными версиями фильмов «Человек-паук» и «Блэйд: тройца».

Black Cat

Осенью этого года студия Gonzo собирается выпустить аниме-сериал «Black Cat», снятый по манге Кентаро Ябуки (Yamato Gensouki). Скорее всего, это будет экшен с примесью мистики — по сюжету главные герои, бывшие наемные убийцы, сражаются со злодеями, жаждущими заполучить власть над миром. Режиссером этого аниме стал Шин Итагаки («Princess Monopoke», «Gad Guard»). Дизайнер персонажей — Юкико Акияма («Cardcaptor Sakura», «Tsubasa Chronicle»). Композитор — Таку Ивасаки («Read or Die», «Witch Hunter Robin»).



Судя по дизайну и сюжету, сериал имеет все шансы превратиться в бесконечный файтинг.

Два новых фильма по CLAMP

В августе выйдут фильмы «Tsubasa Chronicle — Tori Kago no Kuni no Himegumi» («Tsubasa Chronicle: Princess of the Bird Cage») и «XXXHolic — Manatsu no Yoru no Yume» («XXXHolic: Dark Dream of Summer»), снятые студией Production I.G. по одноименным мангам арт-группы CLAMP. Сценаристом обоих фильмов станет Джуничи Фуджисаки («Otogi Zoshi», «Ghost in the Shell: Stand Alone Complex»).



«Tsubasa Chronicle».



«XXXHolic».

Grandia III

На 4 августа запланирован релиз новой игры для платформы PS2 от Square Enix — «Grandia 3». Сюжет игры вращается вокруг молодого пилота Юки и его подруги — эльфийки Альфины, путешествующей в поисках своего брата Эмилиоса, пропавшего три года назад. Боевая система не претерпела существенных изменений. Добавлены несколько дополнительных возможностей вроде воздушного комбо-удара и разговоров между персонажами во время битвы.

Российские релизы

- «Рубаки Next» («Slayers Next»), комедия, фэнтези. Дистрибьютор — «MC Entertainment» (диск 3).
- «Евангелион» («Neon Genesis Evangelion»), научная фантастика, мистика. Дистрибьютор — «MC Entertainment» (диск 3).

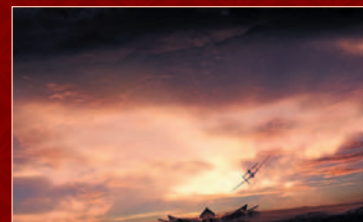
Ксения Аташева

УВИДЕТЬ НЕБО И УМЕРЕТЬ

АНИМЕ «ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ДНИ»



Как узнать, как выглядит небесно-голубой цвет, если ты ни разу в жизни не видел чистого неба?
Из американского пресс-релиза к «Фантастическим дням».



Может ли фильм, выполненный в анимешной стилистике, но созданный за пределами Японии, стать настоящим аниме? Американский анимационный фильм «Титан: После гибели Земли», хотя и имел классический анимешный сюжет и отличную атмосферу, не снискал особой популярности. Мультипликационные шедевры Рэнкина и Бэсса также не окупались. Казалось, не стоит и пытаться совместить несовместимое — западный менталитет и восточную мудрость. Но тут за дело взялись соседи японцев — корейцы. И у них, как ни странно, все получилось!



Вдохновившись работами Хаяо Миядзаки и Мамору Оси, талантливый корейский режиссер Ким Мун-Сэнг создал самое настоящее корейское аниме — «Фантастические дни».

Несмотря на свою потрясающую красоту и динамичность, этот фильм получил самые разные отзывы, от «мудрого и жизнен-

ного, прекрасно прорисованного аниме» до «бездушного коммерческого продукта с плоскими во всех отношениях персонажами и посредственной графикой». Истина, как всегда, находится где-то посередине...

Фантастическая красота

За что этот фильм можно смело хвалить, так это за качество графики. Она не просто красива — она уникальна. Съемки заняли ни много ни мало 7 лет. Для создания детализированной, кинематографичной картинки впервые в истории были применены все четыре способа создания и обработки графики: традиционная анимация, изображения, смоделированные на компьютере, живые съемки и миниатюры. Для успешного сочетания этих элементов была использована новейшая технология «многослойной анимации». Обработанные на компьютере фоны и традиционные двухмерные персонажи многократно накладывались друг на друга и снимались на специальные цифровые камеры. Подобная технология была использована и в последнем фильме Мамору Оси «Ghost in the Shell 2: Innocence».

Аниматоры уделили много внимания деталям. Движения губ при разговоре, тени, капли дождя на стекле, утренний туман — все это прорисовано на редкость любовно и тщательно. А небо, то самое небо, которое так мечтают увидеть герои сериала, получилось просто восхитительно — потоки ветра и игра солнечных лучей на облаках, блики, легкий туман — все это находится в постоянном движении, живет и дышит.

Персонажи намеренно прорисованы небрежно. За счет этого создается осо-

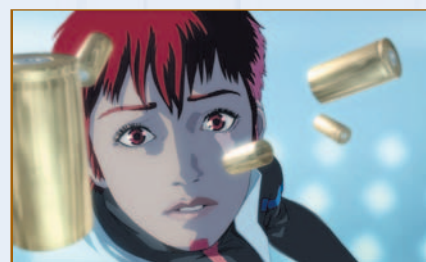
бый контраст, способствующий созданию атмосферы мрака и безысходности. Но у этого оригинального решения есть существенный недостаток — герои фильма иногда теряются на фоне ярких, детально проработанных пейзажей.

Greenpeace будущего

События этого фильма происходят в 2140 году. Безжалостная эксплуатация природных ресурсов и загрязнение окружающей среды привели к катастрофе планетарного масштаба, в результате которой облака навсегда закрыли солнце. Человеческой цивилизации пришел конец, и лишь немногие смогли перенести череду катаклизмов, сохранив свои знания и технологии. Они построили органический город Экобан, способный через специальную систему «Делос» перерабатывать углекислый газ в энергию.

Тысячи беженцев со всего мира пришли в Экобан в поисках убежища, но жители города не впустили их, вынудив поселиться в окружающей город пустыне. Чтобы выжить, им пришлось влачить рабское существование и работать на Экобан, добывая уголь, необходимый для работы «Делоса».

Вскоре оказалось, что горожане специально загрязняют окружающую среду,



Какой искренний, наивный взгляд...

Из картотеки

«ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ДНИ»

(«Wonderful Days»), 2003

- **Жанр:** научная фантастика
- **Режиссер:** Ким Мун-Сэнг
- **Сценарий:** Ким Мун-Сэнг и Джун Юнг-Парк
- **Продолжительность:** 90 минут
- **Производство:** студия Tin House (Корея)
- **Официальный сайт:** www.skybluethemovie.com





Система «Делос» изнутри.

ведь если атмосфера очистится, система перестанет функционировать, и их беззаботной жизни придет конец. И как только рабочие, живущие в трущобах за городом, узнают об этом, начинается гражданская война. Война ради равенства и справедливости, и ради возможности хоть раз в жизни увидеть чистое небо над головой!

Но разве могут нищие рабочие на равных сражаться с элитными бойцами Экобана, вооруженными по последнему слову техники? Здесь нужен не воин, а ловкий и скрытный шпион, способный остановить систему «Делос» и уничтожить Экобан изнутри. Таким шпионом становится Шуа — замкнутый парень, в детстве изгнанный из Экобана и живущий среди рабочих.

Во время очередной попытки саботажа Шуа встречает свою давнюю подругу и возлюбленную Джей. Она оказывается офицером службы безопасности Экобана и ей предстоит выбрать, кому она останется верна, — родному городу или своему любимому. Естественно, она выбирает последнее. Джей бежит из Экобана и остается жить с Шуа, помогая ему в борьбе против своих бывших сограждан. Далее идет серия красивых батальных сцен, пара романтических моментов, несколько битв, и, в конце концов, мы подходим к финальной сцене, где герои по традиции успевают сказать несколько патетических фраз и красиво умирают.

«Фантастические дни» — это, прежде всего, зрелищный боевик, и сюжет там

далеко не на первом месте. Но, признаться, скучно смотреть фильм, конец которого известен с первых минут просмотра, как и судьба каждого из героев. В фильме затрагиваются многие важные темы — верности, чести, самопожертвования, но делается это вскользь, в кратких диалогах между длинными батальными сценами.

Героев зачастую обрывают на полуслове, лишают их действия всякой ло-



Берегите природу нашу, мать вашу!

гики. Их образы являются на редкость шаблонными и плоскими. Непонятно, что ими движет, почему они принимают те или иные решения. Конечно, уложить в полтора часа экранного времени несколько внятных историй довольно трудно, но если бы аниматоры ненадолго оторвались от прорисовки фонов и уделили бы персонажам чуть больше внимания, фильм стал бы куда живее и логичнее.

Единственными героями, о жизни и прошлом которых хоть что-то известно, являются Джей, Шуа и Кейд — влюблен-



И все умерли, долго и красиво мучаясь...



Знаменитая сцена в музее — самая красивая во всем фильме.

Это интересно

- По словам Ким Мун-Сэнга, на его работу большое влияние оказали творчество Хаяо Миядзаки (классик японской анимации, автор таких фильмов, как «Принцесса Мононоке» и «Унесенные призраками»), а также фильмы «Призрак в доспехах» Мамору Оси и «Акира» Кацухиро Отомо.
- Одной из студий, участвовавших в работе над графикой к фильму, была студия Gainax — создатель таких аниме, как «FLCL» и «Neon Genesis Evangelion».
- В Южной Корее «Фантастические дни» прошли не слишком удачно, собрав всего 350 тысяч зрителей, в то время как успешным считается фильм, собравший не менее миллиона.
- Американская версия несколько короче корейской, и сцена езды на мотоцикле в корейской версии находится в середине фильма, а не в начале.



Из стильного идейного противостояния в итоге получился банальный любовный треугольник.

ный в Джей начальник охраны Экобана, подставивший Шуа и виновный в его изгнании. Централизация сюжета на их взаимоотношениях превращает этот и без того сложный боевик в классическую «мыльную оперу».

Герои второго плана в большинстве своем появляются на экране лишь для того, чтобы в скором времени красиво погибнуть. Хотя есть и очень удачные образы, такие, как Вуди и Карен — маленькие друзья Шуа, дети, которым предстоит жить в новом, очищенном от загрязнения и жестокости мире.

Этот фильм сложно назвать шедевром, но и ругать его особо не за что. Отличная графика и простенький сюжет, атмосферность и недоработанные образы героев создают противоречивое впечатление. Это в первую очередь стильный боевик, и лишь потом — повесть о человеческой беспечности и эгоизме, и романтическая мелодрама. «Фантастические дни» вряд ли перевернут ваше представление о мире и заставят задуматься, они выполняют чисто развлекательную функцию. Этот яркий, динамичный фильм легко смотрится и надолго запоминается потрясающей графикой и продуманной атмосферой. ☹

ЧТО ПОСМОТРЕТЬ?

Рубрика «Видеодром» рассказывает о свежих фильмах российского кинопроката. Наши постоянные читатели знают, 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. Эта страничка сможет помочь вам найти хороший фильм для просмотра. Часть картин в ней выбрана посетителями сайта «МФ» (www.mirf.ru), а часть — редакцией.

Выбор читателей. Июнь 2005

В голосовании на сайте www.mirf.ru приняло участие 420 человек. Всего было отдано **1206 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три фильма).

1. Город грехов	11,4%
2. Константин	10,2%
3. Чужой против Хищника	9,1%
4. Суперсемейка	7,3%
5. Небесный капитан и мир будущего	6,8%

Участвуйте в голосовании за лучшие фильмы на www.mirf.ru!

ГОРОД ГРЕХОВ

Кассовые сборы: \$73 млн.



Поскольку «Звездные войны» дебютируют только в следующем «топе», халифом на месяц стал «Город грехов» — первая достоверная экранизация американских комиксов. Мрачные работы Миллера перенесены на пленку с ювелирной точностью. Нас ждет два часа черно-белого насилия, редкие вспышки цвета и потрясающий стиль.

Оценка МФ: 10

Рецензия — в №6 (22) за 2005.

КОНСТАНТИН

Кассовые сборы: \$229 млн.



Джон Константин. Он же Кеану Ривз. Таинственный супергерой, борец с нечистью и глубоко противоречивая личность. Как и «Город грехов», фильм был снят по комиксам (серия «Hellblazer»). Его отличительные черты — оригинальная атмосфера «городского фэнтези» и... невнятный сюжет.

Оценка МФ: 6

Рецензия — в №5 (21) за 2005

НЕБЕСНЫЙ КАПИТАН И МИР БУДУЩЕГО

Кассовые сборы: \$57 млн.



Бывший лидер рейтинга, продержавшийся на первом месте почти полгода, появляется в «топе» в последний раз. На смену пришли более свежие ленты. Но впечатление, которое произвела красочная ретрофантастика в стиле 1930-х годов, и храброго летчика Салливана мы никогда не забудем.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №12 (16) за 2004.

СУПЕРСЕМЕЙКА

Кассовые сборы: \$631 млн.



Искренний, веселый 3D мультфильм расскажет вам о том, что супергерои — тоже люди, и у них есть точно такие же проблемы, как и у нас с вами. Но даже на пенсии их ждут захватывающие приключения, путешествия по миру, злое негодяи, в общем — все как положено.

Оценка МФ: 10

Рецензия — в №1 (17) за 2005.

БЛЭЙД: ТРОИЦА

Кассовые сборы: \$128 млн.



Окончание семилетней истории про старину Блейда — полувампира, полчеловека, тренированного охотника на своих кроважанных родственников. Одни считают, что Уэсли Снайпс постарел, другие говорят, что тема исчерпала себя уже на втором фильме. Не шедевр, но для просмотра сгодится.

Оценка МФ: 7

Рецензия — в №4 (20) за 2005 год.

РОБОТЫ

Кассовые сборы: \$237 млн.



Еще одна анимационная комедия — на этот раз о роботах, живущих в своем особом мире. Удивительное сходство роботов с озвучивавшими их актерами (Робин Уильямс, Холли Берри, Эван МакГрегор), полтора часа чистейшего позитива, запоминающиеся шутки, словом — есть на что посмотреть.

Оценка МФ: 9

Рецензия — в №5 (21) за 2005.

ШОН ИЗ МЕРТВЫХ

Кассовые сборы: \$29 млн.



Один из девизов фильма гласит: «Романтическая комедия. С зомби». Дальше можно не продолжать, потому что перед нами — уникальная пародия на зомби-ужастики, снятая за малые деньги, но толково и с интеллигентным английским юмором, который, несмотря на всю его специфику, будет понятен любой аудитории.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №12 (16) за 2004.

ДОМ ЛЕТАЮЩИХ КИНЖАЛОВ

Кассовые сборы: \$91 млн.



Полеты не во сне, а наяву. Медитативная китайская фантазия, средневековая сказка о любви и долге, могучие воины, таинственные красавицы, предательство и смерть. Этот фильм — настоящее визуальное пиршество. Картину можно растащить на кадры, вставить в рамочки и повесить на стену.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №4 (20) за 2005.



ИГРОВОЙ КЛУБ

Новости компьютерных игр

60



Демонический экшен с ролевыми элементами «Hellgate: London», шведский стимпанк-эксперимент «Metronome» и назначение главного героя польского «Ведьмака» — в сегодняшней сводке игроновостей.

Лучшие компьютерные игры: РЕЦЕНЗИИ

61



Хит блока обзоров — несомненно, дополнение к «Doom III» под названием «Resurrection of Evil». А кроме того — кроссплатформенный морской ужастик «Cold Fear» и «Судеки», японская RPG, перенесенная на PC.

Новости настольных игр

64



В июльском выпуске настольных новостей — новые наборы миниатюр для «Кольца власти», последний сет «Magic The Gathering» и репортаж о неутешительном состоянии дел у американской компании «Decipher».

Лучшие настольные игры: РЕЦЕНЗИИ

65



Коллекционные карточные игры все сильнее приживаются в нашей стране, и лучший пример тому — новая ККИ из Новосибирска, «Небожители». А также две традиционные настолки: «Мумия» от «Хобби-игр» и «Роботы» от «Звезды».



...ТИХОЙ ИДЕТ РАЗРАБОТКА ИГРЫ...ТИХОЙ ИДЕТ РИ



НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Александр Трифонов



HELLGATE: LONDON

Разработчик: *Flagship Studios*

Сайт игры: www.hellgatelondon.com



Когда-то общественность была весьма взволнована уходом из **Blizzard Entertainment** Билла Роупера — «родителя» легендарной серии **Diablo**. Шло время, и созданная им новая компания наконец-то выдала массу информации о своем дебютном проекте. Встречайте **Hellgate: London** — экшн с ролевыми элементами. Как понятно из названия, дело происходит в Лондоне, в котором открылись Врата прямоком в Ад. Хлынувшие через них демоны смели жалкие попытки человечества защититься и теперь безраздельно правят поверхностью. Многие выжившие люди скрываются под землей, и нам предстоит начать освободительный поход против нечисти.

Несмотря на то, что вид в игре от первого лица, ролевые элементы будут присутствовать в полной мере. Разные классы героев, многочисленные умения, инвентарь и сбор трофеев с побежденных противников. Даже попадание по врагам

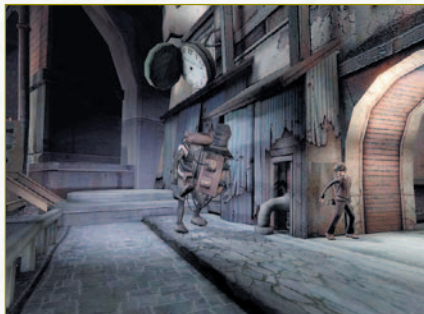


будет зависеть не от нашего умения шевелить мышкой, а от характеристик героя. Запланировано около 100 видов оружия, от бластеров до мечей, и одновременное их использование, например огнемета и топора, если сражение идет с разными видами монстров, уязвимых для разного оружия. Также их можно модернизировать, объединяя электрический и огненный урон в одном орудии уничтожения. Уровни создаются случайным образом, что обеспечит дополнительный стимул к повторному прохождению, а соотношение подземных и «поверхностных» местностей будет равным.

METRONOME

Разработчик: *Team Tarsier*

Сайт игры: www.tarsier.se/metronome



Гигантский город, тысячи жителей, хаотичные нагромождения домишек и гигантские паровые машины, что работают постоянно, — все это Метроном. Жизнь каждого контролируется Корпорацией, бюрократической структурой, которой принадлежит все в этом городе. Работа не стихает ни на минуту, и каждый знает свое место в системе. Главный герой — помощник машиниста поезда, который доставляет горожан на работу по утрам. Обязанности его просты: убедиться, что у каждого есть распорядок работ и заверить личность при помощи проверки голоса. Но однажды в купе откуда-то оказалась незнакомая девочка, без какого-либо распорядка, а проверочная машинка вообще сломалась при попытке записать ее голос...

Из-за шока от столь вопиющего нарушения устоев герой впервые в жизни задается вопросом: а кто он собственно такой и что он делает здесь, в этом городе непрерывного труда? Какова цель существования Метронома и зачем нужна Корпорация? Кто такая эта девочка и откуда она взялась? Найти ответы на все вопро-



сы и сделать шокирующие открытия нам предстоит вместе с героями, посетив при этом все закоулки города.

Звук — это не только билет на поезд, это мощный инструмент в умелых руках. Можно побеждать врагов при помощи громкого визга, можно успокоить или изменить настроение собеседника при помощи приятной мелодии, можно использовать нужные звуки, чтобы смутить жителей или заставить их сделать то, что нужно. Во всем этом поможет записывающее устройство, которое всегда под рукой у героев. Звуки не обязательно подслушивать, их можно сделать самому — разбить стекло камнем или разозлить кого-нибудь до крика и тут же записать результат.

Оригинальный проект от шведских разработчиков подкупает не только необычной идеей. Он еще и дополняет ее ирреальным, гротескным визуальным рядом. Причудливо перекошенные здания, безумно выглядящие существа и торчащие повсюду шестеренки и циферблаты часов просто завораживают. Пока непонятно, что выйдет из этого эксперимента, но очень хочется верить в чудо.

В двух словах

В **Gothic III** продолжится традиция трех основных сюжетных линий. Но на сей раз при желании мы сможем присоединиться и к исконному врагу — оркам.

А главным героем **The Witcher**, после долгих колебаний, все-таки сделали самого ведьмака Геральта. Непонятно пока, насколько будут в игре отражены книжные события.



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



ОХОТА НА ЗОМБИ В ОТКРЫТОМ МОРЕ

COLD FEAR

Жанр: Action/Horror ● **Разработчик:** Darkworks ● **Издатель:** Ubisoft Entertainment ● **Издатель в России:** Акелла ● **Системные требования:** P3-1.2 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 32 MB (желательно: P4-2 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта уровня 128 MB GeForceFX 5900, Radeon 9800pro и выше) ● **Сайт игры:** www.coldfeargame.com

Игры-ужастики становятся очень модными в последнее время. Модно также делать и кросс-платформенные игры, чтобы снимать сливки с владельцев всевозможных игровых приставок и персональных компьютеров одновременно. Создатели «Cold Fear», таким образом, вдвойне перестраховались, но помогло ли это?

Береговая охрана США обнаруживает странный корабль, который кажется совершенно заброшенным. Однако весь спасательный отряд, который высаживается на палубу, таинственным образом исчезает из эфира. Последнее, что выдает радиостанция — это крики ужаса, беспорядочная стрельба и еще какие-то жуткие звуки. Том Хансен тоже состоит в штате береговой охраны, но в спасательных миссиях больше не участвует. Но он оказывается единственным, кто может выяснить, что же все-таки на самом деле происходит на этом загадочном судне, вдобавок российского производства.

С момента появления Тома на палубе корабля-призрака и начинается игра. Нас встречают все прелести шторма в северных широтах: передвигаться по наружным палубам весьма затруднительно и опасно — того и гляди накроет огромной волной или сдует порывом ветра в океан. Но это не самое худшее, что нас ждет. Том обнаруживает, что большая часть команды мертва, но есть и выжившие. Часть из них превратилась в зомби, а остальные перепуганы до смерти и стреляют во все, что попадает в поле их зрения. Нашему герою приходится сражаться и с теми, и с другими.

В процессе нелегкого продвижения по кораблю и тщательного обшаривания всех его закоулков, а также содержимого карманов мертвецов, мы находим обрывки писем и дневников членов команды. Из них становится ясно, что русские затеяли очередной генетический эксперимент, который вышел из-под контроля. Кроме того, на судне содержится заложница: Анна Кам-



Трупы, висящие на цепях, забавно дергаются при нашем приближении. Поначалу неплохо пугает.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Разработчики в свое время приложили руку к созданию серии «Alone in the Dark», прародителя и эталона всех игровых ужастиков. Настолько культовой, что по ней даже недавно сняли фильм (к сожалению, хоть и ужасный, но только в плане качества).



Передвигаться по верхней палубе довольно непросто, однако и враги сталкиваются с теми же проблемами.

ская. Освободив ее, Том направляет корабль к секретной буровой платформе, на которой содержится отец Анны, Виктор Камский. Виктор — блестящий ученый, которого заставляют работать под угрозой жизни дочери. Только он сможет помочь нашему герою избавить мир от злобных мутантов...

Сюжет как будто взят из какого-нибудь третьесортного фильма ужасов. Однако благодаря грамотной постановке сюжетного действия играть достаточно интересно. До самого конца очень хочется узнать, что же будет дальше. Этому способствует и почти безупречная техническая реализация проекта. Штормовой ветер, брызги ледяной воды, постоянная качка, ржавые трюмы, аварийное освещение, кровь, хлещущая из зомби при каждом попадании — все настолько реалистично, насколько это возможно для компьютерной игры.

Извечная беда портированных проектов — неудобная камера, которая так и норовит выбрать самый неудачный ракурс, пока героя поедают живьем. Ситуацию частично спасают специальный режим для стрельбы и лазерные прицелы. К сожалению, звуковая часть выполнена достаточно халтурно. Хорошо звучит разве что шум моря и ветра. Остальные звуковые эффекты оставляют желать лучшего: не впечатляют ни выстрелы, ни шипение монстров. А жаль, ведь звук очень много значит в хоррор-играх.

Несмотря на все плюсы, однозначного хита разработчикам сделать не удалось. Вместе с тем, получившаяся игра вполне способна захватить внимание игрока на несколько дней. А именно на это время и рассчитано прохождение. Концовка явно намекает на продолжение, будем ждать?

СЮЖЕТ 6
ИГРАЕЛЬНОСТЬ 8
ГРАФИКА 8
ЗВУК 7

ОЦЕНКА МФ

7

Дмитрий Веселов



МОЛОЧНЫЕ РЕКИ И КИСЕЛЬНЫЕ БЕРЕГА

SUDEKI

Жанр: RPG/Adventure • **Разработчик:** Climax Software • **Издатель:** Zoo Digital Publishing • **Издатель в России:** Новый диск • **Системные требования:** P4-1.5 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 MB (желательно: P4-2 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта уровня 64 MB GeForce3 и выше) • **Сайт игры:** www.sudekipc.com



Пользователям PC не очень везет на JRPG. Но даже те игры, что все-таки выходят, не пользуются сильной популярностью в отличие от консолей, где они числятся в разряде суперхитов. Как бы то ни было, разработчики решились выпустить версию «Sudeki» для платформы PC. Которую мы, пользуясь случаем, и рассматриваем.

Об устройстве игрового мира повествует древняя легенда. В давние времена мир Судеки, созданный богом Тетсу, представлял собой единое целое. Затем от скуки Тетсу создал себе друга и сподвижника Хайгу. К сожалению, дружба скоро обернулась враждой, и сподвижник едва не занял место своего создателя. Тетсу был низвергнут на поверхность планеты и только благодаря поддержке всех народов горе-демиург смог вернуть себе свой трон. Однако цена победы оказалась достаточно высока. Мир раскололся на две противоположности: солнечную Хаскилию и темную Аклорию. Начало войны между двумя этими странами и соответствует началу игры.

Отстаивать сторону света берется четвертка верных друзей, каждый из которых обладает уникальными способностями. Тал, как потомственный военный, обладает огромной силой и отлично владеет мечом. Если возникнет необходимость, может подвинуть могучим плечом ящик-другой и расчистить дорогу. Красавица-принцесса Эйлиш специализируется в магии. Элко — ученый. Его кредо — оружие дальнего действия. Благодаря реактивному ранцу, с которым не расстанется никогда, может доби-



Зал голов. Мир теней — одно из самых запоминающихся мест в игре.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Надо сказать, что «Sudeki» не является в чистом виде JRPG, скорее это просто стилизация, использование наиболее известных штампов. Подробнее о жанре читайте в рубрике «Врата миров», в статье о «Final Fantasy».

раться до недоступных мест, было бы топливо. И, наконец, Буки — весьма экстравагантное существо. Представительница редкой расы — помесь человека и животного. Унаследовала от своих предков отменные органы чувств и инстинкты, и с помощью когтей может карабкаться по отвесным стенам.

Элко изобретает защитную систему, которая покрывает силовым полем всю Хаскилию. Однако для успешного запуска генератора необходимы магические кристаллы, а в наличии есть только один. В поиске остальных героям придется проделать немалый путь. Они посетят и деревню Буки, и Мир теней, и город роботов, родину Элко. Везде их ждут многочисленные сражения с враждебными монстрами. Не раз придется столкнуться и с коварными аклорианцами, надолго запомнятся и местные боссы.

Сама игра довольно проста. Переходим от одной локации до другой по дорожкам, которые огорожены заборчиками. В определенных местах, ужасно предсказуемых, на нас нападают враги. Для того, чтобы пройти дальше, необходимо выиграть битву.



Большинство спецударов героев выглядит просто феерически. Редкий враг выживает после такого.

Из врагов выпадают разного вида снадобья, кроме того, можно разжиться шкурами, клыками и прочими трофеями. Все это добро можно продавать многочисленным торговцам, а на вырученные деньги улучшать броню и оружие. Что касается ролевой системы, то и здесь все не слишком сложно. 4 параметра, пять видов специальных атак у каждого героя. В начале дается только одна, остальные развиваем сами, вместе со здоровьем и маной.

Главным достоинством игры смело можно назвать визуальный ряд. Яркие, запоминающиеся локации, множество мелких деталей заботливо созданы талантливыми художниками и дизайнерами. Главные герои также не подкачали — все они вышли очень запоминающимися и красивыми.

Игра, скорее всего, может понравиться юной части аудитории, которых, помимо простоты, может также привлечь красивая графика. Опытным же игрокам наверняка не придется по вкусу наивность процесса и сюжета. Впрочем, у любителей JRPG нынче выбор не сильно большой.

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●	7
ИГРАЕЛЬНОСТЬ.....	●●●●●●●●	7
ГРАФИКА.....	●●●●●●●●	9
ЗВУК.....	●●●●●●●●	8

ОЦЕНКА МФ
7

Дмитрий Веселов

Как мы оцениваем компьютерные игры

Мы оцениваем каждую компьютерную игру по десятибалльной шкале. Оценка складывается из следующих критериев:

Сюжет — насколько интересен и оригинален сюжет игры (для своего жанра).

Играбельность — насколько игра затягивает, удобство управления, отсутствие ошибок.

Графика — внешний вид, визуальные эффекты и дизайн.

Звук — качество звукового и музыкального сопровождения.



ЖДЕТ ЛИ НАС КРАСНАЯ ПЛАНЕТА?

DOOM III: RESURRECTION OF EVIL

Жанр: 3D-Action • Разработчик: Nerve Software и id Software • Издатель: Activision • Издатель в России: 1C • Системные требования: P4-1500 MHz, 384 Mb RAM, видеокарта 32 MB (желательно: P4-2.8 GHz, 1GB RAM, видеокарта уровня 128 MB GeForceFX 5900, Radeon 9800pro и выше) • Сайт игры: www.doom3.com

Выход продолжения к столь популярной игре, как «Doom III», был неизбежным. Вот только сроки выхода оказались уж больно короткими. Смогли ли разработчики внести что-то кардинально новое или просто пошли по проторенной тропе оригинала? Попробуем разобраться подробно.

Отважный поход brave морпеха против нечисти закончился настоящим катаклизмом для Марса. После этого вся исследовательская деятельность была приостановлена. И вот, спустя почти полгода, орбитальный спутник фиксирует неопознанный радиосигнал с одного из заброшенных научных комплексов. Для выяснения источников загадочных радиопередач на красную планету снаряжают разведывательную экспедицию во главе с доктором Элизабет МакНил.

А наш герой командует отрядом солдат, которые сопровождают экспедицию и выполняют функции разведки. Во время первой же вылазки группа находит весьма странную пещеру, в которой располагается телепорт явно неземного происхождения, а также какие-то странные приспособления. Вскоре был найден таинственный артефакт, который, недолго думая, берет в руки наш командир. Артефакт пробуждает к жизни портал, который опять соединил Марс с адским измерением. Зло получило второй шанс проникнуть на красную планету.

Вместе с открытием телепорта происходит выброс огромного количества энергии, убивающий весь отряд, за исключением главного героя, который наряду с обычным оружием теперь может орудовать и мощным артефактом. Сам игровой процесс практически не изменился. Все та же атмосфера ужаса, смерти и безысходности. Все те же потемки научных комплексов. Все те же неожиданные выпрыгивания монстров из темноты. Но все-таки геноцид немного разнообразили.

Прежде всего, это новые монстры. Есть похожие на импостеры, которые бросают в нас зеленые плазменные шары. Или мерзкие чудища, которые предпочитают ближний бой. Несмотря на то, что они довольно хлипкие, будьте готовы, что один из них неожиданно телепортируется к вам за спину. Но однозначный фаворит — это дальний родственник рыцаря ада. По неясной причине в глотку ему вставлен телевизор, который показывает его зубы, а две скорострельные плазменные пушки, которыми снабжено это чудище, способны в короткий срок вышибить дух из главного героя.



Новые боссы порадуют любителей пострелять с толком. Хотя пройти их и не слишком сложно, но поразмыслить, как это сделать, — придется наверняка. Естественно, не обошлось и без нового оружия. Появились гравипушка (привет «Half Life2») и двуствольный дробовик. Причем первая оказывается даже очень функциональной штуковиной. Мало того, что с ее помощью можно избавляться от мелких монстров типа пауков и летающих черепов, так создатели придумали для нее еще одну замечательную функцию. Это перехват и отправка обратно вражеских сгустков плазмы и ракет, которыми нас в избытке угощают. Довольно увлекательное занятие, которое не раз выручит в трудных ситуациях. Двустволка же хоть скорострельностью не блещет, зато убийственная сила на близком расстоянии просто феноменальна! Редкий монстр выдержит точное попадание из этого агрегата.

Остановимся отдельно на загадочном артефакте, хозяевами которого мы становимся. Поначалу — совершенно бесполезный, в процессе прохождения он обретает различные функции. Это и режим замедления времени, и неуязвимость, и, наконец — берсерк. Выбирать функции не придется — все включается одновременно. Однако заряды ограничены, попусту тратить не рекомендуется.

Что получилось в итоге у разработчиков? Типичное дополнение, которое, несмотря на все нововведения, очень похоже на оригинал. Если вам понравился «Doom III», берите, не раздумывая, остальным же можно порекомендовать что-то более интеллектуальное.

СЮЖЕТ.....	6
ИГРАЕЛЬНОСТЬ.....	8
ГРАФИКА.....	10
ЗВУК.....	8

ОЦЕНКА МФ
8

Дмитрий Веселов



Загадочный монстр с телевизором вместо пасти. Интересно, как он питается?



Процесс получения новой способности для артефакта после победы над очередным боссом.



Петр Тюленев



НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

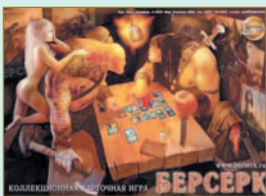


Учиться, учиться, и еще раз...



Специально для новых игроков, которые только хотят попробовать на зуб «Берсерк», компания «Мир фэнтези» выпустила специальный демо-набор игры. Сюда входят, помимо традиционных правил, фишек, таблицы ударов и кубика, всего 16 карт — два восьмикартонных отряда, готовых броситься в сражение. На одной стороне находятся силы тьмы и болот, на другой — лесов и степей. Впрочем, чтобы ощутить себя новичком, демо-набор покупать необязательно, достаточно составить отряды из имеющихся карт. На темно-болотной стороне выступают «Трясинщик», «Медуза Горгона», «Барака», «Арахнид», «Болотник», «Проклятый маг», «Исчадие» и «Вайл». За лесостепь сражаются «Ловец душ», «Хобгоблин», «Скелос», «Кочевник», «Дракс», «Жжраг», «Аколит Дзара» и «Фагор».

Другая новинка — появление в продаже эксклюзивного плаката, посвященного игре «Берсерк». Постер формата A2 (приблизительно таких же размеров, как «мирофантастический») принадлежит электронному перу одного из ведущих иллюстраторов игры — Ильи Комарова.

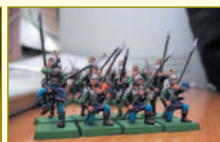


Плюс две

Этой весной отечественный фэнтезийный варгейм «Кольцо власти» обогатился двумя новыми расами. Ну, может быть, полтора, если не считать за полноценную расу зомби. Это те же Проклятые, только не остатки Тринадцатого легиона, а новообращенные солдаты Империи. Надо признать, ребята стильные: кто на костылях, кто вообще ног лишился, у кого-то топор в черепе застрял...

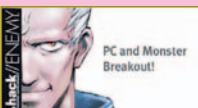
Вторая, без всякого сомнения, полноценная раса — эльфы. Пока что только в виде пехоты, но и она впечатляет. Сразу видно: лесные жители в «Кольце власти» совсем не стереотипные. В ходу у них и традиционные луки, и сабли, и даже копыя. Ну и детализация миниатюр, как всегда, на высоте: вылеплены даже мелкие детали доспеха.

Совсем скоро эльфы заберутся на скакунов, и, возможно, на горизонте покажутся гномы. Об этом мы вам еще обязательно расскажем.



Зашифрованные новости

Компания **Decipher**, один из крупнейших производителей коллекционных карточных игр, открыла широкую общественности свои планы на будущее. Судя по изложенным в пресс-релизе фактам, «шифровальщики» переживают не самые радужные времена.

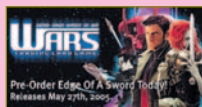


Во-первых, окончательно и бесповоротно закрыты все ККИ, разработанные на основе аниме-сериалов. Самая интересная и успешная из этих игр, «**hack/ENEMY TCG**», выдержала пять сетов общей массой почти 600 карт. Детское киберпанк-«мочилово»



«**MegaMan TCG**» отныне и навсегда насчитывает три сета и три с половиной сотни карт. «**Beyblade TCG**», несмотря на интересные находки

разработчиков, протянула и того меньше — всего один 130-карточный сет.



Во-вторых, не нашла должного интереса собственная разработка **Decipher** — «**Wars TCG**», впервые открывшая нам оригинальный фантастический мир. «Шифровальщики» вложились не только в карточную игру, но также выпустили рекламные ролики и полтора десятка рассказов. Однако и этого оказалось недостаточно: теперь компания временно отложила собственные усилия по продвижению марки и договаривается с голливудскими боссами. Возможно, мы еще увидим телесериал, а то и полнометражный кинофильм по вселенной Wars.



В-третьих, что остается? Остается «**Lord of the Rings TCG**» — с изрядно перелопаченной механикой и полностью разодранной на иллюстра-

ции кинотрилогией. Разработчики этой игры все дальше уходят от оригинала: совсем скоро можно будет поручить Кольцо Гэндальфу, а также присоединить к Братству Бранда, правителя Дэйла, и Короля-под-Горой Дайна Железностопа. Вторая редакция «**Star Trek CCG**» также продолжает развиваться, и уже до конца года в игровую вселенную прилетит знаменитый «Вояджер» со своей командой.



Никаких новых проектов **Decipher** не анонсирует. Поддержка ролевых систем, по сути, прекращена. Своей интернет-страницы компания тоже лишилась, перебравшись на сайт **fanhq.com**. Здесь можно купить кучу всяких сувениров и мелочей с символикой Диснея, Симпсонов, и даже Элвиса Пресли — ККИ и настольные RPG теряются на этом пестром фоне. Похоже, на игровом рынке становится на одного игрока меньше...



ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ



ТИШЕ ЕДЕШЬ — ЦЕЛЕЕ БУДЕШЬ

НЕБОЖИТЕЛИ

Жанр: коллекционная карточная игра • **Производитель:** Студия Электронных Развлечений • **Дистрибьютор:** Саргона • **Сайт издателя:** www.godlike.ru • **Количество игроков:** 2 • **Длительность партии:** 30—45 минут • **Язык игры:** русский



Как известно, первая ласточка весны не делает. Зато вторая — это уже повод задуматься, а третья — самая настоящая тенденция. «Небожители», третью ласточку отечественного ККИ-строения, ждали долго: с осени прошлого года, когда появился сайт игры. Теперь, когда начались продажи первого сета, «Альфа», и состоялись первые, еще неофициальные турниры, можно посмотреть, чего эта самая ласточка стоит, и принесла ли она нам долгожданную весну.

Конечно, «Небожители» появились не на пустом месте. В игровой механике можно найти черты «Magic The Gathering», «Vampire: The Eternal Struggle», «Star Wars TCG» и «MagiNation». Относиться к этому можно по-разному: кто-то обвиняет создателей в плагиате, а кто-то утверждает, что «Небожители» вобрали в себя лучшее из игр-предшественниц. Так или иначе, но несомненная заслуга новосибирских разработчиков в том, что они смогли сплавить эти элементы в единое, логически согласованное целое.

Фактически у каждого игрока имеется три ресурса. Это его мана, служащая для вызова существ. Это колода существ, откуда эти карты и берутся. А также основная колода — здесь лежат карты снаряжения, магии, событий, артефактов. Чем больше вы черпаете из своих ресурсов, тем сильнее становитесь. Но увлекаться нельзя: истощение любого чревато проигрышем игры.

Каждый ход проходит в два больших этапа. Сначала вы вызываете существ и надеваете на них оружие, амулеты, доспехи. Процесс вызова довольно оригинален: карты существ лежат на столе (во «второй руке») и копят фишки маны; накопив нужное количество, они входят в игру. На экипировку маны не требуется. Второй этап — сражение: сначала существа могут пострелять по противнику, а потом бегут в рукопашную; последняя



сильно напоминает происходящее в «MTG», «Войне» и еще добром десятке ККИ. При атаке можно ударить по мане игрока-соперника и еще на шаг приблизить его к поражению.

Магия в игре представлена картами-свитками, которые выдают четырех цветов и разных уровней. Чтобы сыграть их, необходимо задействовать одного из своих существ-волшебников, способных на это. Таким образом решается проблема отсутствия «цветной» маны, а также притупляется элемент неожиданности.

Самое слабое место игры — легенда, художественная составляющая. Сюжет заключается в том, что игроки — небожители, небожителям скучно и для развлечения они сражаются со смертными подчиненными. На картах нет художественного текста, их названия довольно однотипны. Дизайн в целом симпатичен, но несколько однообразен. Действительно красивы карты-свитки, несмотря на отсутствие на них иллюстраций.

В первом сете игры 199 карт. Приобрести ее можно в четырех видах стартовых наборов (белые «Воины света», черная «Нечистая сила», красная «Воровская шайка», зеленые «Защитники леса»), каждый из которых состоит из 40-карточной основной колоды и 16-карточной колоды существ. В 15-карточных бустерах вас ждет случайный набор карт.

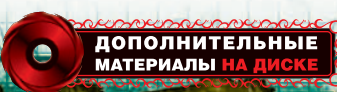
Выпустив в свет свое коллекционно-карточное детище, создатели «Небожителей» не останавливаются на достигнутом. Уже идет разработка карт второго сета, готовятся турнирные правила и экзамены для судей. Видимо, к концу этого года будет видно, выдержат ли «Небожители» конкуренцию со стороны «Берсерка» и русскоязычной «Магии», но потенциал у них, несомненно, есть. Да и сам факт появления еще одной российской ККИ не может не заслуживать уважения.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ 7
ИГРОВОЙ МИР 5
КРАСОТА 8
ИЗГОТОВЛЕНИЕ 8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ 6

ОЦЕНКА МФ

8

Петр Тюленев



This is trial version
www.adultpdf.com



«СПАСИТЕЛИ» ПРИШЛИ

MAGIC THE GATHERING. SAVIORS OF KAMIGAWA

Жанр: коллекционная карточная игра (расширение) • Производитель: Wizards of the Coast • Дистрибьютор: Саргона • Сайт издателя: www.wizards.com • Количество игроков: от 2 • Длительность партии: 15—40 минут • Язык игры: английский



Акция «Спасем Камигаву» прошла успешно и с фейерверками! То есть окончательный и бесповоротный выход в свет «**Saviors of Kamigawa**», третьего и последнего сета **Kamigawa**-блока, состоялся. Очередной набор для ККИ «**Magic: the Gathering**» состоит из 165 карт: по 55 *common*, *uncommon* и *rare*; в каждом цвете по 30 карт, плюс 4 земли, 10 артефактов и одна многоцветная карта.

Представлены три новые механики — *sweep*, *channel* и *epic*. Первая позволяет за возврат в руку земель соответствующего типа получать нужный эффект. *Channel* — это свойство карты в руке. За ее сброс и доплату маны вы получаете возможность одноразово активировать способность карты, сходную со способностью сброшенного существа. *Epic* — самая оригинальная механика. Сыграв заклинание с этим свойством, игрок до конца партии не может больше играть никаких заклинаний, зато в начале каждого своего *upkeep* он играет копию этого эпического заклинания. Старые механики — *soulshift*, *bushido* и *splice* — остались и в этом сете. Наличие свойства *shinen* не подтвердилось.

В «**Saviors of Kamigawa**» немалую роль играет количество карт в руке. От него напрямую зависит эффект некоторых заклинаний, а также способности отдельных существ.

Сет уступает предыдущим двум в *Limited* и *Constructed*: не так уж много интересных или меняющих формат карт. Впрочем, других недостатков не обнаружено: баланс цветов выдержан, да и «ломающих» игру карт нет. Так что вышел крепенький середнячок: звезд с неба не хватает, но твердо стоит на ногах.



ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	●●●●●●●●	7
ИГРОВОЙ МИР	●●●●●●●●	7
КРАСОТА	●●●●●●●●	8
ИЗГОТОВЛЕНИЕ	●●●●●●●●	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	●●●●●●●●	6

ОЦЕНКА МФ

7

Антон Курин



ТОЛЬКО ДЛЯ ДРУЗЕЙ

РОБОТЫ. РОДНИ И ЕГО ДРУЗЬЯ

Жанр: семейная настольная игра • Производитель: «Звезда» • Сайт издателя: zvezda.org.ru • Количество игроков: 2—6 • Длительность партии: 30—40 минут • Язык игры: русский

Потапывая, как верно заметил месяц назад Николай Пегасов, асфальт в далекой стране Голландии, я проголодался и заглянул в одну сетевую бутербродную. В этом заведении общепита, помимо всего прочего, подавали «Детское меню» — наборчик еды, одобренный пластиковой игрушкой китайского производства. Мне достались «Роботы», и с тех пор багровая мадам Керогаз подпирает могучей фигурой стопочку дисков у моего компьютера.



К чему я, собственно, про Голландию? А к тому, что если вы готовы ехать туда единственно ради того, чтобы зайти в бутербродную и получить фигурку одного из «Роботов», то новая игра от «Звезды» — то, что вам надо. Так что фанаты мультика могут сразу бежать в магазин, а остальные — читать дальше.

Настолка посвящена событиям приблизительно последней четверти фильма. Биг Велд (большой робот-шар) томится в логове мадам Керогаз (та, что с демонической наружностью), а ее сынок Поршень (серый и блестящий) направляется захватывать власть. Другам-роботам надо его опередить, освободить Биг Велда, а тот уже наведет порядок. Игроки действуют заодно, Поршень двигается сам по себе в зависимости от сложившейся на поле ситуации.

У «Роботов» имеется один большой плюс и один большой минус. Плюс — в том самом «заодно»: либо победить всем вместе, либо проиграть. Поневоле приходится помогать отстающим и планировать ходы сообща. Минус — в том, что делать все это не особенно удастся. Процентом на девяносто конечный результат зависит от броска кубика, и только на десять — от сознательного выбора игроков. Впрочем, целевые «дети от семи лет», говорят, такое любят.

Ну, а в целом — мои поздравления «Звезде»: на моей памяти это первый случай, когда наша компания делает настолку по голливудскому блокбастеру. Глядишь, и на мировой рынок выйдем.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	●●●●●●●●	5
ИГРОВОЙ МИР	●●●●●●●●	7
КРАСОТА	●●●●●●●●	6
ИЗГОТОВЛЕНИЕ	●●●●●●●●	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	●●●●●●●●	6

ОЦЕНКА МФ

6

Петр Тюленев

Упомянутые настольные игры можно найти в магазинах игрушек, книжных магазинах, супермаркетах, специализированных игровых клубах.



ВРАТА МИРОВ

Контакт: ВЛАДИМИР БОНДАРЬ

68



Даже если вы никогда не слышали имени харьковского художника, вы наверняка знакомы с его работами. Они смотрят на нас с обложек книг Сергея Лукьяненко и Ника Перумова, Генри Лайона Олди и супруг Дяченко... Продолжая рассказывать о фантастических художниках, «Мир фантастики» беседует сегодня в Владимиром Бондарем.

Вселенная «Звездного пути»: ПЕРВООТКРЫВАТЕЛИ

72



Фантастическому телесериалу «Star Trek» скоро стукнет сорок лет, а его популярность все не падает. На «Звездном пути» выросли миллионы любителей фантастики во всем мире. В Штатах трекеры запускают в космос ракеты. «Звездный путь» — это светлое будущее человечества. Будущее, основанное на законах гуманизма и научного прогресса. Заглянем в него?

Миры «Final Fantasy»: БЕСКОНЕЧНОСТЬ ФАНТАЗИИ

78



Седьмая «Final Fantasy» показала всему земному шару, что такое JRPG — ролевая игра по-японски. С тех пор многочисленные продукты под этим названием не дают спокойно спать всем ценителям тонкой восточной культуры. Чем же берет за душу «Последняя фантазия»? Не в последнюю очередь — детально проработанными вселенными.

Архивы Минас-Тирита: МАГИЯ СРЕДИЗЕМЬЯ

82

Мир Толкина немыслим без Гэндальфа и Сарумана, без волшебных колец и эльфийского чародейства. Но магия здесь в корне отличается от той, что мы привыкли видеть в фэнтези. Никаких огненных шаров, никаких превращений в лягушку... А что тогда? Читайте о своеобразии средиземской магии.

Бестиарий: НЕЖИТЬ

86



С обложки этого номера «МФ» горделиво взирает могущественный некромант. Тот, кто обладает властью над живыми мертвецами. Из нашей статьи вы узнаете все о нежити: откуда взялось слово «undead», кто такой современный Прометей, чем отличаются гули от драугров и как называются китайские зомби.

Фантастический информаторий

92

Читатели спрашивают — редакция «Мира фантастики» отвечает. Кратко и компетентно.

С художником разговаривает Дмитрий Злотницкий



«МНЕ ПРАВИТСЯ РЕАЛИЗМ»



БЕСЕДА С ВЛАДИМИРОМ БОНДАРЕМ

Если человека встречают по одежке, то книгу, разумеется, по обложке. Мало что способно привлечь внимание читателя столь же безотказно, как красивая иллюстрация. На этот раз «Мир фантастики» беседует с одним из лучших иллюстраторов фэнтези в России — Владимиром Бондарем.

«Фантастика — сказки для взрослых»

Сейчас вы рисуете обложки для ведущих отечественных фантастов: Николая Перумова, Генри Лайона Олди, Сергея Лукьяненко... А с чего все началось?

С Сергея Лукьяненко все и началось. Четыре года назад у себя на сайте он объявил конкурс, для которого я за полгода нарисовал четыре иллюстрации. Как я теперь понимаю, они были довольно посредственные, хотя самая последняя и выделялась в лучшую сторону. По счастливому стечению обстоятельств, именно ее выбрали на обложку сборника рассказов Лукьяненко «Атомный сон».

Так и началась моя деятельность в ипостаси художника-иллюстратора. Потом была встреча с Сергеем, несколько заказов для издательства, где он печатается. Но не слишком много. Пришлось искать другие заказы и других заказчиков. Нашел я их в лице писателей Олега Ладыженского и Дмитрия Громова, они же Генри Лайон Олди. Олди познакомили меня с редактором издательства «Эксмо», в котором меня и по сей день загружают работой на несколько месяцев вперед. А когда Анри, один из лучших иллюстраторов Ника Перумова, исчез из книжного бизнеса, я неожиданно оказался художником, больше всего устраивающим Ника. Так и начал рисовать для его книг.



1. Так было на конкурсе...
2. ...А так — на обложке.

А приходилось ли вам пробовать себя в иных жанрах? И почему все-таки вы остановились именно на фантастических иллюстрациях?

Фантастику я люблю, зачитывался еще в школе. «Трудно быть богом» Стругацких перечитывал раза три, очень увлекался творчеством Брэдли и Шекли. А когда в девяностых годах появились книги современных отечественных писателей, с удовольствием переключился на них.

Почему иллюстрирую фантастику? А что еще у нас нуждается в иллюстрациях? Детективы и женские романы? Их я не читаю. Детские энциклопедии и сказки? Такие книги я, конечно, любил читать в детстве, но сейчас мне интереснее фантастика — сказки для взрослых.

А сказки для взрослых, которые пишет Перумов, вы любите до того, как стали их иллюстрировать?

Да, я был его поклонником. Прочитал все его вышедшие к тому времени книги. Так же, как и все книги Сергея Лукьяненко. Олди, Дяченко и Валентинова я тоже в значительной части прочитал еще до того как начал заниматься иллюстрациями.

Каких еще писателей любит Владимир Бондарь — читатель?

Я сейчас читаю исключительно отечественную фантастику и практически только то, над чем работаю. Вообще, читаю меньше, чем раньше, когда был просто любителем фантастики: не хватает времени и не хочется отвлекаться от образов той книги, которую иллюстрирую.

В редкое свободное время стараюсь прочитать книги тех писателей, с которыми знаком лично. Бывает, познакомишься на фестивале фантастики с интересным человеком, купишь написанную им книгу — и к приятному удивлению узнаешь, что этот человек еще и пишет хорошо.

А из жанров мне больше всего нравится фэнтези. Люблю я волшебство, эльфов, магов, орков, драконов...

Наверное, только если любишь фантастику, можно так великолепно ее иллюстрировать, как это делает Владимир. Но секрет мастерства художника, очевидно, не только в любви к жанру. Что же еще помогает нашему гостю?..

«Я стараюсь подчеркнуть реальность придуманного»

Часто ли вы рисуете с натуры, используете образцы и модели?

Да, достаточно часто. Особенно при работе над черно-белыми иллюстрациями. Мне трудно, не используя реальных прототипов, нарисовать убедительного героя в разных ракурсах и с разными выражениями лица, да так, чтобы он везде был похож сам на себя. К тому же, рисуя героя «из головы», невольно делаешь его каким-то обобщенным, не конкретным. Всегда не хватает какой-то мелочи, которая оживит лицо и придаст ему жизненной убедительности.

Сложно не узнать в вашем Императоре актера Александра Домогарова. Также вы, насколько я знаю, использовали реального человека как прообраз для Ниакрис. Почему были выбраны именно эти люди, как происходило ваше с ними творческое взаимодействие?

Эти прототипы были выбраны самим автором. С Анастасией, прообразом Ниакрис, мы несколько раз переписывались. Она прислала мне серию фотографий, но, к сожалению, практически все были в одном ракурсе, что усложнило мою дальнейшую работу. С Александром Ник знаком лично, я — нет. Его фотографии нашел в интернете.

Досье: Владимир Бондарь

Харьковчанин Владимир Бондарь — профессиональный художник. Обучаться живописи начал еще в далеком детстве: посещал разнообразные студии и кружки. Кроме этого, за его плечами — пять лет Харьковского художественного училища и еще шесть — Харьковского художественно-промышленного института. Правда, сам Владимир считает, что базовое, училищное образование, ему больше пригодилось.

Рисовать с помощью компьютера наш гость начал в 1998 году, хотя его первые опыты — векторный клип-арт и веб-дизайн. Но в 2000 году у Владимира появился графический планшет, с помощью которого он и создал свою первую полноценную компьютерную иллюстрацию. Называлась она «Динозавр с рогами» — тоже что-то из области фантастики.

Владимир женат, отец двух дочерей (на фотографии он — со старшей). Работает с ведущими отечественными издательствами, в последнее время заключил договор с немецкими книгопродавцами. Официальная интернет-страница художника открыта по адресу vladio.com.ua.

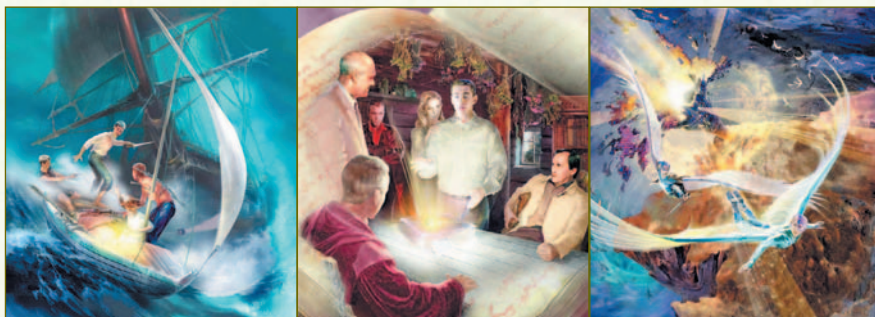


Но и в остальных ваших иллюстрациях поражает фотографическая точность изображений и очень высокая степень реализма. Как вам удается органично совмещать реализм с фантастическими сюжетами?

Я воспитанник реалистической школы живописи, мне нравится реализм. Но главное — книги, которые я обычно иллюстрирую, хоть и относятся к фантастике, написаны очень реалистично. Поэтому я стараюсь подчеркнуть реальность придуманного писателем мира своими реалистическими иллюстрациями.

Каким образом вы решаете, какие из фрагментов романа иллюстрировать?

Достаточно просто. Скажем, для переиздания «Рождения мага» мне нужно нарисовать десять иллюстраций. Объем книги — пятьсот страниц. Значит, иллюстрации будут стоять через каждые страницы пятьдесят. Далее для каждой надо



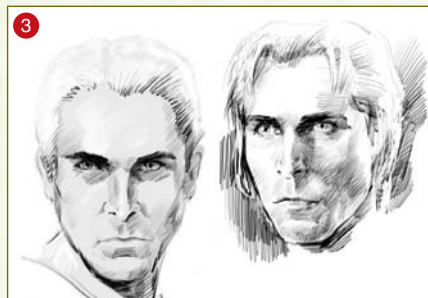
Герои Сергея Лукьяненко в изображении Владимира Бондаря.

выбрать какой-нибудь зрелищный момент. Для себя я решил, что в книге должны быть как динамичные иллюстрации, так и статичные, как портретные, так и многофигурные. Примерно в равном количестве. А уж где именно будет какая иллюстрация — зависит от эпизода.

Что интересно, листая «Рождение мага» и выбирая эпизоды, я почти все время наталкивался на иллюстрации Лео Хао, как правило, именно к тем моментам, которые привлекли и мое внимание, зачастую с точностью до предложения. Приходилось искать другой эпизод или хотя бы изображать его по-другому.

А как именно вы придумываете внешность героев? Насколько тяжело понять характер, ухватить верный образ?

Я читаю роман, узнаю характер героя, выписываю все имеющиеся в тексте описания его внешности. Как и у любого нормального читателя, у меня складывается свое представление о том, как этот герой должен выглядеть. Потом стараюсь найти реального человека, хотя бы отдаленно похожего на сложившийся образ, делаю зарисовки и фотографии с натуры и перерабатываю их в своего героя. Если среди моих знакомых нет подходящего,



3. Промежуточные стадии работы над некромантом Фессом...
4. ...И окончательный вариант его облика.

например, герой не человеческой расы или у него уникальное телосложение, приходится смотреть базу фотографий «Народы мира».

Иногда я набрасываю несколько вариантов персонажа и показываю их автору. Кстати, к Фессу было сделано в общей сложности около тридцати таких эскизов.

Над чем интереснее работать: над масштабными баталиями или портретами одного-двух-трех персонажей?

Одинаково интересно работать и над многофигурными, и над портретными иллюстрациями. Но, конечно же, многофигурную нарисовать гораздо сложнее хотя бы уже потому, что нужно продумать и проработать не одного героя, а десяток или больше.

Какую из своих работ вы считаете самой удачной?

Самую удачную сейчас уже выделить не могу. Запомнились больше те, в которые усилий вложено больше. Такие, как задние стороны для «Войн мага», многофигурные композиции на переиздание «Алмазного меча, деревянного меча». Пожалуй, нравится еще переиздание «Пути меча» Г. Л. Олди с моей обложкой, дизайном серии, форзацем и черно-белыми иллюстрациями.

А есть ли у вас художник-кумир? Кого из своих коллег вы могли бы отметить?

Кумир — это, пожалуй, слишком сильное слово. А вообще, никто не творит в «безвоздушном пространстве», в отрыве от среды, от своих предшественников и современников. Каждый, как я думаю, находит в этой среде свои ориентиры. Для меня ими стали такие художники, как Анри, Майкл Уэлан и Кейт Паркинсон. Это, конечно, если не считать великих русских живописцев конца девятнадцатого века.

Первые свои иллюстрации я старался рисовать в стиле Анри, с максимальной



5. Переиздание «Пути меча» — одна из самых любимых работ художника.
6. Обложка «Моста над океаном» навеяна работами Майкла Уэлана.



фотографичностью, вплоть до передачи текстур материалов: камня, песка, ткани. Потом пришел к выводу, что этот трудоемкий способ не оправдан, так как печать не может передать все детали и подробности. В сравнительно небольшой книжной иллюстрации мои старания пропадают и не имеют смысла.

В подражание Майклу Уэлану я сделал одну обложку к сборнику стихов Олега Ладыженского («половинка» Г. Л. Олди) «Мост над океаном». Из современных отечественных художников мне также нравятся работы Олега Юдина, Лео Хао, Дениса Гордеева, кое-что из работ Виталия Аникина и Амока.

В «Мир фантастики» приходит много работ начинающих художников. Им наверняка будет интересно услышать советы от профессионала.

Основной совет: прежде чем начать работать, желательно научиться рисовать. Хорошая академическая школа никому не помешает. Старайтесь выкладываться в каждой работе по максимуму. Пусть не сразу, но это даст свои результаты.

Наверняка, многие начинающие художники уже относятся к нашему гостю как к образцу для подражания. Очень непросто сделать так, чтобы фантастика казалась реальной. Однако Владимиру это удастся, как удастся и самому известному из его «клиентов», Нику Перумову. Вернемся к их плодотворному сотрудничеству.

«Самому интересно»

Владимир, как вы полагаете, что делает книги Ника Перумова столь популярными?

Видимо, не одному мне нравятся фэнтезийные миры. К тому же Ник — один из первых фантастов, кто пересмотрел примитивную концепцию борьбы добра со злом, света с тьмой. Его герой ищет, страдает, сомневается. А самые отвязанные злодеи в его книгах способны на самопожертвование.

Но популярность книги зависит от множества элементов, в том числе и от



Иллюстрации Владимира Бондаря к книгам Ника Перумова.

оформления. Как вы думаете, насколько оно важно для успеха книги?

Сейчас мне трудно судить об этом непредвзято, поэтому я ориентируюсь на свое восприятие еще того времени, когда был только читателем. Помню, был случай, когда я не стал покупать книгу Лукьяненко только потому, что мне не понравилась обложка. Хотя я тогда уже знал и любил его книги.

Черно-белые иллюстрации тоже очень помогают восприятию текста, но только в том случае, если они сделаны качественно. Лично мне нравятся реалистические черно-белые иллюстрации, которые показывают героя или какой-то интересный момент, детали, опущенные писателем в тексте. Совершенно не нравятся абстрактные, «настроенческие» или просто некрасивые иллюстрации. Без таких иллюстраций книги только проиграют.

Всем читателям Перумова хорошо известно, что с выходом каждой новой книги о Фессе внешний вид некроманта менялся. С чем связаны такие метаморфозы?

Самая главная причина — в том, что Фесс меняется на протяжении истории: например, у него седеют волосы. Кстати, нигде в тексте этого прямо не говорится, но сам Ник считает, что волосы у некроманта должны быть короткими. Другая

причина — в том, что Фесса рисовали разные художники, каждый со своим видением. Но и у меня он разный в каждом новом томе «Войны мага» — из-за того, что изначально утвержденный типаж героя потом был отвергнут автором.

А в тех иллюстрациях, которые я сейчас рисую к переизданию «Рождения мага», появится еще один вариант Фесса. Но он уже будет окончательным, и я стану использовать его во всех моих последующих иллюстрациях.

Ну раз уж заговорили о «Войне мага», то не могу удержаться от вопроса, читали ли вы уже роман?

Продолжения «Войны мага» я не читал. Знаю только, что Ник подходит к этой книге очень серьезно, хочет ответить на все вопросы, накопившиеся за время написания сериала, и при этом не превратить книгу в сжатый конспект с перечислением фактов и развязок. Вообще, я сам с нетерпением жду ее еще с прошлого года. Самому интересно, что же будет дальше.

Роджер Желязны совместно с художником Нейлом Рэндаллом создал иллюстрированный путеводитель по своему миру Амберу. Нет ли у вас с Ником в планах чего-то подобного, например, путеводителя по Упорядоченному?

Пока не планировали. Я бы с удовольствием занялся таким путеводителем, но боюсь, что подобный проект у нас запускать еще рано. Ни издатель, ни писатели мне такой возможности пока не предоставят. Так что будем рисовать обложки.

Можно ли ожидать от вас в будущем экспериментов со своим стилем?

Все зависит от романа, с которым мне придется работать. Если я почувствую, что для него больше подойдет не реалистическая, а стилизованная, условная иллюстрация, то постараюсь изменить свой стиль. Я уже проделал что-то подобное в иллюстрации для повести Г. Л. Олди «Шутиха».

Ну и в заключение, чем занимаетесь сейчас, какие планы на ближайшее будущее? И, если не возражаете, несколько пожеланий журналу и его читателям.

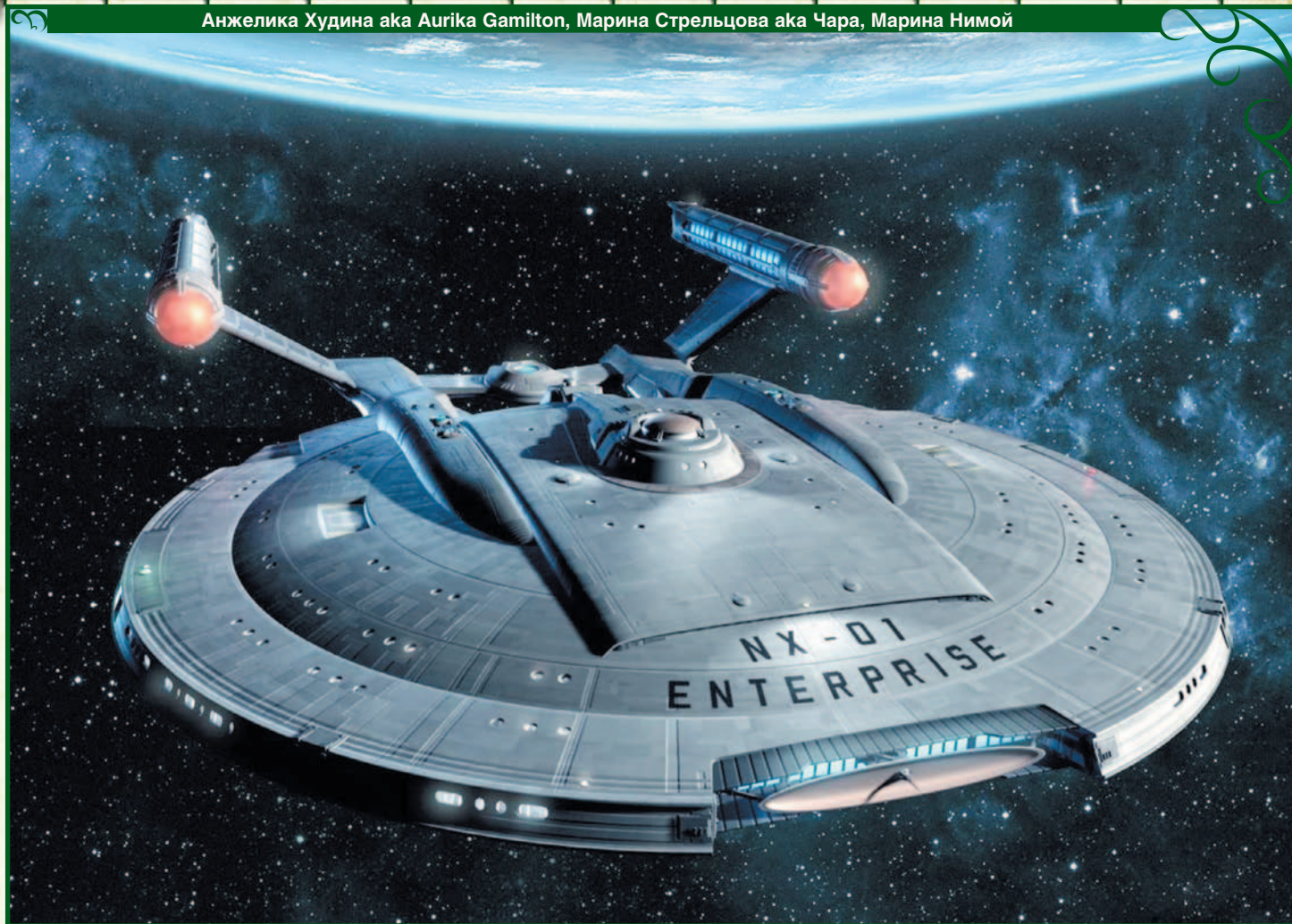
Сейчас я, как и раньше, работаю над книгами Олди и Перумова, возможно, будет работа для книг Лукьяненко.

Вашему замечательному журналу желаю развития, новых читателей и интересных статей.

Символично, что все писатели, работы которых иллюстрирует Бондарь, входят в число самых популярных российских авторов. Наверняка, немалая заслуга в этом принадлежит и художнику. Мы благодарим Владимира за интересную беседу и желаем ему дальнейших творческих успехов и новых интересных проектов.



Украинские фантасты Г. Л. Олди, супруги Дяченко и Андрей Валентинов — постоянные «клиенты» нашего гостя. Обложки к серии «Триумвират».



ПЕРВООТКРЫВАТЕЛИ ВСЕЛЕННАЯ «ЗВЕЗДНОГО ПУТИ»

This is space. It's sometimes called the final frontier.

Да, это космос. Последний предел, как его еще называют.

Терри Пратчетт, «Движущиеся картинки»

Терри Пратчетт знал, с чего начать книгу о кино в Плоском мире. С переделки одного из самых известных в киношном мире зачинов. Ибо стоит только начать: «Space... The Final Frontier... There are the voyages of the starship Enterprise...» — и миллионы фанатов во всем мире без труда продолжают цитату. И это лишний раз свидетельствует: «Звездный путь» — не только один из самых долгоживущих, но и — без преувеличения! — самый популярный научно-фантастический сериал.

● Название мира:

«Звездный путь» («Star Trek»)

● Возникновение:

1966 год новой эры нашего мира

● Создатель:

Джин Родденберри

● Воплощения:

5 телесериалов, 10 фильмов, мультсериал, компьютерные, картонные и настольные игры, литература, музыка

Идти туда, где не ступала нога человека!

— Ты появляешься и исчезаешь, как... как... член экипажа звездолета «Энтерпрайз», которого непрерывно отправляют на борт корабля-базы!

— «Энтерпрайз»? Отправляют? О чем ты?

Бобби взглянул на Джули:

— Кто бы ни был этот человек и откуда бы ни явился, теперь мы знаем наверняка, что он вне современной культуры. Встречала ли ты американца, который хотя бы не слышал о «Star Trek»?

Дин Кунц, «Плохое место»

Когда «Звездный путь» впервые вышел на экраны в 1966 году, человек еще не ступил на Луну, зато холодная война была в самом разгаре, лилась кровь во Вьетнаме, а будущие афроамериканцы боролись за свои права. Создатель сериала Джин Родденберри пошел против устоявшихся на тот момент законов жанра и предъявил зрителям позитивное, оптимистичное видение будущего, в котором человечество станет лучше, преодолеет внутренние противоречия и проблемы и осознает, наконец, необходимость единения



перед лицом бесконечности вселенной. «Звездный путь» уверенно провозглашает, что инопланетных цивилизаций в одной только нашей галактике Млечного пути — десятки, — и со многими из них Земля не только вступит в контакт, но и образует Объединенную Федерацию Планет, в которой Родденберри воплотил вековую мечту человечества о мирном сосуществовании и гуманистическом миропорядке.



Знаменитая «Дельта»: знак Звездного флота, а потом и всех фэнов «Звездного пути».

С самого начала «Звездный путь» установил высокую планку: во главу угла ставились общечеловеческие ценности, а не экшен. Недаром в написании сценариев принимали участие такие мастера фантастического жанра, как Теодор Старджон или Харлан Эллисон. Это была фантастика такая, какой ее хотел видеть Родденберри. Каждая серия, помимо захватывающих космических приключений, затрагивает, как правило, вполне земные, актуальные проблемы, заставляя зрителя призадуматься. Допустимо ли использовать в медицине знания, полученные в результате опытов над живыми людьми? Где находится предел, за которым человек не должен доверять себя компьютеру? Каковы последствия исчезновения или уничтожения целых биологических видов? В сериале мало сцен насилия, зато много ситуаций, обращенных к лучшим человеческим качествам — дружбе, любви, верности, самопожертвованию. Замечательно, что и в последующие годы создатели новых сериалов — с новыми героями, кораблями и событиями — по-прежнему придерживаются этих традиций. И сейчас вся сага остается классикой, одним из лучших произведений мировой кинофантастики.

Путь к успеху

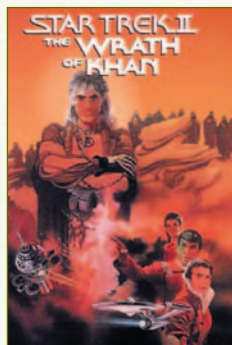
Схватив ее за плечи, Бобо начал осторожно прощупывать ее сознание. Идею этой техники соприкосновения умов он почерпнул из сериала «Звездный путь».

Роберт Асприн,
«Заклинание для спецгента»

Джин Родденберри родился в 1921 году. Он не получил кинообразования, но после войны принял решение стать сценаристом для телевидения. Постепенно, шаг за шагом, сценарий за сценарием, Джин пробиравал себе дорогу, и в конце концов все-таки нашел ее — идею научно-фантастического сериала, рассказывающего о команде космического корабля, который отправился на поиски новых цивилизаций. Главным сюжетным двигателем, по задумке Родден-

берри, должны были стать не сами приключения, а поведение людей, столкнувшихся с неожиданными ситуациями. В 1964 году в эфир вышел самый первый эпизод «Звездного пути», но затем создание сериала было приостановлено, и целых два года Джину Родденберри пришлось обивать пороги голливудских компаний. Знаменитый лев «Метро-Голдвин-Майера» отказал сценаристу. Сеть CBS сначала заинтересовалась проектом, но потом решила запустить собственный фантастический сериал. Наконец, студия NBC решилась отснять пилотную серию, и первый сезон «Звездного пути» наконец увидел свет. Однако удача продлилась недолго: показав три сезона, NBC заявила о закрытии проекта. По чисто коммерческим причинам: успех сериала оглушительным назвать было нельзя. И хотя толчком для третьего сезона стали горы писем от зрителей, не желавших расставаться с любимым сериалом, продюсеры все-таки не рассчитывали на дальнейшую его популярность.

Но при повторном показе в начале семидесятых «Звездный путь» внезапно обрел второе дыхание. С этого момента, собственно, и началось его триумфальное шествие сначала по Америке, а затем и по всему миру. Сорок лет назад Родденберри и мечтать не мог о таком успехе: не только новые телесериалы, но и полнометражные кинофильмы, сотни романов, бесчисленное количество прочего «мерчендайза»... «Звездный путь» сегодня — впе-



Говорите, мало экшена? Мало не покажется...

чатляющий памятник самому Джину Родденберри и его неугасимой вере в человечество.

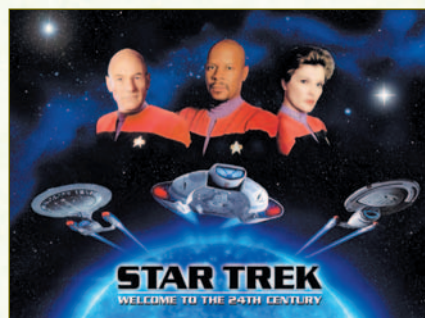
Во что же верил Джин Родденберри?

Восставший из пепла Третьей Мировой

— Курс, капитан?

— Туда... Ко второй звезде справа и вперед до самого утра...

Кинофильм «Звездный путь VI: Неоткрытая страна»

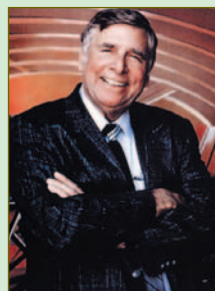


Согласно «Звездному пути», в первой половине 21 века НАСА сделало по крайней мере три отважные попытки отправиться в межзвездные путешествия на досветовых пилотируемых кораблях. Но все эти запуски оказались неудачны, а дальнейшую межзвездную программу человечества прервала Третья Мировая война. Она разразилась в 2053 году и унесла 600 миллионов жизней. Всеобщий хаос и разруха после кровавого конфликта длились почти десять лет, а последствия «атомного кошмара» тянулись, как минимум, до 22 века.

Первым шагом на пути возрождения человечества стало преодоление светового барьера. 5 апреля 2063 года стартовал первый корабль с варп-двигателем — «Феникс». Его создатель, ученый-изобретатель Зефрам Кохрейн, собрал звездолет из межконтинентальной ракеты.

Факты о «Звездном пути»

- По всему миру треккеров — фэнов «Звездного пути» — объединяют тысячи клубов, количество поклонников саги давно перевалило за миллион. И это отнюдь не только подростки. Шутка ли: 70 процентов персонала НАСА — треккеры. Только в США половина населения причисляет себя к поклонникам сериала, так что актеры смело могут выдвигаться в сенат или даже на пост президента.
- В Национальном музее американской истории (США) выставлена модель легендарного «Энтерпрайза».
- Благодаря поклонникам на свет появился клингонский язык — со своей грамматикой, словарями и правилами произношения. На клингонский переведены Библия, «Гамлет» и несколько других книг. Многие ставят этот язык в один ряд с эсперанто и интерлингвой.
- Создатель сериала Джин Родденберри обрел свое место среди звезд. 21 апреля 1997 года с борта самолета «Локхид-1011» на высоте 10 километров была запущена ракета «Пегас», впервые в истории человечества выведшая на орбиту 20 контейнеров с прахом людей, которые завещали похоронить их в космосе. Среди них был и Родденберри.
- Помимо треккеров, есть и «трекки» — поклонники «Звездного пути», которые не просто любят сериал, а в буквальном смысле живут им. О трекки даже снято два документальных фильма.



Джин Родденберри. Человек, который сказал «Поехали!».



«Энтерпрайз» и мультвариант его «классической» команды.

«Феникс», достигнув световой скорости, обеспечил первый задокументированный контакт землян с инопланетным разумом: полет корабля заметили на звездолете расы вулканцев, который пролетал в тот момент мимо Солнечной системы.

За историческим полетом «Феникса» последовали и другие, но попытки человечества достичь высоких сверхсветовых скоростей продвигались с болезненной медлительностью. Куда более технологически развитые вулканцы отказывались делиться с землянами знаниями и вообще свысока смотрели на межзвездные устремления человечества. Немудрено, что почти за девяносто лет после Первого контакта дипломатические отношения между двумя расами далеко не продвинулись. Однако человечество, пусть медленно, с трудом, но осваивало космос.

2151 год. Со стапелей орбитальных доков сходит «Энтерпрайз» — первый звездолет землян, идеально подходящий для

космических исследований. Его ультрасовременные двигатели разгоняли корабль до скорости варп-5, намного превышающей световую. Буквально в одночасье сфера влияния землян в галактике невероятно расширилась. Но человечество не ограничилось бездумной колонизацией новых и новых планет. Через несколько десятилетий дипломатических игр и переговоров в «зоне досягаемости» землян была создана Объединенная Федерация Планет — союз независимых цивилизаций, целью которого стали совместные исследования, торговля, культурное развитие, дипломатическая поддержка в обороне. Территория Федерации раскинулась на сто пятьдесят световых лет, но люди пошли дальше. Варп-двигатели становились все мощнее, в 23 веке первый «Энтерпрайз» уже считался бы тихим звездолетом, его наследники открывали все новые и новые уголки галактики, а земляне обжились даже на очень далеких мирах.

Всю вселенную «Звездного пути» мы видим глазами звездолетчиков. Пять команд, пять звездолетов (точнее, четыре звездолета и одна космическая станция) — и огромное количество событий и судеб. Звездолет «Вояджер» успешно вернулся из Дельта-квадранта, а это почти семьдесят тысяч световых лет. Экипаж станции «Глубокий космос—9» с честью выдержал удар войск Доминиона. Команды кораблей «Энтерпрайз-D» («Новое поколение») и «Вояджер» встретились с бездушными боргами и не уронили честь Федерации.

Землянам постоянно приходится доказывать (в первую очередь — себе!), что они уже вполне самостоятельная раса, способная на равных существовать с другими разумными цивилизациями галактики.

«Звездный путь» развития человечества (а затем и Федерации) продуман в сериалах до 24 века включительно. Каждое столетие — это глобальные изменения и потрясения. 22 век — война с зинди и ро-муланами, создание Федерации. 23 век — бурное расширение Федерации, конфликт с клингонами, чудом не перешед-



«Вояджер» и его команда.

ший в войну, и через десятки лет — заключение с ними мирного договора. 24 век — вступление клингонов в состав Федерации, начало трех очень серьезных конфликтов: с боргами, кардассианцами и Доминионом. Но, несмотря ни на что, человечество непременно показывает себя с лучшей стороны в любой переделке.

Живая вселенная

— А вы не смотрели сериал «Стар Трек»? — неожиданно спросил у него Ник Хопвелл.

Покрасневшее от возмущения лицо Джерси повернулось туда-сюда. Судя по его выражению, он решил, что англичанин спятил.

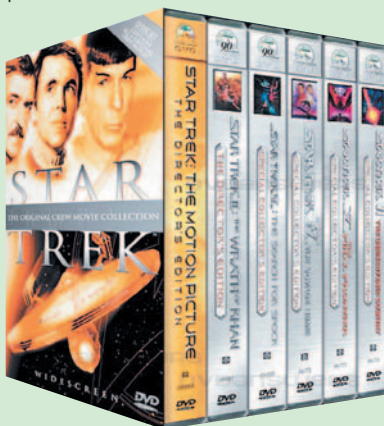
— Что за чушь вы тут несете?

— Отличная американская программа, — сказал Ник. — Научная фантастика. Исследование иных миров, вроде того, что сидит у вас в голове.

Стивен Кинг, «Лангольеры»

Смотреть — не пересмотреть

«Звездный путь» с небольшими перерывами шествует по голубым экранам планеты с 1966 года. За это время вышло пять игровых и один мультипликационный сериал — в общей сложности более 630 серий, а также десять двухчасовых фильмов. Если вы захотите полностью посмотреть «Звездный путь», на это потребуется целых 500 часов.



Телесериалы

- «Star Trek: The Original Series» (TOS), 1966 — «классический» сериал (3 сезона).
- «Star Trek: The Next Generation» (TNG), 1987 — «Новое поколение» (7 сезонов).

- «Star Trek: Deep Space Nine» (DSN), 1993 — «Станция «Глубокий космос-9» (7 сезонов).
- «Star Trek: Voyager» (VOY), 1995 — «Вояджер» (7 сезонов).
- «Enterprise» (ENT), 2001 — «Энтерпрайз» (снято 4 сезона).
- «Star Trek: The Animated Series» (TAS), 1973 — анимационный сериал (2 сезона).

Фильмы

- «Star Trek: The Motion Picture» («Звездный путь», 1979).
- «Star Trek: The Wrath Of Khan» («Гнев Хана», 1982).
- «Star Trek: Search For Spock» («В поисках Спока», 1984).
- «Star Trek: The Voyage Home» («Путешествие домой», 1986).
- «Star Trek: The Final Frontier» («Последний рубеж», 1989).
- «Star Trek: The Undiscovered Country» («Неоткрытая страна», 1991).
- «Star Trek: Generations» («Поколения», 1994).
- «Star Trek: First Contact» («Первый контакт», 1996).
- «Star Trek: Insurrection» («Восстание», 1998).
- «Star Trek: Nemesis» («Возмездие», 2002).



Шекспира надо читать в оригинале, по-клингонски!



Рас в «Звездном пути» не просто много — их очень много. Вот только перечень тех, кто чаще всего появлялся перед камерой создателей: андорианцы, бетазойды, баджорцы, борги, вид 8472, ворты, вулканцы, денобулане, джим-хадар, казон, кардассианцы, клингоны, люди, окампа, органиане, орионцы, основатели, ромулане, талаксианцы, триллы, ференги, Q... И это далеко не все.

Возможно, многих зрителей «Звездного пути» раздражало, что практически каждый мир, посещаемый посланцами Звездного флота, богат не просто жизнью, а жизнью именно гуманоидной. Кое-кто даже шпильки вставлял: мол, это от желания сэкономить на костюмах и спецэффектах. Но вопиющая «гуманоидность» «Звездного пути» имеет свое сюжетное обоснование: многочисленные расы — результат программы «осеменения» планет, которую предприняли древние жители галактики: Предтечи, обитатели Саргона и прочие.

Действие «Звездного пути» происходит в нашей с вами галактике Млечный путь — той самой, которую мы можем наблюдать ясными ночами. Чтобы удобнее ориентироваться в тысячах звезд и миллионах планет, галактика условно поделена на четыре квадранта. В квадранте Альфа находятся Федерация (и Солнечная система), а также империи ференги и кардассиан. Он лучше всего



Станция «Глубокий космос-9» примости-лась как раз между двумя квадрантами.

изучен человечеством. В квадранте Бета — еще две империи: клингонов и ромулан. Изучение квадранта Гамма только началось, попасть в него можно через особый туннель, вход в который охраняет станция «Глубокий космос-9», недавно перешедшая под контроль Федерации. Здесь расположен Альянс Доминиона. Наконец, о квадранте Дельта тоже немного известно. Достоверно лишь то, что почти весь он находится под властью боргов, жуткой высокотехнологичной расы кибернетически усовершенствованных гуманоидов. Борги лишены всякой индивидуальности, но объединены коллективным разумом. Они ассимилируют и превращают в себе подобных всех, кто попадает в поле зрения их гигантских звездолетов.

Beam me up, Scotty!

— Вы, видимо, смотрите по телевизору сериал «Звездный путь», — с едва заметной усмешкой сказала девушка.

— Моим студентам он очень нравится... — начал он, покраснев, однако тут же взял себя в руки и серьезно продолжил:

— Антивещество служит главным топливом для двигателей звездного крейсера «Энтерпрайз». Не так ли?

— Хорошая научная фантастика уходит корнями в настоящую науку, — утвердительно кивнув, ответила Виттория.

Дэн Браун, «Ангелы и демоны»

Недавние социологические исследования показали, что многие люди во всем мире считают себя хоббитами, джедаями и другими фантастическими персонажами. «Звездный путь» пошел дальше: он может похвастаться не только миллионами поклонников, но и непосредственным влиянием на техническую мысль человечества. В эру компьютерного «юрского периода», когда ЭВМ занимали целые комнаты, герои телесериала записывали информацию на устройствах, поразительно напоминающих сегодняшние дискеты, и общались между собой с помощью приборов с откидными панелями, как две капли воды похожих на сотовые телефоны. Специалисты НАСА признавали, что некоторые устройства, показанные в сериале, послужили отправной точкой для разработки реальных устройств. В «Звездном пути» зрители впервые увидели безыгольные инъекторы, а также систему полного медицинского слежения за состоянием больного. Что же касается теории материи-антиматерии, то, должно быть, ни одно другое фантастическое произведение не занималось ею столь подробно. «Звездный путь», подобно лучшим книжным образцам «твердой» научной фантастики, стал настоящим кладезем идей для ученых и изобретателей.

Своеобразное признание научных заслуг «Звездного пути» — имя первого космического челнока, созданного НАСА. Поклонники сериала просто-таки засыпали управление космических исследований письмами, требуя назвать его «Энтерпрайз».

Конечно, неподготовленному зрителю трудновато следить за диалогами



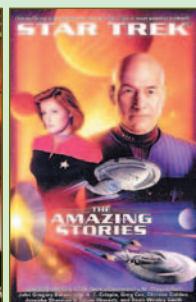
На докторе Маккое любая шляпка хороша...

Читать — не пересчитать



Число романов и повестей, изданных в Штатах почти за сорок лет под маркой «Star Trek», давно перевалило за 600, а их общий тираж превысил 63 миллиона экземпляров. Создается впечатление, что точных чисел не знают ни издатели, ни фанаты. Чуть ли не каждый крупный писатель-фантаст счел достойным проявить себя в одной-двух, а то и в целой серии книг по вселенной «Звездного пути». Создание романа для этой линейки — что-то вроде обязательной программы для подтверждения «звездного» статуса американского фантаста, примерно как у фигуристов: проявить свое мастерство и виртуозность, не выходя за узкие рамки стандартных условий.

Российские издательства выпускают книги по «Звездному пути», начиная с 1992 года. Впрочем, делают это они куда менее активно, чем на родине сериала: вместе с «фанатскими» переводами число «треккерских» романов на русском дай бог дотягивает до полусотни. Впрочем, даже среди этого скромного числа есть настоящие жемчужины НФ-жанра, например, «Песнь Ухуры» Дженет Каган или «Ишмаэль» Барбары Хэмбли (да-да, той самой: как видите, она писала не только о драконах).



