

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Николай Пегасов
Выпускающий редактор
Петр Тюленев
Редакторы
Михаил Попов, Светлана Карачарова, Николай Арсеньев
Ведущие рубрики
Ксения Аташева, Василий Владимирский,
Борис Невский, Алексей Талан, 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, Денис Овчинников
Программирование и дизайн DVD
Антон Логвинов, Александр Матросов

ИЗДАТЕЛЬ ООО "ТЕХНОМИР"

Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО "ИГРОМЕДИА"

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс: (095) 730-40-14
Руководитель отдела рекламы
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджер проекта
Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс: (095) 730-66-94
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджер по маркетингу и PR
Анастасия Соколова (sokolova@igromania.ru)
Менеджер по PR
Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО "АВИТОН-ПРЕСС"

Контактный e-mail: sales@aviton-press.ru
Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов,
Серьян Смакаев, Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

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

Последние номера журналов "Мир фантастики", "Игромания",
"Лучшие компьютерные игры" и "Моби" можно приобрести в
онлайн: igromania.ru/?shop
Информация о зарубежной подписке: aviton-press.ru/podpiska1.html

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИИ №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 31.500. Отпечатано в UAE "SCAPOS KONTURAL" Ltd, Литва.

Печать компакт-диска: "CD Art".
Упакован: ООО "Пак-Пресс", тел.: (095) 967-1285 (склад), 6-916-241-5548.

© "Мир фантастики", 2003-2005 год.

МИР ФАНТАСТИКИ

ДЕКАБРЬ 2005



О РУССКОЙ МАГИИ И ЗАТЕРЯННЫХ МОНСТРАХ

Здравствуйтесь, дорогой читатель!

Одним из главных событий этой осени для российских поклонников фантастики и фэнтези стал выход русского издания «Magic: The Gathering», самой популярной коллекционной карточной игры в мире. Отныне для того, чтобы играть в «Магию», достаточно знать русский язык — что для нас, граждан самой большой страны на свете, согласитесь, не так уж и сложно.

Премьера русской «Магии» с пафосом прошла в Москве. Репортаж с места событий в «Игровом клубе» ведет Антон Курин, постоянный «магический» обозреватель журнала. Надо сказать, что желающих «пошлепать по столу» карточками русской MTG уже нашлось немало. Мы с друзьями уделяем этому хобби пару вечеров в неделю. Серьезного соперника я обнаружил в лице Сергея Лукьяненко, который оказался любителем «Магии» со стажем. Призываю приобрести к этому виду фантастических развлечений, не на правах рекламы, а совершенно искренне.

Новый блокбастер Питера Джексона заставил редакцию «Мира фантастики» посвятить декабрьский номер неис-

следованным территориям нашей планеты, белым пятнам, «террам инкогнитам». А также всему, что с ними связано — главным образом, животному миру этих земель. Король Конг и его пресмыкающиеся друзья (которые отказались вымирать 10.000.000 лет назад) тяжелой поступью прошли по страницам журнала. Их портреты запечатлены на обложках и многочисленных фотографиях в «Видеодроме» и «Бестиарии».

Статья об Артуре Конан Дойле появилась тоже не просто так: именно создателю Шерлока Холмса мы обязаны каноническим словосочетанием «Затерянный мир». Биографический очерк за авторством Михаила Попова вы обнаружите в «Книжном ряду».

Январский номер «Мира фантастики» появится в продаже до Нового года, а потому новогодние сюрпризы редакция приберегла для №1 за 2006. Кстати, в 2006 году в каждом номере «МФ» будет не 144, а уже 160 страниц, о чем вы можете прочесть на «Почтовой станции». По обычаю там мы встретимся с вами вновь.

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 делаете в сообщении пометку "Можно опубликовать на диске", мы опубликуем произведение на диске, и с ним оно будет рассылаться вместе с журналом. Если вы хотите, чтобы ваш рассказ или рисунок был опубликован в журнале, то, пожалуйста, следуйте требованиям:

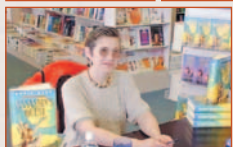
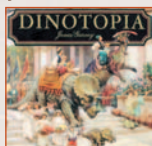
- Отсылайте произведения по электронной почте story@mif.ru.
- Текст сохраняйте в формате .RTF, а рисунок — в .JPG.
- Обязательно указывайте автора, название произведения и свои контакты (минимум — email) в начале текста произведения.
- Рассказ или рисунок, если они особенно понравятся редакции, могут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



СОДЕРЖАНИЕ

Книжный ряд

13

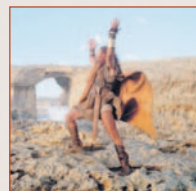


- Литературные новости 14
- Контакт: **Робин Хобб** 16
- Рецензии: **Книги номера** 20
- Анонсы новых книг 32
- Классики: **Артур Конан Дойль** 34
- Жанры: **Затерянные миры** 36
- Что почитать? 40

Видеодром

41

- Новости киноиндустрии 42
- Съемочная площадка: Скоро на экранах 43
- Шедевры: **Кинг Конг** 46
- Рецензии: **После финальных титров** 50
- Новости аниме 55
- Аниме: **«Приключения Джинга»** 56
- Фильм на DVD: **«Одиссея»** 58
- Новинки видео 60
- Что посмотреть? 62



Игровой клуб

63

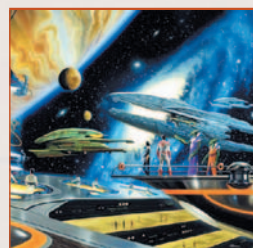


- Новости компьютерных игр 64
- Лучшие компьютерные игры 65
- **World of Warcraft** 66
- Новости настольных игр 72
- Игра в журнале: **Небожители** 74
- Лучшие настольные игры 76

Врата миров

79

- Художник: **Стивен Юлл** 80
- Вселенная **Mortal Kombat** 84
- Мир **Робин Хобб** 88
- Бестиарий: **Криптозоология** 92
- Что было раньше 97
- Информаторий 98



This is trial version
www.adultpdf.com



ДЕКАБРЬ 2005



Машина времени

99

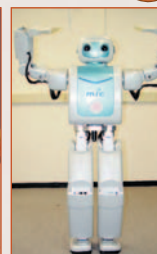


- Хронология фантастики 100
- Если бы: **Футурология** 101
- Вперед в прошлое: **Ноев ковчег** 106
- Арсенал: **Химическое оружие** 110

Сумма технологий

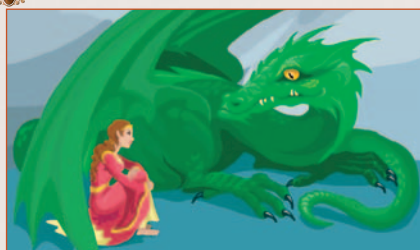
115

- Будущее — сегодня 116
- Цифровая жизнь 118
- Теория: Windows XP Media Center Edition 2005 119
- Лучшая техника 122
- Полигон: **Портативные DVD-плееры** 124
- Из жизни роботов **НОВАЯ РУБРИКА** 128
- Сети интернета 130



Зона развлечений

131



- **Сергей Чекмаев «Почти куртуазный роман»** 132
- **Николай Акрин «Идеальный возраст»** 136
- Комната смеха 138
- Зона комикса 139
- Фантастическая викторина: **Кинг Конг** 140
- Почтовая станция 142

Реклама в номере



- «13Рентген» 9
- «Акелла» 1, 39
- «Альфа-книга» 113
- «Звезда» вторая обложка
- «Информ-Мобил» 141
- «Корпорация «Сомбра» 49
- «Крылов» 19
- «Мир фэнтези» четвертая обложка, 77
- «Новый Диск» 70—71
- «Студия электронных развлечений» 53
- ИД «ТехноМир» 91, 117
- «Цитадель Олмера» 29
- «Цифровые выходные» 129
- «Элвис Телеком» 137
- Mail.ru 127
- Nescafe-IMAX 2
- Nikita третья обложка



ДИСК МИРА ФАНТАСТИКИ

Значительная часть тиража «Мира фантастики» комплектуется компьютерным компакт- или DVD-диском. Вас ждут разделы «Видео-ролом», «Компьютерные игры», «Настольные игры», «Выставочный зал», «Рубрики журнала»,

«Все для компьютера» и «Библиотека». Диск обладает удобной системой навигации, графическим интерфейсом и, конечно же, музыкальным сопровождением из популярных игр и кинофильмов.

ФИЛЬМ НА DVD

В последнее время кинематограф вернулся к экранизациям бессмертных творений прошлого. Отгремел по кинотеатрам «Александр», еще раньше мы видели фантазию «Троя». Эти работы не однозначны, своеобразны и, к сожалению, уступают лентам прошлых лет. Одну из классических экранизаций эпоса мы с удовольствием предлагаем вашему вниманию на декабрьском диске «МФ».

Фильм «Одиссея» заслуживает внимания хотя бы потому, что работали над ним такие монстры киноиндустрии, как Фрэнсис Форд Коппола и Андрей Кончаловский — известнейшие режиссеры, да и вообще не последние люди на «фабрике грез». Им, взявшим за основу эпическое произведение Гомера, удалось создать неповторимую картину, которая стала примером для последующих поколений кинотворцов.

«Одиссея» — мини-сериал, который сведен в полнометражный фильм для удобства просмотра. Фильм уже стал культовым и, думается, останется таковым еще много лет. Ведь в последнее время «фабрика грез» делает ставку на зрелищность — а творение Кончаловского и Копполы нацелено, скорее, на эпиче-



Одиссей в исполнении Арманда Ассанте.

ское повествование и просвещение публики. Надо отдать должное мастерам — у них действительно получился мифологический приключенческий фильм, который будет интересен всем.

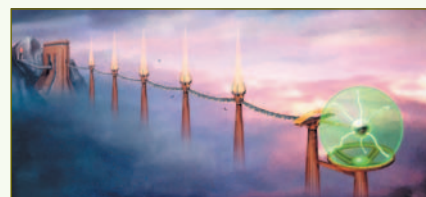
ТЕМА ДИСКА

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 содержания диска.