героев в те моменты, когда они обсуждают, например, вызовет ли действие плазмогенератора трансмутационные процессы в организме, что произойдет, если инъекторные батареи присоединить к накопителю антивещества, или как подействуют излучения нейтронной звезды на обшивку гондолы двигателя и не повредит ли это работе магнитных реле транспортного средства. Но именно такие моменты пробуждают в нас дух авантюризма, стремления к новым знаниям — и вот мы уже сами берем с полки учебник или справочник, и в следующих сериях с интересом следим за сюжетом и обсуждаем с друзьями технические новшества.

Многие показанные в сериале технологии, разумеется, еще ждут своего реального воплощения. Далекий от создания варп-двигатель — визитная карточка вселенной «Звездного пути», без которого время движения до ближайших звездных систем измерялось бы годами, а не днями или часами. Физики только нащупывают принцип действия транспортного устройства для перемещения на определенное расстояние «по лучу»: на планету, на другой корабль, на космическую станцию. А герои сериала пользуются транспортаторами направо и налево. Есть еще репликаторы, фазеры, фотонные торпеды, трикодеры, голодеки — перечислять

можно долго, но о научно-техническом прогрессе во вселенной «Звездного пути» мы поговорим в другой раз.

Звездные путники

Иногда мне кажется, я хочу рассказать вам про Рви-Рви, а иногда мне кажется, что про Скипа Кирка (вскоре, естественно, ставшего «капитаном Кирком»)...

Стивен Кинг, «Сердца в Атлантиде»

Как известно, по законам жанра для сериала главное не сюжет — он дробится и распадается на отдельные эпизоды. В центре внимания сериала — действующие лица, от убедительности, если хотите, жизненности которых и зависят его успех и популярность.



Кирк с детства любил модели кораблей. Вот и доигрался до капитана.

Играть — не переиграть

«Влезть в шкуру» любимых героев — заветная мечта каждого поклонника любой фантастической или фэнтезийной саги. Трекеры и тут впереди планеты всей: первая компьютерная игра по «Звездному пути» вышла в конце семидесятых, а коллекционная карточная — сразу вслед за прародительницей жанра.

Виртуальные приключения

В 1968 году на компьютерах всей Америки появляется игра под названием «Star Trek». Ее автор неизвестен, но головокружительному успеху это не помешало. При незамысловатом сюжете и графике игра давала простор для подогретой сериалом фантазии. Изначально игра представляла собой своего рода прародительницу жанров стратегии и имитации. Игровое поле — разлинованный на клетки квадрат, «сектор космоса». По нескольким таким секторам летал легендарный «Энтерпрайз». Также в секторах имелись звезды, звездные базы и, конечно же, клингоны (в данном случае — враги), которых надо было уничтожить. «Энтерпрайз» мог летать, стрелять из фазеров и торпедных аппаратов.



Сейчас нет почти ни одной платформы, на которой не отыскалось бы дальнего потомка этой самой-первой-игры. Порой названия сильно различаются («Клинги» на БК-0010, «Starfleet» на IBM), но сюжет остается прежним. Со временем в сценарий внесли превеликое множество улучшений.

Кто-то добавил планеты, кто-то — дополнительные возможности для «Энтерпрайза», кто-то еще что-нибудь...

Вот только самые известные из компьютерных игр по «Звездному пути»:

- «Star Trek: The Next Generation—A Final Unity» (1995)
- «Star Trek: Deep Space Nine: Harbinger» (1996)
- «Star Trek Generations» (1997)
- «Star Trek: Starfleet Academy» (1997)
- «Star Trek The Next Generation: Klingon Honor Guard» (1998)
- «Star Trek The Next Generation: Birth of the Federation» (1999)
- «Star Trek: Starfleet Command» (1999)
- «Star Trek: Armada» (2000)
- «Star Trek: Klingon Academy» (2000)
- «Star Trek: Voyager Elite Force» (2000)
- «Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen» (2000)
- «Starfleet Command Volume II: Empires at War» (2000)
- «Star Trek Away Team» (2001)
- «Star Trek: Deep Space Nine: Dominion Wars» (2001)
- «Star Trek: Armada II» (2001)
- «Star Trek: Starfleet Command III» (2002)
- «Star Trek Bridge Commander» (2002)
- «Star Trek Elite Force II» (2003)

Кроме того, сейчас в разработке находится первая многопользовательская игра по «Звездному пути» — ее рабочее название «Star Trek Online».

Погружения за столом

Первый выпуск коллекционной карточной игры «Star Trek Customizable Card Game» появился в ноябре 1994 года. С тех пор в рамках первой редакции этой ККИ вышло полтора десятка расширений общим весом свыше 1600 разных карт. Вторая редакция карточного «Звездного пути» — с пересмотренными правилами и обновленным оформлением — была выпущена в 2002 году, на это лето анонсировано уже восьмое расширение.

Игра построена по тому же принципу, что и серии «Звездного пути». Корабль прилетает в некий участок космоса, и экипаж пытается выполнить порученное ему задание. По ходу дела возникают проблемы, с которыми необходимо справиться. За выполнение миссии игроку начисляются очки. Чтобы победить, необходимо набрать 100 очков, выполнив при этом мис-



Первая редакция ККИ...

сии на планете и в космосе. Игроки могут нападать друг на друга, устраивая битвы кораблей или же схватки экипажей. Можно играть «на результат», стремясь как можно быстрее победить. А можно — «на интерес», сосредотачиваясь не на скорейшем выполнении миссий, а на создании максимально интересного сюжета.

Не остался «Звездный путь» и без настольной ролевки — пару лет назад компания «Decipher» выпустила книгу правил «Star Trek RPG», дополнения к которой выходят по сей день. В основу игры положена ролевая механика «Coda» — та же, на которой базируется «Lord of the Rings RPG».



...И ее молодая преемница.



Старпом Спок: офицер и джентльмен.

Эпопея «Звездный путь» не стала в этом смысле слишком оригинальной, и без героя она не обошлась. Точнее, без Героев. Вначале, как известно, существовал звездолет «Энтерпрайз», у которого, как и у всякого корабля, имелся свой экипаж. Разумеется, не все члены команды стали героями: у зрителя тогда попросту разбегались бы глаза. Родденберри мудро выделил основной руководящий состав и «оживил» его, дав каждому уникальные черты характера, особенности, достоинства и даже пороки. Так перед нами появились решительный Джеймс Кирк, логичный мистер Спок,



Чехов: вы себе русских богатырей как представляете? Американцы — так.

взбалмошный Леонард Маккой. Эти действующие лица оказались очень убедительными, они сохраняли свою индивидуальность, несмотря на все хитросплетения сюжетных поворотов. Капитан Кирк (Уильям Шатнер) был отлит по образцу классического героя космоперы, опытного «межпланетного волка». Мистер Спок (Леонард Нимой), сын посла планеты Вулкан и земной женщины, обладал заостренными ушами и совершенным логическим интеллектom. Невозмутимый и якобы полностью лишенный эмоций, он представлял полную про-

тиво-положенность импульсивному Кирку. Несмотря на свое «сатанинское» обличье, Спок быстро стал любимцем зрителей. Доктор Леонард Маккой (Де-Форрест Келли) — прекрасный хирург, обладающий тонким, подчас



Дэйта: куда не ступала нога человека, может ступить нога андроида.



Это вам не шутки. Это — Жан-Люк Пикард, капитан «Нового поколения».

саркастическим чувством юмора. Одним из решительных для шестидесятых шагов стало введение в состав экипажа чернокожей женщины — офицера связи Ухуры. Были в составе экипажа и русский — навигатор Павел Чехов, и шотландец — главный инженер Монгмери Скотт (Скотти), и японец — рулевой Хикару Сулу. Именно этот костяк команды и попадает в прицел камеры чаще всего, когда дело доходит до невероятных приключений.

ры, новые интересы. Андройд Дэйта на протяжении всего сериала «Новое поколение» стремится стать человеком, хотя бы на миг. Он искренне не догадывается, что во многих ситуациях оказывается куда более человеческим, чем те, на кого он так хочет быть похожим. Клингон Ворф — первый представитель этой расы в Звездном флоте. Капитан — француз, советник — телепат с планеты Бетазид, другие не менее примечательные персонажи... А дальше — еще новые личности, еще новые звездолеты... Общим оставалось одно: экипажи всегда отличались межнациональным и даже межгалактическим характером. Причем в каждом из пяти сериалов саги в команде героев появляется по крайней мере один новичок — первый представитель своей космической расы в Звездном флоте.



Одного короткого разговора недостаточно, чтобы открыть перед читателем все уголки необъятной вселенной «Звездного пути». Поэтому в этой статье

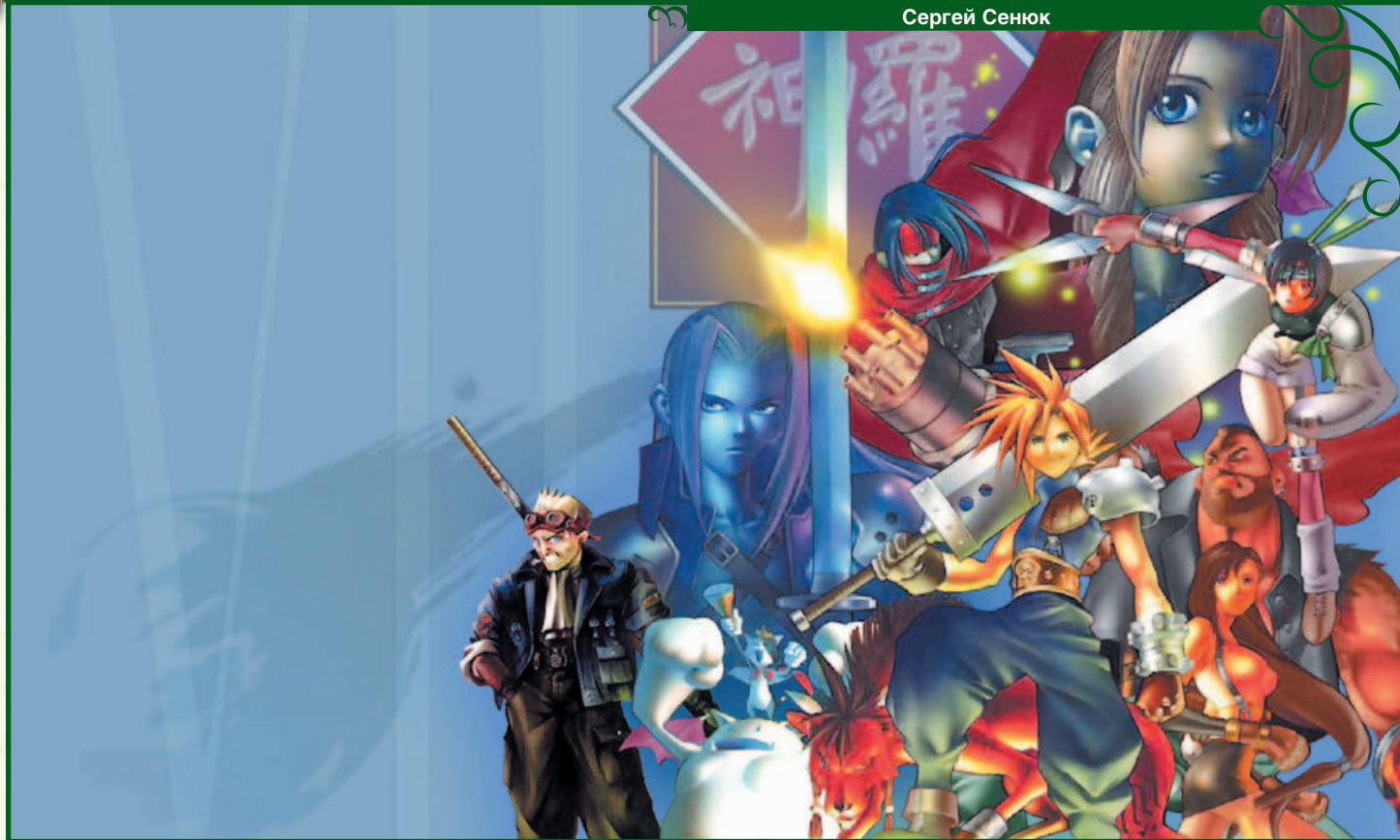


Приветственный вулканский жест, ставший приветственным треккерским.

мы сделали акцент на главных особенностях, характерных отличиях сериала, которые и принесли ему популярность. Это, во-первых, неистребимый оптимизм, вера в будущее. Во-вторых — благородная научность в лучших традициях НФ. И в-третьих — общечеловеческие, точнее общегалактические ценности: гуманность, единение множества разумных рас. В будущем «Мир фантастики» не раз вернется на «Звездный путь»: ждите новых встреч с первооткрывателями на страницах рубрики «В центре вселенных».

Позднее, когда на смену первой команде «Энтерпрайза» пришло «новое поколение», состав героев обновился. Новое время — новые характеры.

Сергей Сениук



БЕСКОНЕЧНОСТЬ ФАНТАЗИИ

ВСЕЛЕННАЯ FINAL FANTASY

ФАНТАЗИЯ ж. немецк. франц. воображение, изобретательная сила ума; творческая сила художника, самобытная сила созидающая. Пустая мечта, выдумка воображенья, затейливость, причуда; несбыточный бред, разгул необузданной думки.

Толковый словарь
живого великорусского языка
Владимира Даля

Выход седьмого тома культовой приставочной серии «Final Fantasy» на PC в 1997 году взбудоражил ролевую общественность, прежде воспитанную лишь на играх от западных производителей.

Интереснейший мир, проработанные персонажи и запутанная интрига, положенная в основу сюжета — вот составляющие, что пробудили интерес к JRPG (Japanese Role-Playing Game — японская ролевая игра) по всему миру. Чем же так отличаются эти игры, что выделились в отдельный жанр и получили название в честь страны, где зародились?

- **Название мира:**
Final Fantasy
- **Возникновение:**
1987 год
- **Создатели:**
Хиронобу Сакагучи и корпорация Square
- **Происхождение:**
видеоигры
- **Воплощения:**
компьютерные игры, аниме, кинофильм, манга

CRPG vs. JRPG

Вселенные классических ролевых игр консервативны и, за редкими исключениями, четко делятся на фэнтезийные, киберпанковские и т. д. Тематика определяет все остальное — героев, злодеев, сюжет. В JRPG же мы можем наблюдать причудливую мешанину стилей в каких угодно пропорциях. Здесь в небесах па-

рят древние драконы и сверхсовременные летательные аппараты, а воители, хоть и вооруженные по последнему слову техники, предпочитают по старинке использовать могучие заклинания, чтобы низвергнуть врага в глубины преисподней. В отличие от банальных орков и гоблинов, здешние образцы фауны столь фантастичны и ирреальны, что порой кажутся пришедшими из кошмарного сна наркомана.

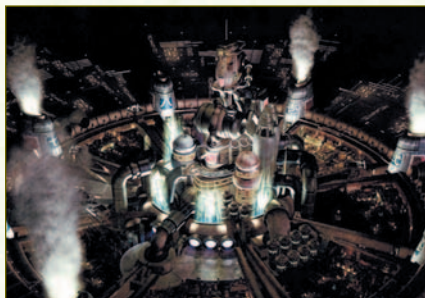
Персонажи в JRPG досконально проработаны, обладают неповторимой индивидуальностью и манерой поведения. Основной упор делается на умении поведать игроку красивую историю, зачастую с непростым, глубоким смыслом. Правда, есть и побочные эффекты: линейность сюжета, невозможность ощутимо влиять на его развитие, а также обилие штампов типа «Я твой отец!».



«Final Fantasy VII», как ярчайший представитель жанра, обладает всеми перечисленными признаками.

Зов планеты

Планета жива. Она обладает душой, волей и, быть может, целостным сознанием. К сожалению, знают об этом немногие, потому и игнорируют незыблемые законы природы, убивая собственную среду обитания. А между тем глубоко в недрах планеты бурлит Живой Ручей, духовная энергия, определяющая существование всего живого. Именно Ручей дает начало новым жизням и принимает в себя души усопших. Вечный круговорот, вечная гармония.



Мидгар, крупнейший мегаполис планеты. Средоточие власти и мощи «Шинры».

Но и вечности приходит конец, когда в дело вступает корпорация «Шинра», получившая фактически полный и безоговорочный контроль над судьбой этого мира. Лидеры ее в погоне за наживой давным-давно презрели общечеловеческие нормы морали и запустили в оборот гигантские реакторы, которые выкачивают мистическую энергию Мако из недр планеты и перерабатывают ее в материю.

Материя играет роль основного источника магии и обладает множеством свойств, будь то исцеление, огненные стрелы или призыв могучего создания из иного плана бытия. Поместив ее в свое оружие или элементы обмундирования, герои получают возможность высвободить заключенную в частицах материи энергию, преобразовывая ее в заклина-

ния. Да и сами разнородные вещества обладают способностью совершенствоваться, накапливать опыт, взаимодействовать между собой, открывая доселе неведомые заклятия.

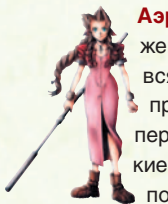
То, что в каждом куске материи могут оказаться заключенными тысячи душ, вырванных из Живого Ручья, никого не заботило. Поговаривали, деяния эти убивают мир, и сильным нет дела до нужд тех, кто остался в низах. Но подобные разговоры велись лишь шепотом, ибо солдаты корпорации славились своим безжалостным отношением к недовольным. Реакторы убивают планету. Она кричит, взывая о помощи. И рано или поздно нанесет ответный удар.

Лики героев

Но нашлись герои, у которых хватило мужества и силы воли, чтобы бросить вызов «Шинре», вступить в противостояние с всемогущим монстром. «Лавина» — так нарекли они свою группировку, надеясь, что когда-нибудь она сметет все на своем пути, вернув людям их мир, их свободу.



Клод Страйф. Некогда преданный солдат корпорации «Шинра», ныне Клод — наемник без особых моральных принципов. Примкнув к «Лавине», он без зазрения совести выступает против недавних товарищей. Но за непроницаемой личиной солдата удачно скрывается тонкая и сильная натура. История «Final Fantasy VII» — это, в первую очередь, история личностного становления Клода Страйфа.



Аэрис Гэйнсборо. Нежная, женственная Аэрис — вне всякого сомнения, самый прекрасный и обаятельный персонаж в игре. Мистические силы, сокрытые в ней, позволяют Аэрис общаться с самой душой планеты. Возможность эта рано или поздно должна была обратиться на себя алчный взор «Шинры» и зловещего Сефирота...



Баррет Воллс. Грубоватый вояка с пулеметом вместо руки, лидер организации «Лавина». Человек, никому не позволяющий заглянуть в свою израненную душу, ибо шрамы прошлого навеки запечатлелись в ней. Годы назад солдаты «Шинра» сожгли его деревеньку, и в том страшном пожаре погибла жена Баррета. Теперь он живет лишь ради свершения справедливости, любой ценой стараясь лишить корпорацию контроля над животительной энергией планеты.

Final Fantasy на экранах

Амбициозный кинопроект «Final Fantasy: The Spirits Within» (2001) — полнометражный фильм, целиком созданный с помощью компьютерной графики. Картина находилась в разработке 4 года, а рекламная кампания безостановочно подогревала интерес к будущему шедевру. История, представленная нам Хиронобу Сакагучи, повествует о Земле образца 2065 года, познавшей страшное опустошение. Человечество ютится в защищенных энергетическими куполами городах, в то время как над планетой властвуют духи инопланетных пришельцев, занесенных сюда попутным метеоритом.

Картина с треском провалилась в прокате, а компания **Square Pictures** понесла огромные убытки. Причина в том, что «Spirits Within» — фильм не для рядового зрителя. Под красивой картинкой скрывается типичная японская философия: все сущее обладает душой, в том числе Земля, и даже упавший на нее метеорит. Эта лента — наглядный пример того, что получится, если смешать тонкую восточную культуру с западным боевиком о спасении мира.



Тифа Локхарт. Смелая и решительная девчонка, одна из первых примкнувшая к «Лавине». Когда-то Тифа жила по соседству с Клодом, и чувства, зародившиеся тогда в ее душе, не угасли и после того, как друг детства вступил в ряды солдат «Шинры». Теперь же Клод вернулся к ней... Но холодный наемник, который ради звонкой монеты пошел против своей же корпорации, и близко не походит на предмет ее детской влюбленности. Тифа заперла чувства глубоко в сердце и отдала всю себя движению «Лавина», но тайне надеется, что время все расставит на свои места.



Сефирот. Надо сказать, в ролевых играх — будь то приставочных или компьютерных — воистину мало харизматичных злодеев. Основная масса — могучие демоны, сумасшедшие маги, помешанные на получении власти над миром, Древнее Зло™, с которым необходимо срочно покончить. На фоне этой коллекции уродцев главный злодей игры выглядит на порядок интереснее и трагичнее.

Он не тешит свое эго помыслами об абсолютной власти, но, получив ее, пыта-

Хиронобу Сакагучи

«Последний романтик» — именно так величают человека, сотворившего культурное явление, известное как «Final Fantasy». В 1986 году Сакагучи получил должность директора планирования и разработок Square, сумел поднять компанию на ноги и превратить ее во всемирно известную корпорацию, занимающуюся выпуском хитовых видеоигр. За выдающийся вклад в развитие индустрии электронных развлечений Хиронобу Сакагучи в 2000 г. на ежегодной выставке Е3 в Лос-Анджелесе присудили Награду Зала Славы. В прошлом году мэтр покинул корпорацию и основал собственную студию **Mistwalker**.



ется перестроить мир сообразно жизненным принципам, на которых и был взращен. Мать Сефирота была заражена клетками бездумного создания «Женова», прибывшего из глубин космоса и пожирившего энергию планеты. Как следствие, разрушительные гены годы спустя полностью подчинили личность Сефирота, и превратили его из блестящего лидера солдат корпорации в безжалостного маньяка.

Вехи истории

Костяк сюжетной линии строится на борьбе Клода Страйфа и «Лавины» с корпорацией «Шинра» и Сефиротом. Последнему уже мало получить власть над миром, он жаждет слиться с самой планетой! Для этого он заклятием призывает из космоса метеор с расчетом ранить планету. Когда та устремит в точку падения объекта потоки целебной духовной энергии, он перехватит их и перейдет на совершенно новый уровень существования.



Гибель Аэрис

Самый трагичный момент игры — гибель Аэрис. До сих пор не затихают споры фанатов, бессмысленна ли кончина одной из главных героинь, или же она что-то собой символизирует. Да и финал совершенно неоднозначен: игра заканчивается резко, непонятно и на самом интересном месте. Метеор и Сефирот уничтожены... вроде бы, а человечество? Расценила ли планета расу людей с их бурно развивающейся технологией как новую угрозу для себя?

К счастью, нам еще представится возможность получить ответы: в сентябре на экранах должен появиться полнометражный трехмерный фильм «Final Fantasy VII: Advent Children», действие в котором разворачивается два года спустя после окончания событий оригинальной игры. Мы вновь встретимся с полюбав-



Уничтожение метеора.

шимися героями — Клодом, Тифой, Барретом и другими. На этот раз им придется столкнуться с угрозой в виде загадочного вируса, убивающего жизнь на планете, а также тремя злодеями, до боли похожими на Сефирота.

В сентябре прошлого года в Японии появилась игра для мобильных телефонов «Before Crisis», повествующая о событиях, произошедших за шесть лет до оригинальной игры. Игра посвящена приключениям команды Турков — спецагентов кор-



Турки, спецотдел корпорации «Шинра».

порации «Шинра». Новые эпизоды ее появляются каждый месяц, однако удовольствие это доступно лишь в Стране восходящего солнца. Также скоро должны выйти «Crisis Core» для Playstation Portable, и «Dirge of Cerberus» для Playstation 2, полноценный сиквел «Final Fantasy VII».

Последние фантазии

Конечно, наш рассказ не был бы полон без обзора всей серии. В 1987 небольшая компания **Square**, находясь на грани банкротства, решает вложить свои последние средства в новаторский проект ролевой игры для приставки Nintendo. Даже название было подобрано символично — «Final Fantasy», «Последняя фантазия».

Популярность игры побила все рекорды — уже в первые два дня было продано три миллиона копий. Вторая и третья части принципиальных отличий от первого тома не имели, но, что интересно — уже здесь появились базовые элементы серии, кочующие из тома в том: магические кристаллы, гигантские цыплята-чокобо в роли ездовых животных, изобретатель Сид, солдаты Биггс и Ведж. А главное, для каждой последующей игры создавалась своя собственная вселенная.

«Final Fantasy V» прославилась неимоверно длительной и насыщенной сюжетной линией, тянущей на хоррор роман. По ходу дела героям предлагалось исследовать целых два мира, после чего соединить их воедино и еще вдоволь погулять по результату слияния. Популярность игры была столь велика, что Square выпустила даже аниме-сериал «Legend of

Final Fantasy Online

В стройной череде своих сестер «Final Fantasy XI» выделяется тем, что создана она исключительно для игры через интернет. Средневековый мир Вана'деля, разделенный на три королевства: хумов, эльваан и тару. Что выделяет эту игру из сонма MMORPG — развитие сюжетной линии. Непредсказуемые повороты, продуманные до мелочей причинно-следственные связи, которые оказывают влияние на мир в целом.

Crystals», который рассказывал о событиях, свершившихся через 200 лет после окончания игры.

А вот мир «Final Fantasy VI» и близко не напоминал сказочные антуражи предшествующих томов — здесь мы впервые лицезрели гремучую смесь научной фантастики, фэнтези и киберпанка. «Final Fantasy VIII» сгубила слишком сложная ролевая система, а также попытки реализации любовной истории главных персонажей, и успеха седьмой части она повторить не смогла.

В «Final Fantasy IX» Square решила вернуться к классической фэнтезийной основе. Ролевую систему упростили, а сюжет вновь закрутили вокруг столь родных сердцу волшебных кристаллов. В 2002 году знаменитая серия дебютировала на приставке Sony Playstation 2 игрой «Final Fantasy X», а немного погодя вышло и ее прямое продолжение — «Final Fantasy X-2». Это был первый случай, когда следующая игра в серии использовала тот же мир, что предыдущая.

Помимо основной линии игр под маркой Final Fantasy на самых различных платформах Square выпустила ряд побочных, например трилогию «Final Fantasy Legend» (Gameboy) или «Final Fantasy Tactics» (Playstation). Последнюю хочется отметить особо. Сочетание тактических боев с превосходным сюжетом в духе «Песни льда и пламени» Дж. Мартина, политические интриги и борьба престолов в мире Ивалиса никого не оставили равнодушным. Несколько лет спустя на приставке Gameboy Advance появился сиквел, названный «Final Fantasy Tactics Advance». Популярность этого мира такова, что события следующей игры уже основной серии, «Final Fantasy XII», также происходят в Ивалисе.

Как видим, японские разработчики даруют нам массу возможностей для возвращения в любимую вселенную, и это несказанно радует. Со временем, быть может, расширятся и иные миры, созданные Square в рамках проектов «Final Fantasy». А мы будем с удовольствием листать все новые страницы этих бесконечных историй!





СРЕДИЗЕМЬЕ

Пожалуй, сейчас нет человека, который не слышал бы о «Властелине колец» Джона Р. Р. Толкина. Классический роман фэнтези, блистательная экранизация, многочисленные игры — и, разумеется, статьи в «Мире фантастики», которые открывают перед вами самые разные стороны Средиземья.

ДОСТУПНОЕ ИЗБРАННЫМ МАГИЯ СРЕДИЗЕМЬЯ

— Гэндальф! Боже милостивый, Гэндальф! Неужели вы тот самый странствующий волшебник, который подарил Старому Туку пару волшебных бриллиантовых запонок, — они еще застегивались сами, а расстегивались только по приказу? Тот самый, который устраивал такие неподражаемые фейерверки?

Дж. Р. Р. Толкин, «Хоббит»

Здесь не летают смертоносные огненные шары, дворцы не устремляются к небу единственной силой слова, а величайшие из волшебников не способны читать мысли или мгновенно перемещаться с одного края света на другой. И, тем не менее, магия тут на каждом шагу. Может быть, она незаметна с первого взгляда, но стоит приглядеться, и... А приглядеться действительно стоит.



Как утверждал Толкин, придумать зеленое солнце легко, сложно создать мир, в котором оно было бы естественным. Сам Профессор с подобной задачей справился блестяще: волшебство не только «вписывается» в его мир, но и, как ни странно, подчиняется определенным законам. «Как ни странно» — потому что у Толкина нет ни толстых книг с заклинаниями, ни маны, ни трудных и продолжительных ритуалов... Словом, ничего того, что мы привыкли видеть в современном фэнтези. Итак, чем же отличается магия Средиземья и на каких принципах она основана?

«Я слугитель Тайного огня!»

Первое и главное: волшебство в мире Толкина ни в коем случае не наука, это творчество. Об этом говорит Эйлиан в своей работе «Магия, как она есть». В «Сильмариллионе» сказано, что Арда была *спета* — спета айнур под управлением их создателя, Эру Илуватара. Следовательно, в основе толкиновского мироздания лежит не материя, а информация. И для того, чтобы внести в Арду какие-либо магические изменения, необходим полноценный творческий акт. Будь то написание песни, огранка самоцвета иликовка оружия.

Справедливости ради надо сказать, что сам Толкин никогда такую последовательность рассуждений не выстраивал. Зато у него мы находим понятие Негасимого или Тайного огня — силы, из которой Илуватар создал айнур и которую



вложил в сердце мира. Не исключено, что этот огонь и есть образное название информационной ткани мира, о которой ведет речь Эйлиан.

Второе понятие, напрямую связанное с магией у Толкина, — воля. Нередко это слово означает в книгах Профессора то же, что и «магия» или «волшебство». Но и без этого понятно, что чародейский потенциал средиземца во многом зависит от его воли, а не накопленных знаний. Воля нужна, чтобы противостоять драконьему голосу или действию Кольца Всевластья. Присутствие Гэндальфа или имя «Элберет» придают персонажу волю. Таким образом, магия не становится решающим, последним аргументом: даже если вы — темный повелитель Саурон, два маленьких хоббита, у которых достанет воли сбросить Кольцо в Ородруин, повергнут вас в ничто.



Саруман в лаборатории. В письмах Толкин проводил границу между магией, близкой к науке и технике, и волшебством, основанном на творчестве.

Третий закон — неуклонное угасание волшебства. Чем дольше горит Тайный огонь, чем больше столетий проходит с момента Творения, тем сильнее уходит из Арды чудесное. В Третью эпоху никто уже не сможет отковать кольца власти. Во Вторую Саурон уже не в силах создать драконов. Четвертая эпоха станет временем людей — тех, кто куда менее чувствителен к волшебству, чем эльфы и гномы.

Но если нынешняя магия — только бледная тень прошлого, то какой была она в начале времен?

«...И стало так»

После того, как Арда обрела материальное воплощение, многие из айнунов, спевших ее, решили связать свои судьбы с новосотворенным миром. Самые сильные из них стали называться валар, что означает стихии или силы мира. Впоследствии люди нередко относились к валар, как к божествам. Менее могущественные духи получили имя майяр, и выступали слугами и помощниками валар.

Айнуны были бесплотны, но для удобства валар и майяр приняли физическую форму, сходную с эльфийской. Валар четырнадцать: повелитель ветра и воздушной стихии Манве, владычица звезд Варда, владыка вод Ульмо, мастер земли и ремесел Ауле, дарительница плодов Йаванна, собиратель душ погибших Тар-

его спутница Вайре, господин снов Ирмо, целительница Эсте, скорбящая Ниенна, боец Тулкас, покровительница оленей Несса, охотник Ороме и вечнотная Вана. Самым могущественным из айнунов был Мелькор, однако он пошел против Эру и, спустившись в Арду, стал Врагом валар и всех детей Илуватара. У Мелькора тоже были свои майяр, например, Саурон.

Власть валар над Ардой не была абсолютной — это видно уже из их количества — не превышала все разумные пределы. Описывая в «Сильмариллионе» их деяния, Толкин не утруждает себя объяснениями: вот Ауле воздвиг горный хребет, вот Варда зажгла звезды, вот Мелькор вихрем пронесся с одного края света до другого — все это просто так, в порядке вещей. Майяр послабее, но тоже в хозяйстве пригодятся: остров там передвинуть, вокруг эльфийского королевства магическую завесу установить, Кольцо Всевластья выковать... Погода им тоже подчинялась: Саурон умел нагнать туч так, чтоб не рассветло, а Саруман, судя по всему, обрушил на Хранителей снежную бурю. В принципе, валар с майяр и есть настоящие маги Арды. Немудрено: айнуны существовали до мира, они вплели в него свои музыкальные темы и теперь обладают пусть и частичной, но властью над ним. Пожалуй, единственное, что неподвластно этим волшебникам — создать разумную жизнь со своей собственной волей, это уже привилегия Эру Единого. Потому и люди, и эльфы зовутся детьми Илуватара.

Валар и майяр активно участвовали в судьбах Средиземья в Предначальное время и в Первую эпоху — вплоть до низвержения Мелькора. Цена победы над Врагом оказалась очень высока: тысячи смертей, опустошенные континенты... Поэтому, расправившись со своим главным противником, валар ушли на Дальний Запад, в Валинор, и зареклись возвращаться в Средиземье. С тех пор здесь стало куда меньше магии, чем в былые дни. Но «меньше» не значит «вообще ничего». Эльфы, люди, гномы творили волшебство своей волей и своим искусством — пусть их магия и была несравнима с могуществом валар. Сохранилось наследие древности: чародейские артефакты, волшебные создания, местности, отмеченные вниманием одного из сильных Арды. Изредка детей Илуватара навещали посланцы Валинора, а бывшие прислужники Мелькора и не собирались покидать Средиземье.

Магия и средиземцы

Изо всех детей Илуватара наиболее склонными к волшебству были, разумеется, эльфы. Во-первых, они пришли в Арду первыми. Во-вторых, эльфы были созданы по образу и подобию валар. В-третьих, бессмертие давало им возможность изучать мир и достигать вершин в искусстве.

Истари



Блудные Синие маги: Алатар и Палландо.

Самой большой поддержкой, которую в Третью эпоху оказали валар Свободным Народом Средиземья в их борьбе с Сауроном, стали истари, также известные как маги или волшебники. Само слово «истар» правильнее всего перевести как «мудрец» — тот, кто обладает выдающимися познаниями об истории и природе мира. На Заокраинном Западе истари были одними из майяр, однако, прибыв в Средиземье, они получили физическую форму — человеческих старцев, крепких телом и духом. Точное число волшебников неизвестно, по именам известны пятеро. Саруман, он же Курумо, он же Курунир-Искусник, носил белые одежды и считался самым сильным из истари. По приезду в Средиземье он предпринял долгое путешествие на Восток, после чего осел на севере Гондора, в Ортанке. Двое Синих волшебников, Алатар и Палландо, сопровождали Сарумана в странствии, но на Запад не вернулись. Предполагается, что они основали в восточных землях культы и магические традиции, пережившие падение Саурана. Радагаст Бурый, он же Айвендиль, увлекся дикими животными и обосновался на севере Сумеречья, почти отойдя от большой политики. Больше всего имен было у пятого мага: Олорин, Митрандир, Тхаркун, Инканус, Серая Хламида, Гэндальф. Он, не переставая, путешествовал по Средиземью, появляясь там, где был нужнее всего.



«Гэндальф» в переводе с одного из человеческих языков значит «эльф с посохом».

Волшебство, которым обладали истари, мы видим в основном на примере Гэндальфа. Митрандир считался мастером огня, дыма и света. Спектр его чар обширен: от фокусов с дымными колечками и безобидных фейерверков до боевой магии (в «Хоббите» убивает вспышкой короля гоблинов) и способности противостоять балрогу. Большое значение для истари имеет посох: по неизвестной причине в нем кроется большая часть могущества мага. Гэндальф пользуется посохом, творя большинство своих заклинаний; преломление саруманова посоха знаменует его конец как волшебника. Кроме того, много истари достигали благодаря своим исключительным знаниям, вовсе не прибегая к чародейству.

В-четвертых, многие из них побывали в Валиноре и принесли оттуда знания и умения, которым их научили валар.

Не верьте, если вам скажут, что мастерство гномов в обработке металлов и камней непревзойденно. В Третью эпоху так и было, но величайшим творцом среди детей Илуватара по праву считается эльф Феанор. Будучи в Валиноре, он поймал свет двух сотворенных валар Древ, золотого и серебряного (в ту пору они служили вместо солнца и луны), и заключил его в камни Сильмарили. Сила их была такова, что они наградили незаживающими ожогами своего похитителя Мелькора, а единственный сохранившийся из камней стал яркой звездой. Не менее выдающееся творение Феанора — палантиры, видящие камни.

Эльфийское волшебство, которое мы видим во «Властелине колец», как правило, направлено против Саурана и его приспешников. Уже одно присутствие эльфов придает надежду защитникам Света и разгоняет Тьму. Глорфиндель гонит назгулов на стремнину. Галадриэль обрушивает стены темной крепости Дол Гулдура. Другая сторона эльфийских чар — предсказательная. Это и Зеркало Галадриэль, в котором каждый видит один из вариантов будущего, и менее известное пророчество о том, что Король-Колдун погибнет не от руки мужчины. Владыки эльфов — Эльронд, Галадриэль — способны общаться телепатически.

Гномы — существа, не похожие на эльфов и людей; их создал вала Ауле



Казалось бы, и вода прозрачная, и чаша пустая... А чего только не разглядишь в Зеркале Галадриэль!

еще до прихода детей Илуватара. Эру пожурил подчиненного за самоуправство, но жить гномам позволил, подарив им свободную волю. Чародейству подгорные жители учились у древних эльфийских мастеров и своего валарского родителя, и, как следствие, более всего поднаторели в прикладной магии. Волшебство гномов всегда материально. Это могут быть чудесные детские игрушки или драгоценности, оружие или доспехи, зачарованные двери или магические руны.

Люди склонны к магии приблизительно так же, как и гномы, однако человеческое волшебство куда более разнообразно. Вершин его достигли, без сомнения, нуменорцы Второй эпохи, но от тех времен до нас почти ничего не дошло. Саурон предложил людям еще большее могущество, и величайшими из человеческих магов следует считать девятерых Кольценосцев. В принципе, они умели почти все то же, что их господин, но в меньшей степени: внушали страх, были неуязвимы для простого оружия, ломали клинки и крепостные ворота. Сила Короля-Колдуна была сравнима с возможностями Гэндальфа, одного из майя.

Но и верные Свету нуменорцы сохранили свои знания. Исилдур про-

клял горцев-клятвопреступников, и тысячелетия спустя они призраками вернули свой долг Арагорну. Короли Гондора и Арнора обладали достаточной волей, чтобы использовать палантиры и сдерживать назгулов. Арагорн читал заклинание над клинком, которым ранили Фродо. Не отставали и «дикие люди»: знакомец Гэндальфа Беорн был оборотнем-медведем (причем на нем не лежало ничьих чар, кроме собственных), а жители Дэйла умели разговаривать с птицами.

Хоббиты же ни с какой магией не знались, и точка. Может быть, именно поэтому полурослик Фродо смог противостоять Кольцу, которое подчинило бы волю любого эльфа, гнома, человека и даже мага.

Отзвуки прошлого

Львиная доля средиземской магии — наследие тех славных времен, когда трава была зеленее, а вода мокрее, словом, отдаленного и не очень прошлого. В этом и кроется главное очарование волшебства по Толкину: пыль веков пахнет романтикой, а митрильные кольчуги или видящие камни нельзя запустить в массовое производство — технология утеряна. Можно даже сказать, что магия — это некий ограниченный ресурс, который надо расходовать бережно и по делу, а злоупотребляет волшебством только Враг. Такая «исчерпаемая» магия бывает трех видов: зачарованные места, волшебные существа и артефакты.

«Прямо пойдешь — коня потеряешь»

Магию средиземских мест можно сравнить с действием радиации в нашем мире. Сперва требуется магический «выброс», кратковременный или продолжительный, а затем соответствующее волшебство живет в «зараженной зоне», медленно угасая со временем. В древние времена Мелькор сотоварищи омрачил таким образом весь север мира, и там уже сами по себе начали заводиться лиходейские твари. Нечто подобное, но в меньшем масштабе, устроил Саурон в Мордоре и Сумеречье, а Король-

Том Бомбадил

Едва выйдя за пределы родного Ши́ра, четверка хоббитов с Кольцом заблудилась в колдовском Старом Лесу. Из переделки их выручил Том Бомбадил — весельчак и рифмоплет, живущий с женой Златеникой на краю леса. Чары Кольца бессильны против Бомбадила: оно для него не более чем безделушка, не способная даже скрыть от его глаз своего хозяина. Том называет себя Старейшим и говорит, что жил здесь задолго до прихода эльфов.

Кто же он, таинственный Бомбадил? Некоторые считают его одним из майя, осевшим в Средиземье сразу после создания Арды. В частности, это может объяснить его любовь говорить стихами — фактически, творить (а значит, и чародействовать) на ходу. Впрочем, это далеко не единственная версия происхождения Йарвена Бен-Адара.



Йарвен Бен-Адар, Хозяин лесов и рек, лугов и холмов.



Это не статуя Свободы. Это сильнейший из человеческих чародеев.



Старый лох. Даже дерево может нести зло.

Колдун — в Ангмаре. Ядовитые ручьи, бесплодные почвы, гнездилища чудищ — вот типичные признаки затененных земель. Нередко такие места сами распространяют заразу: например, нежить из Ангмара поселилась в могильниках Кардолана и превратила зеленые курганы в настоящую ловушку для путников. В Старом Лесу на границе Ширы злая сила проистекает от старого лоха — древнего и почему-то обиженного на весь мир дерева. А уж о том, что происходит в тех местах, где изначальная тьма и не поднималась вовсе, и подумывать боязно.

Есть, разумеется, и обратные примеры. Напоены светлым волшебством древние поселения эльфов: Ривенделл, Серые Гавани, Лориэн. Вечно цветет Керин-Амрот, где покоится Арвен. Оберегает себя от врагов лес Фангорн. Целебный ацелас произрастает только там, где ступала нога нуменорца. Собственной волей обладает горный пик Карадрас.

Наконец, место может стать волшебным и по другим причинам. На поле Дагорлад, где погибло много людей, эльфов, орков, теперь простираются Мертвецкие болота с блуждающими огоньками и призраками. После самосожжения Денетора в палантире Минас-Тирита сложно разглядеть что-то, кроме обугленных ладоней. А проплывая по Долгому озеру, редкий смельчак решится приблизиться к тому месту, где упал подстреленный дракон Смауг.

Орлы и драконы

Волшебные существа волшебны по двум причинам: во-первых, они созданы посредством магии, а во-вторых, сами обладают сверхъестественными чертами. Светлые магические создания — проводники воли валар. Это гигантские говорящие орлы Манве, созданные для наблюдения за животным миром Арды, и древоподобные энты, пастыри растительности. Прислужники Тьмы поразнообразнее. Некоторые из них — драконы, гигантские пауки, возможно, и щупальцевое чудище у врат Мории — появились из злобы Мелькора и его зависти. Другие — извращенные и

переделаны из творений Илуватара: так из эльфов получились орки, а из майя — балроги. Третьи существовали сами по себе, со времен сотворения Арды, например, светоядная паучиха Унголиант.

Клинки и камни

Артефактов в Средиземье великое множество: начиная от колец власти и заканчивая черной стрелой, которой лучник Бэрд убил Смауга. Впрочем, о кольцах мы уже беседовали, а сегодня остановимся только на самых известных и могущественных из остальных волшебных предметов.

Палантиры привезли с собой в Средиземье верные нуменорцы, пережившие уничтожение своего острова. Этих непроницаемо-черных и сверхъестественно прочных каменных шаров было семь: два главных и пять второстепенных. Три палантира досталось Арнору, четыре — Гондору. Видящие камни работали в двух режимах. Сами по себе они позволяли обозревать происходящее на расстоянии, причем четкость и достоверность «картинки» напрямую зависела от воли наблюдателя. Будучи соединенными в «сеть», камни позволяли владельцам обмениваться мысленными посланиями. Два арнорских палантира покоятся на дне морском, один из гондорских утонул в Андуине, а другой был захвачен Сауроном. Изучая его, Враг придумал, как подчинять волю собеседника с помощью камней, и проделал это с Саруманом. Однако Денетор, наместник Гондора, оказался более крепким орешком, хотя тоже регулярно заглядывал в палантир. Видимо, потому, что, в отличие от Сарумана, камень принадлежал ему по праву.