Одним из популярнейших жанров, которые до сих пор держат верхушку чартов консольных игр, по праву является файтинг. Революцию в жанре совершила фирма «Midway», в 1992 году выпустившая «Mortal Kombat». Именно эта игра стала известнейшей в жанре дуэльных сражений. Она же одной из первых, если не первой, была экранизирована. За это и многое другое «Смертельная битва» стала темой нашего декабрьского номера.

Начнем с игр. На диске вы найдете ролик к «Mortal Kombat: Deadly Alliance». Это видеопрезентация игры с крупнейшей выставки игр «Е3». К игре «Mortal Kombat: Shaolin Monks» — последней, вышедшей из серии, — вы найдете кол-

лекцию обоев, концепт-арт персонажей и игровых зон. Но главное — на диске вас ждут вступительный и первый игровой ролики: они поведают о том, как Лю Канг и Кунг Лао попали в другой мир; также из них вы узнаете о новых возможностях и изменениях в игровом процессе. Не забыли мы и про заключительный ролик игры, он тоже находится среди видеоподборки. Также вас ждут три отрывка, демонстрирующих игровую графику и процесс прохождения. И «на сладкое» — видеоролик, в котором сами создате-



Красивая декорация... для чьей-либо смерти.

ли игры рассказывают о ней, о нововведениях и изменениях, которые они внесли в процессе создания. Предпоследняя вышедшая игра «Mortal Kombat: Deception» порадовала фанатов тем, что стала онлайн-овой. Игроки со всего мира могут попробовать свои силы в битвах. Демонстрационный и рекламный клипы вы найдете на диске. Кстати, игра не только является файтингом в обыкновенном смысле этого слова. В ней есть еще и мини-игры — шахматы и тетрис; обо всем этом вы и узнаете из видеороликов. Также на диске вас ждут коллекция обоев и концепт-арт к игре. И еще один маленький бонус на диске —



Лю Канг и Саб Зеро: «Повальсируем, красавчик?!»



Одиссей вызывает Посейдона на поединок.

Бонусы на DVD

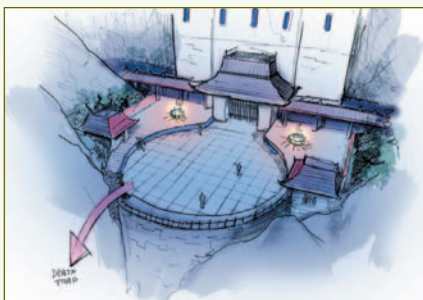
На этот раз бонусы предоставлены фильмографиями актеров, сыгравших в фильме. Полный перечень всех фильмов, в которых они исполнили роли, позволит вам вспомнить, где еще вы могли увидеть того или иного актера.



Лю Канг и Кунг Лао. Первый — прямой потомок второго, встреча их стала возможна благодаря победам в «Смертельной битве».

подборка обоев с изображениями героев из всех частей, она так и называется «**Total Mortal Kombat**».

Создатели фильмов тоже не обошли «Смертельную битву» стороной — на данный момент вышло две полнометражных ленты и сериал. Первый фильм вышел в 1995 году и тут же стал одной из культовых картин тех лет — отличный актерский состав и потрясающая режиссерская работа Пола Андерсона сыграли немаловажную роль. Видео ролик к «Смертельной битве» вы обнаружите среди материалов диска. Также вы найдете несколько картинок для рабочего стола. Второй фильм был не столь удачен, как первый. Не особо выдающаяся лента смогла заинтересовать лишь громким именем. Художественный ролик к «Смертельной битве. Истребление» вы обнаружите на диске. Видео нарезка хороша — вот бы и фильм оказался бы тоже на уровне... Сериал «Смертельная битва. Завоевание» стал мостиком, которым создатели файтинга попытались связать третью часть игры и четвертую. Новые персонажи, новые места, огромное количество боевых сцен. В целом, можно сказать, опыт удачный.



Концепт-арт к боевой арене «Mortal Kombat: Deception».

ВИДЕОДРОМ

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

Дневной дозор

Продолжения нашего первого фэнтези-блокбастера «Ночной дозор» следуе



Вот такая она — Инквизиция. Сколько лет прошло, а она и не изменилась.

ждать зимой. И не когда-нибудь, а прямо на Новый год — с первого января 2006 года в всех кинотеатрах страны (информация на момент сдачи номера в печать). Подарочек так подарочек. Пока добрый Дедушка Мороз в лице «Первого канала» и Тимура Бекмамбетова готовит свой подарочек и наводит на него лоск, стоит посмотреть второй по счету ролик фильма. Вот уж «дразнилка» так «дразнилка», по-другому его и назвать сложно. Перед нами открывают занавесочку и показывают новые кадры из фильма — одно колесо обозрения, катящееся по улице, и машина, разьежающаяся по стене здания, чего стоят! Посмотрев эту нарезку, начинаешь верить, что наши действительно научились снимать фильмы. Будем надеяться, что и «продакт плеясмент» (в простонародье — рекламы спонсоров фильма) будет меньше, нежели в первой части. А так — ждем Нового года и предвкушаем просмотр «подарка».

Помутнение



Главный герой в исполнении Кeanу Ривза.

Готовится экранизация одного из романов известного писателя Филипа К. Дика. В этот раз мастера движущихся картинок взялись за довольно необычный и неординарный роман — «Помутнение». Пересказывать сюжет не имеет смысла — потеряется тот шарм, что присущ роману и, будем надеяться, фильму. Видео материал к последнему вы и найдете на диске. Посмотрев ролик, понимаешь — если будет новый шаг в кинематографе, то его сделает именно этот проект. Создатели подошли к решению проблемы очень нестандартно. Вместо того, чтобы снять обыкновенный фильм, они сделали его по необычной технологии — отснятый материал был обрисован на компьютере. В результате получился симбиоз — нечто новое и действительно передающее дух картины.

Ну а незабвенный Кeanу Ривз, который, видимо, решил сняться в как можно большем количестве фантастических фильмов, смотрится в главной роли просто отлично. Ждем нового шедевра, а может, даже и прорыва в области кинопроизводства.

Также на диске вы найдете галерею кадров из фильма и постеров к ленте.

А также

Ролик к новому полнометражному боевику «**Eon Flux**», о котором мы уже упоминали в одном из предыдущих номеров «Мира фантастики». Этот видео-



«Eon Flux» в исполнении Шарлиз Терон.

отрывок отличается огромным количеством красивых спецэффектов, динамикой, а также яркими сценами боев. Похоже, нас ждет еще один боевик, а вот как получится с философской составляющей — увидим по результатам. Отечественные режиссеры посмотрели всякие «Звонки» и «Темные воды», посмотрели еще раз и решили: «А давайте снимем похожий ужастик, только про Россию!». И сняли, назвав проект «**Мертвые дочери**». Получилось необычно — вроде и страшно, а вроде и видели уже где-то. «Ноги» торчат сразу и отовсюду. Ролики-«дразнилки», которые вы обнаружите на диске в количестве четырех штук, подтвердят ваши худшие опасения. Жаль, что боев еще нету, зато есть промо-постер, его вы тоже найдете на диске. Экранизация скандинавского эпоса, «**Нибелунги**» порадует вас подборкой очень неплохих обоев. Не отстает от нее и фантастический боевик «**Миссия «Серенити»**», который, помимо качественных обоев, может похвастаться не



Уже тогда женщины умели постоять за себя и за свою честь («Нибелунги»).



Системные требования диска «МФ»

Минимальные системные требования для запуска программной оболочки нашего диска: P200, 64 Mb 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 ROCHTA@MIRF.RU

менее качественной экранной заставкой. Еще один такой-похожий-на-все-остальные фильм **«Грот»** предоставлен на диске одним-единственным роликом. Группа людей забралась куда-то глубоко и встретила кого-то не того, в результате получаем около полудюжины трупов и затемненные сцены убийств. В принципе-то, впечатление неплохое, но «уже было!» — настойчиво бьется на задворках сознания. «Приключения продолжаются!» — наверное, такой лозунг стоит предложить фильму **«Подземелье драконов: Источник могущества»**. Вторая часть является прямым продолжением первого фильма, вышедшего в 2000 году, вот только обещают теперь обойтись без ляпов. По крайней мере, впечатления от ролика, который вы найдете на диске, только самые положительные. Ролик к продолжению сериала «Hellsing» — **«Hellsing Ultimate»**, презентация которого состоится в Японии в декабре. Еще два ролика к известной в кругу любителей аниме-файтингов игре — **«King of Fighters»**: первый — к сериалу по мотивам серии игр, а второй — видеопрезентация новой игры. Красиво, динамично, но, к сожалению, только для владельцев «Sony Playstation 2».



Такой вот он — главный герой. А с виду почти хоббит.



Рецензия на киноклассику этого месяца посвящена фильму **«Уиллоу»**, который выпустила «Lucasfilm Ltd.» в далеком 1988 году. Красивая сказка о добре и зле, приправленная хорошим юмором и великолепнейшими на тот момент спецэффектами. Вспомнить прошлое — или оценить его в первый раз вам поможет видеоролик к фильму, который и найдете на диске.

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.

Тема декабрьского диска посвящена известной серии игр, а потому раздел не порадует вас большим количеством новинок и материалов. На диске вы найдете галерею обоев для двух необычных и захватывающих игр — **«Fable: The Lost Chapters»** и **«Metalheart: Восстание репликантов»**.



Не терминатор, конечно, но похож!



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

- «Heroes of Might and Magic II»;
- «Lineage 2»;
- «Dungeon Siege 2»;
- «Ночной дозор»;
- «Earth 2160»;
- «Bloodrayne 2»;
- «The White Chamber»;
- «Neverwinter Nights»;
- «Age of Wonders 2: Shadow Magic».

ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАЛ

В данном разделе располагаются материалы, которые никак не привязаны к журнальным статьям, но, с точки зрения редакции, заслуживают того, чтобы появиться на диске. Также в этом разделе находятся художественные работы, загадки и головоломки от наших читателей.

И снова мы выкладываем эксклюзивные фирменные «МФ»-обои для рабочего стола. Если вы не приобрели прошлые номера «МФ» или только начали нас читать, не пропустите этот подарок редакции нашим читателям.



Новый выпуск братского журнала «Legion»

Подборка обоев будет дополняться, так что следите за обновлениями. Здесь же вы обнаружите последний номер журнала **«Легион»** и творчество наших читателей.



Декабрьский бонус — аудиозапись рассказа Сергея Чекмаева **«Когда исчезли деревья»**. Это произведение было прочитано Владом Коплом 17 октября в передаче «Модель для сборки».

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

В этом месяце вас ждут описания двух книг — **«Heroes of Horror»** и **«Magic of Eberron»**. Первая книга поможет вам провести «леденящее кровь» приключение. На диске вы найдете галерею иллюстраций из книги, а также шесть отрывков.

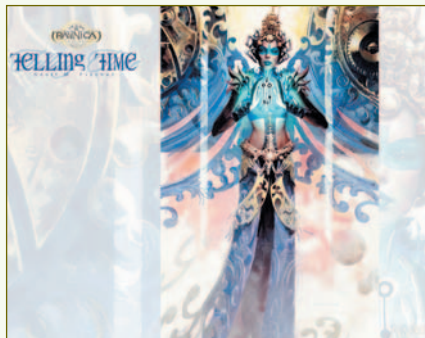
Вторая книга — руководство по магии в мире Эбберон. На диске вас ждут: галерея изображений из книги, а также подборка географических карт связанных с магией мест.

В первом месяце зимы традиционное приключение занесет героев в отдаленное герцогство, где им придется расправиться с непутевым папашей, а также искать его взбалмошную дочку. Но как всегда — все не так просто, как кажется на первый взгляд.



Magic The Gathering

В этом месяце вас ждут долгожданные галерея карт и спойлеры последнего сета «Магии» — «Ravnica». Не забыли мы и про русские правила — их вы найдете на диске, а также обнаружите коллекцию традиционных обоев и две экранные заставки, специально сделанных к выходу нового сета.



Новый сет, новые лица, новые карты (иллюстрация из сета «Ravnica»).

А также

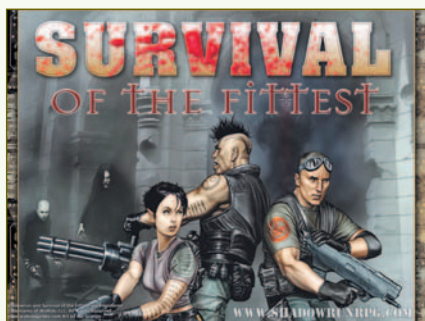
ККИ «Берсерк» прочно обосновалась на нашем компакт-диске. Вас ждут: спойлеры всех уже вышедших сетов, офлайн-энциклопедия карт, а также правила и списки профессиональных колод. Не забыли мы и про клиент «Берсерк-онлайн» — смотрите новую версию интернет-аналога игры.

Другой ККИ-проект «Небожители» уже не в первый раз появляется на электронных просторах нашего диска. В этот раз количество материалов, посвященных ему, заметно увеличилось. Помимо традиционного флэш-ролика и спойлеров карт, вас ждут галерея карт, правила игры и коллекция обоев.

«Ravenloft» — один из самых жестоких и беспощадных миров D&D. Мир готических ужасов, оборотней, вампиров и прочей нечисти. Книга «Van Richten's Guide to the Mist» поможет вам не сбиться с пути, а также расскажет об опасностях тумана.

В свет вышло новое издание правил самой популярной фэнтези-киберпанковой ролевой игры — «Shadowrun». На диске вас ждут: карточка персонажа, а также уже готовые карточки персонажей, за которых можно играть.

«Wilderlands of High Fantasy» — новый игровой сеттинг, основанный на сис-



Уникальная ролевая игра «Shadowrun» — магия и технология бок о бок.

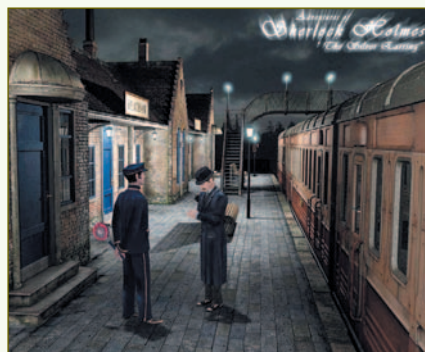
теме d20. На диске вы найдете отрывок из выступления к книге.

РУБРИКИ ЖУРНАЛА

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

В этом номере вы прочтете статью о грядущих достижениях человечества — а на диске обнаружите большую подборку сопроводительных материалов. Демонстрационный ролик и информационные брошюры к проекту «SpaceShipOne» — первому коммерческому космическому кораблю. Футбол уже давно перестал быть чисто человеческим развлечением. Теперь в него играют и роботы — у них даже своя лига появилась, чемпионат «Robocup 2005». На диске вы обнаружите видеоролик с матча, который прошел в Германии в этом году. Фирма «iRobots», которая занимается производством роботов-уборщиков, готова продать вам парочку — изучите информационные брошюры. Также на диске вы обнаружите флэш-презентации военных роботов, которых вовсю закупает американская армия.

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



«Итак, где вы были в ночь с пятого на седьмое?».

А также

Музыкальный ролик-нарезка к сериалу «Светлячок», выполненный под музыку певицы Поэ. Обои к игре о приключениях Шерлока Холмса. Ролик к фильму 70-х годов о Кинг Конге. Информация и документация проекта «KEO» — археологическое послание в будущее. И обложки книг Робин Хобб.

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 таких еще нет, настоятельно рекомендуется их ус-

тановить. Проигрыватели 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.

МОБИЛЬНАЯ ФАНТАСТИКА

Среди материалов по мобильной фантастике заблудиться так же просто, как и среди книжных новинок. Чуть ли не каждый день появляется что-то новое и интересное. Чтобы помочь вам разобратся во всем этом многообразии, мы решили создать программу «МобиКон».

«МобиКон» — каталог мобильного контента с аннотациями и картинками. Простой интерфейс упростит поиск нужного материала. В самом каталоге вы найдете около двух тысяч мелодий, картинок, заставок и Java-игр.

Работать с «МобиКомом» просто — нужно лишь установить и запустить приложение. В нем уже рассортированы по жанрам все игры, картинки и мелодии, а также есть система поиска по модели телефона, категории, жанру и оператору.

В каталоге:

- более 200 игрушек самых различных жанров, включая стратегии, аркады, квесты, логические игры и прочие жанры;
- в разделе «Видео» — ролики и мультфильмы;
- MP3-мелодии — более 500, поделены на 11 категорий;
- огромный выбор картинок и заставок: анимированные и игровые заставки, знаменитости, красивые пейзажи, огромное количество картинок, использующихся в оформлении ККИ «Берсерк», и многое другое;
- более 400 полифонических мелодий.

БИБЛИОТЕКА

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

В этом месяце среди фантастики, выложенной на нашем диске, вы найдете отрывок из заключительного романа тетралогии «Отблески Этерны» Веры Камши — «Сердце Зверя». Приятного прочтения!

Творчество наших читателей

Декабрьская подборка выдалась звездной. Именно звезды стали основной те-

Уже публиковавшийся у нас **Юрий Анто-
лин** в рассказе «**Дитя Далекой Земли**» пове-
ствует о мальчике Анунне, не хотевшем вое-
вать, и о том, насколько люди похожи на звез-
ды. Это, кстати, не всегда идет людям во бла-
го. Рассказ **А. С. Гранина** «**Звезда Надеж-
ды**» в чем-то перекликается с произведением
Юрия. Это фантазии об эльфийских принце
и принцессе, брате и сестре, ощущающих, как
гаснут звезды.

Совсем с другой стороны подошел к теме **Алексей Пленкин** (работ этого автора на диске целых четыре). Рассказ **«Остановись, мгновение»** предупреждает о том, что подготовка в течение десяти месяцев еще не означает отсутствия неожиданностей в космическом полете. А **«Приятного аппетита!»** напоминает о необходимых мерах предосторожности на инопланетных приемах — и о том, что случается, если этими мерами пренебрегать.

В еще одном произведении этого автора — «Говорящий дятел Эдисона» — неосторожным показал себя скорее инопланетянин. Впрочем, все началось довольно обыкновенно. Однажды к великому изобретателю Эдисону прилетел дятел. Фиолетовый. Говорящий. Пьющий медицинский спирт...

Впрочем, изобретения и открытия отнюдь не всегда делают людей счастливыми. Вот «Инструкция по применению» — бессмертия человечество уже достигло. Рабочий день длится полчаса. Что вам не нравится, мистер Дек?

Совершенно с иной проблемой — хотя тоже связанной с изобретением — мы столкнемся в рассказе **Алексея Гридина «Девочка с мапутером»**. Отставной маг столичного Магического Коллегиума Вергилий Кранц узнает, что устройство, собранное его дочкой, предсказывает конец света. А ранее мапутер ни разу не ошибался...

Рассказ уже известной читателям **Lilith S. Dark «Глаза Горгоны»** — тоже о детях, вернее, о подростках. В конце четвертой четверти в класс приходит новенькая. Сначала она кажется закомплексованной, но потом становится ясно, что Люда просто старается не поднимать глаз. Очень старается.

Герои истории, рассказанной **Алексеем Гридиным** — «Первый день Северного Ветра» — лишь немногим старше. Это история влюбленных, ничуть не менее печальная, чем произошедшая когда-то в Вероне. Девушка была человеком, а юноша — лх'хайром. Вы не знаете, что такое лх'хайр? Это не так уж и важно...

О том же, как становятся богами, рассказывают **Дмитрий Дзыговбродский** (он также не в первый раз печатается у нас) и **Андрей Лихой** в произведении «Возвращаться — плохая примета». Молодой воин Кронос пренебрег приметой. Или, быть может, это им не пренебрегла Гея?