Самые известные клинки Средиземья также происходят из седой древности. Наследный меч нуменорских королей Нарсил, клинок Гэндальфа Гламдринг, принадлежавший Торину Оркрист откованы эльфами еще в Первую эпоху. У всех эльфийских мечей есть одно полезное свойство: их лезвия начинают светиться, если приближаются

Архивы Минас-Тирита

- Монстрология Средиземья — 2004, №1 (5)
- Экранизации и другие воплощения книг Толкина — 2004, №1 (5)
- Продолжатели Толкина — 2004, №5 (9)
- Волшебные кольца и их владельцы — 2004, №8 (12)
- Человеческие государства Средиземья — 2005, №1 (17)

слуги Врага. Последние также оружие зачаровывали: чего стоит, например, моргульский клинок, который застревает в теле жертвы и медленно, но верно находит путь к ее сердцу.

Ну и, наконец, полезные «мелочи». В основном, это эльфийские вещи: крайне питательный хлеб лембас, маскировочные плащи, легчайшие лодки и удобные веревки. На артефакты не потянут, но частичку волшебства, несомненно, содержат. Или надписи, различимые только при лунном свете. Упоминается и кошелек с секретом: пытаешься его вытянуть,



Сэм + клинок + фиал Галадриэль = непобедимый эльфийский воин.

а он верещит. Ну, а фиал Галадриэль со светом Сильмариля не много, не мало спас жизнь Фродо и Сэму на границе Мордора.



Приготавливая изысканное блюдо под названием «Средиземье», профессор Толкин не брал волшебство одним из главных ингредиентов. Нет, чары в его мире играют роль изысканной приправы, той точно вымеренной щепотки, без которой вкус кушанья был бы совсем другим. Именно поэтому Средиземье — то место, где можно отдохнуть и от прозаической реальности, и от переперченных магией фэнтезийных вселенных. ✨



Только сильный духом может воспользоваться палантиром.

Михаил Попов



Художник Андрей Мироншин

ЖИВЫЕ МЕРТВЫЕ

КЛАССИФИКАЦИЯ НЕЖИТИ

Немного погодя люди стали замечать, что Гламу не лежится в могиле.

«Сага о Греттире», глава 34.

Кто так мерзко воеет на кладбище? Почему этот худой мужчина, с ног до головы замотанный в бинты, жадно тянет руки к моей шее? И, раз уж мы завели разговор о шее — то откуда на ней следы от укуса?

Почему этим тварям не лежится в земле? Что они здесь забыли? И объясните мне, наконец, почему все эти мертвые чудища ведут себя так недружелюбно?

Интересный вопрос. Вы же не спрашиваете, почему из земли растут деревья или зачем вода мокрая? В нашем случае то же самое. Все мертвые фантастические существа — по определению злые. Мы их таковыми придумали. И мы их страшно боимся, потому что они отличаются от нас чем-то очень важным. Дело в том, что они — неживые. Они были там, куда живые люди просто не способны заглянуть. И именно поэтому мы хотим узнать о них как можно больше.

Жить или нежить?

Нежить — общий термин, объединяющий всех вымышленных существ (осозаемых и бесплотных), которые раньше жили обычной жизнью, потом, как водится, умерли

— но сделали это не совсем удачно. Иначе говоря, после смерти они продолжили свое пребывание в этом мире, частично сохранив прежний облик либо полностью преобразившись в нечто совершенно иное (например, став призраком).

Легенды о живых мертвецах свойственны каждой развитой культуре нашей планеты. Среди заснеженных гор и в песках бескрайних пустынь, в сырых пещерах и уютных залах кинотеатров — везде нас настигнет страх перед умершим, но живущим вопреки законам природы. Боязнь смерти и неизвестности свойственна каждому человеку.

Особого интереса заслуживает английский вариант слова «нежить» — «undead». В буквальном переводе это оз-



начает «немертвый», причем приставка «un-» в английском языке имеет сильно выраженный смысловой оттенок откровения, раскрытия чего-либо, обращения вспять (uncover, unveil, undone).

Термин **undead** придумал Брэм Стокер и впервые употребил его в сверхпопулярном романе «Дракула» (1897 год).

Русское слово «нежить» говорит само за себя — что-то неживое. Внутреннее наполнение, казалось бы, синонимичных терминов «нежить» и «undead» на проверку оказывается разным. В английском варианте исподволь подчеркивается, что это существо *вернулось* из мертвых — то есть вроде бы как уже и не мертвое, а в некотором смысле даже живое, выкарабкавшееся с того света (вспомним про вторичный смысл приставки «un-»). Русский язык на этот счет более категоричен — слово «нежить» в буквальном смысле означает, что это существо не живое, а мертвое.

Владимир Даль (1801-1872), посвятивший более пятидесяти лет изучению русского языка, писал, что слово «нежить» происходит из северных территорий нашей страны и означает «все, что не живет человеком, что живет без души и плоти, но в виде человека: домового, полевого, водяной, леший, русалка, кикимора». Если верить Далю, то в изначальном, старорусском понимании этого слова «нежить» была особым видом духов. Это не пришельцы с того мира, не мертвецы и не привидения. Согласно старинным поверьям, нежить не живет и не умирает. У нее нет своего облика, поэтому она всегда принимает какую-либо личину. В народе также бытовало поверье, что нежить — это остатки войска Сатаны, сверженного архангелом Михаилом на землю.

С некоторыми оговорками можно сказать, что пальма «потустороннего» первенства принадлежит России. Слово «нежить» появилось у нас гораздо раньше, чем аналогичный термин — за границей, и возникло оно не в развлекательной литературе, а «у истоков» — в народных поверьях. Интересную русскую поговорку приводит Даль в своем знаменитом словаре: «В нежилом доме нечисто. В нежилом доме одна нежить».



Словом «нежить» мы обязаны ему — Брэму Стокеру.

Не спешите нас хоронить

«Мир фантастики» уже неоднократно рассказывал о существах, которые, образно выражаясь, слегка подзадержались на этом свете. Постоянные читатели наверняка помнят статьи о вампирах, призраках, мумиях и зомби. Однако сейчас речь идет о нежити вообще, поэтому — менее известных, но не менее интересных монстров мирового фольклора.

Всю нежить можно условно разделить на два вида. Первый — это нежить материальная, которую можно пощупать (хотя, вероятнее всего, это она пощупает вас — да так, что мало не покажется). Зомби, мумии, вампиры, личи, скелеты, рыцари смерти и прочая загробная живность является самой многочисленной группой нежити. Второй, менее распространенный, но оттого не менее значимый вид умертвий — это разного рода призрачные существа. Бестелесные духи не так агрессивны, как их осязаемые коллеги. Они стоят гораздо ближе к «иному миру», чем всякие зомби или вампиры, поэтому с формальной точки зрения привидения значительно «мертвее» любой другой нежити.

В силу своего архаического происхождения все эти существа ассоциируются с жанром фэнтези. Нет, они, конечно же, являются желанными гостями и в научной фантастике, и в так называемом «городском фэнтези». Однако нежить перекочевала туда без каких-либо заметных изменений в своем облике и повадках. Научный прогресс не создал особых видов мертвяков (сюда с очень большой натяжкой можно отнести лишь «неживые» киберпанковские искусственные интеллекты), поэтому сейчас

мы имеем дело с теми же существами, которые пугали людей еще в бронзовом веке.

Пожалуй, единственным писателем, создавшим оригинальную «современную нежить», была Мэри Волстонкрафт Шелли (1797-1851). Она придумала чудовище Франкенштейна («Современного Прометея») — существо, сшитое из частей человеческих тел и оживленное при помощи электричества. Следует отметить, что нежить обычно не употребляет пищу — разве что вампиры пьют кровь, да зомби в кинофильмах конца 20 века любили за-

кусить человеческими мозгами. Однако чудовище Франкенштейна в оригинале обладало неплохим аппетитом и было убежденным вегетарианцем (как и сама Шелли). Еще можно вспомнить Говарда Филлипса Лавкрафта (1890-1937), который был менее оригинален и написал рассказ об ученом, оживлявшем мертвецов — «Герберт Уэст, реаниматор». Позднее по мотивам этой истории было снято несколько малобюджетных ужастиков.

Иногда в западных книгах и сюжетах используются другие термины, обозначающие нежить. Например, в LARP (live action role-playing games, то есть ролевые игры на местности) «Надежда Лориен» синонимом нежити было слово «unliving» — «неживой». В насмешку над чрезмерной общественной политкорректностью мертвяков иногда шутливо именуют «living-impaired» (неполноценно живые).

Зомби

Когда мы говорим «нежить», то подразумеваем, в первую очередь, зомби. Здесь нет ничего удивительного, ведь они в буквальном смысле представляют собой ожившие трупы. Надо сказать, что слово «зомби» вошло в



Сувенир для настоящих вудуистов — пластиковая голова зомби. Можно купить в интернете.

наш обиход сравнительно недавно — между 19 и 20 веками. Живые трупы бродили по сказочному пространству Европы и раньше, однако назывались они иначе — *revenants*, «вернувшиеся».

Средневековые легенды (в том числе и на Руси, где ближайшим родственником европейских живых мертвецов были упыри и вурдалаки) не слишком акцентировали на них внимание — гораздо чаще там можно было встретить драконов, чертей или призраков. Но уже тогда считалось, что вернуть «вернувшегося» в могилу можно путем отрубания его головы и окропления тела святой водой. Причины, по которым трупы сбегали из своих могил, истолковывались с религиозной точки зрения — причем все теории строились не на «официальном» церковном уровне, а на основе суеверий. Церковь в силу очевидных причин избегала данной темы — ведь воскрешение связывалось, в основном, лишь с жизнью Христа. Самопроизвольное оживление крестьян плохо вписывалось в эту картину. Да и возвращение к жизни посредством волшебства (некромантия) стало популярной темой сказок и легенд гораздо позднее. Мертвые слуги колдунов — это уже не полузабытые «вернувшиеся», а вполне современные зомби.



Происхождение слова «зомби» неизвестно. Некоторые исследователи считают, что оно образовано от конголезского «нзамби» (живой мертвец).

О знаменитых покойниках с острова Гаити (Карибское море, неподалеку от Кубы) стало известно сравнительно недавно — лет 200-300 назад. Вокруг этого явления скопилось столько домыслов, слухов и откровенного вранья, что пересказывать истории очевидцев просто не имеет смысла. Кто-то встретил на улице своего брата, умершего 10 лет назад, кто-то увидел на плантации рабочего, подозрительно похожего на покойного отца, — все эти случаи слишком похожи друг на друга. Их объединяет то, что предполагаемые зомби не проявляли признаков разумности, не были способны говорить, плохо ориентировались в окружающей обстановке и выполняли любую порученную работу.

Общепринятая теория происхождения гаитянских зомби выглядит следующим образом. Если **бокору** — злому колдуну местного культа вуду (экзотический гибрид христианства, египетских, римских и африканских верований) — требуется раб, либо если колдун хочет отомстить кому-то из своих врагов, то он прокрадывается к дому человека и высасывает его душу через дверную щель (иногда говорят про то, что бокору превращает душу человека в паука). Вскоре после этого жертва умирает. После похорон колдун разрывает могилу и вдыхает малую частицу души назад в тело. Дело сделано — свежееиспеченный зомби ставится на ноги и уводится в укромное место, а его могила тщательно закапывается, чтобы скрыть все следы случившегося. Ожившего мертвеца, не способного осознавать окружающую действительность, используют либо на самых черных работах, либо в сатанинских обрядах (для культа вуду характерно принесение в жертву дьяволу не своей души, а чужой).

Естественно, жители острова Гаити не испытывают особого энтузиазма по поводу возможности быть сначала убитым, а потом оживленным и использованным в каких-то сомнительных целях. Те, кто побогаче, прибегают к услугам доброго колдуна **хунгана**, защищающего душу и тело усопшего. Менее суеверные гаитяне заливают могилы родственников бетоном, либо хоронят их на видном месте

вдоль оживленной автотрассы, или даже в своем саду, чтобы бокор не смог действовать скрытно. Трупы нередко уродуются, им зашивают рты, вкладывают в руки нож — чтобы те, ожив, могли разрезать злого колдуна.

Но это все легенды. Более реальная и отчасти признаваемая официальной наукой версия происхождения зомби звучит несколько иначе. Дело в том, что вудуистские колдуны из поколения в поколение передают друг другу рецепты ядовитых порошков, изготавливаемых из рыбы иглобрюха (активное вещество — тетротоксин) и жабы *bufo marinus* (буфотеин и буфотоксин). При помощи этого зелья жертва вводится в состояние глубокой комы. Жизненные процессы слабеют настолько, что даже опытный врач не отличит такого человека от обычного покойника.

Из-за жаркого климата умершего хоронят очень быстро — обычно в тот же день, когда он отошел в мир иной. Бокору остается только выкопать своего «клиента» и оживить его при помощи второго снадобья, в состав которого входит сладкий картофель, тростниковый сахар и так называемый «огурец зомби» — *Datura stramonium*. Это — сильный галлюциноген, после которого человек превращается в безвольную куклу, послушную приказам хозяина.

Правда это или нет — но именно гаитянские покойники-токсикоманы сыграли самую заметную роль в становлении образа зомби в художественной литературе и

кино. Изначально это был медлительный и глупый труп — причем труп мерзкий, полусгнивший, действующий лишь в составе большой группы себе подобных (зомби очень редко ходят в одиночку). Здесь следует благодарить режиссеров Дарио Ардженто, Лючио Фульчи и Джорджа Ромеро — отцов жанра «кино про зомби».

Современные зомби редко оживают в силу религиозных причин (неупокоенная душа, проклятье) — чаще всего поводом их избыточной активности становится какой-нибудь вирус (фильм «Рассвет мертвецов») или нашествие инопланетян (игра «Half-Life»). Методы убийства зомби нехитры: надо либо отделить голову от тела (повредить мозг), либо уничтожить целиком — например, сжечь. Святая вода, серебро и прочие аксессуары по борьбе с нечистью также бывают эффективны, однако бензопила и канистра бензина помогают значительно лучше.

Если зомби испытывают хоть какой-то гастрономический интерес к живой человечине, то никогда не конфликтуют друг с другом из-за пищи. Они действуют сообща, но неорганизованно — идут сплошной толпой без тактических маневров. Из-за своей «врожденной» тупости зомби не устраивают засад или ловушек. Их главные козыри — массовость, огромная физическая сила и живучесть. В последних зомби-фильмах они стали гораздо более шустрыми и ловкими — оказывается, мертвецы могут бегать, как хорошие спринтеры (хотя традиция, согласно которой зомби не умеют плавать, остается неизменной и в наше время).

Применительно к нежити вообще и зомби в частности существует суеверие, согласно которому живые мертвецы не могут пересекать текущую воду — реку, канал или даже небольшой ручей.

Драугры

В скандинавской мифологии существует очень интересный вид зомби — **драугр** (реже — хаугр, аптргранг), то есть «неумерший», «возвратившийся» (от индоевропейского корня «dreugh» — «обманывать» или «разрушать»). После смерти викинг мог стать драугром — сохранить прежнее тело и даже личные качества, но при этом превратиться в злобное и жадное существо, живущее под землей. Скандинавы клали в могилы своих умерших немало ценностей, поэтому драугр был просто помешан на их охране.

Эти чудовища были удивительно сильны и неуязвимы для обычного оружия. Победить драугра мог только герой, причем из-за неэффективности оружия ему приходилось сражаться с монстром врукопашную. Но даже если герою удавалось свернуть врагу шею, это еще не гарантировало победы — ведь драугр мог «ожить» вторично. Самый надежный способ разде-



Морская жаба (жаба ара) и дурман обыкновенный (*datura stramonium*). Добро пожаловать в ад!



Это — зомби. Но так, вероятно, выглядел и драугр.

латься с ним раз и навсегда — победить в силовой борьбе, отрезать голову, сжечь тело и развеять пепел над морем (в «Саге о людях с песчаного берега» драугр смог возродиться даже из малой частицы пепла, оставшейся после кремации).

В скандинавских легендах драугр описывался как существо *hel-blár* (мертвенно синего цвета) или, напротив, *pa-folgr* (трупно-бледный).

Считается, что иногда драугр может покидать уютную могилку и по ночам навещать к людям. В сагах рассказывается о том, что драугр мог ночь напролет скакать по крышам домов, сотрясая и разламывая их. Он убивал людей и скот, швыряя их что есть силы о землю. Он сводил с ума одним лишь своим ужасным видом. Когда человек умирает и становится драугром, вес и размеры его тела значительно увеличиваются. Домочадцы не могут даже приподнять его — именно поэтому такого покойника было невозможно дотащить до церкви и похоронить, как это уже было принято, например, в Исландии эпохи раннего средневековья, на святой земле.

Примечательно, что во всех историях драугры никогда не выступают обезличенно — у каждого есть имя. Для большинства других стран это нетипично — вспомните хотя бы одного «киношного» зомби, которого зовут как обычного человека.

И, наконец, драугры обладали магическими способностями. В саге Лаксдаэла драугр Храпп ускользнул от одолевающего его героя Олафа, «утонув в земле», то есть как бы «проплыв» сквозь нее (позже способность проникать под землю стала приписываться вампирам).

Некоторые исследователи считают, что монстр Грендель из англосаксонской поэмы «Беовульф» — слегка «переделанный» скандинавский драугр.

Вампиры

Вампиры — это живые мертвецы, пьющие кровь (человеческую или животную), наделенные магическими способностями и умеющие трансформироваться в различных живых существ, явления или даже предметы (например — летучая мышь, волк, туман). Конкретные способности, приписываемые вампирам, зависят от традиций фольклора, кино и литературы.

Вампиризм — древнее явление, суть которого заключается в употреблении крови себе подобных. Согласно многим примитивным верованиям, можно получить некие особые качества, выпив чужой крови (например, сила поверженного врага переходит к вам через его кровь). Потребление крови можно считать одной из форм каннибализма.

Отдельные элементы легенд о вампирах можно встретить даже в древнегреческом эпосе. Например, Одиссей, спустившись в царство мертвых, смог вызвать тень прорицателя Тересия при помощи меда, вина и крови черных баранов, залитых в яму. Последняя привлекала тени мертвецов — ведь даже один ее глоток мог частично вернуть их к жизни.

Средневековые историки Уолтер Мэп и Вильям Ньюбургский оставили нам первые записи о вампирах в Англии, датированные 12 веком. Эти существа описывались так: бессмертные, боятся серебра (однако оно не является для них смертельно опасным), пьют кровь, могут быть уничтожены путем обезглавливания или втыкания деревянного кола в сердце.

Среди славянских народов ходило поверье, что отрубленную голову упыря (славянская транскрипция слова «вампир») надо поместить ему между ног (с ритуальной точки зрения это символизировало перемену мест между верхом и низом существа), иначе он непременно оживет. Превратиться в упыря можно было разными путями — начиная от неправильного проведения похорон (например, когда через гроб перепрыгнула черная

кошка), заканчивая традиционным укусом и последующей трансформацией жертвы в такое же чудовище.

Изначально вампирами становились лишь крестьяне. Средневековые легенды очень редко упоминают о кровопийцах-аристократах. Исключения, причем не сказочные, а вполне реальные, все же были. Графиня Элизабет Батори (1560-1614 годы) — психопатка, лесбиянка и садистка, убившая по разным оценкам до 2000 человек, пившая их кровь и ежедневно принимавшая ванну из крови девственниц; а также прототип графа Дракулы — Влад Цепеш (1431-1476 годы), он же Влад Дракула («сын дракона»), кровожадный румынский правитель, любивший наблюдать за казнями во время завтрака.

Мы же привыкли к более «благородному» образу вампира, сформированному «Дракулой» Брэма Стокера. Согласно общему представлению о вампирах, этих существ можно убить при помощи осинового кола, вонзенного в сердце. В некоторых культурах бытует поверье, что вместо дерева вполне подойдет раскаленный докрасна железный прут. Иногда считается, что кол в сердце лишь обездвиживает вампира — в любом случае ему необходимо отрезать голову и похоронить ее отдельно от тела на перекрестке двух дорог (формирующих собой крест), либо избавиться от тела иным образом. Для этого вампира можно подвергнуть воздействию солнечных лучей — он либо просто рассыплется в прах, либо красиво сгорит.

Это интересно

- Слово «лич» произошло от староанглийского *lic* (произносится так же), что означает «тело», «труп». Аналогичный термин есть и в немецком языке — *leiche*.
- В малайзийском фольклоре упоминается очень интересный вампир Пенгангалан — его голова может отделяться от тела и перемещаться по земле, волоча за собой внутренности. На Филиппинах есть похожее существо по имени Мананангал — вампиша, верхняя часть туловища которой могла отделяться от нижней, выпускать крылья и летать. Ее часто путают с филиппинским гулем Асангом (днем он выглядит как нормальный человек, а ночью превращается в чудовище), которого, как говорят местные жители, можно отпугнуть запахом кипяченого кокосового молока, в котором варятся особые травы.
- Болгары считают, что у вампиров есть только одна ноздря, и они спят с открытым левым глазом.
- Порфирия — редкая генетическая болезнь, связанная с нарушением пигментного обмена. Кожа человека становится бледной, солнечный свет причиняет сильную боль. Глаза и зубы могут принять красноватый оттенок. Из-за своих тяжелых симптомов порфирия часто сопровождается психическими расстройствами. Эту болезнь считают одной из причин возникновения мифа о вампирах.
- Еще один возможный «вдохновитель» вампиризма — вирус бешенства, гулявший по Европе в 19 веке (как раз тогда, когда легенды о вампирах получили развитие в литературе). Симптомы бешенства очень характерны: стремление избегать яркого света, галлюцинации, обильное слюноотделение, вспышки ярости.



Личи — это не только китайская слива, но и разновидность трупа.

Вампиры также не любят резких запахов (в особенности — чеснока) и святой воды. Эти вещества либо отпугивают, либо даже травмируют их. Упомянутая боязнь серебра в наше время была творчески переосмыслена — научный



Вампир в традиционном представлении.

прогресс позволил изничтожить кровососов при помощи огнестрельного оружия с серебряными пулями.

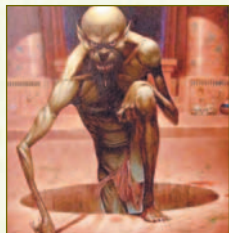
Упоминаются и другие, менее распространенные способы избавления от вампиров. Можно изъять их внутренние органы и сжечь их, можно заливать могилы кипятком, а также использовать очень интересное, но, к сожалению, редко приписываемое вампирам свойство — навязчивое состояние. Дело в том, что некоторые авторы наделяют вампиров разновидностью психической болезни — эти существа не могут пройти мимо большого количества мелких предметов, не пересчитав их. Поэтому вампира может надолго задержать простая кучка риса или горстка соли, рассыпанная по столу.

В христианском фольклоре вампиры боятся крестов (любых скрещенных предметов) и Библии, хотя встречаются истории, в которых вампира можно отогнать при помощи любого предмета, имеющего большое религиозное значение для защищающегося им человека (например, звездой Давида). Часто говорят о том, что вампир не может войти в дом без приглашения, даже если дверь открыта. Поэтому кровососам приходится идти на различные хитрости, чтобы заставить хозяина «официально» впустить их внутрь.

У цыган существует забавное, почти что детское поверье — если украсть левый носок вампира, заполнить его камнями или чесноком и бросить в реку, то вампир бросится за ним и утонет.

Гули

Гули (от англ. ghoul) — разновидность нежити, пришедшая к нам из арабского фольклора. Там они назывались al-ghul (примерное значение — демон, черт) и представляли собой пустынных демонов, умеющих менять свою форму (излюбленный облик — животное, в особенности — гиена). Гули разрывали могилы и питались трупами, либо охотились на зазевавшихся детей. Они также любили заигрывать



Гуль из D&D — мерзкое и опасное существо.

путешественников в самые бесплодные районы пустыни и пожирать их.

Звезда Алголь (92,8 световых лет от Земли) получила свое название от арабского «al-ghul», то есть «гуль». В созвездии Персея она играет роль «глаза» злобной Медузы-Горгоны.

В жутковатых рассказах Лавкрафта гули — представители ночной подземной расы. Некогда они были людьми, которые из-за их специфической диеты (каннибализм) мутировали в ужасающих гуманоидных чудовищ. Эти твари не слишком опасны — они предпочитают жрать мертвечину и иногда даже могут поговорить с вами о чем-нибудь интересном. Бостонский художник Ричард Аптон Пикмэн, пропавший при странных обстоятельствах (рассказ «Модель для Пикмэна»), позже объявился в виде гуля (книга «Сомнамбулический поиск неведомого Кадата»).

В популярнейшей ролевой игре «Dungeons & Dragons» гули — это ожившие покойники (раса людей), испускающие страшное зловоние. Они питаются мертвечиной, однако не брезгают и живой плотью, при случае подкарауливая путешественников. Гули обладают способностью парализовать свою жертву (у эльфов есть иммунитет к такому параличу). **Гаст** (ghost) — более «крутая» версия гулей, способная охотиться даже на эльфов.

В ролевой игре «Shadowrun» гули — мутанты, порожденные штаммом Кригера. Они не совсем попадают под определение «нежити», хотя и демонстрируют вампирские свойства. Такие гули должны ежедневно потреблять свежее мясо, не менее 1% от собственного веса. У них есть слабая аллергия на солнечный свет — недостаток, который с лихвой восполняется различными кибернетическими имплантатами.

В игровом «Мире Тьмы», созданном компанией White Wolf Games, гули — чело-веческие слуги вампиров. Последние дают им выпить своей крови, и это наделяет гулей некоторыми сверхспособностями. Попробовав кровь вампира, гули будут вечно преданы ему.

Призраки

Призраки (привидения, духи, фантомы) — это души умерших людей, в силу каких-либо причин не способные вернуться к источнику своего творения. Данные существа обычно имеют облик, напоминающий человеческий. Их бесплотность подчеркивается тем, что призраки почти всегда полупрозрачны. Они могут про-

ходить сквозь стены, издавать звуки и даже влиять на окружающий мир (например, двигать предметы).

Всех призраков можно разделить на три категории. Первая и наименее опасная представляет собой как бы энергетическую видео- (реже — аудио-) запись событий прошлых лет, «прикрепленную» к конкретному историческому месту и «проигрываемую» при определенных условиях. Это могут быть аристократы, сгинувшие в тюрьмах, — например, в лондонском Тауэре, либо солдаты, погибшие на полях сражений и показывающиеся людям в виде смутных белых фигур, повторяющих какие-либо прижизненные действия.

Второй тип призраков — интерактивный. Они могут появляться в виде каких-либо бесформенных образований (шары света, темные фигуры), либо вообще не иметь конкретной формы (светящийся туман). Вместе с тем подобные привидения способны осмысленно воздействовать на окружающую действительность, причем зачастую очень активно. Сюда можно отнести такое явление, как полтергейст.

И, наконец, третий тип — полностью разумные человекообразные призраки, охотно вступающие в общение с живыми и вмешивающиеся в их дела.

• В комиксах «Призрак» и «Мертвец» (компания DC Comics) действуют привидения-супергерои.

• В японском аниме «Призрак в доспехе» под термином «призрак» понимается внутренняя сущность человека, тождественная понятию «душа».

• Спрайт (sprite, от лат. spiritus), у кельтов — Spright или Spriggan, — сказочное создание, обычно связываемое с эльфами, но изредка упоминаемое в виде некой призрачной сущности.

Среди малоизвестных видов призраков можно назвать фольклорных **вилл о-виспов** (will o'the wisps, «огонь дураков»). Это призрачные лесные или болотные огни, парящие по ночам над землей. В галльской и скандинавской мифологии они считались душами злых людей, заманивавших путников в болота. Иногда их называли душами некрещенных младенцев, «застывших» между раем и адом. Возможно, эти существа вдохновили Толкина во время описания путешествия Фродо и Сэма через болота, когда Голлум настоятельно не рекомендовал им смотреть на болотные огни и не идти к ним.

В скандинавском фольклоре обитают существа под названием **майлинги** (mylings), иногда называемые «утбард». Аналогично лесным огням, они — све-





тящиеся привидения, которых люди считают душами некрещенных или убитых детей. Майлинги запрыгивают к вам на спину и требуют, чтобы их отнесли на кладбище, чтобы они могли упокоиться в святой земле. Проблема в том, что по мере приближения к кладбищу майлинги увеличиваются в размерах — причем настолько, что в конце концов человек, несущий их, проваливается под землю. Еще менее заманчивая перспектива ждет вас в случае отказа помочь утбарду — тот впадает в ярость и убивает свой «транспорт».



Если ночью увидите такое в лесу — ни за что не идите туда. С болотными духами лучше не шутить.

Вайт (wight) — устаревшее понятие, обозначающее человека или иное разумное существо (в современном немецком языке есть слово wicht — карлик, гном, неприятный тип). Вайты — очень древние персонажи легенд, которые получили второе рождение благодаря «Властелину колец» Толкина. У него они превратились в barrow-wights, то есть умертвий (варианты перевода — нежить, навьи), призраков, обитающих в арнорских могильниках. От Толкина образ умертвий разошелся по всему фэнтези, хотя мало кто в курсе первоначального смысла слова wight. У скандинавов vetter, vattar — это термин, обозначающий человекообразных существ вроде эльфов или гномов. Еще упоминались landv ttir (land-wights) — земные души, живущие в одном конкретном месте, эквивалентные греческим нимфам или, например, кельтским фэйри.

С вайтами часто путают **рейтов** (wraiths). В старинном шотландском фольклоре рейты — это отражения еще живых людей, которые являются умирающим и предзнаменуют скорую смерть последних. Толкин употребляет слово «wraiths» для обозначения назгулов — девяти слуг Саурона, ставших бесплотными не в результате смерти, а под воздействием Девяти Колец (то есть назгулы — это, условно говоря, особая разновидность нежити, не прошедшая через естественную смерть). Согласно письмам Толкина, назгулы питаются страхом и не имеют особой власти над теми, кто их не боится.



Назгулы могут передвигаться как пешком, так и на конях или даже летающих ящерах.

Wraith — популярное название в научной фантастике. Это и разговорное наименование призрачной расы Дефел во вселенной «Звездных войн», и корабль расы людей в игре «Starcraft», и злобная инопланетная раса в сериале «Звездные врата: Атланты» (2004), и танк в игре «Halo: Combat Evolved».

Имя им — легион

Существуют еще десятки представителей семейства нежити. Например, **личи** (lich) — волшебники, превратившие себя в бессмертных мертвецов при помощи черной магии и хранящие свою душу в особых сосудах — филактериях; или **демиличи** (demilich) — очень древние и очень плохо сохранившиеся личи, достигшие почти что божественного могущества. Можно упомянуть **скелетов**, поднимаемых из могил магами-некромантами, нечувствительных к колющим атакам (ведь у них нет плоти), но уязвимых для ударно-дробящего оружия и легко изгоняемых священниками (в ролевой игре «Dungeons & Dragons» у последних есть специальное заклинание turn undead, отпугивающее практически любую нежить).



Демилыч — это лишь череп или даже высохшая рука. Но с ним лучше не связываться.

Рыцари смерти (death knight, или dread knight) — тоже весьма популярный вид фэнтезийной нежити. Они представляют собой благородных рыцарей, проклятых своими добрыми богами-покровителями, либо оживленных после смерти злыми богами. Такие рыцари обычно возглавляют войска тьмы и имеют неплохие магические способности.

Среди прочих представителей нежити можно упомянуть и **баньши** (ban-shiee, от bean sidhe — «женщина с холмов») — разновидность «семейного» призрака из ирландской мифологии, чей зловещий вой по ночам («кининг») предвещает смерть кому-либо из членов данной семьи, и **мумий** — по сути, тех же зомби, заимствованных из древнеегипетских погребальных практик. В целом, мумии отличаются от обычных зомби своей хорошей сохранностью (забинтованные и набальзамированные, они могут



Принц Артес из игры «Warcraft 3» — отцеубийца и рыцарь смерти, стоящий на службе у древнего лича.

«жить» тысячи лет). Многие из них обладают магическими способностями, ведь мумификации подвергались преимущественно знатные люди, в частности — жрецы.

«За кадром» нашей статьи остались китайские зомби — так называемые «прыгающие трупы»; бурятские покойники **аниуки**; **буау** — призраки-кровопийцы с острова Борнео, суринамский вампир **азема**; мексиканский вампир **чупа-**



1. Если увидите баньши — шлите ее, как минимум, в баню, а можно и подальше. Ничего хорошего она вам не расскажет.
2. Хорошо сохранившиеся мумии не так страшны, как гнилые зомби.

кабра; венгерский — **лидерк**, немецкий — **блутзгаузер**; нидерландский **де ман де хаак**... Словом, нежити, придуманной разными народами, хватит на огромный — и очень страшный — зоопарк.



Сократ говорил: «Поскольку мы не знаем, что такое смерть, бояться ее нелогично». Но если сама смерть подходит к тебе с клыкастой улыбкой, тянет полусгнившие руки к горлу или дышит в затылок могильным холодом — тут даже сам Сократ смог бы обогнать любого олимпийского бегуна.

Но на самом деле мертвецы — наши лучшие друзья. Они делают книги более увлекательными, фильмы — стильными, а игры — захватывающими. «МФ» обязательно вернется к теме нежити и расскажет о ней все самое интересное, жуткое и невероятное. ☞



Хранитель информатория — Борис Невский

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

Мне очень интересно узнать, с какой книги (или фильма) зародился жанр «зомби-хоррора».

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Максим Мазена

ОТВЕТ



Для DVD-издания «Ночь живых мертвецов» не только оцифровали, но и подкрасили.

Сейчас уже невозможно установить, кто первым ввел живых мертвецов в художественные произведения. Писали о них с самых древних времен. Из классиков литературы ужасов можно вспомнить, например, Николая Васильевича Гоголя или Говарда Лавкрафта. Тем не менее, родоначальником жанра «зомби-хоррор» считается американский режиссер Джордж Ромеро (родился в 1940). Ромеро Начал снимать кино еще в детстве, а после университета, в шестидесятых организовал кинокомпанию **Image Ten Productions**. Здесь он и снял свой первый полнометражный фильм «Ночь живых мертвецов» (1968). Этот малобюджетник (обошедшийся всего в 100 тысяч долларов) совершил переворот в жанре ужасов, создав новое направление. Можно сказать, что все последующие картины и книги о зомби — римейки классической ленты Ромеро. Черно-белый фильм с нетривиальным кровавым сюжетом и удачным гримом зомби не стал сенсацией в прокате, однако получил хорошие отзывы прессы. Была и критика. В «Ридерс Дайджест» появилась разгромная



Джордж Ромеро — создатель живых мертвецов.

статья, породившая движение за запрет фильма, — но это только привлекло внимание публики. Лента быстро приобрела культовый статус. В 1978 Ромеро вернулся к теме зомби в «Рассвете мертвецов». В итоге — оглушительный успех! Снятый за полтора миллиона долларов фильм собрал в мировом прокате более сорока миллионов. С «Рассвета мертвецов» пошла подлинно мировая слава Ромеро. Среди вала подделок о полуразложившихся живчиках выделяется «Зомби» (или «Зомби 2») итальянца Лучио Фульчи (собрала в прокате 1979 года 30 миллионов долларов.). Цифра «два» в названии намекала на то, что картина является правопреемником «Рассвета мертвецов». В 1985 Ромеро выпустил «День мертвецов». Однако эта лента была прохладно встречена публикой. Ныне, после некоторого затишья, «зомби-хоррор» вновь на подъеме. И Ромеро работает над своим четвертым фильмом на эту тему — «Земля мертвецов». Возможно, эта лента, выходящая на экраны 24 июня 2005, станет новой вершиной жанра.



На классический «Рассвет мертвецов» не пускали никого младше семнадцати.



Новозеландские памятные монеты с надписями на древнем тенгваре.

речь эльфов, ко времени действия «Властелина колец» уже вышедшее из широкого употребления, но при этом наиболее проработанное Толкином, который называл ее «эльфийской латынью». Основным разговорным языком эльфов являлся синдарин, стандартной письменностью — тенгвар. Эльфийские языки Толкина активно используются другими авторами фэнтези.

В настоящее время в мире на эльфийском языке выпускается несколько журналов, в Великобритании и США защищено несколько

диссертаций по грамматике этих языков. На квенья разговаривали исполнители ролей эльфов в фильме Питера Джексона «Властелин колец», после выхода которого эльфийский язык обрел особую популярность. Так, в Великобритании в мужской школе Бирмингема *Turves Green Boys* впервые в мире учащимся начали официально преподавать синдарин. А Британский королевский монетный двор выпустил серебряные и золотые монеты, которые украшены эльфийскими надписями. На постоянной основе эльфийскими языками в мире пользуются несколько тысяч человек, в основном, ярые поклонники Толкина.

Тенгварский алфавит.

	I	II	III	IV
1	p	p	q	q
2	pp	pp	qq	qq
3	h	b	h	h
4	hh	bb	hh	hh
5	aa	aa	aa	aa
6	aa	aa	aa	aa
7	aa	aa	aa	aa
8	aa	aa	aa	aa
9	aa	aa	aa	aa
10	aa	aa	aa	aa
11	aa	aa	aa	aa
12	aa	aa	aa	aa
13	aa	aa	aa	aa
14	aa	aa	aa	aa
15	aa	aa	aa	aa
16	aa	aa	aa	aa
17	aa	aa	aa	aa
18	aa	aa	aa	aa
19	aa	aa	aa	aa
20	aa	aa	aa	aa

ЗАПРОС

Не могли ли вы подсказать, где достать учебники, словари или какую-нибудь другую информацию для изучения синдарина и квенья?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Сергей Г.

ОТВЕТ

Эльфийский язык изобрел профессор филологии Оксфордского университета Джон Рональд Руэл Толкин, взяв за основу латынь, а также фонетику и орфографию финского и греческого языков. Работу Толкин начал задолго до написания «Властелина колец», еще в 1915 году, и придумал три эльфийских языка. Квенья — древнее на-

С алфавитом и правилами употребления эльфийских языков можно ознакомиться на сайтах:

http://tolkien.olmer.ru/ahiv/Slovar_pr1.htm — словарь эльфийских языков;
<http://www.uib.no/People/hnoht/index.htm> — изучение языков народов Средиземья (в том числе эльфийского, гномьего и даже наречья Сауруна);
<http://www.kulichki.com/tolkien/ahiv/rumil.shtml> — «Школа Румиля», лингвистический раздел «Арды-на-Куличках».



МАШИНА ВРЕМЕНИ

Хронология фантастики: ИЮЛЬ

94

Если бы...: ЛЕОНАРДО ДА ВИНЧИ

95

Его знают как великого художника и скульптора. Но немногие помнят о том, что этот человек изобрел автомобиль, танк, вертолет, планет, парашют, акваланг и еще более сотни других современных устройств в... 15 веке! Его жизнь окутана тайной, его творения стоят сотни миллионов долларов, а ученые не перестают удивляться пророческому гению Леонардо. Какие открытия он сделал, как сложилась его судьба и почему небо средневековой Европы не стали бороздить самолеты — читайте статью Михаила Попова в популярной рубрике «Если бы».

Вперед в прошлое: НЕКРОМАНТИЯ

100



Любителям фантастики не надо объяснять, что такое некромантия и кто такие некроманты. Жрецы смерти, ужасные волшебники, общающиеся с загробным миром на «ты» — очень популярные персонажи книг, фильмов и игр. Но знаем ли мы о том, кем на самом деле были некроманты в древности? Их боялись? Или было время, когда над ними открыто насмеялись? Что общего между римскими гадалками, ярмарочными фокусниками средневековья, отцами католической церкви, скандинавскими богами и «умертвиями» Толкина? Об этом вы узнаете из нашей статьи, посвященной истории некромантии — настоящей и, возможно, даже слегка неожиданной.

Арсенал: КИНЖАЛЫ И КОРОТКИЕ МЕЧИ

104



Откуда пошло выражение «Рыцарь плаща и кинжала»? Каким оружием рыцари добивали поверженных врагов? Что можно было изготовить из зубов Шай-Хулуда в «Дюне» Фрэнка Герберта? Ответы очевидны. Хазары дарили друг другу кинжалы, сделанные из соли, жрецы ацтеков вырезали из груди своих жертв сердца при помощи обсидиановых кинжалов, лучшие солдаты войск СС носили при себе наградные кинжалы, словом, история «коротких лезвий» не просто увлекательна — она в каком-то смысле слова представляет собой летопись войн, жертвоприношений и убийств за все время существования человечества. В этом номере мы расскажем вам именно об этом виде оружия.

Будущее — сегодня: Новости науки и техники

108

Компьютерное моделирование городов — первый шаг в «Матрицу»; глазные имплантанты — это не киберпанк, а реальность; GPS из телевизора; гонка за коммерческий космос продолжается; детская антиутопия — за вами следит обувь.

Сети интернета: ЛУЧШИЕ САЙТЫ

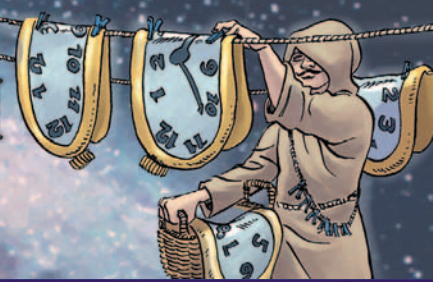
110

Наша подборка сайтов: замечательный фэнтезийный художник Ральф Хорсли, разные вкусы по космической саге «Farscape», информационный ресурс по отечественному кино, издательство Terra Fantasia, а также кое-что о сериале «Горцы» и вселенной, в которой должен остаться только один.

Архивы ворошил Александр Чекулаев



ХРОНОЛОГИЯ ФАНТАСТИКИ



1 июля



В 1997 году состоялась премьера популярного фантастического фильма-комикса Барри Зонненфельда «Люди в черном» (главные роли — Уилл Смит и Томми Ли Джонс), рассказывавшего об агентах секретной спецслужбы, контролирующей пребывание инопланетян на Земле.

3 июля

Родился **Франц Кафка** (1883-1924), чешский и австрийский писатель, один из основоположников сюрреализма и модернизма, почти все творчество которого проникнуто фантастикой в форме абсурдистского гротеска. Автор классических новелл «Приговор», «Превращение», «В исправительной колонии», романов «Процесс», «Замок», «Америка».

4 июля



В 1054 году произошло, по-видимому, самое грандиозное астрономическое событие на памяти человеческой цивилизации — взрыв сверхновой звезды в созвездии Тельца. Три недели она была видна среди белого дня, оставив по себе память в виде одного из наиболее красивых космических объектов Северного полушария неба — Крабовидной туманности.

6 июля



В 2000 году выходит в свет компьютерная игра «Vampire: The Masquerade — Redemption», готик-RPG, ставшая одним из наиболее впечатляющих воплощений темы вампиризма в гейм-индустрии.

11 июля

В 1967 году близ Гринвилла, штат Айова, приземлился инопланетный корабль, в котором находились разумные паразиты с Титана — авангард армии вторжения, пресеченного благодаря оперативной реакции спецслужб (Роберт Хайнлайн, «Кукловоды»).

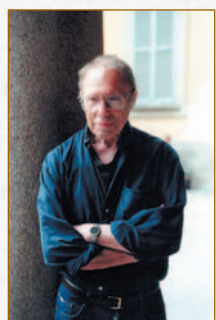


В 2001 году на экраны мира вышел первый полнометражный НФ-мультфильм, целиком созданный в 3D — «Последняя фантазия» Хиронобу Сакагучи. Основанный на серии популярных японских видеоигр, он ознаменовал мощный технологический прорыв в области фотореалистической компьютерной анимации.

14 июля

Родился **Александр Волков** (1891-1977), русский писатель, драматург, переводчик, автор популярного цикла сказок «Волшебник Изумрудного города», «Урфин Джюс и его деревянные солдаты», «Семь подземных королей», «Огненный бог марранов», «Желтый туман», «Тайна заброшенного замка», основанного на сюжетной идее «Волшебника страны Оз» Фрэнка Баума.