- **НОВИНКИ D&D: «Fantastic Locations: Hellspike Prison», «Champions of Valor»**
- **«ГАРРИ ПОТТЕР» И «ХРОНИКИ НАРНИИ»**
- **НОВЫЙ НОМЕР ЖУРНАЛА «ЛЕГИОН»**
- **ТВОРЧЕСТВО НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ**



ВИРТУАЛЬНОЕ ИЗМЕРЕНИЕ ЖУРНАЛА

№12 РЕВЯСА
(28) 2005

WWW.MIR.RU

С МИРОМ ФАНТАСТИКИ

БОЛЕЕ 600 МЕГАБАЙТ ФАНТАСТИКИ НА CD
И БОЛЕЕ 1500 МЕГАБАЙТ ФАНТАСТИКИ НА DVD



- ТЕКСТЫ
- ВЕРА КАМША «СЕРДЦЕ ЗВЕРЯ»
- ТВОРЧЕСТВО НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ
- ВИДЕОРЕЛИЗЫ
- ПОДЪЕМЕЛЫЕ ДРАКОНОВ:
ИСТОЧНИК МОЩНОСТИ
- ДНЕВНОЙ ДОЗОР
- HELLSING ULTIMATE
- НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ
- «MAGIC THE GATHERING»
- «БЕРСЕРК»
- «D20: RAVENLOFT»
- «МОРТАЛ КОМБАТ»

ВИДЕО/ПРОМ • КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ • НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ • РУБРИКИ ЖУРНАЛА
ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАЛ • ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА • МОБИЛЬНАЯ ФАНТАСТИКА • ВИДИОТЕКА

«КОД ОМЕГА»



Впрочем, проблем хватает всем — и богам, и демонам. Свидетельством тому «**Демонион**» **А. С. Гранина**: о жизни демона, который старается выяснить планы врага своей расы — и помешать ему. Но в столкновении с созданиями из других планов, измерений, сфер люди слишком часто проигрывают. Об этом — отрывок из довольно жесткой хоррор-повести «**INAZUMA: Вой**», присланной автором **Schakal**. Если посередине пустого помещения вдруг услышите постукивание щенка — это повод насторожиться. То, что придет следом, будет отнюдь не безобидно...

Впрочем, животные, имеющие необычные (с точки зрения человека) способности, могут ему и очень помочь. Вот, например — вы знаете, что у кошки девять жизней? Конечно, знаете. А чьи это девять жизней? И как можно ими распорядиться? Об этом — в **«На восемь больше»** Александра Варского.

Это не последнее произведение на диске о животных. В совершенно другом мире происходит продолжение искрометно остроумной повести **Ильи Полякова «Цок-цок»** — о лошади (которая не совсем лошадь), оборотне (ее исконном враге и вынужденном союзнике) и Ноше. Лошадиной Ноше.


«Внешне укны походили на хомячков, у которых некто неумный откачал весь жир, отобрал положенное природой очарование, добавив взамен пару метров росту и мышцы трех горилл, ведущих социально активный образ жизни. От оригинала у укн остался лишь вызывающий вегетарианское опасение аппетит. И мозг, по остроте и проницательности не уступающий маринованному арбузу.»

И в завершение — рассказ **Александра Селюкина «В старом замке»**. Рыцарская атмосфера, пышногрудая атласнокожая графиня... Блестящий блюститель закона... Чудовище из средневекового предания... И Иван Петрович, автор этого произведения, чья жизнь так непохожа на создаваемое.

Приятного времяпрепровождения в обществе рассказов наших читателей на диске «МФ»!

А также

Выходные данные, правила проведения конкурсов «Мира фантастики», помощь по диску, информация о составителях диска и стандартный блок статей о «Magic The Gathering».

Упорядочиванием фантастических грузов в дисковых закромах «Мира фантастики» по-прежнему заведует **Иван Шелуханов**. Произведения наших читателей тщательно подбирает **Татьяна Луговская**. 

ЖАНР: МИФЛОГИЧЕСКОЕ ФАНТАЗИ

№12 РЕКЛАМА

«THE ODYSSEY»

ФИЛЬМ НА DVD

«ОДИССЕЯ»


СУБТИТРЫ: РУССКИЕ

ВРЕМЯ: 183 МИНУТЫ

ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЯ: STANDARD 4:3 (1,33:1)

ПРОИЗВОДСТВО: США — ВЕЛИКОБРИТАНИЯ — МАЛЬТА — ТУРЦИЯ, 1997

ЗВУК: РУССКИЙ ЗАКАДРОВЫЙ ДУБЛЯЖ DOLBY DIGITAL 5.1 — АНГЛИЙСКИЙ DOLBY DIGITAL 5.1



- **Гена диска**
 - **Helising Ultimate**
 - видеоролик
 - **King of Fighters**
 - видеоролик к аниме
 - видеоролик к игре
 - **Компьютерные игры**
 - **Fable: The Lost Chapters**
 - обои
 - **Metalheart: Восстание репликантов**
 - обои
 - **Руководства и прохождения**
 - Heroes of Might and Magic II
 - Lineage 2
 - Dungeon Siege 2
 - Нонной дозор
 - Earth 2160 2
 - The White Chamber
 - Neverwinter Nights
 - Age of Wonders 2: Shadow Magic
 - **Настольные игры**
 - **Dungeons & Dragons**
 - «Heroes of Horror»
 - «Magic of Eberon»
 - «Mantesting: A Tale»
 - **Magic The Gathering**
 - спойлер сета «Ravnica»
 - галерея сета «Ravnica»
 - «Мастерская» — русский язык
 - экранные заставки
 - обои
 - **Берсерк**
 - правила
 - спойлеры
 - онлайн-клиент
 - аниме-фильм
 - оффлайн-энциклопедия
 - **Небожители**
 - правила
 - спойлеры
 - **Домашние драконы 2:**
 - **Гена диска**
 - **Mortal Combat»**
 - **Видеоролики:**
 - «Смертельная битва»
 - «Смертельная битва 2:
 - «Ист реинем»
 - трейлер «Смертельная битва»
 - **Видеоролики к играм:**
 - «Mortal Combat: Decapation»
 - «Mortal Combat: Shaolin Monks»
 - **Обои к играм и фильмам**
 - **Галерея логотипов**
 - **Видеодром**
 - **Jeop Flux**
 - видеоролик
 - **Мерзкие дочери**
 - **Вуэвоотвайки**
 - **Домашний дозор**
 - видеоролик
 - **Идеолунги**
 - обои
 - **Полуметение**
 - видеоролик
 - **Галерея**
 - обои
 - **Смертельная «Серентити»**
 - экранная заставка
 - обои
 - **Тот:**
 - **Тот:**
 - видеоролик
 - **Миддур**
 - видеоролик
 - **Домашние драконы 2:**
 - **Гена диска**
 - **Helising Ultimate**
 - видеоролик
 - **King of Fighters**
 - видеоролик к аниме
 - видеоролик к игре
 - **Компьютерные игры**
 - **Fable: The Lost Chapters**
 - обои
 - **Metalheart: Восстание репликантов**
 - обои
 - **Руководства и прохождения**
 - Heroes of Might and Magic II
 - Lineage 2
 - Dungeon Siege 2
 - Нонной дозор
 - Earth 2160 2
 - The White Chamber
 - Neverwinter Nights
 - Age of Wonders 2: Shadow Magic
 - **Настольные игры**
 - **Dungeons & Dragons**
 - «Heroes of Horror»
 - «Magic of Eberon»
 - «Mantesting: A Tale»
 - **Magic The Gathering**
 - спойлер сета «Ravnica»
 - галерея сета «Ravnica»
 - «Мастерская» — русский язык
 - экранные заставки
 - обои
 - **Берсерк**
 - правила
 - спойлеры
 - онлайн-клиент
 - аниме-фильм
 - оффлайн-энциклопедия
 - **Небожители**
 - правила
 - спойлеры
 - **Домашние драконы 2:**
 - **Гена диска**
 - **Mortal Combat»**
 - **Видеоролики:**
 - «Смертельная битва»
 - «Смертельная битва 2:
 - «Ист реинем»
 - трейлер «Смертельная битва»
 - **Видеоролики к играм:**
 - «Mortal Combat: Decapation»
 - «Mortal Combat: Shaolin Monks»
 - **Обои к играм и фильмам**
 - **Галерея логотипов**
 - **Видеодром**
 - **Jeop Flux**
 - видеоролик
 - **Мерзкие дочери**
 - **Вуэвоотвайки**
 - **Домашний дозор**
 - видеоролик
 - **Идеолунги**
 - обои
 - **Полуметение**
 - видеоролик
 - **Галерея**
 - обои
 - **Смертельная «Серентити»**
 - экранная заставка
 - обои
 - **Тот:**
 - **Тот:**
 - видеоролик
 - **Миддур**
 - видеоролик
 - **Домашние драконы 2:**
 - **Гена диска**
 - **Helising Ultimate**
 - видеоролик
 - **King of Fighters**
 - видеоролик к аниме
 - видеоролик к игре
 - **Компьютерные игры**
 - **Fable: The Lost Chapters**
 - обои
 - **Metalheart: Восстание репликантов**
 - обои
 - **Руководства и прохождения**
 - Heroes of Might and Magic II
 - Lineage 2
 - Dungeon Siege 2
 - Нонной дозор
 - Earth 2160 2
 - The White Chamber
 - Neverwinter Nights
 - Age of Wonders 2: Shadow Magic
 - **Настольные игры**
 - **Dungeons & Dragons**
 - «Heroes of Horror»
 - «Magic of Eberon»
 - «Mantesting: A Tale»
 - **Magic The Gathering**
 - спойлер сета «Ravnica»
 - галерея сета «Ravnica»
 - «Мастерская» — русский язык
 - экранные заставки
 - обои
 - **Берсерк**
 - правила
 - спойлеры
 - онлайн-клиент
 - аниме-фильм
 - оффлайн-энциклопедия
 - **Небожители**
 - правила
 - спойлеры
 - **Домашние драконы 2:**
 - **Гена диска**
 - **Mortal Combat»**
 - **Видеоролики:**
 - «Смертельная битва»
 - «Смертельная битва 2:
 - «Ист реинем»
 - трейлер «Смертельная битва»
 - **Видеоролики к играм:**
 - «Mortal Combat: Decapation»
 - «Mortal Combat: Shaolin Monks»
 - **Обои к играм и фильмам**
 - **Галерея логотипов**
 - **Видеодром**
 - **Jeop Flux**
 - видеоролик
 - **Мерзкие дочери**
 - **Вуэвоотвайки**
 - **Домашний дозор**
 - видеоролик
 - **Идеолунги**
 - обои
 - **Полуметение**
 - видеоролик
 - **Галерея**
 - обои
 - **Смертельная «Серентити»**
 - экранная заставка
 - обои
 - **Тот:**
 - **Тот:**
 - видеоролик
 - **Миддур**
 - видеоролик
 - **Домашние драконы 2:**
 - **Гена диска**
 - **Helising Ultimate**
 - видеоролик
 - **King of Fighters**
 - видеоролик к аниме
 - видеоролик к игре
 - **Компьютерные игры**
 - **Fable: The Lost Chapters**
 - обои
 - **Metalheart: Восстание репликантов**
 - обои
 - **Руководства и прохождения**
 - Heroes of Might and Magic II
 - Lineage 2
 - Dungeon Siege 2
 - Нонной дозор
 - Earth 2160 2
 - The White Chamber
 - Neverwinter Nights
 - Age of Wonders 2: Shadow Magic
 - **Настольные игры**
 - **Dungeons & Dragons**
 - «Heroes of Horror»
 - «Magic of Eberon»
 - «Mantesting: A Tale»
 - **Magic The Gathering**
 - спойлер сета «Ravnica»
 - галерея сета «Ravnica»
 - «Мастерская» — русский язык
 - экранные заставки
 - обои
 - **Берсерк**
 - правила
 - спойлеры
 - онлайн-клиент
 - аниме-фильм
 - оффлайн-энциклопедия
 - **Небожители**
 - правила
 - спойлеры
 - **Домашние драконы 2:**
 - **Гена диска**
 - **Mortal Combat»**
 - **Видеоролики:**
 - «Смертельная битва»
 - «Смертельная битва 2:
 - «Ист реинем»
 - трейлер «Смертельная битва»
 - **Видеоролики к играм:**
 - «Mortal Combat: Decapation»
 - «Mortal Combat: Shaolin Monks»
 - **Обои к играм и фильмам**
 - **Галерея логотипов**
 - **Видеодром**
 - **Jeop Flux**
 - видеоролик
 - **Мерзкие дочери**
 -