16 июля



В 1928 году родился **Роберт Шекли**, американский фантаст и сюрреалист. Автор романов «Корпорация «Бессмертие», Цивилизация статуса», «Обмен разумов», «Координаты чудес», «Первая жертва», он гораздо более известен как непревзойденный мастер фантастико-юмористической новеллы. Его многочисленные рассказы представлены в сборниках «Абсолютное оружие», «Гражданин в космосе», «Паломничество на Землю», «Ловушка для людей» и др.



В 1988 году в кинотеатрах Страны восходящего солнца начался прокат полнометражного анимэ Кацухиро Отомо «Акира». Этот революционный футуристический боевик с нелинейным сюжетом в кратчайшие сроки обрел культовую славу в среде фанатов японской анимации.

18 июля

В 2003 году вышла в свет экшен-RPG «Star Wars: Knights of Old Republic», одна из наиболее удачных «игроизаций» джедайской вселенной Джорджа Лукаса, признанная представителями гейм-индустрии «игрой года».

21 июля



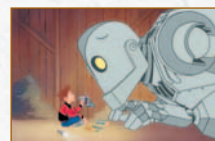
В 1969 году американский астронавт Нил Армстронг стал первым человеком в истории, ступившим на поверхность Луны.

26 июля

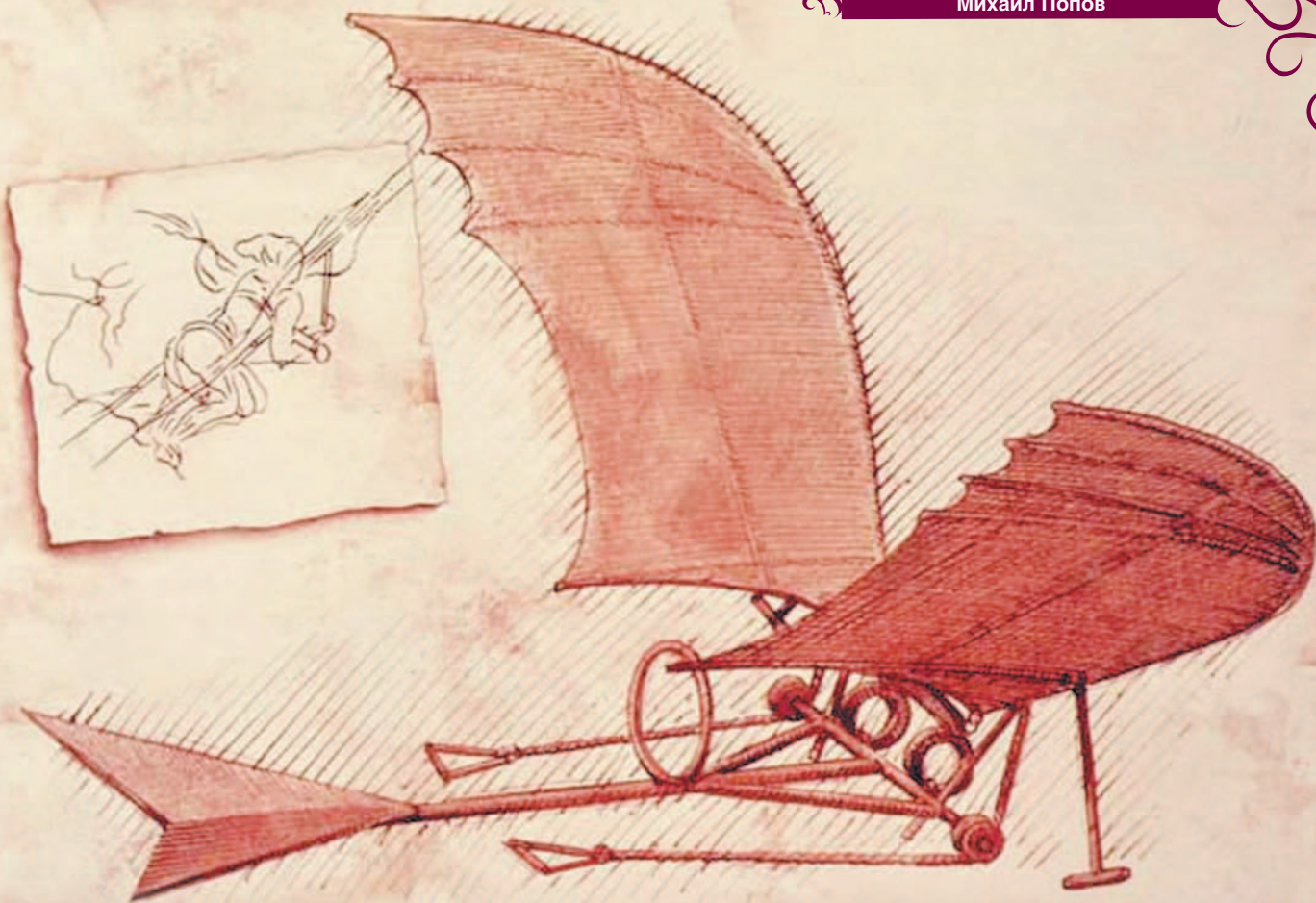
Родился **Стэнли Кубрик** (1928-1999), американский режиссер, сценарист и продюсер, постановщик классических шедевров кинофантастики «Доктор Стрейнджлав, или Как я научился не волноваться и полюбить атомную бомбу», «2001 год: Космическая Одиссея», «Заводной апельсин» и «Сияние».

В 2004 году состоялся ядерный апокалипсис, спровоцированный вышедшим из-под контроля искусственным интеллектом — сетью «Скайнет» (фильм «Терминатор 3: Восстание машин»).

31 июля



В 1999 году в США вышел один из наиболее интересных НФ-мультфильмов XX века — «Стальной гигант» Брэда Берда, повествовавший о дружбе обычного американского подростка и огромного робота, прилетевшего из космоса. **SP**



РОЖДЕННЫЙ ЛЕТАТЬ

ИЗОБРЕТЕНИЯ ЛЕОНАРДО ДА ВИНЧИ

Если вам довелось летать, то впредь вы будете ходить по земле, обратив глаза к небу, ибо там вы были и туда вы будете стремиться всегда.

Леонардо да Винчи

Пулемет, акваланг, танк, дельтаплан, автомобиль, вертолет, парашют... Если попробовать продолжить этот логический ряд, то образованный человек наверняка скажет: Леонардо да Винчи. Вряд ли в истории планеты найдется еще одна личность, которую можно охарактеризовать таким же количеством эпитетов: изобретатель, художник, анатом, музыкант, архитектор, скульптор, инженер, гений, провидец, поэт... Его изобретения опередили время на сотни лет. Его жизнь окутана тайной, а некоторые работы до сих пор вызывают удивление.

А что, если бы Леонардо имел гораздо больше возможностей для творчества? Что, если бы европейские монархи чаще прислушивались к его мнению? Как сложилась бы история Европы и всего человечества? Быть может, Колумб приплыл бы к островам Америки на подводных лодках, Иван Грозный ездил бы по Москве на автомобиле, а в битве при Ватерлоо было бы уничтожено немало танков и самолетов.

Жизнь замечательного человека

Жизнь Леонардо была впервые описана художником Джорджио Вазари в своей биографической работе «Vite» («Жизнеописание»), посвященной выдающимся художникам, скульпторам и архитекторам того времени. И хотя автор не был знаком с Леонардо лично, в настоящее

время его книга — наиболее достоверный источник информации о великом изобретателе.

Как и большинство гениев, Леонардо (15 апреля 1452 — 2 мая 1519) родился в глухой провинции — деревне Анхиано близ маленького итальянского города Винчи (сейчас он насчитывает порядка 14 тыс. жителей). Примечательно, что



Леонардо. Молодой (слева) и не очень (справа, автопортрет).

Это интересно



Так называемый «Витрувианский человек» — результат изучения Леонардо закономерностей в пропорциях человеческого тела.

- Леонардо было присуще хорошее чувство юмора. По словам Вазари, мастер взял живую ящерицу, приделал к ней крылья из кожи, налитые ртутью и трепетавшие во время движения, приклеил рога и бороду, приручил эту тварь и держал ее в коробке. Время от времени он показывал ее своим друзьям, которые, заведя такое чудовище, тут же пускались наутек. Вазари также писал, что Леонардо высушивал бычьи кишки, так, что они становились совсем маленькими. В одной из комнат у него лежали кузнечные мехи, при помощи которых он мог надуть кишку до такого размера, что она заполняла все помещение, прижимая всех присутствующих к стенам.
- Одним из самых необычных архитектурных проектов того времени был план Леонардо по поднятию старинного баптистерия Святого Джованни во Флоренции, для того чтобы надстроить его фундамент и придать зданию более солидный вид. Современники не смогли опровергнуть расчеты мастера — настолько они были основательны, однако в целом сочли этот замысел невыполнимым.
- В январе 2005 года исследователи обнаружили тайную лабораторию Леонардо, оборудованную в помещениях женского монастыря около церкви Сантиссима-Аннуциата во Флоренции. Там были найдены нетронутые фрески мастера, а также комната для препарирования трупов (Леонардо и его ученики вскрывали сотни покойников, изучая анатомию).
- Леонардо считал, что Луна отражает солнечный свет на Землю потому, что она покрыта водой.



Роза сорта «Леонардо да Винчи».

«человек эпохи Ренессанса», как его назовут потомки, был незаконнорожденным ребенком. Его отец — сеньор Пьеро да Винчи — работал нотариусом и отличался зажиточностью. Матерью была (предположительно) крестьянка по имени Катерина. После рождения отец сразу признал Леонардо своим сыном и нарек его, согласно тогдашней традиции, «Леонардо ди сер Пьеро да Винчи», что означало: Леонардо, сын Пьеро из Винчи.

Интересно, что да Винчи предпочитал подписывать свои работы сокращенно, без указания фамилии: «Leonardo», или, «lo, Leonardo».

Художественный талант Леонардо проявился рано. Отец, увидев его рисунки (говорят, что для работы над рисунком головы Медузы ребенок ловил змей, ящериц, летучих мышей и прочую живность), отдал пятнадцатилетнего парня на обучение в мастерскую знаменитого художника Андреа дель Верроккио. Там Леонардо провел всего лишь пять лет, потом был принят в гильдию живописцев.

По преданию, когда Верроккио увидел одну из работ своего ученика, превосходившую любую из его собственных, мастер навсегда оставил живопись. Эта легенда красива, но неверна, так как Верроккио был типичным «многостаночником» и работал, как конвейер, создавая однообразные картины, скульптуры, подрабатывая придворным «массовиком-затейником», словом — жил лишь за счет количества выпускаемой продукции и не прекращал работу до старости.

Вазари говорит, что молодой Леонардо был красив собой, грациозен, высок, хорошо сложен, физически силен — мог одной рукой согнуть подкову, был сведущ в фехтовании, рыцарском искусстве, верховой езде и танцах. Будущий гений с детства любил животных — вероятно, именно поэтому он всю жизнь был убежденным вегетарианцем. Леонардо был общительным и умным, однако всегда стремился к уединению, дававшему ему возможность работать в полную силу.

Всю жизнь Леонардо ездил по Европе, работая на то на одного могущественного покровителя, то на другого. Помимо своих основных занятий (живопись, скульптура, архитектура, инженерное дело), мастер занимался, казалось бы, совершенно недостойными для гения вещами — развлекал аристократов пением, игрой на лютне, декламировал стихи собственными сочинениями, занимался организацией торжеств.

Лодовико Сфорца — узурпатор, правитель богатейшего города Милана — заказал ему гигантскую статую всадника, которую он хотел поставить на центральной площади в память о своем отце — Франческо Сфорца. Для монумента было подготовлено 70 тонн бронзы.

Леонардо работал над проектом свыше 10 лет, но до нас дошли лишь подготовительные наброски. Дело в том, что вся припасенная бронза была пущена на оружие, ведь в 1495 году враждебно настроенные французы подошли к Милану. В 1498 году они захватили город. Глиняная модель для отливки лошади, имевшая 8 метров в высоту, была использована французами в качестве мишени для тренировок по стрельбе, а Леонардо со своим подмастерьем Джаном и другом Лукой Пачиоли (изобретателем двойной бухгалтерии) переехали во Флоренцию.

Для переговоров между французским королем и Папой Римским, проводимых в Болонье, Леонардо изготовил механического льва, который мог двигаться, а из его груди сыпались лилии — главные символы с герба французского монарха.

Там мастер работал военным архитектором и инженером при дворе печально известного Чезаре Борджиа. Когда швейцарцы выгнали французов из Милана, Леонардо вернулся туда и поступил на службу к Максимилиану Сфорца, позже — уехал в Рим, к Папе Льву X (последний был на редкость скуп), затем принял приглашение Франциска I и переселился во Францию (поселение Кло, рядом с королевским замком в Амбузи), где его и настигла смерть.

Возможно, вам встречалась легенда о том, что Леонардо умер на руках у оплакивающего его короля Франциска. Монарх, конечно, ценил его, причем весьма щедро — гениальному старику платилась пенсия по старости (1000 экю). Однако сам Франциск нечасто вспоминал об опекаемом им мастере и уж тем более не присутствовал при его смерти.

Несвоевременные идеи

Леонардо оставил после себя примерно 13000 страниц различных рукописей — заметки, дневники, рисунки, трактаты, каноны, «кодексы» (свод различных работ Леонардо, посвященных определенной теме). Надо сказать, что работы мастера не были строго упорядочены, хотя автор и пытался как-то систематизировать их, нумеруя страницы.

Леонардо да Винчи был левшой и писал «зеркально» — то есть справа налево, хотя иногда, например, для переписки с официальными лицами, он использовал обычный стиль письма.

Вокруг такой странности мастера ходили слухи. Кто-то из исследователей его творчества заявлял, что Леонардо намеренно писал «наоборот», чтобы его записи не были доступны невеждам и дуракам. Однако наиболее вероятной представляется другая версия — дело в том, что раньше для письма пользовались заостренными гусиными перьями. Левше

было легче «тянуть» перо по бумаге справа налево, а не «толкать» его слева направо, с силой царапая лист.

В его заметках было все — от медицины, истории и биологии до механики, рисунков и стихов. Он не был особо силен в латыни, поэтому использовал для записок итальянский язык — причем не официальный, а живой, разговорный.

Научный метод исследований Леонардо заключался в наблюдениях — мастер пытался понять какое-либо явление, создавая его детальные описания.

Военная техника

Леонардо в письме к Лодовико Сфорца активно рекламировал свои военнотехнические идеи. Например, он предлагал делать закрытые броней колесницы, которые не боялись бы вражеского обстрела. По форме они напоминали перевернутые суповые тарелки — своеобразные «черепашки», покрытые металлическими листами и вооруженные пушкой.



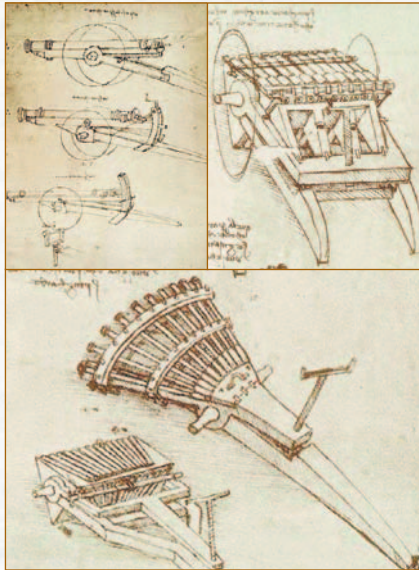
Это, конечно, не Т-34 и не «Абрамс», но выглядит внушительно.

Двигателем этого «танка» должны были стать лошади, находящиеся внутри, однако позднее Леонардо отказался от этой идеи — животные могли запаниковать в закрытом пространстве, поэтому для приведения всей конструкции в движение и для ведения боя предлагалось использовать экипаж в 8 человек.

Считается, что в 1495 году Леонардо да Винчи впервые сформулировал идею «механического человека», иначе говоря — робота. По замыслу мастера, это устройство должно было представлять собой манекен, одетый в рыцарские доспехи и способный воспроизводить несколько человеческих движений. Первое механическое устройство, отдаленно похожее на то, что было предложено да Винчи, сконструировал французский механик Жак Вокансон в 1738 году.

Традиционно для Леонардо, это была гениальная идея — но не более того. Эффективность таких машин была бы практически нулевой. При своем весе и ручной тяге они не могли бы путешествовать на большие дистанции и передвигаться на колесах по пересеченной местности, были уязвимы для огня и дыма, а также не представляли заметной угрозы для вражеской пехоты.

Еще одна военная новация заключалась в оснащении обычной пушки подъемным блоком, позволявшим корректировать угол стрельбы и повысить точ-



Многоствольные пушки с корректируемым углом стрельбы. «Атлантический кодекс», 1480-1482.

ность поражения. Позднее эта идея была применена Леонардо в рисунках многоствольных пушек, эффективных (в отличие от обычных, медленно заряжавшихся орудий того времени) при обстреле наступающей пехоты.

Это было действительно интересное изобретение, которое могло бы стать средневековым аналогом систем залпового огня. В сочетании с боеприпасами, разработанными Леонардо (продолговатыми снарядами, имеющими хвостовые стабилизаторы, а также разрывными снарядами, повторно изобретенными лишь в начале 19 века британским офицером по имени Генри Шрапнель), эти пушки были бы способны поражать большие отряды вражеских солдат на значительном расстоянии.

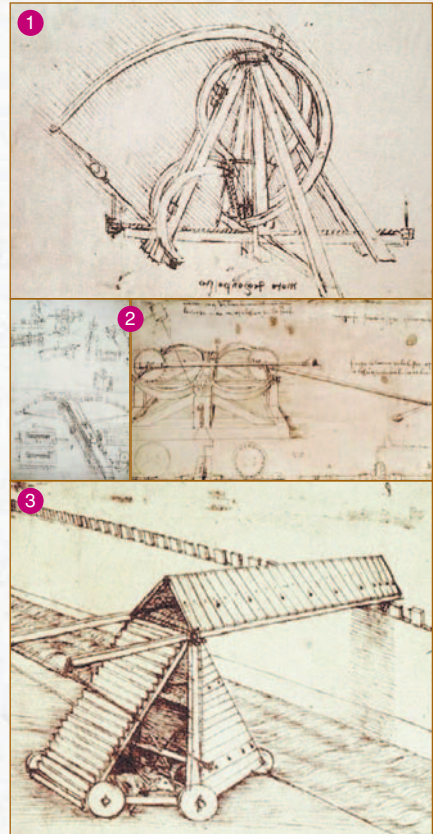
Относительно химического, вернее биологического оружия Леонардо писал: «Если хочешь сделать зловоние, возьми человеческий кал, мочу и лебеду, а если же у тебя ее нет, то капусту и свеклу, и вместе положи в стеклянную бутылку, хорошо закупоренную, и в течение месяца держи под навозом, после чего брось, где хочешь произвести зловоние, да так, чтобы она разбилась».

Разрабатывая новую военную технику, Леонардо не забывал и о традиционных устройствах,



Приспособление для подводных диверсий против судов противника. По сути — «продвинутый» штопор, который вкручивался в доски обшивки и разрывал их.

модернизируя их сообразно представлениям о тактике будущих войн. Здесь его одолевала гигантомания — мастер создал модели огромных арбалетов (24 метра

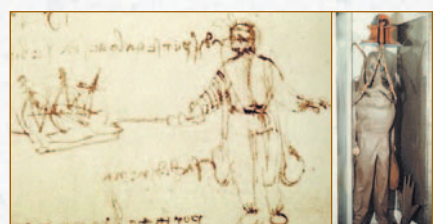


1. Модернизированная катапульта, чертеж из Атлантического кодекса.
2. Гигантские арбалеты. Чертежи из Атлантического кодекса.
3. В фильме Пола Верховена «Плоть и кровь» (1985 год) сын барона Арнольфини спроектировал и построил примерно такую же супербашню для штурма замка.

в ширину), в том числе двойных, а также мощных катапульти для метания камней.

Еще одним революционным изобретением Леонардо был подводный скафандр. Возможно, это было не первое приспособление для погружения — считается, что в 332 году до н. э. Александр Македонский спускался под воду в стеклянном сосуде (прообразе водолазного колокола). Однако полноценный костюм для дайвинга изобрел именно Леонардо.

Скафандр был сделан из кожи, имел стеклянные линзы для глаз и мешочек для мочеиспускания. Воздух подавался через тростниковые трубки, скрепленные кожаными сочленениями (чтобы последние не сжимались под давлением воды, внутри них были вставлены металлические пружины). В комплект снаряжения входили балластные мешочки с песком, емкость с воздухом для срочного всплытия, длинная веревка, нож, а также рожок,



Леонардо. Молодой (слева) и не очень (справа, автопортрет).

при помощи которого следовало подавать сигнал об окончании работы под водой.

В военно-транспортном мореходстве Леонардо, безусловно, опережал свое время. Он изобрел подводную лодку (вернее, ее простейший прототип), корабль с гребными колесами, лодку с педальным приводом, перчатки с перепонками между пальцев для плавания под водой, корабль с двойным корпусом (предотвращающим его затопление водолазами-диверсантами) — всего не перечислить.

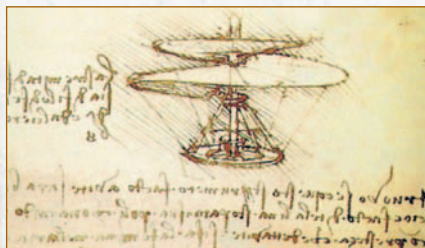


Гибрид сенокосилки и колесницы. «Кодекс Арундель», 1487.

В целом, анализируя военные новшества Леонардо, нельзя сказать, чтобы все они были откровенно революционными. Следует помнить о том, что мастер не слишком восторженно отзывался о войне как таковой, и разрабатывал различные устройства уничтожения лишь для того, чтобы обратить на себя внимание монархов-милитаристов.

Мне бы в небо

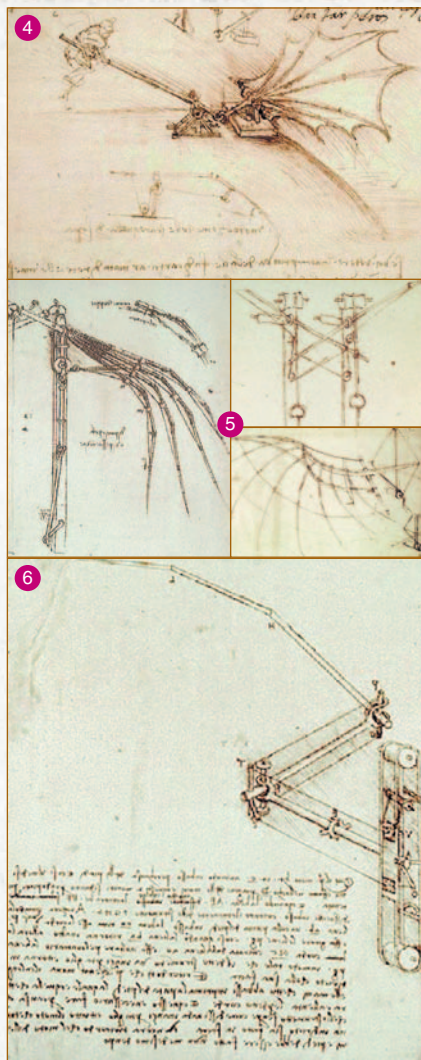
Всю свою жизнь да Винчи был буквально одержим идеей полета. Одной из самых первых (и самых известных) зарисовок на эту тему является схема устройства, которое в наше время принято считать прототипом вертолета.



Средневековый вертолет. На таком вполне мог бы летать Иван Грозный.

Леонардо предлагал сделать из тонкого льна, пропитанного крахмалом, воздушный винт диаметром 5 метров. Он должен был приводиться в движение четырьмя людьми, вращающими рычаги по кругу. Современные специалисты утверждают, что мускульной силы четырех человек не хватило бы для поднятия данного устройства в воздух (тем более что даже в случае подъема эта конструкция стала бы вращаться вокруг своей оси), однако если бы в качестве «двигателя» использовалась, например, мощная пружина, такой «вертолет» был бы способен на полет — пускай и кратковременный.

Вскоре Леонардо охладил к винтовому летательным аппаратам и перешел



4. Крыло, которое, по расчетам Леонардо, при быстром давлении на рычаг могло взмахом поднять с земли свою тяжелую подставку.
5. Испытательные механизмы, воспроизводящие движения птичьего крыла.
6. Схема приспособления, копирующего крыло летучей мыши.

внимание на механизм полета, который успешно работал уже миллионы лет, — крыло птицы. Для начала были сделаны расчеты, которые показали, что длина крыла утки (в ярдах) численно равна квадратному корню ее веса. Исходя из этого, Леонардо установил — для поднятия в воздух летательной машины с человеком (136 кг) необходимы крылья, подобные птичьим и имеющие в длину 12 метров.

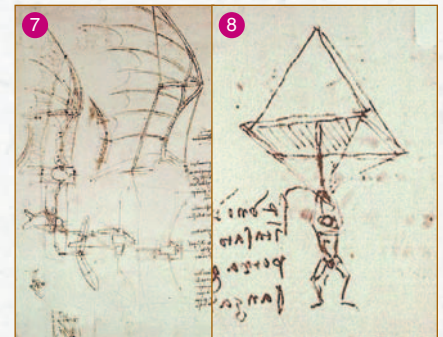
В процессе работы над летательным аппаратом Леонардо сделал очень интересный с точки зрения современной авиа-



Первый в мире чертеж воздушного корабля с управляемым хвостовым оперением и обтекаемой формой фюзеляжа. 1486-1490 годы.

ции рисунок. На нем изображен летающий корабль — именно корабль, с сиденьями для пассажиров, а также системой рычагов, управляющих крыльями и хвостом.

Попытки воспроизвести крыло, созданное природой, к успеху не приводили — и Леонардо обратился к планирующему полету. Он разработал конструкцию планера, прикреплявшегося к спине человека так, чтобы последний мог балансировать в полете. Основная, самая широкая часть крыльев была неподвижна, однако их окончания могли изгибаться при помощи тросов и изменять направление полета.



7. Планер с подвижными окончаниями крыльев.
8. Устройство для прыжков с большой высоты. Рисунок из «Атлантического кодекса».

Пророческим оказался чертеж устройства, которое сам Леонардо описывал так: «Если у вас есть достаточно льняной ткани, сшитой в пирамиду с основанием в 12 ярдов (примерно 7 м 20 см), то вы сможете прыгать с любой высоты без всякого вреда для своего тела».

Мастер сделал эту запись в промежутке между 1483 и 1486 годом. Несколько веков спустя такое устройство получило название «парашют» (от греческого para — «против» и французского «chute» — падение). Первые спуски с парашютом совершили французы — инженер Веранцио (с крыши высокой башни в 1617 году) и воздухоплаватель Гарнеран (с воздушного шара в 1797 году).

Интересно, что эту идею Леонардо довел до логического конца лишь русский изобретатель Котельников, создавший в 1911 году первый ранцевый спасательный парашют, крепившийся к спине пилота.

В итоге, Леонардо так и не удалось создать действующую модель летательной машины. Он концентрировал внимание лишь на устройстве крыла, мало беспокоясь о силовых составляющих механизма (хотя ему, искусственному анатому, наверняка было известно, что мышцы рук человека не смогут обеспечить усилие, необходимое для частых взмахов огромными крыльями).

Дела земные

Творческий кругозор изобретателя распространялся не только на военное дело и теорию воздухоплавания, но и на бытовые вещи. Если бы его попытки внедрить свои новшества в повседневный обиход увенчались



Мост в Норвегии, сделанный по чертежам Леонардо.

успехом, то это эхом отразилось бы во всех областях человеческой деятельности — от путешествий до архитектуры, и наша цивилизация сейчас выглядела бы иначе.

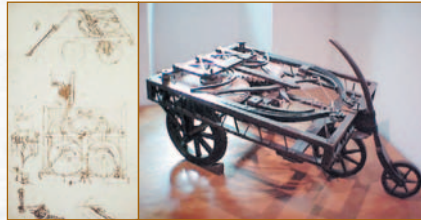
В 1502 году Леонардо да Винчи сделал чертеж моста с пролетом длиной 240 метров. Это была часть грандиозного инженерного проекта для константинопольского султана Баязида II, согласно которому предполагалось устроить переправу через устье пролива Босфор, известное под названием «Золотой рог». Мост так и не был построен, однако в 2001 году в Норвегии воздвигли аналогичную (чуть меньшую) конструкцию, соответствующую наброскам Леонардо.

Среди всех «земных» открытий Леонардо прежде всего следует назвать... автомобиль. Мастер уделял основное внимание двигателю и ходовой части, поэтому дизайн «кузова», которым могла бы обладать такая машина, до нас не дошел.

Самодвижущаяся повозка да Винчи была трехколесной и приводилась в движение заводным пружинным механизмом. Два задних колеса были независимы друг от друга, а их вращение производилось сложной системой шестеренок. Кроме переднего колеса, было еще одно — маленькое, поворотное, которое размещалось на деревянном рычаге.

Предполагается, что эта идея родилась у Леонардо в далеком 1478 году. Но лишь в 1752 году русский механик-самоучка, крестьянин Леонтий Шамшуренков смог собрать «самобеглую коляску», приводимую в движение силой двух человек, а действующие паровые автомобили появились несколькими десятилетиями позже — в Англии и Франции.

Перечень «бытовых» открытий да Винчи действительно впечатляет. Обо



Прадедушка шестисотого «мерседеса». Рисунок из «Атлантического кодекса» и его реконструкция.

всем рассказывать не имеет смысла — достаточно лишь назвать некоторые изобретения. Леонардо разработал дрель (сверло для дерева и земли), вращающийся подъемный кран, станки для изготовления иглолок, веревок, зеркал; дистиллятор с водяным охлаждением, вращающийся прокатный стан, механический одометр (машина для измерения пройденного расстояния), машину для резки бумаги, гигрометр (прибор для измерения влажности воздуха), воздушный вентилятор, прожектор — этот список можно продолжить.



Чтобы представить себе масштаб его научных работ, следует вспомнить, что Леонардо совмещал изобретательство с живописью, скульптурой и архитектурой. Этот человек был непостоянен в своих творческих увлечениях, часто переез-

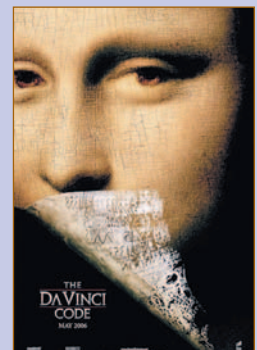
жал с места на место. Он не получил классического научного образования и искренне верил в то, что Солнце вращается вокруг Земли. И, наконец, давайте посмотрим правде в глаза — Леонардо по своей сути был приживалой, существовавшим лишь за счет богатых «спонсоров». Если бы не счастливое стечение обстоятельств (отец вовремя заметил талант у сына), то Леонардо, вероятнее всего, был бы каким-нибудь канатным плясун на флорентийской ярмарке — предположение совершенно нищезанское и верное хотя бы потому, что безудержное воображение да Винчи всегда влекло его к чему-то сверхчеловеческому.

Известно, что научно-технический прогресс лучше всего стимулирует война. У Леонардо действительно был шанс на внедрение летательных машин, танков и подводных лодок в военное дело. Для этого нужно было немного: просвещенный европейский монарх, увлекающийся всем новым (кто-то, похожий на Петра I), и письмо да Винчи к нему, в котором мастер предлагал бы свои инженерные услуги. Это могло полностью изменить историю нашей планеты.

Почти все гении так или иначе расплачиваются за свой дар — бедностью, уродством, сумасшествием или ранней смертью. Леонардо был счастливым исключением. Да — он не смог преобразить этот мир, а его научные разработки не нашли применения у современников. Однако мастер дожил до преклонных лет, накопил немало денег и ни в чем не нуждался. Самое интересное заключается в том, что если бы у него была возможность выбора, то он наверняка бы согласился терпеть лишения, лишь бы его исследования были реализованы на практике. А это — признак действительно великого ученого. 

Леонардо в фантастике

- В сериале «Звездный путь» (эпизод «Реквием по Мафусаилу») Леонардо да Винчи оказался бессмертным человеком по имени Флинт, родившемся в 3834 году до н. э. Все его знания и таланты объяснялись тысячелетним жизненным опытом. В сериале «Звездный путь: Вояджер» рабочая студия Леонардо была воссоздана при помощи голографической симуляции. Кроме того, в «стартрековских» книгах «Инженеры Звездного корпуса» упоминался корабль Saber-класса под названием «Да Винчи» (NCC-81623).
- В британском телевизионном сериале «Доктор Кто», а именно — в серии «Город смерти» главный герой по имени Доктор расследует похищение Моны Лизы. Для этого он отправляется назад во времени и встречается с самим Леонардо.
- В рассказе Теодора Маттесона «Леонардо да Винчи: Детектив» известный гений выступает в качестве сыщика, расследующего убийство в средневековой Франции.
- В стимпанковском романе «Ангел Паскаля» Пола Макоули Леонардо — великий инженер, начавший индустриальную революцию в 15 веке.
- Писатель Джек Данн посвятил да Винчи сразу несколько книг. В одной из них, «Собор памяти», раскрывается тайна некоего «пропавшего года», о котором не упоминается ни в одной биографии мастера. Оказывается, в тот год Леонардо построил и успешно испытал летательную машину.
- В одном из комиксов серии «Elseworlds» компании DC Comics рассказывается об ученике Леонардо, который стал «Средневековым Бэтменом» (эти серии комиксов были посвящены Бэтмену в его различных проявлениях), используя хитроумные приборы своего учителя для борьбы с преступниками Флоренции.
- У Терри Пратчетта есть персонаж по имени Леонардо из Квирма — явная аллюзия на да Винчи.
- Персонаж Леонардо из «Черепашек-ниндзя» получил свое имя в честь великого да Винчи.
- Сюжет фильма «Гудзонский ястреб» (1991 год) очень лихо закручен вокруг работ Леонардо. Персонажи Брюса Уиллиса и Энди МакДауэлл, исполнявших главные роли, успешно воспользовались планером, сконструированным да Винчи.
- Конспирологический роман Дэна Брауна «Код да Винчи» посвящен поиску некоего секретного кода, скрытого в работах Леонардо, — кода, который поможет найти христианские святыни, дарующие власть и могущество. В 2006 году на экраны выходит фильм, снятый по этой книге (в главных ролях — Том Хэнкс, Жан Рено и Одри Тоту).



Французское правительство дало официальное разрешение на съемки «Кода да Винчи» в Лувре.

Художник Илья Комаров



ИСКУССТВО СМЕРТИ

СЕКРЕТЫ НЕКРОМАНТИИ

Нет, друг мой. Сейчас не самое подходящее время заводить себе врагов...

Последние слова Вольтера, сказанные им в ответ на предложение священника отречься от Сатаны

Один из самых главных вопросов, интересующих каждого человека, — что произойдет после смерти?

Верующие беспокоятся в первую очередь о своей душе, атеисты — о теле. Но основные заботы у всех примерно одинаковы. Кто-то предпочитает быть закопанным в землю, некоторые желают стать горсткой пепла в вазе, стоящей на книжной полке. Один завещает свое тело ученым на опыты, другой велит отрезать себе голову и заморозить ее в жидком азоте... Есть и такие, кто умудряется еще при жизни продать свой череп анатомическому музею.



Мало кто думает о том, что его душа после смерти будет самым наглым образом возвращена в тело. Перспектива стать жертвой черной магии и исполнять приказы какого-нибудь мрачного колдуна сегодня никого не пугает. Кто знает — может быть зря?

Со смертью на «ты»

Так уж сложилось, что оживление мертвецов при помощи волшебства мы воспринимаем, мягко говоря, критически — во-первых, так не бывает, а даже если и бывает, то это страшное зло, это черная магия, это противоестественно, а следовательно, с этим надо бороться. Тот, кто мог поднять из могилы человека, автоматически становится слугой зла, а сам воскрешенный рассматривается лишь как



Некроманты и некромантия в самой знаменитой коллекционной карточной игре «Magic The Gathering».

страшный монстр, которого необходимо поскорее загнать назад в гроб.

Между тем, если отвлечься от религиозной стороны вопроса, то любое оживление — всего лишь оживление. Остальное зависит лишь от степени «оживленности» (полное восстановление жизни или приобретение статуса живого мертвеца), целей воскрешения из мертвых, преследуемых конкретным волшебником, и средств.

В своем первоначальном виде **некромантия** (песготансу) представляла собой особую разновидность гадания (предсказания судьбы), основанную на вызове духов умерших людей и общении с ними. Это слово образовано от греческого *песрос* (смерть) и *manteia* (прорицание). У некромантии есть родственный, но не применяемый в наши дни термин — **нигромантия**, от латинского *niger* — черный.

В гадании, основанном на чьей-либо смерти, нет ничего необычного. Римские жрецы-гаруспики предсказывали будущее по внутренностям животных, римский император Гелиогабал (203-222 годы), если верить легенде, заваливал людей лепестками роз — так, что жертвы умирали от удушья, и занимался антропомантией (гаданием на человеческих внутренностях). Вожди германских племен гадали по обожженному ослиным черепам (цефаломантия), а древнекитайские маги одними из первых стали предсказывать по костям.

Греческий историк Страбон (63 год до н. э. — 24 год н. э.) называет некромантию одним из главных видов гаданий, распространенных среди народов Персии. Кроме того, некромантия была весьма популярна среди халдейцев, этрусков и вавилонян. Вавилонские некроманты называли себя Манзазуу или Шаетемму, а духи, которых они призывали, именовались Этемму.

Гомер в «Одиссее» описывает, как царь Итаки, хитроумный Одиссей узнал у богини Кирки способ общения с мертвецами, спустился в царство Аида и на лугу, где росли белые асфоделли, вызвал дух прорицателя Тересия Фивского, чтобы тот поведал ему судьбу.

Характерно, что Библия (Ветхий Завет) относится к некромантии резко отрицательно. Стихи 9-12 из восемнадцатой главы Второзакония предупреждают евреев, чтобы те не повторяли чужеземных магических практик:

«Когда ты войдешь в землю, которую дает тебе Господь Бог твой, тогда не научись делать мерзости, какие делали народы сии. Не должен находиться у тебя проводящий сына своего или дочь свою чрез огонь, прорицатель, гадатель, ворожея, чародей, обаятель, вызывающий духов, волшебник и вопрошающий мертвых, ибо мерзок пред Господом всякий, делающий это, и за сии мерзости Господь Бог твой изгоняет их от лица твоего».

Библейский запрет на некромантию соблюдался в то время далеко не всегда. В первой Книге Царств рассказывается, как царь Саул, испугавшись наступающего войска филистимлян, решил проконсультироваться по этому поводу у гадалки (ведьмы) из Аэндора. Та умела общаться с духами мертвых людей — ей не составило труда исполнить просьбу Саула и вызвать дух великого прорицателя Самуила. Интересно, что великий царь пришел к гадалке переодетым — ведь незадолго до этого он лично распорядился изгнать всех волшебников из Израиля. Общение с Самуилом монарху не помогло — тот предсказал падение его царства, что, собственно, вскоре и произошло.

Христианская церковь очень своеобразно истолковала этот случай некромантии. Например, в «Молоте ведьм» («Malleus Maleficarum», он же «Hexenhammer», 1487 год), написанном



Царь Саул и ведьма из Аэндора. Средневековая иллюстрация.

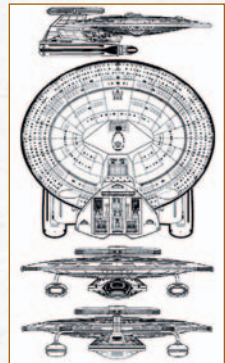
доминиканскими инквизиторами Шпренгером и Инститорином, цитируется одно из посланий крупнейшего богослова — Августина Блаженного (354-430):

Рассудку не противоречит утверждение, что с божьего разрешения, оставшегося сокрытым от волшебницы и от Саула, но без всякого вмешательства колдовской силы, дух праведника предстал пред очи царя, чтобы сообщить ему решение бога. Но дух Самуила не был потревожен в гробу. Предстал чуждый призрак, и был бесовский обман чувств. Этот призрак и назван в писании Самуилом.

Скандинавская мифология тоже упоминает некромантию (в ее классическом понимании — то есть вызов мертвых с целью получения какой-либо информации). В «Прорицании вельвы» — знаменитом произведении из состава «Старшей Эдды» — бог Один поднимает из могилы пророчицу, чтобы узнать судьбу своего сына Бальдра (примечательно, что в качестве своеобразного «бонуса» вельва сообщила ему всю историю мира).

В «Заклинаниях Гроа» (еще одна поэма «Старшей Эдды») герой Свидда призывает с того света свою мать — ведьму Гроа, чтобы та наложила на него девять заклинаний. Без них он не смог бы выполнить задание своей мачехи и завоевать руку великаныши Менглота.

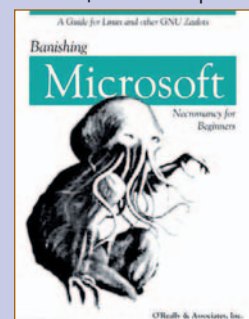
В наше время, когда термин «нек-



В сериале «Звездный путь» у землян есть авианосец «Некромант».

Это интересно

- «Millennium» («Тысячелетие») — четвертый фильм седьмого сезона культового сериала «Секретные материалы», полностью посвящен некромантии. В этой истории рассказывается о главе корпорации Millennium Group, который верит в то, что апокалипсис наступит в 2000 году. По этому поводу он создает целую армию зомби, чтобы помочь силам зла разрушить мир. Малдер и Скалли, будучи не в силах справиться с некромантом, вынуждены просить помощи у крутого парня Фрэнка Блэка (Ланс Хенриксен).
- Писатель Брайан Ламли в своей книжной серии «Некроскоп» описывает разницу между «некроскопом» — то есть магом, способным общаться с мертвецами лишь силой мысли, и некромантом, применяющим жуткие ритуалы, вскрытия трупов и даже практикующим некрофилию (вступление в половую связь с покойными).
- В творчестве Дж. Р. Р. Толкина лорд Саурон несколько раз упоминается, как «некромант из Дол-Гулдура». Очевидно, что Толкин вкладывал в слово «некромант» лишь самый общий смысл, подразумевая не заклинателя мертвецов, а обычного черного мага.
- В аниме «Король-шаман» («Shaman King») есть персонаж по имени Фауст 8. Он — потомок знаменитого доктора Фауста, заключившего договор с дьяволом и получившего от него дар некромантии. Фауст 8 управляет скелетом своей умершей возлюбленной — Элизы. Она вооружена косой и очень опасна.



Шутливый коллаж: «Майкрософт. Некромантия для начинающих».

романтия» стал связываться лишь с оживлением мертвецов, практику вызова и «допроса» душ иногда называют **скиомантией** (sciomancy — от греческих слов skia — душа, и manteia — прорицание). Если взглянуть на третью книгу знаменитого романа Франсуа Рабле «Гаргантюа и Пантагрюэль», то в главе 25 прорицатель гер Триппа предлагает Панургу (который хотел узнать, будет ли его брак счастливым), помимо всего прочего, сеанс некромантии: «А если вы боитесь мертвецов, то я прибегну только к скиомантии».

Некроманты на все руки

Почему же «потусторонняя журналистика» — а ведь некромантия была, по своей сути, лишь способом добывания информации из мира мертвых — превратилась в жутковатое и мрачное ремесло оживления покойников? Дело в том, что во время становления и развития христианства мифология древних культур была использована отцами церкви для создания совершенно новой картины мироздания. Магические обряды объявлялись сатанинскими ритуалами, языческие божеества превращались в демонов.

Та же невеселая участь постигла и некромантию. В этом была своя логика — ведь процесс вызова душ умерших людей требовал не только длинных заклинаний, но также применения свежей крови и внутренних органов. Цезарь писал, что его друг Ватиний практиковал некромантию и приносил в жертву духам внутренности умерщвленных им юношей. Еще одно, менее



Концепт-арт некроманта из новой игры «Witch Finder General».

беспристрастное и объективное свидетельство о жестоких (по нынешним меркам) ритуалах некромантии принадлежит святителю Григорию Богослову, который утверждал, что некроманты во время своих церемоний убивают девственников и извлекают из них внутренности.