КНИЖНЫЙ РЯД

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

Литературные новости: ДЕКАБРЬ 14

Контакт: РОБИН ХОББ 16



Одной из сквозных тем декабрьского «МФ» стало эпическое девятокнижие Робин Хобб о мире Шести герцогств. Наш журнал беседует с создательницей этой неординарной вселенной о творчестве, о состоянии современной фантастики и, разумеется, о ее книгах.

Книги номера: РЕЦЕНЗИИ 20



Предлагаем вашему вниманию самые интересные новинки последней трети 2005 года. «Искатели ветра» Алексея Пехова, «Последний континент» Терри Пратчетта, «Золотой шут» и «Судьба шута» Робин Хобб, «Смерч» Василия Головачева, «Задверье» Нила Геймана и другие книги. А также обзор классической повести советской фантастики — «Понедельник начинается в субботу» братьев Стругацких.

Новинки издательств 32

Фантастика главных издательств России, выпущенная в этом месяце.

Классики: АРТУР КОНАН ДОЙЛЬ 34



Конан Дойль известен прежде всего как автор Шерлока Холмса — и в определенной степени писатель стал рабом своего главного персонажа. Впрочем, сам он относился к рассказам и повестям о великом детективе, как к средству заработка. А вот свои немногочисленные фантастические произведения писал для души — и для искусства.

Фантастические жанры: ЗАТЕРЯННЫЕ МИРЫ 36

Атлантида, Эльдорадо, Шамбала... Эти названия так и не нанесены на географическую карту мира — и у них мало шансов стать когда-нибудь нанесенными. Однако в фантастике они весьма популярны. Настолько, что стало возможным говорить о целом жанре «затерянных миров».

Что почитать? 40

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



ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ



Врата Тьмы

«Демонический вор» («Demon Thief») — вторая часть цикла «*Demonata*» нового кумира детского фэнтези, который долго был загадочной фигурой. С 1999 года начал выходить цикл о приключениях юного Даррена Шона, написанный... **Дарреном Шоном!** История подростка, который постоянно контактирует с вампирами и монстрами, стала международным бестселлером и удостоилась лестной оценки от Джоан Роулинг. Вышло уже 12 романов, права на экранизацию куплены «**Warner Bros.**» Только недавно инкогнито писателя было раскрыто — им оказался уроженец Лондона **Даррен О'Шоннесси**. В 2005 году романом «Потерянный повелитель» он и открыл новый цикл «*Demonata*», вторая книга которого выходит уже в декабре. Когда юный Граббс Грэйди столкнулся с Потерянным Повелителем и его прислужниками, он усвоил три вещи: мир по-



рочен, волшебство возможно, демоны реальны. Хватит ли герою сил и мужества преодолеть мрак и смерть?

«Возвышение Валентайна» («Valentine's Rising») — уже четвертая часть довольно оригинального цикла «*Вампирская Земля*» **Э. Э. Найта**. Земля томится под властью пришельцев-вампиров. Но борцы за свободу продолжают беспощадную войну с завоевателями. Отважный Дэвид Валентайн ведет своих солдат в решительный бой... Цикл собирается выпускать «**Азбука**». В декабре появится еще один роман Э. Э. Найта — «*Дракон-победитель*» («*Dragon Champion*») открывает новый цикл «*Век огня*». Избежав смерти от рук убийц, юный дракончик Аурон отправляется на поиски сородичей. Но для достижения цели он должен сначала отыскать союзников среди ненавистных двуногих...



По дорогам времени

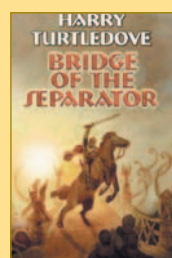
В декабре **Гарри Тертлдав** отметит еще одной новинкой. «*На вершинах*» («*In High Places*») — третий том цикла «*Перекресток времени*». В конце 21 века был открыт способ перемещения по параллельным мирам, где история пошла другими путями. Этим занимается специальная организация, сотрудники которой состоят в ней целыми семьями. В каждом романе показан новый мир. На сей раз действие происходит в Версальском королевстве, где до сих пор существует рабство, по дорогам рыцарей банды головорезов, а Париж — маленький вонючий городишко. В этом неуютном мире приключается юная Энни из нашей Калифорнии 21 века...



Фэнтези-сериалы

Война Душ завершилась, но хаос окутал многострадальный Кринн. О мрачной послевоенной эпохе повествует «*Янтарь и железо*» («*Amber and Iron*») **Маргарет Уэйс** — второй том цикла «*Темный ученик*» из межавторского сериала «*Saga о Копье*». Цикл выходит в издательстве «**Максима**».

После долгого перерыва **Гарри Тертлдав** вернулся в любимый мир Видесской империи («*Пропавший легион*»). Темный колдун Авшар доставил массу проблем императору Криспу, а через 500 лет чуть было окончательно не погубил Видесс. Лишь доблестный римлянин Марк Скавр смог остановить злодея. В новом романе «*Мост Разделителя*» («*Bridge of the Separator*») рассказана история того, как почти святой праведник Ршава под давлением тяжелых испытаний отрекся от солнечного бога Фос-



са и предал душу Повелителю Тьмы Скотосу. Так появился Авшар... Романы о Видессе выходили в «**АСТ**» и «**Азбуке**». Возможно, кто-нибудь из них доиздаст наконец этот сериал.

«Музыка моего горя» («*Music to My Sorrow*») — очередная книга цикла **Розмари Эдхилл** и **Мерседес Лэки** о Барде из Бедлама. Эрик Бэньон вновь должен спасти непутевого брата Магнуса, на этот раз из цепких лап корыстных родичей. Семья уже договорилась сбавить отпрыска Билли Фэйрчайлду, демоническому полузельфу, который паразитирует на человеческом горе и страданиях. Но чтобы справиться с Фэйрчайлдом самостоятельно, Эрику явно не хватает магической силы...

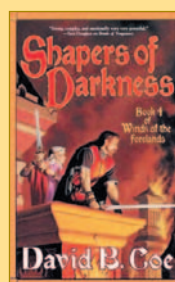


Роберт Ньюкомб продолжает фэнтезийную эпопею «*Хроники крови*

и камня». Вновь в центре внимания — противостояние хороших волшебников-мужчин и злых колдуний-женщин. «*Дикий мессия*» («*Savage Messiah*») — начальный том нового трехкнижия. Цикл выходит в издательстве «**Эксмо**».



«*Shapers of Darkness*» — четвертый том «*Ветров Фореланда*» **Дэвида Коу**. Некогда могучий Фореланд охвачен всеобщей войной. Принцу Тэвису не удалось предотвратить бедствие, хотя он и приложил массу усилий в предыдущих трех томах. Что ж, если война началась, ее надо выиграть... Цикл Коу печатает «**Азбука**».





Дозоры идут по Польше

Польское издательство «*Fabryka Słów*», которое находится в городе Люблине, в серии ужасиков и темного фэнтези «*Чужая кровь*» («*Obca Krew*») выпустило роман **Владимира Васильева** «*Oblicze Czarnej Palmiry*» («Лик черной Пальмиры»). В издательской аннотации отмечено, что роман входит в популярный цикл о Дозорах Лукьяненко и Васильева, и что скоро на киноэкранах Польши появится фильм «*Straż Nocna*», основанный на событиях первой части цикла. Ранее в Польше уже выходила одна книга Васильева «Ведьмак из Большого Киева».

Рембрандт в ночном дозоре

Созданная томским писателем-фантастом (а по совместительству — хорошо известным в российском фэндоме музыкантом) **Юлием Буркиным** группа «**Рембрандт. Ночной дозор**» закончила работу над дебютным альбомом «*Бриллиантовый дождь*». Большая часть этих композиций уже знакома участникам конвенгов, в частности, петербургского «*Интерпресскона-2005*», где состоялась одна из первых презентаций команды. Все девять треков в формате mp3 выложены на интернет-страничке писателя: burkin.rusf.ru, там же можно поучаствовать в обсуждении альбома. Кроме сочинений самого Буркина, автора идеи и продюсера группы, а также гитариста и вокалиста, в альбоме использованы стихи и музыка еще одного известного фантаста — волгоградца **Евгения Лукина**.

Больше издательств, хороших и разных!

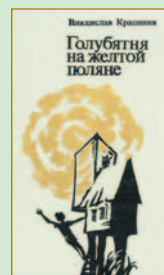
Еще два российских издательства проявили самый пристальный интерес к изданию фантастической литературы. Недавно стартовала серия фантастики «*Другая сторона*» издательского дома «*Форум*», до недавнего времени выпускавшего учебную и специальную литературу. В серии уже вышли «*Возвращение с края ночи*» А. Свиридова, А. Бирюкова и Г. Сердитого, «*Беглая книга*» А. Мурадовой, «*Башня ангелов*» Т. Матвеевой и К. Рогова, а также антология «*Том с привидениями*». Подготовлены к изданию книги Н. Резановой, Ю. Галаниной, С. Садова, Е. Первушиной, Д. Трускинской, М. Галиной, С. Челяева и Е. Белецкой.

Гораздо скромнее планы небольшого волгоградского издательства

«*ПринТерра-Дизайн*», затеявшего свой собственный «*Фантастический проект*». Серия стартовала дебютным романом С. Стояна «*Претенденты из вечности*», однако уже второй книгой стал авторский сборник «*Обратная сторона добра*» С. Синякина, зрелого профессионала, лауреата многочисленных премий — в том числе «*Интерпресскона*», двух «*Бронзовых улиток*» и «*Сигмы-Ф*». В ближайших планах «*ПринТерры*» — сборник фантастических рассказов «*Хищные вещи*». Отметим, что именно существование многочисленных и разнообразных издательств (в том числе провинциальных) считается во всем мире одним из главных признаков здоровой и полноценной жизни фантастики.

Знамя страны Детство

Шестьдесят семь лет исполнилось знаменитому екатеринбургскому фантасту **Владиславу Петровичу Крапивину**. Талантливый педагог, успешный журналист и один из самых популярных советских детских писателей, он по сей день не изменил своих убеждений, продолжая защищать — как на страницах книг, так и в жизни! — детей и Детство от того, чем грозит им враждебный мир взрослых. На сегодняшний день у Владислава Крапивина вышло около двухсот различных изданий на разных языках, его книги неоднократно переиздавались в Польше, Чехословакии, Болгарии, Германии, Японии, Венгрии и других странах. Помимо «жанровых» премий (в том числе «*Аэлиты*» за повесть «*Дети синего фламинго*»), Владислав Петрович был в свое время удостоен премии Ленинского комсомола, награжден орденом Трудового Красного Знамени, Дружбы народов и медалью «*За доблестный труд*». Свой день рождения писатель отметил окончанием работы над очередным романом с символическим названием «*Рыжее знамя упрямства*».



Космические страсти

«*Последний ключ*» («*The Final Key*») — вторая часть цикла «*Триада*», который входит в многоотомный сериал романтической космооперы **Кэтрин Азаро** о Сколианской Империи. Конфликт в правящей семье расколол государство. Последняя надежда Империи — юная принцесса, абсолютно не готовая к власти. За книги сериала Азаро получила массу премий, включая «*Небьюлу*». Странно, что Сколианская эпопея, более всего напоминающая так популярную у нас Барраярскую сагу Л. М. Буджолд, до сих пор не переведена в России. Хотя пара романов Азаро все же выходила в «*АСТ*».



«*Мятеж*» («*Mutiny*») **Майка Резника** открывает цикл военной космооперы. Уилсон Коул — умелый офицер, но в глазах высшего командования у него есть серьезный недостаток: он не любит выполнять идиотские приказы. Коула фактически отправляют в ссылку, назначив командиром звездолета «*Теодор Рузвельт*», экипаж которого состоит из отбросов космолота. Однако Коул вновь, наплевав на субординацию, добивается блестящего успеха. Но вместо награды героя ждет трибунал. Резник собирается написать пенталогию, причем названия дальнейших книг раскрывают судьбу героя: «*Пират*», «*Наемник*»,



«*Повстанец*» и «*Флагман*». Книги Резника также выпускаются «*АСТ*».

Роман **Алана Стила** «*Границы Койота*» («*Coyote Frontier*») продолжает историю свободолюбивых поселенцев одноименной планеты. После завоевания независимости от Земли прошло 20 лет. Некогда современная техника колонистов пришла в упадок, а герои борьбы за свободу превратились в самодовольных бюрократов. Как выжить, сохранив независимость от метрополии? Цикл Стила совмещает в себе традиции классической научной и социально-проблемной фантастики с современной космической оперой. В России произведение Алана Стила издается «*АСТ*».



С писательницей разговаривает Дмитрий Злотницкий

«ПИШУ ДЛЯ СЕБЯ»

БЕСЕДА С РОБИН ХОББ



Сейчас на Западе фэнтези пишет немало талантливых авторов, которые вдохнули в жанр новую жизнь. Замечательные трилогии о Видящих и Живых кораблях принесли писательнице, работающей под псевдонимом Робин Хобб, заслуженную популярность среди читателей

и положительные отзывы критиков. Жесткой, реалистичной прозой Хобб мог бы гордиться любой седовласый корифей жанра. На данный момент книги Робин — одно из веских доказательств того, что женщина может писать фэнтези ничуть не хуже мужчины.

«Мой любимый жанр — фэнтези»

Ваша известность в России последних лет довольно высока. И все же расскажите немного о себе — для тех, кто не успел познакомиться с вашим творчеством.

Я пишу фэнтези уже почти тридцать лет. Сейчас живу с семьей в Тахоме, штат Вашингтон, почти на побережье Тихого океана. Хотя я и родилась в Калифорнии, большую часть молодости провела на Аляске, что в значительной степени повлияло на мое дальнейшее творчество.

А почему вы решили работать именно в жанре фэнтези? Чем он вас привлекает?

Начинающим писателям часто советуют писать о том, что они хорошо знают. Я бы к этому добавила: стоит писать такие книги, какие сам с удовольствием читаешь. А мой любимый жанр — именно фэнтези. По большей части я читаю фэнтезийные книги, поэтому мне самой проще писать в этом жанре.

Ну а каких авторов могли бы выделить?

Я люблю так много писателей, что сложно выделить нескольких. Из тех, что повлиял на мое творчество изначально, я бы упомянула Толкина, Киплинга, Шекспира, Лейбера, Штейнбека и Фрэнка Герберта. Ну, а сейчас я читаю практически все, что попадает под руку. Недавно закончила «Тень ветра» Карлоса Руиса Зафона. Люблю журналы, публикующие фэнтезийные и фантастические рассказы. Ну, и получаю огромное удовольствие от произведений таких авторов, как Стивен Браст, Линн Флевеллинг, Питер Бигль, Грег Бир, Гай Кей... Список можно продолжать почти без конца.

Вы не упомянули Джорджа Мартина, хотя, насколько я знаю, любите «Песнь льда и пламени».

О, Мартина я с удовольствием читала еще задолго до того, как он начал писать «Песнь». Но сейчас я уверена, что мы присутствуем при создании его величайшего творения. Сама с большим нетерпением жду продолжения истории, хотя, в отличие от многих других читателей, не хочу, чтобы он торопился со следующими книгами. Готова ждать столько, сколько понадобится.

А что служит вам источником вдохновения?

Обычно источник вдохновения появляется задолго до начала работы над романом. Часто происходит приблизительно так: возникает несколько разных идей, которые переплетаются между собой и заставляют меня думать: «Это интересно — может получится отличный сюжет». Или, например, если говорить о трилогии о Видящих, все началось с вопроса: что было бы, если б магия оказалась своего рода наркотиком, привыкание к которому уничижало самого волшебника?

Теперь, когда мы чуть ближе познакомились с самой Хобб и ее литературными вкусами, пора перейти к ее

творчеству. Благо оно столь многообразно, ярко и самобытно, что говорить о нем можно практически бесконечно.

«Книга возникает вокруг того, что мне интересно»

Если вам предложат назвать свою лучшую книгу, какой роман выберете?

Поскольку я использую два псевдонима, то можно, я и два романа назову? Все равно выбор остается нелегким, но это будет «Голубиный волшебник», которого я написала под псевдонимом Мэган Линдхольм, и первая книга Робин Хобб — «Ученик убийцы». Я сама обожаю героев этих книг.

В «Ученике убийцы» главный герой — еще ребенок, многие из героев трилогии о Живых кораблях тоже дети и подростки. Почему вы так часто используете молодое поколение в своих произведениях?

Каждый писатель старается заставить читателя ассоциировать себя с главным героем книги. Почти все из нас когда-то — кто-то дольше, кто-то меньше — были молодыми. Так что, я думаю, моло-



Книги об Убийце составляют Трилогию Видящих.



Сага о Живых кораблях.

дой герой — очень хороший способ вовлечь читателя в сюжет. Кроме того, раз молодой герой только начинает познавать мир, он может задавать вопросы, которые волнуют читателя, и получать на них ответы. Будет выглядеть несколько странно, если пожилой солдат внезапно начнет задаваться вопросом, а почему это мы воюем? Но нет ничего удивительного, когда это же захочет понять юноша.

Второй особенностью ваших романов можно назвать частое использование зверей как центральных персонажей. И подчас животные кажутся человечнее людей. Так задумывалось специально?