Следует иметь в виду, что в древности такие ритуалы не считались чем-то из ряда вон выходящим, а были, скорее, даже нормой. Однако молодая христианская религия продвигала в жизнь иную мораль, и делала это очень эффективно — поэтому вырезание внутренностей из живого человека только ради общения со своим мертвым прадедушкой в наше время уже не кажется хорошей идеей.

Постепенно некромантия стала отождествляться с черной магией в целом. Насчет вызова душ (да и колдовства вообще) у церковников было универсальное объяснение, придуманное Августинном Блаженным, — «это дьявольское наваждение». То есть все действия, осуществляемые некромантами, происходит не в реальности, а в их воображении. Это лишь обман чувств, устраиваемый Нечистым. Упрощенно говоря, братья Вачовские не создали ничего нового. «Ложки нет» — аргумент, придуманный священниками почти две тысячи лет назад.

В средневековье понятие некромантии стало настолько размытым, что некромантами называли даже балаганщиков-фокусников. В знаменитом бестселлере «Декамерон» Боккаччо (1350 год) про некромантов говорит так:



Примерно так выглядели бы средневековые некроманты — мастера на все руки.

Синюшный некромант из онлайн-игры «Everquest».

«...и вот у служанки явилась безрассудная мысль: с помощью некромантии пробудить в бывшем любовнике прежнее чувство...»

«...Донна Дианора просит мессера Ансальдо разбить ей в январе сад, такой же красивый, как в мае; сад вырастает благодаря искусству некроманта, которого нанял мессер Ансальдо...»

«...Саладин повелел одному из своих некромантов, коего искусство он уже испытал, ночью перенести мессера Торелло на постели в Павию...»

Исследователи истории развития некромантии — например, знаменитый Ричард Киекхефер, опубликовавший книгу «Запретные ритуалы. Руководство по некромантии 15 века» — полагали, что христианские священники не только боролись с этим видом волшебства, но и практиковали его сами.

Язык, терминология и формат ритуалов некромантии, изложенный в так называемой «Мюнхенской книге», удивительно напоминает христианские богослужения, «вывернутые» наоборот (это, кстати, очень типично для черной магии). Для проведения экзорцизма христианским священником требовалось перечислять демонов по имени, вызывая к Отцу, Сыну и Святому Духу. Заклинания некромантии, по свидетельству Киекхефера, были построены примерно по той же схеме. Отправление магических обрядов, в которых использовались работы греческих авторов, библейские тексты и даже иудейская Тора, требовало от авторов очень тесного знакомства с данным предметом, что еще раз говорит в пользу существования священников-некромантов.

Среди церковников, подозреваемых в занятиях некромантией, чаще всего называется Джон Салисбургский (1115–1180 годы), епископ Шартра. Весомых доказательств этому нет, однако то, что святые отцы частенько занимались магией, бесспорно. Из записей парижского собрания епископов (то есть, упрощенно говоря, лиц, изучавших «организационную» роль церкви в нашей жизни), датированных 1328 годом, следует, что «была обнаружена группа лиц духовного и светского происхождения, замышлявших призвать демона Бериха и соорудившая для этого магический круг из кусков кошачьей кожи». Подобная деятельность вполне соответствовала средневековым представлениям о некромантии как черной магии вообще.

Особый интерес представляют конкретные описания обрядов, проводимых некромантами. Забавный факт — некромантия того времени классифицировалась как магия иллюзий, а не магия смер-

Некрономикон

Говоря про некромантов, нельзя не вспомнить известную любому поклоннику фантастики книгу «Некрономикон» (nekros — труп, nomos — закон, istina, eikon — изображение). Эта вымышленная книга о черной магии — детище «патриарха» жанра ужасов Г. Ф. Лавкрафта. Впервые она упоминается в рассказах «Пес» (1922) и «Показания Рэндольфа Картера» (1919).

Лавкрафт не скрывал того, что придумал эту книгу «с нуля». Он утверждал, что ее название пришло к нему во сне, однако, несмотря на это, многие люди верят в существование реального «Некрономикона». Можно предположить, что Лавкрафт, увлекавшийся чтением античной литературы, был знаком с неоконченной поэмой римского писателя Маркуса Манилуса «Астрономикон». Она вполне могла послужить источником вдохновения для «отца ужасов».

Примечательно, что первоначальное название «Некрономикона» — «Аль Азиф». В арабском фольклоре такими словами обозначаются звуки цикад и других ночных животных. Считалось, что их стрекот — это разговоры демонов.

«Некрономикон» (1978) — так назывался сборник рисунков художника Г.Р. Гигера, создавшего знаменитого Чужого. В творчестве фэнтези-юмориста Терри Пратчетта упоминается «Некротелекомикон» (телефонная книга мертвых) — пародия на лавкрафтовский первоисточник.

«Мир фантастики» обязательно вернется к этой теме и расскажет вам все самые интересные легенды, связанные с «Некрономиконом».



«Некрономикон» — своеобразная Библия тьмы.

ти (как уже было сказано, церковь считала любую магию наваждением Сатаны).

Один из самых известных некромантических ритуалов, описанных в середине 15 века, выглядит следующим образом. При помощи заклинаний, волшебного кольца и диаграммы, нарисованной на земле кровью удода или летучей мыши, маг мог вызвать демона в форме лошади. Во время совершения всех действий некромант должен был стоять в защитном круге, начерченном около восточного окна его комнаты. После произнесения заклинания в небе появится множество духов и лошадей. Маг должен выбрать среди них коня с красной уздой — тот спустится на землю и позволит забраться на себя.

Для полета на таком коне необходимо иметь магический скипетр и меч. Во время путешествия маг не должен совершать греховных действий (к таковым причислялся даже взгляд на красивую женщину), так как нечистый человек не может управлять демоном. Похожие мотивы встречаются во многих средневековых легендах, например о Юберте из Регенсбурга, который летал на дьявольские собрания, но не на спине лошади, а верхом на фекалиях мула. Считалось, что некроманты могут вызывать любые иллюзии. Они способны сделать демонов похожими на лошадей, создавать из воздуха целые крепости, надевать плащ-невидимку и уставлять стол иллюзорными яствами.

Правила взаимоотношений некромантов с вызванными ими демонами (духами) были весьма необычны. Так, иллюзорную пищу употреблять не рекомендовалось — чем больше ее ешь, тем больший голод испытываешь. Если человек нарушает это правило, то быстро умирает от истощения. Во время полета на демонической лошади нельзя было креститься, иначе та сбежит от своего наездника. Однако, находясь на корабле, добытом магическим способом, не возбранялось призывать Святые Силы.

В эпоху Возрождения у людей вновь проснулся интерес к античной культуре, и некромантов наконец-то перестали путать с волшебниками-иллюзионистами. Однако сам термин «некромантия», как обозначение искусства общения с мертвыми, вскоре вышел из употребления. Людей, налаживающих информационный контакт с «тем светом», стали называть иначе — спиритуалисты, медиумы, или просто гадатели.

Вставай, проклятым заклейменный!

Однако заклинатели мертвецов отнюдь не умерли. Они просто перекечевали из реальности в художественный вымысел, став героями книг, а позже — фильмов и компьютерных игр.

В современном сознании некроманты стали стопроцентно злыми персонажами

Они поклоняются силам тьмы, а иногда даже продают свою душу демону, получив взамен дар темного волшебства. Иногда, впрочем, некроманты описываются не как слуги зла, а как обычные люди, использующие магию смерти сугубо рационально. Она для них выступает инструментом, а не предметом культа.

Главная «визитная карточка» некромантов — способность поднимать из могил мертвецов, которых в последнее время называют одинаково — зомби. Оживленные некромантами покойники чаще всего не воскресают в прямом смысле этого слова, а становятся трупами, способными двигаться и выполнять простые команды. В некоторых художественных источниках изредка упоминается способность некромантов возвращать людей к полноценной жизни, но это скорее исключение. Некромант не дарит людям жизнь. Он отнимает у них смерть.

Кроме «оживления» трупов, современный некромант способен оперировать и более тонкими материями, например, призывать духов или повелевать привидениями. Он также может уметь отнимать у человека жизненную энергию, «перекачивая» ее в себя или в ту нежить, которую вытащил из могилы.

Интересно, что некромантия — занятие преимущественно мужское. В то время, когда любой другой вид магии легко может стать уделом женщин, работа с мертвецами (видимо, в силу своей малоприятности) привлекает лишь мужчин.

В культовой ролевой игре «Dungeons & Dragons» и основанных на ней компьютерных играх некромантия — одна из девяти магических дисциплин, по сути представляющая собой набор особых заклинаний. Во второй и третьей редакции правил D&D подкласс некромант относится к классу «Маг» или «Волшебник».

В знаменитой компьютерной игре «Diablo II» некромант — один из пяти доступных классов. Он представляет собой пожилого белого мужчину — незлого по своей сути, но чрезмерно увлеченного всем, что связано со смертью. Он специализируется на вызове различных существ (скелетов, големов), умеет оживать трупы врагов и накладывать проклятия, владеет атакующими заклинаниями.

В игре «Ultima VIII: Pagan» некромантия, основанная на силах Земли — одна из четырех главных магических дисциплин.



«Хороший» некромант из «Diablo II».

Она тесно связана со смертью, позволяет общаться с мертвецами, оживать их, а также создавать големов. Божественный покровитель некромантии — Литос, Титан Земли. Во время игры главный герой может изучать некромантию после того, как познакомится с волшебниками-некромантами (искать их следует на кладбище).



Некромант из многопользовательской игры «Ultima Online».

И, наконец, можно вспомнить популярную стратегическую компьютерную игру «Warcraft 3». Тамашные некроманты — бывшие светлые волшебники, перешедшие на сторону Короля Мертвых (Lich King, дословно — король-лич, могущественный мертвый волшебник), являющиеся базовыми магическими единицами армии нежити. Их основное достоинство — способность автоматически, то есть без участия игрока оживать убитых персонажей, превращая их в скелетов. Не важно, побеждаете ли вы нежить, или она берет верх над вами. Главное, что на поле боя много трупов, и несколько некромантов, появившихся в нужное время в нужном месте, могут за несколько секунд преломить ход битвы.



Если обобщить сказанное, то некромантию можно назвать одним из тех культурно-исторических явлений, которые стали жертвами предрассудков и дремучего невежества. Такова судьба всего религиозного, магического, да и просто необычного, чья ценность хотя бы единожды была подвергнута сомнению. Важнейший знак индуизма и буддизма — свастика — превратился в символ расовой ненависти; англичане топили печи египетскими мумиями, а слово «инквизитор» до сих пор ассоциируется лишь с мрачными застенками, пытками и сожжением на костре.

Фактически, сегодняшний некромант — это термин из настольных и компьютерных игр. Он не имеет ничего общего с мирным и добродушным прорицателем античности или ярмарочным фокусником средневековья. Здесь уже ничего не исправить. И сейчас, и в будущем нам придется иметь дело со зловещими адептами черной магии, командующими армией мертвецов. Может быть, это и к лучшему, ведь прорицатели как таковые никуда не делись, а жанр фэнтези обогатился еще одной разновидностью персонажей — стильными, мрачными и жестокими некромантами.

Игорь Край



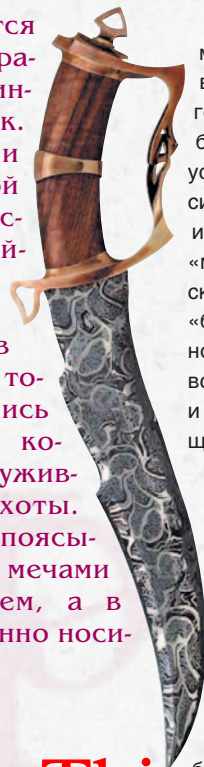
УДАР В СПИНУ

КОРОТКИЕ КЛИНКИ: НОЖИ И КИНЖАЛЫ

...Двое остановились. Третий, выше всех ростом, с короной поверх шлема, шагнул вперед. В правой руке он сжимал обнаженный меч, а в левой — кинжал, испускающий мертвенное призрачное сияние.

Дж. Р. Р. Толкин.
«Братство кольца»

Когда произносится слово «меч», воображение рисует длинный прямой клинок. Но длинные мечи представляли собой оружие преимущественно кавалерийское и получили заметное распространение лишь в средние века. Да и тогда они встречались значительно реже коротких мечей, служивших оружием пехоты. Даже рыцари перепоясывались длинными мечами только перед боем, а в иное время постоянно носили кинжалы.



Между кинжалами и короткими мечами вполне уместно поставить знак равенства. Ведь знаменитый «кинжал» горцев Кавказа по пропорциям и весу более всего напоминал римский гладиус. А гладиус был одним из самых массивных мечей того времени... Греки же и 25-сантиметровый клинок величали «мечом». Азиатские кинжалы, европейские стилеты, даггеры, корды, а также «большие» и «маленькие» мечи античности объединяет общее назначение: все они были оружием пеших воинов и служили в первую очередь для колющего удара.

Короткий меч

Еще в глубокой древности — 20-40 тысяч лет назад — охотники стали вырезать себе кинжалы из кости или твердого дерева. Конечно, костяной кинжал не мог равняться в эффективности с длинным копьём. Но ему и не нужно было конкурировать с другим оружием. Ведь кинжал имел совсем небольшой вес и удобные габариты. Носить

и использовать копье, лук или палицу он нисколько не мешал. А пригодиться мог. Еще в век камня кинжал стал с успехом выполнять функции оружия ближнего боя, а также резервного оружия.

Позже, в век меди и бронзы, особенно заметным стало такое достоинство кинжала, как дешевизна. На изготовление кинжала уходило куда меньше дефицитного металла, чем на изготовление длинного меча. И служил он значительно



Кавказский кинжал и гладиус.

дольше. Ведь чем короче клинок, тем труднее его сломать.

Не потеряла значения «экономичность» кинжалов и в век железа. Материал стал доступнее, но искусства для его обработки теперь требовалось больше... Проковка короткого колющего клинка требовала от мастера намного меньше умения.

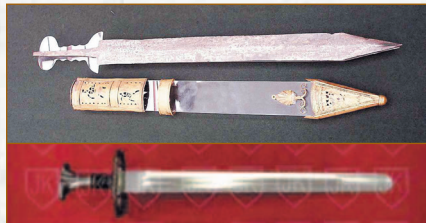
Еще в большей мере популярности кинжалов способствовало то, что воины железного века сражались преимущественно в строю. Фалангисту требовался очень компактный клинок. Такой, чтобы в тесноте плотного строя он не цеплялся за снаряжение товарищей.

Греческих гоплитов вполне устраивали крошечные 25-сантиметровые кинжалы весом менее четверти килограмма... Короткие? Ну и что? Когда бой идет, как выражались древние, «щит к щиту», длинное оружие и не нужно. А на случай, если оно понадобится, гоплит носил копье.

Другое дело — если копия не было. Конечно же, для боя один на один «маленький» греческий меч не годился. Поэтому римские легионеры и греческие пелтасты использовали «большие» мечи.

«Большим» меч римского легионера, впрочем, можно было назвать лишь условно. Узким клинком длиной 45 см и весом 0,5-0,7 кг удобнее всего было только колоть. Зато легионерский меч представлял собой идеальный компромисс — им можно было сражаться как в строю, так и вне строя.

«Большой» меч позволял обходиться без копья. Но для боя в строю даже 45-сантиметровый клинок казался легионерам слишком длинным. Ведь чтобы поразить подошедшего в упор врага, нужно было от-



Меч легионера и «кошкдрал» ландскнехта.

вести локоть далеко назад. А это не всегда было возможно в тесноте манипулы. В начале новой эры легионеры стали, кроме мечей, носить еще и кинжалы *pugio* с широким 25-см длины клинком. Такой кинжал можно было удерживать не только в прямом, но и в обратном захвате («пером»), и наносить удары сверху в лицо и шею врага.

Римские центурионы и всадники, которым часто приходилось сражаться вне строя, использовали гладиусы — усилен-



Пугио — «маленький» меч античности.

ную версию легионерских мечей. При такой же длине, как и «большой» меч, гладиус имел очень широкое (7 см) лезвие и весил около килограмма. В строю «лишний вес» клинка был бы недостатком. Но вне строя, где имелось пространство для размаха, увесистым гладиусом можно было не только колоть, но и рубить.

Римляне, впрочем, считали, что рубящим ударом врага можно только ранить. Ведь смертельная рана, по их представлениям, должна была иметь глубину не менее 5 см. Гладиус настолько глубоких ран не наносил.

В середине века легионерский меч не только не исчез, но и ничуть не изменился. Под названием *стилета* или *корда* он продолжал оставаться самым массовым видом клинкового оружия в Европе. Дешевые, легкие и компактные корды использовали как дворянами, так и жителями средневековых городов в качестве «гражданского» оружия. Короткие мечи для самообороны носила и средневековая пехота: пикинеры и арбалетчики.

В 16 веке корды несколько удлиннили и приобрели закрытую гарду. Прямая на-



«Скрамасакс» древнегерманского щитника, шпага мушкетера 16 столетия и корд генуэзского арбалетчика.

следница легионерского меча — короткая шпага — «ландскнехта» — оставалась самым массовым оружием европейской пехоты вплоть до появления штыков в конце 17 века.

Тесак

В 16 веке европейские металлурги освоили так называемый «передельный процесс», в результате чего качество стали решительно улучшилось. Если раньше сталь получали путем повышения содержания углерода в железе, то с 16 века (в Китае с 7 века) ее начали производить, снижая концентрацию углерода в чугуна путем отжига в горнах.

Выплавленная путем отжига чугуна сталь (ее можно называть «доменной», «передельной» или «английской») пружинила. Упругий клинок сломать было намного сложнее, что позволяло делать оружие вдвое более легким. К тому же кромка клинка теперь уже не крошилась при заточке, и мечу можно было придать большую остроту.

С другой стороны, передельная сталь была очень мягкой. Сабля, откованная из



Европейский и китайский тесаки.

азиатского дамаска, попросту перерубала саблю из английской стали. Упругие, но мягкие клинки 16 века тупились буквально «о воздух». Весь свой досуг солдаты вынуждены были проводить с точильным камнем в руке.

Тем не менее, уверенность римлян в «несмертности» рубящих ударов легкого меча в 16 веке могла вызывать лишь улыбку. Теперь короткий меч вполне можно было сделать рубящим.

Более всего в коротком рубящем оружии были заинтересованы моряки. В строю они не сражались, а в индивидуальном бою

Сила и слабость

Наибольшим недостатком кинжалов была не скромная длина, а недостаточная пробивная сила. В самом деле: римский меч доставал на 45 см. от ладони, но длинный меч европейских рыцарей 12 века — тоже только на 40-50 см. Ведь рубить желательно серединой клинка. Еще короче были катаны, ятаганы и шашки. Режущий удар наносился участком лезвия максимально близко к рукояти. Клинки такого типа даже не снабжались гардой, так как она могла бы зацепиться за одежду врага.

Так что, с практической точки зрения, коротким кинжал не был. Но и доспехов не протыкал. Небольшой вес кинжала не позволял отражать им и удары тяжелого оружия.

Зато удар короткого колющего клинка мог быть нанесен очень точно и внезапно. Большой силы для боя на коротких мечах не требовалось, но эффективно использовать это оружие мог только очень опытный и ловкий воин.



Народы Азии «не понимали» шпаг, так как в средние века не использовали кордов и не имели опыта в фехтовании на легком колющем оружии.

Сила и слабость

Так как дага служила, в первую очередь, для отражений ударов, главной ее деталью была гарда. Особенно это было заметно у европейских даг 16 века, гарда которых представляла собой большую бронзовую тарелку. Такой гардой можно было пользоваться, как щитом.

Значительно чаще использовалась гарда-мечеломка с длинными отогнутыми вперед ветвями. Мечеломкой можно было если и не переломить, то «поймать» вражеский меч. Реже в роли мечеломки выступало само лезвие даги, откованное в виде гребенки.

Обычно же клинок даги представлял собой граненый шип длиной 20-30 см. Граненым клинком можно было только колоть, зато он обладал большой прочностью и солидным весом. Это позволяло без опаски подставлять его под удары вражеских мечей. Кроме того, граненым кинжалом больше шансов было попасть в щель вражеского панциря.



Дага с изогнутым «пламенеющим» клинком быстро приводила лезвие вражеского меча в плачевное состояние.

«стандартные» корды все-таки были недостаточно эффективными. С другой стороны, длинный меч нельзя было нести в зубах, бросаясь на абордаж. В результате, 15-16 веках европейские матросы вооружались преимущественно «*воловьи языками*» — тяжелыми кинжалами с очень широким у основания обоюдоострым клинком длиной 25-45 см.

К концу 16 века «*воловьи языки*» и *фальчионы* сменились короткими *абордажными саблями*. При длине клинка около 50 см такая сабля весила 1-1,4 кг. Лезвие могло быть как изогнутым, так и почти прямым, но центр тяжести всегда располагался очень высоко. Даже сам клинок, подобно тому, как это делалось у восточных *скимитаров*, мог расширяться к острию.

Абордажные сабли, которыми можно было рубить не только врагов, но и, например, канаты, так хорошо зарекомендовали себя во флоте, что оставались главным оружием моряков вплоть до 19 века. То есть до тех пор, пока практиковался абордаж. Более того! Они нашли широчайшее



Мачете.



В отличие от длинной катаны, режущий кинжал вакизаси самурай мог носить на поясе постоянно.

применение и в мирной «сухопутной» жизни. Очень распространенное в латиноамериканских странах сельскохозяйственное орудие — *мачете* — не что иное, как *абордажная сабля*, «вышедшая в отставку».

Дага

Любопытно, что в фэнтези использование воином одновременно двух длинных клинков выглядит скорее правилом, чем исключением. Две сабли носит *Дриззт* («Темный эльф», Сальваторе), два меча составляют традиционное вооружение баррарских форов в романах *Л. М. Буджолд*. Два длинных меча носит даже благородный *дон Румата* в романе «Трудно быть богом» братьев *Стругацких*. Любопытно же все это, в первую очередь, в связи с тем, что настоящие герои древности двух длинных клинков никогда не носили.

Почему? Не было «двурукых»? Были. Римляне даже считали равное владение правой и левой руками нормой. Ведь при построении в «черепахе» легионеры правого ряда должны были держать щит в правой руке, а кинжал — в левой.

Двух длинных клинков не носили потому, что сильный рубящий удар или далекий колющий выпад требует объединенных усилий руки, обеих ног и корпуса. Вторая рука свободна только от локтя. Движения воина, пытающегося задействовать обе руки одновременно, будут очень скованными.

Второй длинный меч только мешал бойцу. Левый клинок буквально «путался бы под ногами» у правого. Но и представлять левой руке «скакать без дела» — тоже не имело смысла. Ее можно — и нужно! — было использовать для отражения вражеских ударов.

Обычно к левой руке крепился щит. В отсутствие щита удары прямого меча можно было отражать даже намотанным на руку плащом. Или гардой *даги* — специального кинжала для левой руки.

Конечно, кинжал не годился для отражения стрел или ударов палицы. Но дага имела и весомое преимущество. Своим коротким лезвием она перекрывала «мертвую зону» длинного меча. Когда враг подходил в упор, колоть или рубить его 80-сантиметровым клинком становилось невозможно. В такой ситуации воин



Дага с гардой-мечеломкой и дага с закрытой гардой.

мог оттолкнуть противника щитом или рукоятью меча, либо пронзить кинжалом. Последнее, естественно, было предпочтительнее. Использование двух разных по длине клинков открывало перед воином очень ценные возможности.

Выбор между щитом и дагой в основном зависел от того, какое оружие ожидалось у врага. Даги очень хорошо показывали себя против прямых мечей и шпаг, но не использовались, например, в бою на саблях. Пытаясь перехватить гардой кинжала сабельный клинок, слишком легко было лишиться руки. При фехтовании на саблях левую руку на всякий случай убирали за спину.

Отравленные кинжалы

Компактность кинжалов во многих случаях позволяла носить их скрытно — под одеждой. Небольшой кинжал мог быть спрятан даже в рукаве. Но и полноценный корд был совершенно незаметен под плащом. В конечном счете, это свойство здорово подпортило кинжалам репутацию, сделав «классическим» оружием всякого рода негодяев — «*рыцарей плаща и кинжала*».

В фэнтези кинжал злодея нередко бывает отравлен. Правда, яд на клинке не был прерогативой одних лишь кинжалов. Так, в трагедии *Шекспира* «Гамлет» фигурирует отравленная шпага. Но чаще всего отравленным бывает именно кинжал.

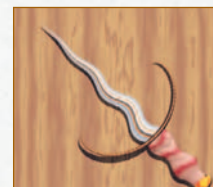
Существовали ли отравленные клинки в действительности? К счастью, нет. Сталь нельзя отравить. Она не впитает яд.

В старину воины тщательно полировали свое оружие, чтобы предохранить его от ржавчины. Даже кровь к отшлифованному до блеска металлу не приставала, а скатывалась с него крупными каплями.

Обычный клинок отравить даже не пытались. Для того, чтобы внести в рану яд, изготавливался специальный кинжал с продольным желобком на лезвии и емкостью для отравы в рукоятке. Кинжалы такого устройства имели некоторое распространение в Европе 16 века и назывались «*флорентийскими*».

Но и «*флорентийские кинжалы*» были не более чем сувенирами. Ведь яд не мог попасть из полости рукоятки в рану «самостоятельно». Скорее уж брызнувшая из раны кровь проникла бы внутрь кинжала. Кроме того, в средневековой Европе просто... не было яда подходящего для отравления кинжалов.

«Таинственные» яды отравителей эпохи Возрождения (вытяжка из бледной поганки, аконит, цикута и мышьяк) не годи-



Очень зловещий с виду кинжал. Подходящее оружие для убийцы.

лись для отравления оружия. Немногим шире был и ассортимент веществ, доступных азиатским ассасинам. Более-менее успешно можно было применять только густые, пастообразные яды, застывавшие на клинке тонким слоем — например, кураре.

Тем не менее, никто в средневековой Европе не сомневался, что стальное оружие отравить можно. Перед началом боевых действий нередко заключались соглашения о неприменении отравленного оружия (включая отравленные пули). Еще в большей мере европейцы были уверены в использовании дикарями отравленных стрел. Византийцы, в частности, упоминали о страшном яде, который несли славянские стрелы.

Уверенность людей средневековья в существовании отравленного оружия основывалась на многочисленных случаях смерти, вызванной занесенной в рану инфекцией. Что же еще они могли подумывать, если человек, получивший неопасную на вид рану, через некоторое время умирал в страшных мучениях?

Особенно часто такие случаи наблюдались именно при ранениях стрелами варваров. Луки варварам служили, в первую очередь, для охоты. А охотник использовал свои стрелы многократно. И не слишком заботился об их чистоте. Ведь костяному наконечнику не грозила коррозия. В результате, в трещины наконечника и верхнюю часть древка стрелы впитывалась кровь убитых животных. Кровь разлагалась, и «бывшая в употреблении» охотничья стрела становилась очень опасной.

Метательные кинжалы

Умение владеть холодным оружием в средние века подразумевало и умение метать его. Рыцари не без успеха метали даже свои длинные мечи. Тем более могла быть брошена во врага и рыцарская дага — «мизерикордия» (кинжал милосердия).

Другой вопрос, что специально для броска кинжалы обычно не приспособлялись. Не имели необходимого для метательного оружия перевеса к острию. Для поражения противника на расстоянии существовали специальные ножи.

Если нож замыслился именно как метательный снаряд, то лезвие, гарда и рукоятка становились лишними. Нож превращался просто в толстую



Метательному ножу не нужны ни длинное лезвие, ни удобная рукоятка.

металлическую полоску, один или оба конца которой были заточены.

При достаточно большом весе (от 300 граммов) бросок становился возможным на 15-20 метров, но при этом требовался очень точный прицел, ибо в полете нож

вращался, а поразить цель мог, только попав в нее под небольшим углом к нормали.

Этот недостаток устранялся в конструкции сюрикена — метательной звезды, одинаково опасной при попадании в цель под любым углом. Но сюрикены приобретали удовлетворительную убойную силу только при весе 400 г и диаметре около 15 см. Звезды меньшего «калибра» имело смысл метать только с дистанции 3-6 метров.

Разнообразие формы мелких метательных снарядов настолько велико, что они практически не поддаются классификации. Объединяет все «метательное железо», пожалуй, только одно свойство: воины им никогда не пользовались. Никогда впереди фаланги вместе с лучниками и пращниками не шли метальщики ножей. Да и рыцарь предпочитал практиковаться в метании совершенно неподходящей для этой цели даги, а не носить с собой специальный нож.

Конкуренции со стороны других метательных снарядов нож не выдерживал. Его пробивная сила была недостаточна против самого легкого доспеха. Да и летел он недалеко, неточно и слишком медленно.

Кроме того, стоили метательные ножи, несмотря на предельно простую конструкцию, дорого. Необходимое для их изготовления железо могло быть с несравненно большим эффектом использовано для изготовления наконечников дротиков и стрел.

Метательные ножи оправдывали себя только в качестве гражданского оружия.

Дротики или лук непросто носить с собой постоянно. Ножи же в количестве 2-10 штук удобно помещались за поясом, в рукавах или даже в шапке.



Сюрикены.

Тем не менее, даже в качестве оружия самообороны метательные ножи были почти неизвестны в Европе. Упоминания о метательном железе почти всегда связаны с Китаем и теми странами Азии, где велико было культурное влияние Поднебесной.

Парное оружие

Использование двух мечей различной длины существенно расширяло возможности бойца. Но свои преимущества были и у воина, идущего в бой с парой одинаковых клинков, достаточно коротких, чтобы они не мешали друг другу. Например, симметричное вооружение позволяло ввести противника в заблуждение. Враг не мог знать, с какой стороны будет атакован.

Фехтование на двух кинжалах представляло собой очень сложный стиль, требовало настоящей «двурукости» и, ввиду этого, большого распространения не получило. Парное оружие использовали только самые изощренные в индивидуальном бою народы. Римляне употребляли для этой цели два гладиуса или две даги в форме трезубцев без древка. Китайцы и арабы — два тесака с прямым или изогнутым клинком длиной 40 см и весом не более 1 кг.

Японцы в качестве парного оружия иногда применяли саи — «классические» даги с гардой-мечеломкой и граненым клинком. Саи, кстати, имели в Японии и гражданское применение: крестьяне рыхлили ими почву. Запретить кому-либо носить такое оружие было невозможно.

В первую очередь, с Японией. В средние века в Китае производилось намного больше железа, чем в Европе. Низкая стоимость металла и длительные безвоенные периоды позволяли китайцам уделять много внимания развитию гражданского оружия.

Современные ножи

После появления пулеметов роль холодного оружия на войне снизилась едва ли не до нулевой отметки. Только штык еще сохранял минимальное значение. Да и то преимущественно потому, что солдату все равно требовался легкий тесак для хозяйственных и бытовых нужд. Постепенно длинный штык-тесак превратился в корот-



Современное клинковое оружие: парадный кортик морского офицера, «финка» и штык-нож.

кий штык-нож. В рукопашной схватке от короткого клинка толку было больше.

Иной оказалась функция ножа в десантных, разведывательных и специальных подразделениях. Кроме и инструмента для резки строп парашютов, десантники и разведчики нуждались в бесшумном оружии. От десантного ножа требовались небольшой вес, хорошие режущие свойства и приспособленность для броска.

Общепризнанно, что нож — самый полезный предмет из тех, что человек может нести в походе. Поэтому общая тенденция снижения роли холодного оружия в бою не смогла и не сможет упразднить этот элемент военного снаряжения. Ибо, упрощенно говоря, пистолетом можно только открыть пиво, а вот нарезать колбасу — никак. ☞



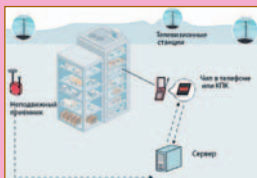
Обычная дага и саи. И скажете после этого, что японцы оригинальны...

Александр Трифонов

БУДУЩЕЕ — СЕГОДНЯ

Теле-GPS

Система GPS давно и успешно используется военными, туристами, охотниками и производителями автомобилей. Ее встраивают даже в мобильные телефоны и наручные часы. Одна беда — нормально она работает только на открытой местности. Среди небоскребов большого города сигнал слабеет, а стоит зайти в здание или даже под мост — и вовсе пропадает. Но выход есть, что недавно с успехом продемонстрировала разработка американской компании **Rosum**. Альтернативная система использует для позиционирования то, чего в любом городе предостаточно, — телевизионные сигналы, которые в 10000 раз сильнее обычных радиоволн GPS.



Общий принцип работы чипов **Rosum**.

именно этой станции доходят до приемников, местоположение чипа можно вычислить с большой точностью, что система и проделывает.

Самое главное — на сервере сохраняются все перемещения чипа. Таким образом, открываются широчайшие возможности по слежке (а среди инвесторов компании затесалось и ЦРУ), по какому поводу уже поднялся большой шум. Но создатели настаивают на полезности такой информации: как еще найти человека, который позвонил по 911, а затем не отвечает, например, потерял сознание, отравившись дымом на пожаре. Кроме того, если вокруг горящего здания установить несколько передатчиков, имитирующих сигналы телестанций, координаты человека можно определить вплоть до этажа, на котором он находится. Что наверняка послужит одним из решающих аргументов в пользу системы, так это ее дешевизна: создание чипа обходится всего в 40 долларов, а при массовом производстве — и того дешевле.



А здесь рассмотрен случай высокоточного поиска в горящем здании.

Виртуальный штурм города

Когда-то трехмерные модели городов и знаменитых мест вызвали изумление, а уж «полеты» камеры по ним — и вовсе трепет перед торжеством технологий. Немудрено, ведь каждая такая модель — долгий и кропотливый труд множества специалистов. Однако новые методы, предложенные учеными из университета Беркли (США), позволяют создать трехмерную карту местности за каких-то несколько часов.

Для начала проводится «съемка» нужного места. Помимо фотографирования при помощи цифровых камер, используются лазерные сканеры, которые измеряют расстояние между объектами, их размеры и рельеф. После этого специальная программа «натягивает» фото-

графии на трехмерный скелет города, и в итоге получается реалистичная виртуальная модель. Можно разглядеть каждый двор, каждое окно, надписи на вывесках магазинов — даже свободно перемещаться между домами. Для чего это нужно? Например, в случае катастрофы или стихийного бедствия спасатели за короткий срок получают исчерпывающее представление о том, что и где происходит. Турфирмы, прокат автомобилей, строительные организации — список можно продолжать бесконечно.

Но, конечно, больше всего в проекте заинтересован Пентагон, который и выделил большую часть средств на исследование. Для военных очень важно перед штурмом города рассмотреть все

возможные подходы, потенциальные засады, наилучшие направления атаки — и трехмерная карта тут очень пригодится. Намного лучше наглядно показать бойцам, куда бежать, чем давать разъяснения в духе «а справа будет водочка». Кроме того, возможности военных куда шире, чем у простых ученых. Те в своей работе использовали потрепанный пикап и аэрофотосъемку, а на обработку полученных данных (всего лишь двенадцать городских кварталов) ушло 4 часа. У армии же на вооружении будут географические спутники, беспилотные самолеты и суперкомпьютеры, что позволит создавать виртуальные города в реальном времени.



Виртуальный Беркли. Вид сверху...



...И на одной из улиц. Картинка, конечно, не самая четкая, но репертуар кинотеатра прочитать можно.



На съемку у ученых ушло всего 25 минут. Остальные 4 часа работал компьютер.

Кибер-очки

Все ближе и ближе ученые подбираются к излечению слепоты. Кто-то идет путем биотехнологий, а кто-то предпочитает действовать по классическим рецептам киберпанка. Специалисты университета Южной Калифорнии успешно испытали свою систему **Argus**: шесть пациентов вновь получили пуск и частичную, но возможность видеть. Изобретение состоит из мини-камеры, которая крепится на специальных очках, и глазного имплантата. Камера при помощи крошечного процессора обрабатывает данные, по радиоканалу передает их на приемник, закрепленный над ухом, а оттуда на сам имплантат. Тот при помощи электродов воздействует на сетчатку, и пациент может различать свет и движение крупных объектов. Есть, правда, одно «но»: система может работать только с пациентами, у которых ослаблены и повреждены фоторецепторы сетчатки, но здоров глазной нерв. Устройство появится на рынке в 2008 году и стоить будет от 30 до 50 тысяч долларов.

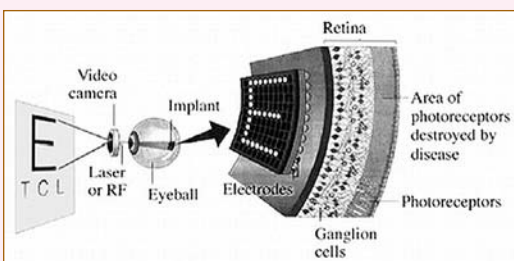


Схема действия имплантата Argus.

Любишь мультики — люби и пробежки по утрам

Ожирение — национальное бедствие обеспеченных стран Америки и Европы. Дети часами сидят перед телевизором, компьютером или игровой приставкой, мало двигаются и почти не выходят на свежий воздух. Оригинальное решение проблемы предложила Джиллиан Сван из британского университета Брунзеля. **Square-eyes** («Квадратные глаза») — это подсоединенная к телевизору принимающая станция плюс специальная стелька для обуви. Встроенный в стельку датчик считает количество

сделанных ребенком шагов и периодически передает их на станцию.

Если ребенок включает телевизор, станция позволит просмотреть только такое количество минут, которое он «набегал», после чего выключает телевизор. Если подобную схему удастся применить и к компьютеру, детям волей-неволей придется больше двигаться. Правда, применить столь изверские методы можно наверно только к самым маленьким: те, кто постарше, найдут массу способов обмануть систему.

Космос

И вновь поговорим о космическом туризме. К дележу потенциально лакомого пирога присоединилась канадская компания **PlanetSpace** со своей ракетой **Canadian Arrow**. Что сразу привлекает внимание в новинке, так это ее сходство с легендарными немецкими ракетами **ФАУ-2**, которые наводили ужас на население Англии во время Второй Мировой. Это далеко не случайность: внешний вид **ФАУ-2** считается классическим и неоднократно проверен временем. Сходство не только внешнее — двигатель также развивает идеи немецких конструкторов. Две ступени, каждая из которых на парашютах возвращается на



Найди отличия. **ФАУ-2** и ее потомки.

землю, делают ракету многоразовой. Верхняя ступень, она же кабина на трех человек, при угрозе взрыва нижней ступени-носителя может прямо на старте использовать собственные двигатели и поднять пассажиров на безопасное расстояние. Билетик в пятнадцатиминутное путешествие на высоту 112 километров обойдется в 250 тысяч долларов, и в ближайшие 5 лет компания планирует запустить в космос 2000 человек. Кроме того, она будет устраивать космические телешоу и разыгрывать билеты в лотереях. Остается под вопросом, где же все эти расплодившиеся фирмы найдут столько толстосумов...



Canadian Arrow во время отделения носителя, при экстренном старте и в свободном полете.

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

Александр Трифонов

СЕТИ ИНТЕРНЕТА

www.ralphhorsley.co.uk



С творчеством Ральфа Хорсли вы могли ознакомиться совсем недавно — именно он нарисовал одну из обложек нашего июньского номера. *Wizards of the Coast, Games Workshop Mongoose Publishing, Fantasy Flight Games, Green Ronin* — это лишь некоторые из фирм, с которыми ему довелось работать. Карты к «*Magic: The Gathering*», оформление книг по вселенным *Forgotten Realms* и *Warhammer*, в общем, очень солидный послужной список. Сам же сайт весьма незатейлив: краткая справка о художнике, три галереи (карты, обложки и иллюстрации к книгам) и онлайн-магазин.

www.spaero.com/frs

Сериалы космической тематики, хоть и уступают по популярности мыльным операм, свою устойчивую аудиторию все же имеют. В том числе и в нашей стране, благо разные каналы предлагают достаточно неплохой выбор. Оставив в стороне такие культовые вещи, как «*Star Trek*» и «*Babylon 5*», обратим внимание на сериал «*Farscape*» («На краю вселенной»). Что выделяет его из сонма похожих проектов? Это и достаточно неординарный сюжет, и здоровая толика юмора, весьма приличные даже по меркам полнометражного фильма спецэффекты. Но глав-



ное — это яркие и колоритные персонажи, часть из которых играют куклы от студии Джима Хенсона и выглядят чуть ли не живее настоящих актеров.

На сайте вы найдете описания всех серий, историю создания, досье на всех героев и подробную энциклопедию. Также здесь есть интересные статьи и интервью с актерами, народное творчество в виде рассказов и обоев для рабочего стола, тест на тему «какой герой больше всего вам подходит» и забавные рецепты для настоящих гурманов.

www.kinoros.ru



Проект «Кино России» освещает только фильмы отечественного производства, но делает это максимально качественно. Новости, цифры сборов, хит-парады, информация со съемок, подборка тематических статей с разных сайтов и отзывы прессы о вышедших и не вышедших картинах, обширная коллекция ссылок и, самое главное, даты премьер. Если вам интересно проследить за такими фантастическими проектами, как «*Волкодав*», «*Ночной дозор 2*» или «*Гадкие лебеди*» по произведению Стругацких, сайт предоставит вам такую возможность в полном объеме.

www.tf.ru

Сайт издательства *Terra Fantastica*, которое занимается выпуском книг исключительно фантастического и фэнтезийных жанров. Такие серии, как «*Миры братьев Стругацких*» и «*Звездный лабиринт*», заслуженно пользуются любовью и уважением читателей. Кроме того, издательство учредило конгресс фантастов России «Странник» и одноименную литературную премию. На сайте можно ознакомиться с правилами вручения премии, системой оценок, составом жюри, а также почитать о всех номинантах и лауреатах, начиная с 1994 года.



Поскольку это сайт издательства, здесь, конечно же, есть информация о всех вышедших и готовящихся к изданию книгах, вместе с изображениями обложек и возможностью заказать их в онлайн-магазине. Подробные описания каждой серии, фрагменты романов и отзывы критиков о вышедших книгах прилагаются. Интересен раздел «Хит сезона», в котором издательство рекомендует наиболее интересные, с их точки зрения, новинки — причем не обязательно оно имеет отношение к их выходу. Помочь читателю сориентироваться в потоке новых книг важнее конкуренции, что не может не радовать. К сожалению, издательство сейчас переживает очень давно не обновляется.

highlander.kachkanar.ru



Сайт, посвященный вселенной «Горца»: как кинофильмам, так и телесериалу. Из полезного стоит отметить описание всех серий и интересные комментарии к некоторым из них, фанатское творчество в виде рассказов и стихов по мотивам, ну, и стандартный набор: описания героев и актеров, история создания и съемок, переводы интервью и подборка ссылок на родственные ресурсы. На закуску — фотогалерея, раздел «Юмор» и новости о грядущих проектах по этой Вселенной. ☞



ЗОНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Читальный зал: СТИРАТЕЛЬ 112



Киевский писатель-фантаст Илья Новак известен своими литературными экспериментами. Не так давно вышел его роман «Клинки сверкают ярко», где автор скрестил фэнтези с интернетом. «Стиратель» — тоже один из таких экспериментов. Главный герой Сибряк — истребитель, единственная защита княжества от расплодившихся после божественной войны чудовищ. Но это не единственное его лицо...

Читальный зал: МУРОМЕЦ 120



Отвечая на вопрос «А где же новые имена?!», наш журнал представляет еще одного начинающего писателя — Рината Мусина. В его рассказе ребята из будущего проливают свет на загадку Ильи Муромца... и заодно еще нескольких исторических фигур.

Конкурсная площадка: ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА 122

Комната смеха: ОЖИДАНИЯ СТОЛЕТИЯ 124



Неутомимый Голливуд штампует продолжения популярных фильмов одно за другим. Что будут смотреть через десять, двадцать, пятьдесят лет? Редакционный палантир знает ответы на все вопросы!

Комикс: НЕКРОМАНТ 125

Почтовая станция: БЕСЕДА С ЧИТАТЕЛЯМИ 126

Илья Новак

Иллюстрации Оксаны Романовой

СТИРАТЕЛЬ

1

Человек под окном лежал неподвижно, раскинув руки. Запястья были опутаны нитями, и одна, самая толстая, мерцавшая алым в сумраке комнаты, обвилась вокруг шеи. Она и стала причиной смерти.

Сибряк повернулся к хозяину.

— Ладно, возьмусь за это. Десять монет. И пригляди, чтоб не отвлекали.

Толстяк покорно кивнул.

Сибряк вошел, запер дверь и только тогда, откинув капюшон, достал прямоугольный брусок с воронкой на торце. Ни один истребитель Зелура не владел подобной вещичкой, все пользовались палочками из специально обработанного масляного дерева — единственным, что магические нити не могли прожечь.

Присев, он разглядел слабую, почти невидимую нить, приставил к ней брусок, сжал рукоятку. Нить замерцала чуть ярче и опала, втягиваясь в воронку.

Сибряк принялся изничтожать остальные, поглядывая при этом в разбитое слюнным демоном окно. Снаружи маячили застывшие, как на картине, буро-желтые кроны деревьев, над ними серело небо.

На подоконнике остались глубокие царапины от лапок демона. Что привело его сюда, в забытый всеми придорожный лесной трактирчик? Логика тварей была неподвластна людям...

Внизу его встретили уважительно, почти раболепно, и усадили возле очага. Народу было немного, всего несколько крестьян. Только Сибряк занялся ужином, как к нему подсел пожилой, бедно одетый мужичок. В его руках была кружка с пивом.

— Позвольте, господин? — произнес он, ерзая и горбясь. — На пару слов, господин...

— Что тебе?

— Я — Танг. С южных полей. Вы ведь Сибр, господин?

— Убрать его? — спросил подошедший хозяин, и Танг сгорбился сильнее. Истребитель, махнув рукой, сказал:

— Нет. Принеси еще пива.

Вернувшись с кувшином и третьей кружкой, хозяин потоптался у стола, затем присел возле Танга.

— Да, я Сибряк, — произнес истребитель. — Ты хотел что-то спросить?

— Диковинный у вас говор, — смущенно улыбаясь, сказал Танг. — Не из этих краев?

— Как и ты, — заметил Сибряк, нахмурившись. Разговоров о своем происхождении он не любил. — Налей себе и говори, что надо. Мне отправляться рано.

Танг залпом осушил кружку, закашлялся и произнес:

— Там, наверху... это ведь был не прозрачноголовый шатун?

— Нет, — сказал Сибряк. — Всего лишь слюнный демон. Шатун разнес бы по бревнам весь трактир. Почему ты спрашиваешь?

— Вот ведь какое дело, господин... Негу больше моего селения. Месяц назад появился туда прозрачноголовый. За одну ночь почти всех истоптал, а сынка моего, старшего, в себя взял. Жена как увидела — умом тронулась... Те, кто живы остались, побросали дома и разбежались, да только куда сейчас побежишь?.. В южных полях, почитай, и не осталось никого, всех Тесса слизнул...

— Язык Тессы пребывает в долине Праха, — назидательно произнес Сибряк. — И будет пребывать там вовек. Это я тебе как истребитель говорю. А вот слюна с Языка растеклась по Зелуру. Беженец с южных полей быстро закивал.

— Все так. Вы, Сибряк, лучший из всех. Говорят, вы в одиночку с шатуном можете справиться, и доспехи у вас есть волшебные... Не поможете нам? Тот шатун ведь никуда не делся, дальше пошел, все кругами, кругами... Скоро на холмах вообще ни одной живой души не останется... Изничтожьте его — о вас песни слагать будут!

Сибряк зевнул, отставив кружку, произнес грубо:

— Песни мне твои ни к чему, ими живот не набьешь. За все надо платить! Сколько ты заплатишь, Танг? Молчишь? Нет у тебя монет, может, раньше что и было, а теперь гол ты и бос. А все жадность ваша! Вот предгорье ближе к долине Праха, но слюны там почти что и нет, а почему? Тамошние старшины заключили с истребителями соглашение, платят им ежемесячно, и те постоянно приходят... А вы — и ты, Танг, вместе со всеми — дождались беды, и теперь помощи просите. Но помощь всем нужна, и получает ее перво-наперво тот, кто сначала озабочился развязать кошель. Раньше думать надо было, Танг-южанин, теперь — поздно!

Втянув голову в плечи, крестьянин забормотал:

— Сынок внутри у него, в башке... сидит, скрючившись, весь в слюне, голова набок... а кожа с него комьями спадает... Вы ж, говорят, к князю нашему вхожи? Может, замолвите словечко — пусть солдат пришлет... или с истребителями договорится, денег заплатит, чтоб слюну с холмов вывели? Он же нам владыка, мы подати исправно платим...

Беспричинная злость на Зелур, на его забитый, грязный, глупый народ поднялась в груди Сибряка. Он встал и сказал:

— Хорошо, я князю скажу о вас. Думаешь, он поможет? Скорее пошлет обоз с горючей смолой да солдат, чтоб поля обложили и подожгли со всех сторон. Говорят тебе это, Танг-южанин?

Он покинул трактир засветло и долго ехал по темному лесу. У коня ноздри были выжжены и залиты смолой, чтобы не мог ощущать духа слюны и не испугался во время нападения. Здесь, возле столицы, твари почти не встречались, разве что какой-нибудь шальной плевком ненароком залетал.

Уже на рассвете Сибряк пересек поле со скошенным магузем. Дальше тянулась городская стена.

Стоящие на воротах стражники пропустили его без разговоров, и Сибряк свернул на улицу, в конце которой стояла таверна старого Шипа. Он передал поводья вышедшему хозяину и получил у него ключ от своей постоянной комнаты. Здесь Сибряк останавливался бесплатно — дочь Шипа была его ученицей, недавно прошла испытание и стала первой женщиной-истребителем.

— Где она? — спросил Сибряк, но Шип лишь пожал плечами.

— Прикажи, чтобы принесли завтрак, — распорядился истребитель и поднялся на второй этаж.

— Позвольте, господин? — произнес он, ерзая и горбясь. — На пару слов, господин...

— Позвольте, господин? — произнес он, ерзая и горбясь. — На пару слов, господин...





Вета ждала его. Как всегда, настороженная и очень серьезная, она сидела на кровати с кинжалом в руке.

— Чего ты все время боишься? — спросил Сибряк, проходя мимо нее к столу. Скинув плащ на пол, он через голову стянул рубаху и повернулся к мутному зеркалу, в котором криво отразилась слегка оплывшая фигура пятидесятилетнего мужчины. Разглядывая себя, Сибряк провел рукой по седым волосам, и тут сзади к спине прижались маленькие холодные ладони и принялись осторожно массировать плечи.

— Устал? — спросила Вета.

— Устал. Что нового?

Она не успела ответить — в дверь постучали. Шагов он не услышал, но когда вошла служанка с подносом, Веты не было видно.

Закрыв за служанкой дверь, Сибряк повернулся. Девушка уже стояла посреди комнаты. Где она пряталась, он так и не понял: то ли в нише у окна, то ли под занавеской... точно так же, бесшумно и быстро, она исчезла из его жизни некоторое время назад и отсутствовала больше полугода, а потом внезапно объявилась, не объяснив, где пропадала и что делала все это время. Характер ее после этого изменился; окончательно уяснив, что Сибряк не испытывает к ней никаких чувств, Вета посуровела, стала серьезнее и жестче, в свои девятнадцать окончательно утратила юношеский задор и беззаботность. Впрочем, жизнь в Зелуре никогда не была легкой, и стала лишь тяжелее после того, как отсеченный Язык Тессы упал с небес и разбрызгал на горе людям свою слюну.

Они сели за стол. Не успел истребитель приступить к завтраку, как Вета оголошала его сообщением:

— В тереме бродит шатун.

— Что? — Сибряк в изумлении уставился на ученицу. — Давно?

— Вторые сутки.

Он отодвинул тарелку.

— Скольких задавил?

— Двух стражников, трех слуг и служанку. Пришел ночью, поставил светильник на лестнице, принялся, как обычно, делать круги... и подниматься.

— Интересно... — истребитель стал водить рукояткой столового ножа по столешнице. — Первый круг — полтора локтя, следующий — три, потом — шесть, да?

— Наверное. Говорят — все, как обычно.

— Как обычно на ровной поверхности, — возразил Сибряк. — Мы ведь ни разу не видели шатуна в горах. Меня всегда интересовало, как прозрачноголовый станет вести себя там, где есть возможность двигаться вверх или вниз. Он, значит, поднимается...

— Поднимается, да! — произнесла Вета. — Ты... ты изучаешь их и наши повадки свысока, наблюдаешь! Извини, — поспешно добавила она, увидев, как нагря-

лось его лицо. — Я просто... испугана. Никогда раньше шатуны не забирались в город. А этот еще взял в себя Клоу.

— Дочку князя? Фазарг ведь собирался отправить ее на равнины, к Рыжему. Разве она в городе?

— Путь до равнин неблизкий, а зимой к тому же опасный. С гор спускаются снежные вепри. Князь решил подождать до весны.

— дождался! Старый дурень, говорил ему: усылай отсюда девку, если хочешь когда-нибудь внуков увидеть! Что он сделал?

— Что тут сделаешь? Созвал всех истребителей, кто был поблизости. Но против шатуна, сам знаешь, не всякий пойдет. Хотя Фазарг предлагает любое вознаграждение.

— А ты, наверное, могла бы с шатуном справиться, — заметил Сибряк.

— Могла бы, — согласилась Вета, достала из кармана запечатанную сургучной пробкой склянку и потрясла ею перед лицом истребителя. — Если б помазалась золотым маслом, точно смогла бы! Но Фазарг женщин-истребительниц не признает, ты же знаешь.

— С маслом поосторожней, — предостерег Сибряк. — Ты вообще его когда-нибудь использовала?

Вета нахмурилась.

— Нет. Только видела, как это Морм один раз сделал, когда многоножки на востоке объявились. Он потом чуть не помер, зато сумел десяток тварей положить и еще плевка на лету дубинкой сшиб, представляешь? Почему только масляное дерево их нити убирает, а его золотой сок силу у людей увеличивает?

— Не силу, а скорость, — поправил Сибряк. — А масло, которое вы соком называете, на самом деле очень вредно. Если его в кожу втереть, то оно, конечно, не убьет, но все равно за один раз лет на десять тебя состарит. Ну а если в рот попадет... Сначала будешь чувствовать себя богиней, а потом конец тебе. Вот что, отдай его лучше мне... — Он протянул руку, но девушка убрала склянку в карман.

— Не получишь, — заявила она в ответ на удивленный взгляд Сибряка. — Я за эту бутылочку все свои сбережения выложила. Не отдам!

— Ты что, девчонка?! — прошипел истребитель, приподнимаясь из-за стола. — Забыла, с кем разговариваешь?

— Не забыла! — взвизгнула она, тоже вскакивая и выхватывая кинжал. — Ты меня всему обучил, но на самом деле я тебе никогда не нужна была! Теперь я сама по себе! Думаешь, сможешь отобрать? Ты без своих успехов со мной не справишься!

Сибряк отшвырнул тарелку и стал натягивать одежду.

— Ты куда?

Об авторе

Илья Новак родился и живет в Киеве. Он учился на филологическом факультете Киевского университета, печататься начал с 2000 года, с тех пор набралось около трех десятков публикаций. В издательстве «Азбука» вышли две книги автора, технофэнтези «Клиники сверкают ярко» и космическая опера «Гордость расы», кроме того, готовятся к выходу еще три романа — юмористические «Мир вне закона» и «Тайный мир», и космоопера «Гордость нации». Последнее время Илья был занят написанием сценария для новой компьютерной стратегической игры «**Heroes of Annihilated Empires**», которую создает известная украинская студия GSC Game World. Недавно писатель закончил роман «Некромагия», первый том трилогии «Аквадор: Герои уничтоженных империй», действие которой развивается в мире этой игры.

— К твоему отцу за достижениями, — процедил истребитель. — А потом в терем. За мной не иди, все равно в долю не возьму. Сам шатуна убью!

Что доспехи спрятаны в потайном чуланчике, знали только старый Шип с дочерью. Сибряк был уверен, что Вета уже пыталась добраться до них. Но доспехи подпускали лишь хозяина, так что за их сохранность истребитель был спокоен.

Он облачился в громоздкую тяжелую кольчугу из блестящего иноземного металла, надел сплетенные из треугольных чешуек штаны, обул высокие сапоги и спрятал в сумку круглый, прозрачный спереди шлем.

За частоколом вокруг трехэтажного терема стояли навесы из натянутых на шесты шкур. Горели костры. Под самым большим навесом сидел князь Фазарг в окружении ближайших помощников. Рядом — два хмурых истребителя, один, Банрик — самый молодой, не считая Веты, второй — Демер, старшина гильдии.

Сибряк был личностью известной, так что его беспрепятственно пропустили под навес. При виде истребителя Фазарг с внезапно пробудившейся надеждой вскинул голову, но очень быстро взгляд его погас.

Из терема донесся звук удара, тихо зазвенела посуда на столе.

— Опять стоптал кого-то, — сказали за спиной истребителя.

— Пришел? — спросил Фазарг. — Почему не раньше?

Сибряк уселся напротив.

— Я не знал. А ты совсем седой, князь.

— За ночь побелел... — Фазарг обвел присутствующих тяжелым взглядом.

— Вы что мне обещали, а? Ты, Демер, старший из всех, и ты, Сибр, самый удачливый? «Здесь, в тереме, тебе ничего не угрожает, Фазарг», — вот ваши слова. А шатун взял ее в себя!



— Насчет этого тебе у Банрика надо спросить, — заметил истребитель. — Его Демер сделал начальником охраны. А что до Клои... я, князь, тебе давно говорил: отправь ее подальше.

— Говорил... А как мимо гор обоз зимой провести, это ты мне говорил? Я весны ждал!

— Что дашь за шатуна, князь? — спросил Сибряк.

— Что пожелаешь, истребитель! Поля, весь сбор магуэя, а хочешь, всех крестьян отдам тебе в рабы? Говори, что надо — все твое!

— А княжество свое?

Воцарилась тишина, множество глаз уставилось на Сибряка.

— Княжество? — растерянно переспросил Фазарг. — Ты что говоришь?

Сибряк поднялся и произнес так, чтобы услышали все, кто находился под навесом и вокруг:

— Твое слово — железо, князь Фазарг. На том и стоишь, что слово свое никогда не нарушал. Спасу Клою, если после этого станет моей.

Позади кто-то ахнул. Сибряк оглянулся и увидел, что возле частокола стоит Вета. Когда за спиной Сибряка князь, которого слышали все, и которому некуда было отступать, произнес: «Отдам», она резко повернулась и ушла.

Дым стелился по земле. Тишину нарушало лишь легкое постукивание, треск и всхлипывания, иногда доносившееся из терема: кто-то еще оставался в здании. Люди у костров притихли, только под большим навесом слышалось пьяное бормотание — в одночасье поседевший князь с горя напился, как последний батрак.

Сибряк в последний раз проверил доспехи. Сжимая в руках длинный железный прут, специально выкованный по его заказу в городской кузнице, пошел к те-

рему. На пояском ремне висел узкий кожаный чехол.

Его провожали взглядами. Банрик и Демер смотрели с неодобрением. Час назад он отказался от их помощи, заявив, что они могут собирать вещи и уезжать куда подальше, потому что скоро гильдия исчезнет.

Сибряк локтем открыл ставни и протиснулся в окно. Огонь зажигать было нельзя, до ведущей в коридор двери истребитель добрался в темноте. Постукивание и скрип смолкли, всхлипывания тоже. Древний терем был тих и темен. Тишина наполняла артерии кривых коридоров, позвоночный столб центральной лестницы, засоренные легкие глухих кладовок, маленькие комнатки со слепыми глазницами запертых снаружи дверей.

Сибряк медленно и осторожно пошел к лестнице. Страх перед божественной нечистью он не испытывал никогда, а страх смерти оставил его давным-давно, в день гибели жены и сына.

Истребитель стал подниматься, придерживаясь рукой за перила, и на середине лестницы заметил наверху пятно мерцания.

Он остановился, разглядывая оставленный шатуном светильник. Странная штука. Похожа на металлический подсвечник с одной свечой, но только свеча эта будто из слюды, с серебристым огоньком, который равномерно пульсирует, тускло и мертвенно.

Светильники тоже были опасны: люди, задерживающиеся рядом с ними, обычно умирали через некоторое время, потому что кровь в их жилах скисала, словно забытое на солнце молоко. От серебристой магии светильников во всем княжестве не было другой защиты, кроме доспехов Сибряка.

Он обошел светильник, прижимаясь боком к стене, и на втором этаже надел шлем с прозрачным забралом. Зашумело море.

Торговцы привозили из дальних земель большие перламутровые раковины. Если приложить к такой ухо, услышишь бесконечный гул накатывающего на берег прибоя. Шум который издавал шлем, был неровным: иногда, особенно во время плохой погоды, в него влетали посторонние звуки.

Сделав несколько шагов, истребитель увидел человека на полу. Тот лежал возле лестницы, ведущей к покоям князя и тронному залу. Левая нога отрублена ниже колена, рану закрывала пропитанная кровью куртка.

Сибряк достал кинжал и склонился над незнакомцем. Умиравший различил выступившую из тьмы и нависшую над ним фигуру с большой головой-пузырем. Его сознание давно подернулось пеллом предсмертных видений, и он вскрикнул, решив, что за ним явилась тварь из суме-

речного мира онемевшего Тессы. Человек захрипел. «Нет... не надо...» — донеслось до Сибряка сквозь шум прибоя. Истребитель ударил, и хрип оборвался.

Вытерев лезвие об одежду мертвеца, он стал подниматься дальше. Наверху тоже было темно и тихо, сквозь узкие окна в коридор проникал свет звезд. Сибряк огляделся, различил неподвижные тела на полу, широкий проем, ведущий в тронный зал. Он пересек коридор и на цыпочках подобрался к проему. Шагнул внутрь и замер: стремительно перебирая короткими ножками-змейками, высоко подпрыгивая и покачиваясь, на него бежал шатун.

Движения твари были почти бесшумны, слышался только легкий шелест. Под гибкими ножками пол скрипел, готовый провалиться в любое мгновение. В темноте трудно было различить очертания массивного тела, но некоторые его части светились, и ярче всего — голова размером с небольшой колокол. Ее наполняло зеленое гниlostное марево, в котором плавало уже почти обнаженное тело Клои.

Сибряк присел, выставив перед собой металлический прут. Он знал, как совладать с шатуном.

В последний момент он отпрыгнул, всадил конец прута в складку между парой гибких ножек, упал и попытался отползти, но не успел, схваченный лапами твари.

Движения шатуна сбились, потеряли ритм, когда черная жидкость брызнула из раны. Прозрачноголовый испустил низкий вой и врезался в стену. Лапы взметнулись, отбрасывая человека. Сибряку разmozжило бы голову о трон, но шлем ослабил удар, и лишь грохот морского прибоя волной поднялся в ушах.

Он упал, сильно ударившись лицом о забрало. Шатун развернулся и с грохотом подпрыгнул.

Клоя покачивалась в волнах свечения. Ее кожа покраснела, наполняющая голову твари зеленая муть постепенно разъедала человеческую плоть. Изнутри от черепа шатуна тянулись длинные кольчатые пиявки, присосавшиеся к телу девушки в разных местах: под грудью, на спине, на висках.

Тварь накренилась. Лапы сжали истребителя, занесли его над головой-кололом. Там возникло широкое отверстие, зеленый поток вынес наружу тело Клои, швырнул на пол. Пиявки замотали концами-присосками — и шатун опустил Сибряка внутрь себя.

Из чехла на ремне истребитель выхватил брусок с воронкой на торце, нажал на него и швырнул внутрь распахнувшегося лепестками черепа. Несколько десятков нитей, все то, что он насобирав за последние полгода, вырвались наружу.

Прозрачноголовый прыгнул почти под потолок, упал на пол и сломал его. Увлекая Сибряка, тварь провалилась, но успела



Ее наполняло зеленое гниlostное марево, в котором плавало уже почти обнаженное тело Клои.



схватиться за края дыры и повисла, мотая ножками-змеяками. Истребитель встал, широко раздвинув ноги, упираясь ступнями в колокол. Между ними зияло отверстие.

Он схватился за края дыры в полу, а шатун попытался согнуть лапы и вылезти обратно, но зеленая жижа в его черепе вскипела шапкой пены, выплескиваясь наружу и заливая всю тварь.

Сибряк подтянулся, и тут с грохотом содрогнулся весь терем. Прозрачноголовый полетела вниз, проломил пол второго этажа, пронесся сквозь первый, разворотил массивную балку и зеленой, истекающей слизью кометой влетел в нижние погреба.

Раздался скрежет, здание разом осело, из стен, прорывая гобелены и ковры, высунулись концы лопнувших досок.

Всего этого Сибряк не видел. Сняв шлем, он лежал на подрагивающем полу рядом с Клей, навзничь, и глядел на звезды за окном. По его щекам текли слезы.

2

Кля сидела на кровати, поджав ноги, покачиваясь. Из угла рта стекала струйка слюны. Краснота почти спала, но на висках, в том месте, куда присосались кольчатые пиявки, остались круглые розовые пятна.

— Нужна тебе такая? — спросил старик. Оттопыренная нижняя губа его дрожала, и руки дрожали тоже. — Не передумал, славный Сибр?

— Для чего тебе теперь княжество? — ответил истребитель, выходя из спальни. — За себя боишься? Думаешь, я тебя прогоню?

— Сам помру скоро, — глухо произнес князь Фазарг. — Клою жалко. Сживешь ее.

— Правильно, ты умрешь скоро. А за дочь не бойся, обижать не стану. Тем более, может, еще ничего и не будет. Я сейчас ухажу, князь. Молись, чтоб не вернулся.

— Уходишь? — в голосе старика не было радости. — Куда это?

— Каждый истребитель хоть раз должен попробовать до Праха дойти. Никто пока не дошел, самые упорные — только до перевала. Туда два дня пути, назад два... Если не вернусь, значит, нет меня больше. Тогда можешь слово свое назад забрать, только вот согласится ли теперь Рыжий на такую невестку? Ладно, князь, прощай...

В трактир старого Шипа истребитель с тех пор не заходил, а Вета больше не появлялась.

Торговый обоз, с которым он должен был ехать, состоял из пяти телег, запряженных низкорослыми, медлительными и выносливыми лошадьми. Хозяином здесь был купец Лебак. Ехал Сибряк бесплатно, за помощь, которую мог оказать, если на них нападут.

Возле телеги его поджидали Банрик и Демер.

— Куда направляешься? — спросил старшина гильдии, в то время как здоровяк Банрик заступил дорогу.

— Вам какое дело? — Сибряк через плечо Банрика забросил на телегу котомку с пожитками. — Хочешь покомандовать напоследок, старик? Тогда торопись, тебе недолго осталось.

— Разгонишь гильдию? — прорычал Банрик.

— Отойди...

Банрик, подчиняясь взгляду Демера, отступил, и тогда старшина добавил:

— Мы с тобой еще встретимся.

— Давай, что ли... — Лебак, сидящий на первой телеге, пододвинулся. — Едем, истребитель. Или как тебя теперь величать?

Сибряк молча сел, и обоз отправился.

Весь день они двигались между полями. Здесь разводили и ловили кошениль, из самок которой затем добывали кармин. Красную краску вез и этот обоз: Лебак собирался, проехав мимо предгорий, добраться до земель, подвластных Рыжему, и там обменять товар на железное оружие. Немногие решались путешествовать по границе тех мест, где властвовал бог гор и грома Борг. Большинство торговцев предпочитало долгий, но безопасный обходной путь. Однако Лебак был готов рискнуть ради того, чтобы успеть достичь цели перед самым началом зимы, когда кармин дорожал.

К вечеру миновали лес. Когда начало темнеть, поставили телеги в круг и согнали лошадей в середину. Наскоро поужинав, стали укладываться, не забыв, конечно, о часовых.

Сибряк поступил так, как поступал всегда, ночуя в незнакомом месте: он облачился в доспехи и надел шлем. Зазвучавший в ушах морской прибой быстро усыпил его, а проснулся истребитель от сильного удара в плечо.

Он открыл глаза. Сквозь шлем слышались крики, вдруг их заглушил пронзительный визг. Телега рядом с Сибряком горела.

Над истребителем возник плевков. Мгновение он висел, похожий на вращающуюся спираль, от которой расходятся иглы густо-желтого света, и затем, словно хищная птица, упал на Сибряка. И ударился о доспехи, полыхнувшие в ответ магическими искрами. Плевка отбросило в сторону, он затрещал, свечение побегало по иглам. Живая спираль полетела зигзагом и рухнула на землю, иглы почернели.

Сибряк вскочил и побежал. Возле телеги на него налетел человек, опрокинул на спину и повалился сверху. К прозрачному забралу прижалось искаженное лицо, наполовину выжженное иглами плевка. Вцепившись в плечи истребителя, хозяин обоза Лебак беззвучно кричал, широко разевая темный провал рта со сло-

манными зубами. Ударив его по голове, Сибряк спихнул тело и сел, оглядываясь.

Стая плевков атаковала обоз со всех сторон. Спираль возникала в воздухе, стремительно нападали, с силой ударяясь о людей и телеги, выжигали плоть, ломали кости и дерево, исчезали во тьме и вновь появлялись из тьмы.

Лебак что-то шептал, протягивая к истребителю руки. Оттолкнув их, Сибряк на четвереньках пополз к телеге.

Пронзительный визг раздался сверху. Сибряк поднял голову — оставляя за собой тусклую молочную полосу, прямо на него несся плевков. Истребитель метнулся под телегу, тварь врзалась в нее и рассыпалась искрящим дождем. Кувшины с кармином полопались, красная жидкость потекла из щелей на истребителя. Вспыхнул огонь.

Сибряк выбрался с другой стороны телеги, не оборачиваясь, побежал в сторону темного леса.

К полудню следующего дня он увидел чудо, построенное многоножками на месте уничтоженного селения. Эти твари появлялись почему-то только в конце весны и исчезали к осени. Посреди пепелища возвышалась конусообразная гора, ее склоны состояли из темных провалов и выступов. Сезон закончился, многоножки ушли, но творение их возвышалось над окрестностями. Навозные шершни с громким жужжанием тучей кружились вокруг.

Твари строили из любых материалов, помимо прочего используя человеческие тела, целые и расчлененные. Вытаптывающий все живое шатун, плевки и слюнные демоны казались милыми созданиями, а дела их — детской забавой в сравнении с монументальными памятниками злу, которые сооружали многоножки.

Зажмурившись, Сибряк направился в обход пепелища, и пришел в себя лишь посреди засеянного магузем поля.

Не считая кошенили, на этом растении держалась жизнь всего Зелура. Стволы использовались как стройматериалы, колочки служили боевыми и ткацкими иглами, корни были пищей, листья — кровлей, из волокон делали ткани и бумагу, из сока — хмель.

В соседних княжествах магуэй тоже рос, но не так обильно. До того, как повелитель грома Борг отсек язык богу судьбы и ночи Тессе, земли князя Фазарга процветали. Боги ссорятся, а страдают люди. Жрецы говорили: во времена изобилия слишком мало жертв приносилось Тессе, мало поддерживали его жертвенной кровью, ослаб повелитель ночи, потому и одолел его Борг. Мир прежнего Тессы был светел и весел, мир онемевшего бога стал сер и ужасен.

Сибряк углубился в заросли магуэя. Видение преследовало его; чудо, пропитанное черным и красным, парило в небе,



иногда опускаясь ниже и нависая над самой головой — и пронзительное жужжание шершней стояло в ушах.

Он успел достичь склонов до того, как стало темнеть. Здесь никто не жил, потому что до долины Праха было рукой подать, и слюна бога властвовала в этих местах.

К вечеру он добрался до перевала.

Стемнело быстро. Глубоко вдыхая холодный воздух, истребитель брел в полном безмолвии, зная, что продлится оно недолго: Борг сгонял над горами тучи, собираясь погрохотать, повеселиться на своих исконных землях. Части тел, головы, искаженные мукой лица, торсы и ребра, все чудо многоножек стояло перед глазами Сибряка. Навозные шершни жужжали в ушах.

Потом истребителю стало плохо. Он упал, распластавшись на склоне. Умиравший серый мир исчез, его место заняли два лица — женщины средних лет и курносого мальчика.

Сибряк пришел в себя, когда первые капли дождя упали на щеки. Ощущая гулкую пустоту в сознании, не слыша ничего, кроме бесконечного шума прибоя, истребитель встал и побрел дальше.

Борг ударил в свой барабан, вновь вызывая на битву онемевшего Тессу. Гром прокатился по вершинам и смолк в отдалении. Молния прочертила небо, на мгновение белая вспышка озарила все вокруг. Прибой в шлеме истребителя всколыхнулся, зазвучал громче, в нем прорезался сухой треск. Начался ливень.

Сибряк брел, оскальзываясь и съезжая. Молнии теперь сверкали одна за другой, то по сторонам, то прямо над ним.

Он достиг перевала и остановился. Борг разошелся не на шутку: грохотал и ревел, бил себя в грудь, призывая извечного врага на бой. Но Тесса трусливо отсиживался где-то за горизонтом и горевал по утраченному языку.

Сибряк сделал еще шаг и чуть не полетел в пропасть. Тьму затопил океан белого света — истребитель разглядел более пологий спуск слева и пошел к нему.

Потом он несколько раз срывался, падал и вновь вставал. Очередная молния ярчайшей вспышкой высветила огромное продолговатое тело, лежащее далеко внизу.

Язык был неподвижен. Шум прибоя в шлеме взметнулся волной, заглушив гром. Сияющий столб молнии протянулся сверху и впился в склон рядом. Земля дрогнула, Сибряк заскользил по грязи, но успел вцепиться в кусты. Опять наступила тьма, а когда вновь вспыхнула молния, истребитель Сибряк уже исчез.

Теперь капитан флота экспансии Роя-2, одетый в облегченный полевой скафандр, шел к своему потерпевшему аварию кораблю.

3

Он огромен.

В нем есть пассажирские баржи и военные крейсера, есть модули, челноки, корабли-разведчики и корабли-лаборатории... А есть универсальные фабрики-добытчики.

Рой второй экспансии медленно движется вперед — уже давно, очень давно. Когда обнаруживается подходящая планета, от него отделяются корабли, чтобы обустроить очередную базу переселенцев. Случается, что корабли-разведчики, отлетающие от Роя на большие расстояния, находят планету, богатую полезными ископаемыми, и тогда к ней отправляется универсальный корабль-фабрика. Но на такой планете может быть своя враждебная флора и фауна, и поселенцев ожидают большие трудности. Для того и существуют роботы.

Сначала запускают спутник, который проводит обследование поверхности, затем совершает посадку корабль. Но настоящая экспансия начнется еще не скоро. Жизнь человека слишком важна, чтобы тратить ее в борьбе с враждебной средой, — которая на чужой планете из среды обитания превращается в среду выживания. Прежде чем обустроить первые шахты, надо цивилизовать среду, загнать в привычные рамки, подчинить, а то, что не подчинилось, — уничтожить. Фабрика способна производить автоматы и закладывать в них программы, исходя из полученных данных об этой среде. Летающие роботы-разведчики, прыгающие роботы-охранники, ползающие многоногие роботы-строители, которые используют для своих целей любой подручный материал.

Еще до того, как Фабрика успеваела достигнуть орбиты, планету исследуют, чтобы ввести в контуры автоматов полную картину «среды выживания». Учитывается все: гравитация, состав атмосферы и почвы, роза ветров, периодичность приливов и отливов... тысячи параметров, которые закладываются в поведенческую матрицу каждого робота.

Но корабль терпит аварию. И падает на другую планету.

В живых остается только капитан. Он доползает до автоматического госпиталя и несколько месяцев лежит в холоде анабиозного исцеления, опутанный щупами системы жизнеобеспечения, неспособными управлять ни своим телом, ни окружающими механизмами.

Фабрика не спит. Она частично разрушена при аварии, но еще функционирует и, выставив плоскости солнечных батарей, начинает работу. Она изготавливает первую партию роботов — машины должны подготовить среду выживания для колонистов.



Стая плевков атаковала обзор со всех сторон.

Которых нет и никогда не будет.

В той мере, в какой люди далеки от богов, способных создавать вселенные, робот далек от людей, ведь он пребывает в маленьком мирке, который запрограммировали для него люди. Но если они могут осознать хотя бы теоретическую возможность чего-то принципиально отличного от законов вселенной, на жизнь в которой обречены, то робот не может и этого. Он изменяет поведение и реакции лишь в рамках, которые есть в нем изначально.

Первые роботы выходят на поверхность. Здесь все другое. Иной состав атмосферы, почва, давление и сила тяжести, иная флора и фауна. Тысячи параметров не такие, какими они должны быть, и сотни тысяч алгоритмов поведения не соответствуют окружающему. Все они пребывают в сложнейшей взаимосвязи, нарушение даже одного может привести к нарушению многих... теперь же начинается лавина нарушений. В искусственных мозгах сдвигаются приоритеты и установки, причины и следствия меняются местами. Роботы сходят с ума.

За ночь тучи разошлись. Лучи солнца проникли в укромную долину, посреди которой лежала серебристая вытянутая туша, словно левиафан, выброшенный прибоем. Монстр медленно сгнивал, ребра переборки виднелись сквозь черные дыры в боках. Раны постепенно разрастались — паразиты грызли его внутренности. Роботы использовали металл и пластик для своих целей.

На стойках вокруг корабля серебрились плоскости солнечных батарей, темнели кучи земли. Фабрика, несмотря ни на что, пока еще функционировала.

Сибряк шел не спеша, разглядывая корабль. В наушниках обычный атмосферный фон сменился шелканьем и писком: машины обменивались сигналами. Капитан снял шлем и пристегнул его к фиксатору на поясе. Он устал от перехода через горы в скафандре, пусть даже облегченной модификации.

Лучи отблескивали на покатых боках снующих вокруг многоножек. Они в который раз — пятидесятый, пятидесятый? — перестраивали Чудо, размерами превосходившее все остальные их творения.



В ситуации обычного, штатного освоения чужой планеты было два алгоритма действий, которые зависели от враждебности среды. Если она отличалась агрессивностью, сначала запускался «стиратель» — могучий примитивный робот на воздушной подушке. Восемьдесят процентов его мощностей занимало оружие. В память стирателя вводились координаты района, где должна расположиться главная база переселенцев, и робот начинал двигаться по периметру, уничтожая все на пути, постепенно сужая круги. Обычно под базу отводилась территория площадью до нескольких десятков квадратных миль. Через какое-то время, когда стиратель достиг центра, эта часть планеты превращалась в выжженное пятно со стертым рельефом и спекшейся поверхностью.

Второй алгоритм включался, если среда выживания не была агрессивной; княжеству Зелур повезло, что планета, на которую изначально собирался опуститься корабль, исследователи отнесли к этой категории.

Сибряк остановился, окидывая взглядом Чудо, вновь не в силах понять, какой из тысяч изменившихся параметров подвиг многоножек на этот титанический труд. Огромное, ни на что не похожее оружие из деревьев, камней, земли, сломанных корпусов других роботов, останков тех аборигенов, которые во время аварийной посадки находились в долине Праха и погибли от сильнейшего радиационного всплеска...

Он тогда слишком долго пребывал без сознания, а когда пришел в себя, Фабрика уже работала, и выходить наружу было опасно. Больше месяца у капитана ушло на то, чтобы уменьшить агрессивность роботов хотя бы в непосредственной близости от корабля. Часть контуров дистанционного управления и настройки еще работала, и это напоминало лишенную видимой логики игру — передергивать параметры, смещать приоритеты и оценки происходящего внутри того хаоса, которым стало сознание роботов. Все-таки он добился своего: в двухмильном ареале вокруг корабля машины потеряли агрессивность.

Тогда капитан вышел наружу, пересек горы — и ужаснулся.

Оказывается, здесь жили люди, такие же, как в космическом Рое. Лишь спустя какое-то время он понял, что местное население — потомки эмигрантов первой экспансии, когда несколько веков назад отдельные группы на свои средства строили корабли и улетали без конкретной цели, не зная точно, суждено ли найти подходящую для заселения планету.

Создания Фабрики распознали по княжеству, Зелур погибал. Кто-то наблюдал, как падал корабль, кто-то сумел увидеть долину Праха и остаться в живых, вернуться и рассказать о серебристом теле, что

лежит там. К тому моменту, когда появился Сибряк, стараниями жрецов история была готова: буйное божество Борг отсекло язык мрачного божества Тессы, и брызги слюны с этого языка разлетелись вокруг.

Он выучил местное наречие и стал истребителем. Для него, защищенного скафандром и вооруженного знаниями, это было легко.

Капитан прошел мимо вышедшего из строя шатуна, через разрушенный шлюз попал в тамбур нижнего яруса. Большую часть лестницы многоножки растащили для строительства Чуда, лифт не работал, но он поднялся по стене лифтовой шахты.

Планета оказалась богата полезными ископаемыми. Роботы, в сознании которых необратимые изменения до конца не затмили основную программу, частично выполняли заложенные в них функции. Исчезая Тессы, наводящие ужас на целое княжество прозрачноголовые шатуны, на самом деле были созданы, чтобы «столбить» участки поверхности, под которыми их сенсоры обнаруживали залежи ценных ископаемых. Они устанавливали маяк, тот сообщал на базу координаты находки и одновременно излучал смертельную радиацию; а потом начинали двигаться по кругу, расчищая участок под будущую шахту. В шатунов встраивалась лаборатория, и если какой-нибудь встреченный на пути представитель флоры казался интересным, робот отлавливал его и изучал.

Сибряк перепрыгнул с лифтовой решетки на пол верхнего яруса.

В операторской, сняв скафандр, он уселся перед экраном внешнего обзора. Рядом в стене была узкая глубокая ниша с покрытыми изморозью стенами.

Экран работал, отсюда виднелась вся долина с Чудом посередине. Солнце озаряло изрытую землю между склонами и сами склоны, и вершины, за которыми пряталось княжество Зелур. Пульт Фабрики показывал, что ресурсов осталось около сотни процентов от базовой мощности.

Сибряк медленно обвел взглядом горный ландшафт. Он ненавидел планету. Возле экрана стоял шкафчик с последним уцелевшим экзоскелетным усилителем, а слева от него в пластиковой рамке висела голографическая открытка. Женщина с темными волосами и курносый мальчик глядели на капитана весело и беззаботно.

Стоило тянуть так долго? Почему он не сделал это сразу, как только понял, что на планете-убийце кто-то живет?

Да, стоило. Была дьявольская прелесть в том, чтобы сначала добиться всего, воцариться в тереме посреди столицы княжества Зелур — а после уничтожить и терем, и столицу, и княжество.

Спустившись, он через разрушенный тамбур вышел наружу, обогнул корабль и остановился перед проломом в хвостовой части.

Пролом напоминал ворота, ведущие в другой мир — механический и пока что спящий.

Капитан прошел мимо застывших поршней, неподвижных конвейеров, миновал громаду пресса, на котором штамповались детали, ненадолго остановился возле сборочной площадки и вошел в аппаратную.

Монитор, показывающий всевозможные модели роботов, которые способна производить Фабрика, покрывала паутина трещин. Но в целом операторская жила, на консолях помигивали датчики.

Сибряк склонился над главным пультом, воскрешая в памяти уроки по управлению основными операциями. Иногда в его воображении Фабрика представлялась безликим живым существом, которое было роднее ему, чем любой из аборигенов планеты.

Она даже могла разговаривать со своим хозяином.

Пальцы капитана забегали по кнопкам. По мере того, как его директивы вступали в силу, из недр металлической пещеры стали доноситься звуки оживающих механизмов.

На контрольном экране возникла надпись: Фабрика спрашивала, разрешено ли ей задействовать все резервные ресурсы. Капитан ввел подтверждение и отошел.

Отдельные звуки слились в хор, пол задрожал, когда гигантский пресс пришел в движение.

Сибряк покинул аппаратную и медленно пошел назад, а нутро металлической пещеры двигалось и вибрировало вокруг него. Он достиг пролома, шагнул наружу, под свет осеннего солнца, и упал, когда в плечо вонзился короткая стрела с черным оперением.

Банрик слишком понадеялся на меткий глаз и твердую руку — выстрелил издалека, из кустов возле склона, поэтому стрела не попала туда, куда он метил, — в шею. Расстояние было слишком велико, и пока двое истребителей бежали к нему, Сибряк успел нырнуть в тамбур.

Он пополз по решетке шахты, чувствуя, как онемение быстро распространяется от плеча по груди. Когда он переваливался с решетки на пол верхнего яруса, внизу шахты показались фигуры.

Стрела наверняка была отравлена. Он знал, что за яд используют истребители. Человек, получивший подобную рану, вскоре умирал от обезвоживания, исходя слюной, соплями и потом. Противоядия не существовало, потому что яд был синтетическим веществом; густую белесую субстанцию истребители добывали из трупов многоножек — тех немногих, которых удавалось уничтожить, — не ведая, что это жидкость, циркулирующая по трубкам системы охлаждения вокруг подвижных элементов роботов.



Он дополз до операторской и изнутри навалился на дверь. Электронные замки давно дезактивировались; капитан, вцепившись слабеющими руками в металлический стол, начал подтягивать его. Перед глазамиплыли круги, сквозь гул в голове доносились приближающиеся голоса. Он придвинул стол к двери и повернул ручку.

В дверь ударили, стол дрогнул и немного сместился. Сибряк ввалился в узкий прямоугольный проем, за которым тусклый свет озарял покрытые изморозью стены и гнезда манипуляторов. Капитан упал навзничь. Скрытое в стене пространство потемнело.

— Быстрое противоядие! — выкрикнул Сибряк, теряя сознание. — Запретить анабиоз!

Он не услышал, как медицинская камера, определяя недостаточность этих мер, недовольно зажужжала, не почувствовал мягкого прикосновения диагностического щупа и укола...

...Но пришел в себя очень быстро. Противоядие общего спектра разошлось по телу леденящей волной. Сибряк встал. На панели в стене мигала надпись: «ЗАРАЖЕНИЕ РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ! РЕКОМЕНДОВАНА ПОЛНАЯ АНАБИОЗНАЯ РЕАНИМАЦИЯ!». Капитан вышел, глянув на консоль Фабрики, потянулся к шкафику. Дверь уже приоткрылась, в проеме показалась голова Банрика и рука, сжимающая тяжелый самострел.

С пульта верхнего яруса нельзя было задавать программы — кроме одной — он лишь показывал общие данные. Которые сейчас гласили, что от сорока процентов ресурсов Фабрики теперь имеется в наличии лишь один, а до окончания работы осталось двадцать семь «условных временных единиц» из ста. Все энергопотребности, большая часть оборудования и запасных деталей были задействованы для создания того, что «заказал» Сибряк. Резервный процент защитные контуры Фабрики предназначали для другой цели.

Капитан втиснулся в экзоусилитель, щелчком застегнул массивную, украшенную эмблемой Роя пряжку. Эластичная мягкая ткань, пронизанная сеткой мономолекулярных электродов, ожила и чуть шевельнулась, плотно обтягивая тело. Тысячи иголок кончиками толщиной с волосок впились в кожу. Сибряк почувствовал, как по мышцам прошли колкие укусы электрических импульсов, пока экзоусилитель, управляемый процессором в пряжке, оценивал его физические данные.

Верньер на пряжке можно было установить в четырех положениях. Первый уровень был тренировочным, второй считался оптимальным, третий рекомендовался для применения лишь в острокризисных ситуациях, четвертый не рекомен-

довался вовсе. Лаборатория-производитель специально указывала, что в случае использования усилителя по четвертому уровню она не несет ответственности за последствия и здоровье пользователя.

Стол перевернулся, дверь, распахнувшись, ударилась о стену, и в операторскую ввалились истребители. Банрик прыгнул, и Сибряк повернул верньер в четвертое положение.

Он пошатнулся. Сделав шаг в сторону, привалился к стенке здоровым плечом — другое было вывихнуто. Растянутые мышцы ныли, тошнило.

Экзоскелет многократно усиливал моторные импульсы. Без специальной тренировки очень трудно было совладать с мощностью, которая неожиданно выплескивалась в каждом движении. Дрожащим пальцем Сибряк щелкнул по пряжке. Прилипшая к телу тугая оболочка опала, капитан вздрогнул, когда тысячи иголок из разом исчезли из кожи.