Мне кажется, человек порой присваивает обладание добродетелями, оставляя животным лишь негативные черты. Мы пишем стихи о любви и верности, а когда животные проживают вместе всю жизнь или защищают свое потомство, говорим: «Это всего лишь инстинкт». Но если собака защищает своего хозяина, то тут дело именно в любви к нему. Есть старая шутка: «Ваш ребенок упрям, мой — целеустремлен. Ваш жаден, а мой бережлив. Ваш грубиян, а мой честный». Так же получается и с животными. Я считаю — и стараюсь доказывать, — что и животные, и люди одинаково способны на благородные поступки.

Трудно ли вам было работать над серией, состоящей из девяти связанных между собой книг?

Мне приходилось держать в уме огромное количество деталей! К концу работы над романами мой компьютер был просто переполнен разнообразными файлами, а стол забит пометками о мелочах, которые нельзя забывать. Мне приходилось работать с хронологией, чтобы не перепутать возраст героев, с описаниями всех персонажей, чтобы случайно не изменить им цвет волос или рост. Однако я очень рада, что смогла достойно пройти это испытание и написала цикл. Я понимала, что это будет очень и очень нелегко. Тем более, мне надо было создать действительно стоящий сюжет, прежде чем браться за столь тяжелую работу.

Но серия, насколько я понимаю, закончена. Над чем же работаете сейчас?

Меня всегда интересовал вопрос столкновения разных культур. Смешение культур может начинаться с войны, или переселения народов, или с открытия новых торговых путей. После окончания кровопролитных войн, после того, как вновь прибывшие ассимилируются, а товары из одного региона становятся обыденностью в другом, начинаются настоящие изменения в обычной жизни обоих народов. Будь то колонизация Индии британцами, эмиграция в Новый Свет или создание тюремных колоний в Австралии, — всегда две культуры смешиваются и меняют друг друга. Иногда это идет на пользу обоим, но порой выливается в культурный геноцид, когда на смену старым традициям приходит нечто половинчатое.

Мой новый роман, «**Shaman's Crossing**», начинает историю о юноше, который помимо собственной воли становится посредником между культурами и мировоззрениями. Он вынужден жить на стыке разных культур и начинает смотреть на жизнь с новой точки зрения. В результате он сталкивается с непростым выбором между подвигом и предательством — и должен решить для себя, к какому народу принадлежит. Я искренне надеюсь, что читатели получат удовольствие, следя за его приключениями.

Очевидно, что книги не появляются на пустом месте. Как вы готовитесь к написанию очередного романа?

Обычно часть подготовки происходит еще до появления идеи. Книга возникает вокруг того, что мне интересно, я редко занимаюсь какими-то исследованиями только для написания романа. Например, мой муж — моряк, морской инженер, а значит, тема мореплавания мне очень близка. А отец был фехтовальщиком — и постарался передать это мастерство мне и моим детям. Можно сказать, в некоторых областях, с которыми приходится работать, я уже имею определенные базовые знания. Хотя, конечно, обычно приходится вникать в тему более глубоко.

А почему вы никогда не используете классические фэнтезийные расы вроде гномов или эльфов?

Просто так уж получается, что они не вписываются ни в одну из моих историй. По крайней мере, до сих пор не вписывались. Возможно, в одной из моих следующих книг вы их и увидите. Разумеется, я не имею ничего против историй с гномами или эльфами.

Зато у вас очень часто появляются драконы. Вы сами любите летать, и — если бы выдалась возможность — полетали бы на драконе?

Хм. Наверное, мое желание зависело бы от личности дракона, который предложил прокатиться на нем! И потом, я не уверена в комфортабельности подобных полетов. Я люблю летать на маленьких самолетах, а от полетов на авиалайнерах никакого удовольствия не получаю.

Есть ли какая-то особая читательская аудитория, которую вы держите в уме, когда работаете над романом?

Каждое произведение я пишу в первую очередь для себя. Все мои герои — это люди, с которыми я была бы рада познакомиться, и я рассказываю о местах, в которых сама хотела бы побывать. Меня несколько удивляет, что среди моих поклонников очень много молодых людей, но это тем более приятно. Ведь я не создаю свои книги специально для, ска-

Досье: Робин Хобб

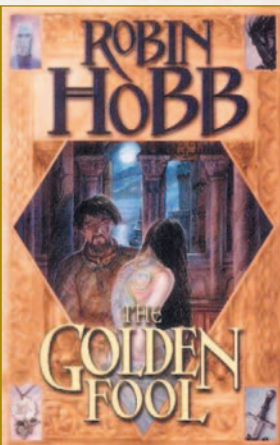


Маргарет Астрид Линдхольм Огден — таково настоящее имя писательницы — родилась в 1952 году. Она начала писать еще в раннем детстве, а первый ее рассказ опубликован, когда ей было восемнадцать лет.

Маргарет окончила Денверский университет, работала в газетах и издательствах. Прославилась, написав под псевдонимом Мэган Линдхольм цикл «Заклинатели ветров». С конца девяностых годов под этим псевдонимом она работает только в малой форме, а для романов использует псевдоним Робин Хобб.

Подробнее о вселенной, созданной воображением писательницы, вы можете прочитать в этом же номере «МФ», в разделе «Врата миров».

Официальная интернет-страница Робин Хобб — robinhobb.com.



Трилогия Шута — история о Смуглом человеке.

жем, тинэйджеров или домохозяек. Скорее всего, мои потенциальные читатели — это просто люди, любящие фэнтези так же сильно, как я.

Когда работаешь для себя, делаешь все на высшем уровне. Возможно, именно это и делает каждую книгу Хобб столь интересной и популярной. Наверняка и новая ее трилогия, о первом романе которой писательница любезно рассказала нам, окажется заметным событием в жанре фэнтези.

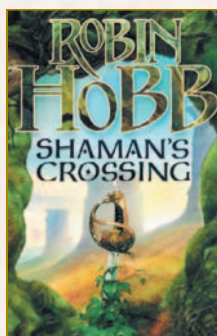
«Мы просто возвращаемся к истокам»

Практически на любом форуме, посвященном вашему творчеству, рано или поздно поднимается вопрос о Шуте и его поле. Не собираетесь ли вы раскрыть читателям эту тайну?

По-моему, я сказала на эту тему все, что хотела и могла. Наверное, многие читатели полагают, что у меня есть однозначный ответ на этот вопрос. А это не так.

Шут нередко озвучивает идею о способности одного человека изменить весь мир. Вы сами согласны с этим?

Да. На мой взгляд, это происходит каждый день. Каждое наше действие влечет определенные последствия. Я верю, что все мои действия как матери своих детей повлияют на мир — в длительной перспективе — столь же серьезно, как и написанные мной романы.



«Перекресток шамана» открывает новый цикл «Soldier Son».

Вы часто используете в романах «говорящие имена», тот же Шут, или, к примеру, Верити («Истина»). Как вы считаете, следует ли их переводить в соответствии с их значением или оставлять оригинальное написание?

Тут виднее все-таки переводчикам. Без сомнения, любой переводчик лучше меня знаком с существующими традициями и правилами перевода на его язык. Наверное, если на русском эти имена звучат глупо, стоит попробовать найти благозвучные синонимы. Но решать следует компетентным в вопросе людям.

Все авторы по-разному разбивают книги на главы: кто-то ограничивается просто цифрой, кто-то пишет с точки зрения разных героев, кто-то вообще обходится без разделения. Вы всегда даете каждой главе название. Почему?

Скажу честно: так мне легче ориентироваться в написанном. Кроме того, я считаю, что каждая глава должна представлять собой небольшую, но цельную историю, со своей завязкой, кульминацией и развязкой. Поэтому каждая глава получает свое название, хотя бы из одного слова. Лично



Двухтомная «Сага о людях оленя».

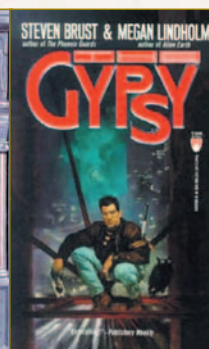
мне всегда нравились длинные старомодные названия, например, «Глава, в которой главный герой оказывается на необитаемом острове с кокосом и ножом в руках и строит себе дом». Но я удерживаю себя от того, чтобы следовать этим путем.

Если судить по обложкам, суда из трилогии о Живых кораблях примерно соответствуют 17—18 векам, когда уже повсюду использовался порох и пушки. Почему вы решили не вводить огнестрельное оружие в свои романы?

На мой взгляд, истории фэнтезийного мира совсем не обязательно идти параллельно с земной. Ведь многие научные от-

крытия сделаны только благодаря счастливому стечению обстоятельств. Вспоминается изобретение пенициллина. Если бы не случайность, насколько иной была бы наша жизнь? То же самое с огнестрельным оружием. Сначала появились фейерверки, а оружие стали создавать намного позднее. Хотя замечу, что к концу повествования Чейд начинает экспериментировать со взрывчатыми веществами.

И все же ваши книги достаточно сильно напоминают реальную жизнь своей мрачностью, жестокостью, несквозностью. В последнее время фэнтези вообще тяготеет к реализму; как вам кажется, для жанра это плюс?



Книги Мэган Линдхольм.

На ум приходят старые сказки: в них тоже было немало мрачности и жестокости. Так что, в некотором роде, мы просто возвращаемся к истокам. Главное различие, которое отмечают читатели, происходит из того, что мы отталкиваемся от переживания героя и стараемся описать все так, будто это испытал живой человек. Не думаю, что герой должен иметь иммунитет к страстям или боли. Если героя никогда не ранят, если он не терпит неудач, как читатель будет узнавать в нем себя? Все мы уязвимы и совершаем ошибки. Так что и персонажи должны быть такими же, а не полубогами.

Ну, и в заключение — традиционный вопрос. Не хотели бы вы посетить Россию и пожелать что-нибудь своим читателям?

С огромным удовольствием приехала бы. Я провела много лет на острове Кодьяк, на Аляске, где раньше было русское поселение, и у многих местных жителей есть русские корни. Там многое сохранилось с тех времен — русские имена, чай готовят в самоварах и ходят в православную церковь с куполом в виде луковицы. Так что я, можно сказать, имею заочное знакомство с российской культурой, и была бы рада его продолжить.