Он чуть не оторвал Банрику голову, а от Демера вообще осталась пропитанная кровью куча тряпья. Чудо многоножек сгустком черноты повисло над головой, наполняя операторскую жужжанием навозных шершней. Стараясь не глядеть на истребителей, Сибряк остановился перед пультом. Индикатор показывает наличие лишь того искомого процента, который Фабрика не соглашалась потратить ни на какие нужды, кроме одной.

По полу прошла вибрация, отдалась острой болью в растянутых мышцах.

Сибряк поднял взгляд на монитор.

Внизу из пролома выбрался стиратель.

На конусовидной бронированной башне самого грозного детища Фабрики медленно вращались сенсорные кольца, разнокалиберные стволы поворачивались на турелях. Проходящий мимо шатун неуверенно замер, когда рядом возник новый объект. Свихнувшиеся синапсы робота судорожно дернулись, и он рывком двинулся к громаде стирателя.

Что-то взвизгнуло, башня-конус окуталась алыми трепещущими завитками, и от шатуна остался обугленный остов.

Кивнув, Сибряк склонился над пультом, где уже светилась карта. В изгибах тонких зеленых линий можно было различить очертания гор и долин, широкий серп океанского побережья и границы княжества Зелур посреди всего этого.

Сибряк взялся за верньер, красный кружок возник в центре карты, стал медленно разрастаться, постепенно охватывая весь ландшафт. Сложный с механической точки зрения, по количеству заложенных в него поведенческих шаблонов стиратель был куда примитивнее других роботов. «Неправильные» параметры среды выживания повлияют и на его функции, но капитан был уверен, что ос-

новная директива движения не изменится. Ее капитан собирался изменить искусственно — на противоположную.

Когда он ввел данные, контуры стирателя отреагировали серией запретов. Сибряк подавил их, на мониторе увидел, как машина закачалась на воздушной подушке, когда принципиально новая директива внедрилась в ее системы. Несколько секунд стиратель стоял на месте, потом двинулся в сторону перевала. На пульте в операторской красное кольцо раздвинулось до границ карты и исчезло.

Тошнота еще подступала к горлу. Потускневшее, но не исчезнувшее Чудо качалось над головой, жужжание шершней наполняло рассудок.

Он посмотрел в глаза женщины с голографической карточки, перевел взгляд на ребенка, и тут сбоку что-то шевельнулось.

Сибряк резко обернулся, успев подумать, что это, наверное, Банрик пришел в себя, и увидел, что в проеме стоит Вета.

4

Когда на пути встало Чудо, датчики стирателя просканировали его, определили плотность, общую массу, объем... помедлив мгновение, робот рванулся вперед. Разлетелись обломки, деревянные щепки, осколки костей и черепов; многоножки метнулись в стороны, но искусственный мозг не обратил на них внимания. В противоположном склоне образовалась прореха, стиратель с грохотом вырвался наружу. Громада Чуда зашаталась, медленно осела и рассыпалась. Вокруг руин в растерянности замерли десятки многоножек.

Стиратель помчался дальше к выбранной цели, самым коротким путем — по прямой, только вперед и вперед.

Сибряк отступил, прижавшись к стене, произнес:

— Не подходи. Я убил их, убью и тебя.

Вета шагнула вперед. Ее глаза блестели.

— Уходи, — повторил Сибряк, нажимая на пряжку. Тысячи иголок впились в кожу.

— Видишь, что я сделал с ними? — Капитан ткнул ногой изломанное тело Демера. Только сейчас он заметил кинжал в руке Веты и ее расширенные зрачки.

— Кто ты? — спросила она, подходя вплотную.

Она ударила, лезвие прорезало кожу над бровями Сибряка. Кровь залила глаза, капитан взмахнул рукой. Он услышал вскрик и глухой удар, но, когда отер кровь, Вета уже стояла на ногах.

— Кто ты такой на самом деле?

Острие ткнуло его в щеку. Капитан отмахивая ударил Вету по голове.

Она упала под стеной, выпустив кинжал. Встала, неестественно согнув шею,



почти прижав ухо к плечу, и медленно пошла к нему.

Рука Сибряка повисла плетью, надорванные движением мышцы не слушались. Он поднял другую руку, чтобы ударить в последний раз, заворожено глядя в ее зрачки — расширившиеся, почти скрывшие белки.

— Кто на самом деле отец моего сына? — спросила Вета.

Его кулак уже двигался, но если бы не экзоусилитель, Сибряк успел бы отвести удар.

Он вспомнил, как она исчезла на полгода, как потом появилась, не объяснив ни единым словом, где пропадала все это время... и еще вспомнил, что именно произошло у них перед ее исчезновением.

Аборигены являлись потомками эмигрантов, и — физиологически — не было никаких препятствий...

— Где он? — спросил капитан у неподвижного тела на полу. — Он жив?

Стиратель пересек долину и остановился, пока его сенсоры просвечивали крутые склоны. Манипуляторы были подогнуты под брюхом, словно лапки жука. Директива, противоположная той, которую изначально вложила Фабрика, мешала движению, да и отличие основных параметров среды выживания от стандарта нарушало слаженную работу систем. Но у стирателя была лишь одна примитивная функция, которая в неполном виде определялась так: двигаться по спирали и стирать.

Он собирался приступить к этому после того как достигнет заданных координат.

— Монастырь в горах... — шепот был почти неслышен. — Я не хотела, чтобы ты знал о нем... Я понимала... ты не должен видеть его...

Сибряк опустился на колени рядом с ней. Лицо Веты побелело. Капитан видел, что ее уже не спасти, и хотел успеть узнать одно.

— Где? — спросил Сибряк, вновь поражаясь неестественному размеру темных зрачков. — Где этот монастырь? Я отправил... убийцу. С ним не справится никто из ваших. Он сотрет всех.

— Никогда не увидишь... Хорошо спрятала.

— Где он?!

Вета молчала, и тогда Сибряк встряхнул ее. Из-под складок одежды высунулась тонкая рука и обхватила его за шею. С силой притянув Сибряка к себе, Вета поцеловала его.

Почувствовав привкус на губах, капитан оттолкнул ее и вскочил, облизываясь и сплевывая.

— Масло... — прошептала Вета. — Ты всегда боялся золотого масла, учитель.

Сибряк бросился к монитору, но не увидел стирателя — лишь его след, Чудо многоножек в руинах. Капитан посмотрел на карту. Красная точка двигалась вверх по склону. Оставалась только одна возможность остановить ее.

Он мог вновь войти в анабиозную камеру и включить полную реанимацию — месяцы сна и постепенного восстановления. Возможно, камере даже удастся подавить совместное действие яда многоножек и золотого масла...

— Почему ты не сказала раньше? — спросил Сибряк. — Тогда бы...

Капитан хотел сказать неподвижному телу под стеной, что тогда бы он навсегда отключил Фабрику, вдоль и поперек прошел бы княжество Зелур, уничтожил всех роботов... но не сказал ничего. Он опустил пальцы действующей руки на вспомогательную консоль и нажал несколько кнопок.

По переплетению кабелей от универсальной Фабрики пришел вопрос, который, если перевести его на человеческий язык, звучал бы так:

«ТЫ УВЕРЕН?».

«ДА», — ответил Сибряк, и затем повторил:

«ДА. ДА».

«ХОРОШО, — сказала Фабрика на своем языке. — ТЫ ХОЗЯИН. У ТЕБЯ ЕСТЬ ТРИ СЕКУНДЫ».

Пол завибрировал, пульт показал, что последний процент ресурсов исчез — на самом нижнем ярусе корабля, возле двигателя, поднялись контрольные соленоиды.

Сибряк вновь опустился на колени возле Веты, рывком поднял ее и заглянул в зрачки, еще расширенных наркотиком, но уже без жизни. Чудо многоножек опустилось на него, и в гудящем облаке навозных шершней, последней, что он увидел в своей жизни, были

два лица: женщины средних лет и курносого мальчика. Сибряк прижал голову Веты к своему плечу, и тогда низкий сигнал, означавший, что Фабрика начала трехсекундный отсчет, зазвучал во всех помещениях корабля.

Эти секунды истекли, когда стиратель находился на полпути к вершине. Под лучами солнца он словно огромный жук взбирался по гладкому склону.

Шар белого света разошелся от вытянутого серебристого тела, что лежало в центре долины далеко внизу. Он набух и лопнул, затопив округу сияющим светом. Посыпались камни, склон дрогнул, манипуляторы заскребли, дергаясь и выгибаясь... склон расщела трещина, и на работа обрушилась лавина. Грохот разнесся по округе, весь кряж содрогнулся, по ущельям, долинам и перевалам прокатилось эхо.

Скоро все стихло.

Сияющая белизна впиталась в землю, просочилась в щели между камнями и схлынула, обнажив обугленную поверхность, на которой не осталось ничего, кроме пепла. Смолкли птицы и насекомые, мертвая тишина окутала горы.

Ее нарушил шорох гальки, осыпавшейся на одном из склонов.

Под грудой камней что-то шевельнулось. Потом еще раз — неуверенно, но упрямо. Венчающий груды камень качнулся и скатился вниз.

Под ним что-то блеснуло.

Движение повторилось, теперь несколько камней заскакало по склону.

Из расселины медленно выбрался стиратель. Его сочленения тихо лязгали, один из манипуляторов бессильно висел вдоль покатога борта, два сенсорных кольца треснули... но оставшиеся четыре по-прежнему бодро вращались, когда он стал взбираться по склону.

Он продолжал двигаться к цели.

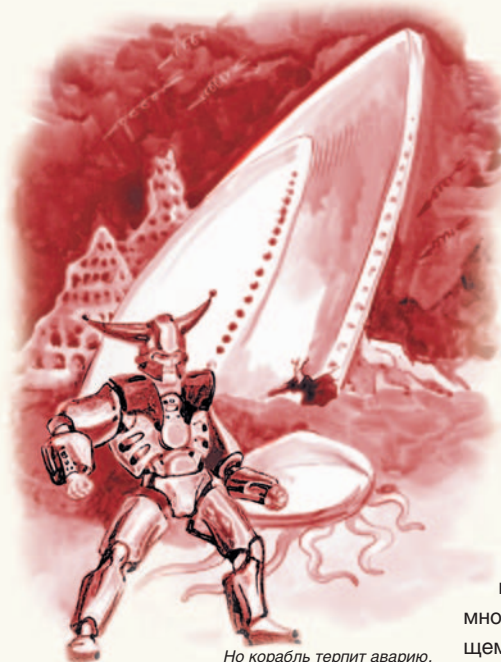
Измененная директива мешала нормальному функционированию, но искусственный мозг не придавал этому значения. Новая задача была поставлена четко и ясно. К тому же, отличаясь тактически, со стратегической точки зрения она не меняла ничего.

В неполном виде стандартная директива была такова: двигаться по спирали и стирать. Предполагалось начать с периметра — затем уменьшать круги и в конце концов достичь точки, где должен находиться центр будущего поселения. И потому в полном виде директива гласила: двигаться по спирали к центру и стирать.

Изменилось немного — лишь направление.

Начать с точки. С терема посреди столицы княчества Зелур, двигаться по спирали от центра, все дальше и дальше...

Он собирался стереть планету. ☞



Но корабль терпит аварию.
И падает на другую планету.

Ринат Мусин

Иллюстрация Александра Ремизова

МУРОМЕЦ

— Слушай, нам ведь влетит за прогул?

— Да ладно тебе! Кому нужна сейчас история? А надо тебе — так настрой «гипнообучалку»!

Генка с Мишкой вот уже полчаса препирались подобным образом. Они ждали товарищей и нервничали, опасаясь, что те не смогли сбежать с уроков.

— Вон они идут! Тихо. С ними взрослый, — прошипел Генка.

Из леса выходили три фигуры. Двоих они знали, а третий... Третьим был здоровенного вида непричесанный мужик, в странной просторной рубаше и таких же штанах. Вид у него был слегка оторопелый.

Когда странная троица приблизилась, Поль радостно крикнул Генке с Сашкой:

— Мы Перемещенного нашли!

— Ух ты! Настоящего? А как зовут?

— И-а, — отозвался мужик. Все вздрогнули.

— Он больше ничего не помнит. Им же память блокируют, чтобы, значит, с ума не сошли. А так он думает, будто в своем времени находится, только в другой стране, — сказал Поль.

— Я сын Иванович, значит, — продолжал говорить мужик. — Из села... — добавил он потерянно, наморщив лоб в титанических мысленных усилиях, но название своего населенного пункта так и не вспомнил.

— Ну и чего теперь с ним делать? — сухо поинтересовался Генка.

Уже через час ребята погрузились в изучение истории. Наверно, в таком напряжении они не работали ни на одном уроке.

— Понял! — заорал Поль. — Это же Илья Муромец. И-а — это Илья, сын Иванович, из села Карачарова. Так?

Ребята обернулись к мужику. Тот озадаченно почесал голову:

— Не знаю.

Друзья рылись в учебниках, в компьютерах и своих головах, вспоминая времена двенадцативековой давности.

— Князь у вас, — возбужденно говорил Сашка. — Владимир — Красно Солнышко. Помнишь?

— Не помню, — признавался мужик в сотый раз подряд.

— У тебя еще палица была, — не унимался Михаил. — Тысячелудовая.

— Не знаю.

— А ведь это идея, — задумчиво произнес Генка. — Я сейчас. Он бросился прочь из дома, а уже через полчаса тащил черный шар с отверстием.

— Гравикомпенсатор, — пропыхтел Гена, водружая шар на стол. — На семь тысяч «же». Масса покоя два кило. У отца взял.

— А вот сюда, — указал Сашка на отверстие, — мы кевларовый канат пропустим на рукоятке.

— Молодец, — сдержанно похвалил друга Генка. — Соображаешь.

Еще через пятнадцать минут современная палица прошла испытание, пробив внушительную дыру в железобетонном заборе.

— Ему коня надо, — проверещал Поль. — У него же конь волшебный был. Мы его из псевдобионики сделаем.

Ребята переглянулись и разбежались по домам. Вскоре они тащили подмышкой домашних питомцев — кошек и собак, безотходных, ласковых любимцев жителей двадцать второго века.

Конь получился страшноватым — тощим, косматым и безобразно коротконогим.

— Ничего, — успокаивал друзей Поль, — откормится на заливных лугах, будет на богатырского похож.

На следующее утро паренки прощались со своим гостем.

— Спасибо вам, други, — говорил мужик. — Век не забуду.

— Да уж, забудешь такое, — пробормотал Генка. Он здорово струхнул вчера, когда вечером отец хватился гравикомпенсатора.

— Мы тебе еще металлопластовую кольчугу сделали, — сказал Мишка. — Вот здесь все хранится.

Он передал богатырю короткую трубку, толщиной не больше указательного пальца.

— Молекулярный сжиматель, — сказал он, глядя, как Илья недоверчиво осматривает предмет. — Вот на эту кнопочку нажимаешь раз — появится конь, второй раз — кольчуга, третий — булава. Мы ее на минусовую массу поставили, чтобы тебе триста килограмм не тащить с конем вместе. А дома как окажешься, так мы тебе показывали, что делать. Запомни, ты теперь — защитник земли Русской. Богатырь. А сжиматель лучше спрячь.

— Легенду хорошо помнишь? — поинтересовался Генка.

— Ага, — отозвался Илья. — Тридцать лет и три года лежмя лежал...

— А там действуй по обстановке, — напутствовал Гена.

— Благодарствую, — Илья учтиво поклонился и, направляемый невидимым импульсом, призывающим всех «перемещенных» на место сбора, пошел напрямик через поле.

Через восемь дней на урок к учителю Тенину пожаловала странная делегация. Впереди шел маленький человечек в белом халате, за ним, в синем — два дюжих парня, и чуть поодаль — двое военных.

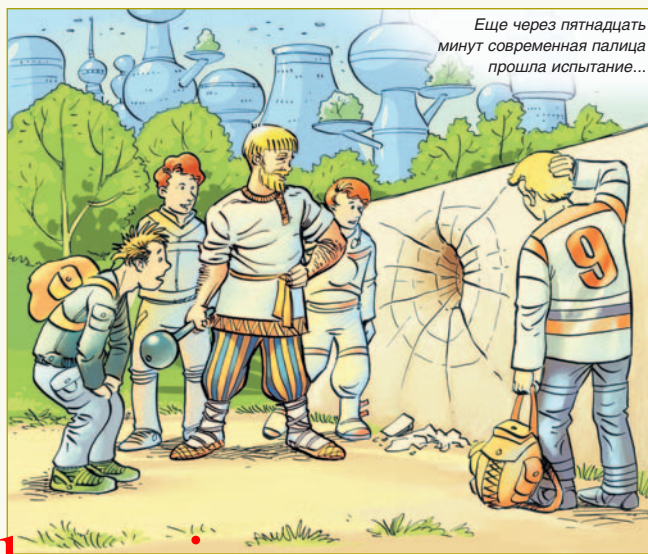
— Нам нужны Михаил, Александр, Геннадий и Поль. Есть такие? — с порога визгливо закричал гость в халате.

Мальчишки, переглянувшись, встали.

— Что они натворили? — строго спросил учитель, забыв даже поздороваться с вошедшими.

— Что натворили? — заверещал старичок.

Человек с генеральскими погонами отодвинул его в сторону и, тяжело роняя слова, начал:



Еще через пятнадцать минут современная палица прошла испытание...

Об авторе

Ринат Мусин живет в Костроме и работает по специальности — агрономом в тепличном хозяйстве. Писательством, которое он считает тяжким трудом, Ринат вплотную занялся в 2002 году. Благодаря виртуальным конкурсам, которых немало в российском интернете, он смог попробовать себя во всевозможных жанрах — от фэнтези до критических статей. Первые публикации были в местных газетах, а потому остались малоизвестны. Любимые писатели Рината — Виктор Астафьев и Фридрих Ницше.

Публикацию рассказа «Муромец» на страницах «МФ» Ринат считает значительным для себя событием.

— Вы, конечно, знаете о проекте «Перемещенный». Из прошлого нашей планеты, путем долгих анализов, берется человек, способный повлиять на ход истории. Мы частично блокируем ему память и стимулируем, так сказать, изыскательную, моральную и другую деятельность. Потом память восстанавливаем, но блокируем, не до конца, правда, уже эту, приобретенную...

— С Кеплером у вас плохо получилось, — сухо произнес учитель.

— Да, никто не знал, что он настолько внушаем к моральным нормам, — согласился военный. — Но вот один из последних объектов...

— Это же Ломоносов был, Ломоносов! — заверещал старичок. — Михайло Ломоносов, сын Иванович, из села Холмогоры.

— И что? — учитель взглянул на отвисшие челюсти учеников.

— Они из него Илью Муромца сделали! Гравикомпенсатор ему всучили! Его как раз точнехонько в десятый век вынесло, с этим чертовым компенсатором!

— Объект «Михайло Ломоносов», — продолжал военный, вновь отодвигая ученого в сторону, — по прибытии на место, вытащил молекулярный сжиматель, достал оттуда псевдобактериального коня, металлопластовую кольчугу и палицу из гравикомпенсатора, нейтрализовал сопровождающего — майора Соловейчика, — при этих словах генерал мотнул головой в сторону злобно пыхтевшего за его спиной майора. — И с дикими криками, что «он постоит за землю Русскую», сдал нашего агента князю Владимиру Красно Солнышко. Майор Соловейчик едва смог сбежать, несмотря на свою подготовку. Специально для нейтрализации объекта был выделен спецотряд лучших бойцов. Они смогли настичь его у Чернигова, но «Ломоносов», то есть уже «Муромец», разметал их, как щенят.

— Михаил Ломоносов! — безобразно взвыл ученый.

— Остыньте, профессор, — строго сказал генерал. — Найдите себе еще одного Ломоносова. Холмогоры большие. Возьмем хотя бы его брата двоюродного... Есть там еще один Михаил. Он, правда, Васильевич...

— Вы нас в изолятор посадите? — угрюмо спросил Генка. — Или — в интернат?

— В какой-то мере — да, — отозвался генерал. Ребята потупили головы. — Но сначала... Во-первых, сколько времени у вас пробыл объект?

— Сутки, — звонко сказал Польш.


— Так, — злое произнес генерал и пристально глянул в сторону майора. Тот набычился и вжал голову в широченные плечи.

— Теперь, — продолжил генерал. — Было бы неплохо, чтобы вы ознакомились вот с этими объектами.

Он аккуратно положил на учительский стол две папки.

Генка прочитал их перевернутые названия и в изумлении присвистнул.

— Молодой человек! — строго произнес учитель Тенин, но потом перевел взгляд на стол и... тоже присвистнул.

На одной папке было написано — «Спартак», на другой — «Ян Гус»... 

ЭЛВИС@ТЕЛЕКОМ

предлагает

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР ИНТЕРНЕТА ПО КАРТАМ

РАЗНЫЕ ТАРИФНЫЕ ПЛАНЫ

КАЧЕСТВЕННЫЙ ДОСТУП

ТЕХПОДДЕРЖКА — 24 часа

БОНУСНЫЕ ПРОГРАММЫ

всегда в продаже в салонах
**ТЕХМАРКЕТ, АНАРИОН,
АЛЛ@КАРД**



© Ринат Мусин, 2005.

Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3
тел.: +7 (095) 777-2459, <http://www.telekom.ru>

This is trial version
www.adultpdf.com



Снова предлагаем поучаствовать в конкурсе на знание фэнтези и фантастики во всех проявлениях. Вопросы напрямую связаны с тем, о чем регулярно пишет ваш любимый журнал.

Условия участия в «Фантастической викторине» просты: перед вами 15 вопросов, для каждого есть 4 варианта ответа. Только один из четырех вариантов — верный, его и нужно указать. Ответы в виде «1-а, 2-б, 3-в...» присылайте на otvet@mirf.ru или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на третьей странице), с пометкой «Викторина — июль». Обязательно указывайте полностью фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс (а если вы живете в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить/отправить фантастические призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

Что за фантастические призы? Десять читателей, приславших наиболее полные правильные ответы (а желательно — все пятнадцать верных ответов), станут обладателями новейших фантастических и фэнтези-книг, выпущенных российскими издательствами, а также стартовыми наборами новейшей отечественной коллекционной карточной игры — «Небожители», про которую мы рассказали в этом номере журнала (призы от компании «Саргона»)! Если писем с полностью правильными ответами наберется более десяти, то редакция определит счастливых жребием. Желаем вам успехов!



«Небожители» — призы новой викторины.

www.godlike.ru
www.sargona.ru

1. До переселения в Эриадор хоббиты делились на три племени, среди которых не было только:

- а) мохноногов
- б) хватов
- в) лесовиков
- г) дуболомов

2. Фамилия изобретателя Глубины лишь на 1 букву отличается от фамилии человека, в честь которого названа станция метро в:

- а) Москве
- б) Санкт-Петербурге
- в) Минске
- г) Киеве

3. Голем Бен Бецалея взбунтовался, потому что:

- а) у него изо рта не вытащили табличку
- б) его забыли покормить
- в) наступило солнечное затмение
- г) ему не сделали голема-женщину

4. Вторая часть названия фильма о Небесном Капитане является, в свою очередь, названием:

- а) корабля
- б) выставки
- в) журнала
- г) скульптуры

5. В римской мифологии греческим демонам соответствуют:

- а) фурии
- б) гении
- в) титаны
- г) музы

6. По принципу действия космический лифт напоминает:

- а) бумеранг
- б) лук
- в) пращу
- г) топор

7. Один из жанров ретрофантастики назван в честь изобретателя:

- а) электролампочки
- б) двигателя
- в) динамита
- г) пулемета

8. Автор романа за подписью Мэджлайн Симонс является:

- а) Елена Хаецкая
- б) Далия Трускиновская
- в) Мария Семенова
- г) Мариэтта Шагинян

9. «Зима близко» — лозунг дома:

- а) Арренов
- б) Талли
- в) Баратеонов
- г) Старков

10. Своим названием премия «Хьюго» обязана:

- а) художнику

Ответы на викторину по «Звездным войнам» («МФ», май 2005)

1-В (трое детей); 2-Г (Шаак); 3-Б (Йеддл); 4-А (По'лоуик); 5-В (катарн); 6-Б (L-Wing); 7-Б (Бен); 8-А (Беспин); 9-Б (The Sith Lords); 10-Г (Бен Квадинарос); 11-А (Тендра Рисант); 12-Б (Дарт Бейн); 13-А (дурос); 14-В («чего тебе надо?»); 15-Б («Госпожа Удача»).

Конкурс вызвал огромный интерес у читателей: в редакцию пришло около 300 ответов. Книжки по «Звездным войнам» от издательства «Прайм-Еврознак» получают 10 знатоков лукавской вселенной: Павел Борзунов (г. Екатеринбург), Дмитрий Бухарин (г. Челябинск), Татьяна Витенко (Еврейская АО, г. Облучье), Елена Владимирова (Казахстан, г. Байконур), Сергей Воронин (г. Москва), Александр Киченко (г. Пермь), Ярослав Конев (г. Барнаул), Ромуальд Матлахов (Белоруссия, г. Брест), Екатерина Чернова (г. Орел), Зоя Щербинина (Красноярский край, п. Березовка). Поздравляем победителей!

- б) редактору
- в) дизайнеру
- г) корректору

11. Слово «кендер» означает:

- а) воровать
- б) карлик
- в) проблема
- г) любопытство

12. Индиану Джонса по паспорту зовут:

- а) Джеймс
- б) Бернард
- в) Стивен
- г) Генри

13. В крепости графов Валленштейнов все лестницы, вопреки обыкновению:

- а) закручены против часовой стрелки
- б) состоят из 666 ступенек
- в) вырезаны из цельного камня
- г) расположены снаружи замка

14. Корабль «Ковбой Бибоп» был так назван в честь:

- а) джаза
- б) блюза
- в) танго
- г) рэпа

15. Если созвездие или планета бога отсутствуют на небе Кринна, то этот бог:

- а) умер
- б) удалился в другую Галактику
- в) спустился на Кринн
- г) пошел за пивом, ца-ца!

Подготовила Татьяна Луговская

ОЖИДАНИЯ СТОЛЕТИЯ ПРОДОЛЖЕНИЯ СЛЕДУЮТ!

Екатерина Жданова aka Кейт



Незадолго до сдачи этого номера мы заглянули во всеведущий редакционный палантир, чтобы узнать, когда-таки Ник Перумов допишет «Войну мага—3». Тут как раз мимо проходил очередной грозовой фронт, и вместо запрошенной информации на нас посыпались какие-то странные анонсы...

Гарри Поттер: 9 и 3 четверти

Гарри проучился в университете магии целых девять лет и заканчивает уже третью четверть десятого года. Он уже повзрослел, но остается тем же маленьким мальчиком. На этот раз ему предстоит снова столкнуться в неравном поединке с Воландемортом. Злой волшебник похищает снитч для своих подлых злодейских целей, а сам коварно вселяется в чугунную сковородку на кухне Хогвардса. Но Гарри и его верные помощники — старая карга Гермиона и темный эльф Добби — еще не забыли, что можно делать со своими волшебными палочками.

Матрица: реформация

Даже после смерти Нео машинный разум не успокаивается. Он придумывает новую подлую хитрость — реформу монетизации льгот. В результате весь матричный мир завис и не реагирует даже на Ctrl-Alt-Del под чуткими пальцами Архитектора. Неужели единственный выход — это форматирование мира? Но Нео не умер, на самом деле это была бета-версия Нео. Новый Нео снова спасет мир, используя систему патчей.

Константин Константинович

Герой первого фильма Джон Константин вдруг узнает, что на самом деле он не Джон, а Константин Константинович Иванов и должен жить в России. Приехав на свою родину, он обнаруживает, что уже был здесь. Был и выжил.

Древесный капитан и мир прошлого

Отважный дровосек по имени Древесный капитан рубит деревья своим большим топором, когда внезапно являются гигантские бензопильные машины и изрубают весь лес на щепки. А ведь это так вредит экологии! Теперь древесный дровосек и журналистка-художница-редактор местной стенгазеты отважно отправляются выяснять, откуда пришли эти жуткие машины и почему нынче бензин.

Час-ночи-и-23-минутный дозор

Испокон веков существовали Ночной и Дневной дозор. Потом появился Сумеречный дозор. Потом — утренний, потом — вечерний, потом — дополуденный, полуденный, послеполуденный, дополучночный, полуночный и послеполуночный. Но нет! Это еще не все! Лукьяненко и Первый канал не бросят своего дорогого читателя-зрителя! Смотрите новый высокобюджетный блокбастер — про дозор в час ночи и 23 минуты! Выпив «Нескафе» и закусив пельменями «Сам-самыч», сунув в карман «Нокию» с тарифом «Джинс», посмотрев новости на Первом канале, сверив часы по «Рамблеру», герой смело идет по своим геройским делам. А какие у него дела, вы узнаете, сходя на премьеру фильма!

Совсем-совсем другой мир

Оборотни бомжуют, вампиры тоже хороши, и те, и другие постоянно преследуют вампиршу Селин и вампира-оборотня Майкла. Зачем это нужно, никто так и не понял, но традиция превыше всего.

Ван-Хехельсинг

Тараканы, крысы и прочая нечисть снова расплодилось. На их уничтожение отправляют отважного героя Ван-Хехельсинга и его верного друга Фарамира, переодетого в идиота. Мастера святой инквизиции изобретают новое сверхэффективное оружие борьбы с вампирами — серебряные пули в виде креста, заправленные святой водой, излучающие солнечный свет и запах чеснока, а также арбалет, стреляющий осиновыми колями. Оказывается, Дракула не умер, он оживает снова, но ненадолго: его тут же опять убивает Ван-Хехельсинг. Но перед смертью Дракула успевает сообщить тому страшную тайну: на самом деле он — его внебрачный сын от Анны Валерие.

Y-men

Магнето наконец удалось добиться своего: все люди Земли становятся мутантами.

ми. Но и среди них появляются мутанты — это мутанты, мутировавшие в обычных людей! Это Y-мэны. Они под видом ПТУ пытаются обучить мутировавших мутантов, как пользоваться своим отсутствием всяких сверхспособностей. Но не все среди них оказываются добрыми, многие из них ненавидят простых обычных мутантов.

Kill Gamadrill vol. 1

Серо-буро-малиновая мамба учится у таджикского мастера тайному искусству выпекания чебуреков. К этому учителю ее привел таинственный Гамадрил. На свадьбе мамбу пытаются отравить пирожками и паленой водкой. Она надолго попадает в кишечно-желудочное отделение больницы. Но, выйдя из стадии непрекращающегося поноса, она будет мстить. Ее список состоит из 5 человек, и последний — Гамадрил.

Kill Gamadrill vol. 2

Невеста по порядку убивает оставшихся из ее списка, закидывая их пирожками с ядовитым заварным кремом. Последним она убивает ее бывшего учителя Гамадрила — она в совершенстве овладела искусством выпекания чебуреков в трех шагах от печи. ☞



НЕКРОМАНТ





ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ



Надеемся, что номер «Мира фантастики», который вы прочли, не огорчил вас своей мрачностью, не напугал нежитью и некромантами. Мы намеренно разбавляли «темные» тексты позитивными и веселыми материалами, чтобы огрadyть читателей от кошмарных сновидений.

Два месяца — май и июнь — погребли редакцию «МФ» под бумажной лавиной из пи-

сем. В основном это конверты с анкетой «Мира фантастики» (опубликована в майском номере) — уже сейчас получено более 700 ответов, которые усердно разбирает и систематизирует Анна Глотова, специалист отдела маркетинга. Все прочие письма Анна передает мне. На наиболее интересные — отвечаю.

Уроки рисования

Здравствуйте все, кто делает «Мир фантастики». Обращаюсь с просьбой: пожалуйста, организуйте что-нибудь вроде рубрики «Рисуем fantasy», потому как (это я знаю наверняка) тысячи ваших читателей желали бы научиться рисовать картинки вроде тех, что есть почти на каждой вашей странице. Хотя бы напечатайте отдельную статью с рекомендациями настоящих художников для тех, кто хочет научиться так рисовать (но лучше, конечно, сделать отдельную рубрику).

Искренне Ваш, Брок, г. Нижний Новгород

Научить человека рисовать иллюстрации, как Луис Ройо, так же сложно, как научить писать книги, как Станислав Лем. Да и не просто сложно, даже невозможно. У каждого автора свой неповторимый стиль, второй Ройо или Лем никогда не родится.

Объяснять на страницах журнала азы рисования мы не станем. Все-таки «МФ» — это издание о фэнтези и фантастике,

а не об изобразительном искусстве, не о технике живописи. Существует немало толковых учебников по рисованию. Начинать надо с них. В конце концов, иллюстрирование фантастических книг технически мало отличается от иллюстрирования детективов или мелодрам. Учитесь не «рисовать фэнтези», а просто рисовать. Тот же Луис Ройо создает и чисто реалистические полотна.

В «Мире фантастики» существует рубрика «Художники», где мы рассказываем о самых известных иллюстраторах-фантастах, берем у них интервью. Например, в этом номере представлена беседа с замечательным художником Владимиром Бондарем. Начинающий иллюстратор почерпнет из нее много интересных фактов и замечаний, которые пригодятся в дальнейшей работе. Рубрика о художниках должна стать постоянной в «МФ».

Для того, чтобы поддержать молодых авторов, «Мир фантастики», вполне вероятно, проведет свой собственный конкурс иллюстрации. В жюри конкурса мы думаем включить известных художников. Ждите анонса и условий конкурса в одном из будущих номеров.

Плакатная живопись

Здравствуйте! Я покупаю ваш журнал с ноября 2004. Журнал мне нравится, приятно почитать, так сказать, о своем. Очень хорошо, что вы изменяетесь, эволюционируете, растете. Отличные рубрики «Арсенал» и «Бестиарий». Понравилось мне и новое оформление разделов в журнале — лучше, чем раньше.

В общем, ваш журнал был бы почти идеален для любителя фантастики, если бы не одно НО. Это НО, по-моему — целый черпак дегтя в бочке меда. ПЛАКАТ. Хотел бы я посмотреть в глаза человеку, который отвечает за плакат! Позвольте, но из 8 плакатов я ни одного не повесил на стену, так как ни один

О пользе чтения «МФ»

Читаем всей семьей ваш журнал с первого номера, но написать решили только сейчас. У нас в семье три брата: я, младший Данил и старший Дима, и папа с мамой. И каждый находит в вашем журнале что-то интересное: настольные и компьютерные игры, книги и фильмы — все в тему, все нужно, поэтому мы все читаем ваш журнал от корки до корки.

Андрей Трубицин

Все началось с какого-то незначительного разговора с другом. Сейчас даже не вспомню, о чем мы говорили, но дело кончилось тем, что из его сумки на свет явился диск «МФ». Глаза мои зажглись алчным огнем. Дома, открыв CD, я издала боевой клич североамериканских индейцев и не отлипла от компьютера до тех пор, пока не посмотрела ВСЕ. С тех пор понеслось. Я прочла «Ночного смотрящего», посмотрела «Жребий», сыграла в «Vtm: Bloodlines» и НИ РАЗУ не разочаровалась. Честное слово, это смахивает на любовь с первого взгляда! Смешно сказать, я готовлюсь защищать реферат по современному естествознанию, который писала, помимо прочего, на основе публикации из раздела «Назад в будущее»!..

Удачи вам, МФ! Больших тиражей и хороших читателей!

Ваша Девятый Лед

Пишет вам немолодой :))) любитель фэнтези и ролевых игр, а также ваш постоянный читатель (не пропустивший ни одного номера). Сначала выскажу слова благодарности в ваш адрес: огромное спасибо, что вы есть, такого удачного издания давно не хватало в России. Я неоднократно покупал книги, основываясь на ваших рецензиях, и ни разу не пожалел! Также очень важны описания литературных миров. Последняя книга, которой я наслаждался благодаря вам — это «Песнь льда и пламени» Джорджа Мартина. Представьте, до вас я не подозревал о ее существовании. Спасибо.

Сергей Сергеев





из них не может конкурировать с плакатами «Игромании» на тему игры «Сфера», за исключением «Warhammer 40K», да и над тем особо не трудились (иллюстрации к Warhammer в большинстве случаев очень даже хороши уже в оригинале). Меня вообще добил плакат со скринами со съемок «Волкодава» — зачем? Плакат на тему «Дюны» — просто ужасен, а уж новогодний календарь нужно спрятать и никому не показывать!

Я давно хотел вам по этому поводу написать, последней каплей стало письмо номера от некоего Константина (в майском номере. — Прим. редакции.). Я лично не понимаю, зачем занимать плакат картами для вырезания, вы еще для девочек бумажных кукол туда поместите или, действительно, как советует Константин — покемонов! Я считаю, что люди, увлекающиеся коллекционными карточными играми, предпочтут держать в руках оригинальные карты, а не сидеть с ножницами, кромшая плакат.

Вы как-то спрашивали, об оформлении плаката — делать ли его тематическим или помещать на нем любимых фантастических героев. На мой взгляд, и то, и другое: с одного оборота — тема номера, с другой — фантастический герой, но никак не эти карты. Уж лучше географические карты фантастических миров — было бы здорово иметь на стене антуражную карту, к примеру, Средиземья или Фэйруна, Кринна.

Прошу вас, потрудитесь, а то надоело как меценат всем раздавать плакаты, хочется и у себя что-то оставить. Простите, если был слишком резок.

С уважением, Dartt Moruntor

Сколько читателей, столько и мнений. Если упомянутый Константин был в восторге от идеи печатать на постерах (они же — «плакаты») демонстрационные версии известных настольных игр, то Dartt счел это нерациональным использованием журнальной площади.

В принципе, мнение Dartt'a можно было бы считать его частной позицией, на которую он имеет полное право. Ну не понравились ему восемь последних постеров «Мира фантастики», как мне, например, не понравился кинофильм «Константин», занимающий при этом первое место в опросе читателей на сайте www.mirf.ru. Я же хочу ответить на следующее высказывание: «Да и над тем плакатом особо не трудились», потому что «иллюстрации к Warhammer в большинстве случаев очень даже хороши уже в оригинале».

Даже если иллюстрация «хороша в оригинале», для того, чтобы поместить ее на постер, дизайнеру журнала Денису

Недипичу приходится немало потрудиться, выправить изображение, загнать его в рамки формата А2. К тому же постер — это не только «картинка», но и шрифты, и логотипы. Например, посмотрим на постер «Рождение мага» из этого номера. Иллюстрация Владимира Бондаря идеально подходила для плаката, и никаких проблем с ее «переносом» не возникло. Но постер нужно подписать: «Ник Перумов. Рождение мага». Денис мог взять для этой надписи любой симпатичный фантазийный шрифт. Но он потратил время для того, чтобы постер украшали именно те знакомые завитки букв, которые читатели прекрасно помнят по книжной серии «Фэнтези Ника Перумова». Денис подобрал шрифты и обработал получившийся текст — получилась «фирменная» надпись, украшение для постера.

Возможно, этой детали никто бы и не заметил, если бы я не раскрыл ее в «Почтовой станции». Но именно из таких незаметных мелочей и складывается общее впечатление обо всем журнале.

Наложенный платеж

Здравствуйте, уважаемая редакция! С апреля я выписала ваш журнал. Он мне очень понравился, но там не было книг в моем любимом жанре — альтернативной истории. В ответе редакции на письмо читателя узнала, что у вас выходил номер, полностью посвященный этому жанру. Я не имею возможности заказать этот и другие номера по интернету, за неимением последнего. У нас нет компьютерных клубов, поэтому я хочу попросить вас выслать в мой адрес два номера: по альтернативной истории и «Властелину колец», наложенным платежом.

Елизавета Бугрова, Тамбовская обл., с. Алмасово

Такие просьбы поступают регулярно. К сожалению, редакция не может высылать журналы наложенным платежом по двум веским причинам.

Во-первых, наш издательский дом не предоставляет такой услуги. В штате отдела распространения нет человека, который бы занимался рассылкой журналов наложенным платежом.

Во-вторых, читатели обычно просят прислать старые номера «МФ», за 2003 и 2004 годы. Но этих номеров в издательском доме давно нет, как нет их и в свободной продаже. Практически все старые журналы обрели владельцев-читателей и являются библиографической редкостью.

В настоящее время приобрести старые журналы можно только через интернет-магазин www.igromania.ru/?shop. В нем предусмотрена и возможность доставки наложенным платежом. Откуда же



берутся старые номера «МФ» в интернет-магазине? Иногда на каком-либо из складов компания, распространяющая прессу, обнаруживает пачку старых, забытых журналов (в пачке — 15-20 штук). Такое бывает нечасто, но — бывает. Поскольку в обычную розничную продажу (в газетные киоски) пачку старых номеров не возьмут, их передают в интернет-магазин, где они быстро распродаются. Из сказанного понятно, что в интернет-магазине старые номера появляются нерегулярно, а если появляются — то их тут же расхватывают. Зато последние пять-шесть номеров «МФ» через интернет всегда можно приобрести.



На одной из прошлых «Почтовых станций» шел разговор о том, чтобы иллюстрации с постеров и обложек превратить в полноценные обои для компьютерного рабочего стола. Сотрудники «МФ» — дизайнер Денис Недипич и художник Вячеслав Ястремский — воплотили задумку в жизнь. Теперь у поклонников «Мира фантастики» есть замечательная возможность украсить экран своего компьютера тематическими «МФ»-иллюстрациями. В подборке на диске журнала вы обнаружите «обои», созданные не только на основе обложек и постеров журнала, но из уникальных иллюстраций для страниц, с которых начинаются разделы «Мира фантастики». Вячеслав доработал эти произведения специально для фирменных «обоев» от «МФ». Ставьте диск в компьютер и наслаждайтесь!

Николай Пегасов
Главный редактор

Связь с редакцией:

- mirf@mirf.ru
- 111524, Москва, Перовская, 1, «Мир фантастики»
- форум на сайте www.mirf.ru

ЧИТАЙТЕ В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ» В АВГУСТЕ

ЗАВТРА ВОЙНА

КОСМИЧЕСКАЯ ОПЕРА ПО-РУССКИ

ЛИТЕРАТУРНЫЙ ЦИКЛ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА И БУДУЩЕЕ ИГРЫ



БРАТА МИРОВ

**БЭТМЕН:
В ГОТЭМ-СИТИ
ВСЕГДА НОЧЬ**



СЕРИАЛЫ

**«ФУТУРАМА»: АЛКОГОЛЬ
ПРОТИВОПОКАЗАН
РОБОТАМ!**



НАЗАД В БУДУЩЕЕ

**ВСЕ
О КЛОНИРОВАНИИ**



БЕСИАРИЙ

**КИБЕРНЕТИЧЕСКИЕ
РАСЫ**



КЛАССИКИ

РЭЙ БРЭДБЕРИ



ЕСЛИ БЫ...

**ГЛОБАЛЬНЫЕ
КАТАСТРОФЫ**

СМОТРИТЕ

С «МИРОМ ФАНТАСТИКИ»

В АВГУСТЕ

АВАНТЮРНЫЙ ФИЛЬМ В ТРАДИЦИЯХ «ИНДИАНЫ ДЖОНСА»
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КРАДУЩЕГОСЯ ТИГРА, НЕВИДИМОГО ДРАКОНА»



«ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ»



(The Touch, 2002)

Журнал
«Мир фантастики»
организует серию встреч читателей
с наиболее интересными и известными
отечественными писателями. На июль
запланирована первая встреча — со знаменитым
фантастом Ником Перумовым, который в настоящее
время постоянно проживает в США. Ориентировочно
в июле, когда автор приедет на родину с визитом,
а 9, 21 и 22 июля будет находиться в Москве. Точное
расписание и место встреч пока не согласовано —
следите, пожалуйста, за обновлениями на сайте
журнала www.mirf.ru, сайте Ника Перумова
www.perumov.com или сайте издательства
«Эксмо» www.eksmo.ru. Заранее
приглашаем на встречу всех поклонников
журнала «Мир фантастики»
и творчества Ника Перумова.



This is trial version

www.adultpdf.com

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

Чик Перутов

РОЖДЕНИЕ МАГА



МИР
Фантастики

This is trial version

www.adultpdf.com

Wonderful Days

This is trial version
www.adultpdf.com

© Tin House, 2004.
© MC Entertainment, 2005.



Мир
Рантасуру