Я хочу поблагодарить всех российских читателей, которые посещают мой сайт и присылают мне письма. Всегда рада пообщаться с поклонниками. Надеюсь, они продолжат наслаждаться моими романами.

И спасибо вам — за возможность таким образом поговорить с моими российскими читателями. ☺



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



ПОЖАВШИЕ БУРЮ

АЛЕКСЕЙ ПЕХОВ
ИСКАТЕЛИ ВЕТРА

Роман ● Обложка: О. Юдин ● Издательство: «Альфа-книга», 2005 ● Серия: «Фантастический боевик» ● 440 стр. ● 40000 экз. ● Жанр: Авантюрное фэнтези

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Алексей Пехов, Хроники Сиалы
- Глен Кук, Металлический цикл

Три номера назад, готовясь писать статью о мире Гаррета, я сел перечитывать «Хроники Сиалы» и обнаружил странную вещь. Книжки упорно не поддавались чтению по диагонали; глаз постоянно цеплялся за какую-нибудь фразу, и дальше я увлеченно проглатывал страницу за страницей. В результате вместо запланированных трех дней чтение растянулось на неделю — но я нисколько об этом не жалел. Наоборот, мне стало интересно. Пехов не обладает чеканным стилем Евгения Лукина или Марии Семенович, не закручивает сюжет, как Вернор Виндж или Тим Пауэрс, не вырисовывает эпических полотен, подобно Нику Перумову или Джорджу Мартину, — и все-таки его книжки очень быстро находят дорогу к читательскому сердцу. Почему?

Очень скоро я получил ответ от самого Пехова. На мое немножко обиженное недоумение — зачем понадобилось в «Искателях ветра» вместо часы, минуты и секунды писать «нары», «минки» и «уны»? — он сказал: «Мир таким увидел». У меня и в мыслях нет обвинять автора «Хроник Сиалы» в болезненном эскапизме; я не думаю, чтобы он всерьез верил в существование вымышленных им вселенных, однако сам подход Пехова к творчеству —

ЦИТАТЫ

- Хотя могу сказать, я этим подземельем не впечатлен.
- Можно подумать, что ты успел побывать во многих и видел куда лучше, — пробормотала Лаэн. Гаррет ухмыльнулся и ничего не ответил.
- Многие из нынешнего поколения не любят сидеть на месте. Все куда-то спешат, торопятся, стремятся чего-то достичь, стараются изменить, хотя в большинстве своем сами не знают, чего хотят.
- Мы просто идем, — улыбнулся я.
- Таких людей, как вы, я называю «искатели ветра». Вы слепло гонитесь за ним, но что станете делать, когда отыщете?



Кому еще Хары?

Помимо первого романа будущей дилогии (или трилогии?), Алексей Пехов написал два рассказа, действие которых происходит в мире Хары. «Цена свободы», рассказывающая о молодости Нэсса, вышла в сборнике «Фэнтези—2005, выпуск 2». А «Пожиратель душ» войдет в состав «Фэнтези—2006».

жить создаваемой книгой, давать миру выговориться через писателя — не может не вызывать уважения хотя бы у меня, человека удручающе рассудочного.

...Расцвет Империи в далеком прошлом: тысячелетие назад ушел величайший волшебник Скульптор, и многие из его сооружений стоят заброшенными. После мятежа магов утрачено искусство телепортации, оставлены бывшие пограничные рубежи. Старые враги — Набатор, некромантский Сдис и бессмертные мятежники Проклятые — решают выбить из-под колосса глиняные, как им кажется, ноги. В разгар войны попадают наемные убийцы, скрывающиеся в глуши после опасного задания: непревзойденный лучник Нэсс и прячущая свой волшебный дар Лаэн. Впрочем, как и всяких представителей «свободных профессий», их беспокоит только необходимость разделиться с заказавшим их человеком, а потом свалить из заварушки куда подальше. Но все не так просто: даром Лаэн заинтересовались имперские волшебницы, а еще наша сладкая парочка умудрилась серьезно поспорить с одной из Проклятых.

Пожалуй, не будет большим преувеличением сказать, что мы получили вторую Сиалу — правда, созданную уже профес-



Присутствуют

- коварные заговоры власть предержащих
- гильдия убийц, сами убийцы и убийства
- некромантия
- нестандартные для фэнтези расы



сиональным фантастом. Приключения людей, стоящих вне закона, преследуемых как властями, так и властолюбивой женщиной, в оригинальном и объемно выписанном мире, на фоне эпических событий — вот фабула и «Хроник Сиалы», и нового цикла Пехова. В принципе, это вполне обосновано, ведь мир Хары создан вором Гарретом, которому досталась одна из теней Изначального мира. И вместе с тем ощущения, будто «Пехов исписался», «Пехов повторяется», — нет. Сиала и Хара — это будто два музыкальных альбома хорошей группы: одновременно и похожие, и различающиеся.

Итог: книга, которая закрепляет за Алексеем Пеховым заслуженное звание лучшего современного автора авантюрного фэнтези. Поклонникам вора Гаррета читать обязательно: он даже появляется на пару глав в конце. Остальным — лучше начать знакомство с Пеховым именно с «Искателей ветра».



Отсутствуют

- точка в конце — ждем продолжения
- однозначные персонажи
- «высокая» магия
- глобальная Игра за мир

СЮЖЕТ	9
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА
МФ
9

Петр Тюленев

БЕГИ, РИНСВИНД, БЕГИ!

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ. ПОСЛЕДНИЙ КОНТИНЕНТ TERRY PRATCHETT. THE LAST CONTINENT

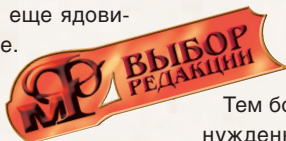
Роман ● Перевод: С. Увбарх, А. Жикаренцев ● Издательство: «Эксмо», «Домино», 2005 ● Серия: «Плоский мир» ● 512 стр. ● 20100 экз. ● Жанр: умное юмористическое фэнтези ● Цикл о Плоском мире, шестая часть подцикла о Ринсвинде

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Хотелось бы... Но пока — увы.

Нет покоя самому неудачливому волшебнику Плоского мира! Бедняга Ринсвинд, доведший банальное умение драпать до уровня высокого искусства, оказывается на загадочном континенте ХХХ (то есть «Икс-ИксИкс»; а вы что подумали?). Бесплодные, безводные земли, говорящие кенгуру, древние наскальные ри-

сунки, которых вот буквально только что на скале не было!.. Ах да, и еще ядовитые животные. Простое их перечисление занимает несколько десятков томов — зато НЕопасные звери ХХХ-а умещаются всего на одной страничке: «Отдельные овцы».



В общем, если когда-нибудь окажетесь в Плоском мире, выбирайте для отпуска любое другое местечко — не ошибетесь. Внимание! «Местечко», а не «временечко», потому что, например, волшебники из Незримого Университета по (не)счастливному стечению обстоятельств попали как раз [вырезано антиспойлерной цензурой].

Нет, по большому счету, волшебники неплохо отдохнули. Тем более, что с ними в вынужденный отпуск попала госпожа Герпес, университетская домоправительница. Так что заодно научились строить шалаши, добывать фрукты, ухаживать за дамой. Вот только когда потребовалось объяснить одному богу, что именно делают животные, чтобы... хм... самостоятельно



размножаться... Но, в принципе, и с этим как-то справились. В общем, отдохнули на славу!

Итог: пожалуй, одна из самых смешных книжек в серии. Но и более легкомысленная, чем ли. Впрочем, все равно — хороша!

ЦИТАТА

— Эй, прикажите доставить сюда мой пятисотфутовый арбалет и стрелы с брошенными наконечниками, а также дорожный набор таксидермиста! И все десять удочек! И четыре ящика со снастями! И весы побольше!

— Я же займусь изучением примитивных аборигенов в юбочках из травы, — сообщил заядлый газенокосильщик — декан.

— Ну а ты, руновед, что делать будешь?

— А? О-о, даже не знаю... Профессор современного руносложения обвел затравленным взглядом коллег. Те ободряюще ему кивали. — Пожалуй, воспользуюсь случаем и почитаю.

— Правильно, — одобрил Чудакулли. — Потому что мы здесь — и пусть все зарубят себе это на носу! — мы здесь не для того, чтобы прохлаждаться!

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

ОЦЕНКА МФ

9

Владимир Пузий

ВСЕ ТОЧКИ НАД «И»

РОБИН ХОББ. ЗОЛОТОЙ ШУТ. СУДЬБА ШУТА ROBIN HOBB. GOLDEN FOOL. FOOL'S FATE

Роман ● Перевод: В. Гольдич, И. Оганесова ● Обложка: С. Юлл ● Издательство: «Эксмо», «Домино», 2005 ● Серия: «Меч и Магия» ● 816 стр., 976 стр. ● 10000 экз. ● Жанр: Героическое фэнтези ● Второй и третий романы трилогии о Шуте и Убийце

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Джордж Р. Р. Мартин, Песнь льда и пламени
● Раймонд Фэйст, Имперские войны

Из всех начатых в конце прошлого века популярных фэнтези-циклов — Мартина, Джордана, Гудкайда — завершен только один, принадлежащий перу Робин Хобб. С этой нелегкой зада-

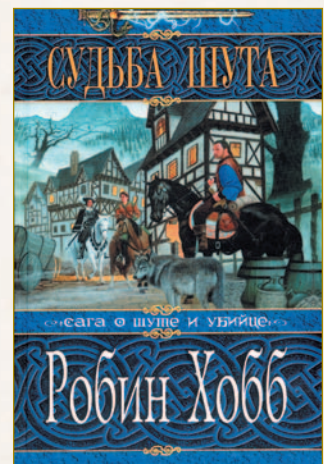
чей — свести воедино и завершить десятки сюжетных линий, — писательница справилась на пятерку. Из замысловатой сюжетной завязки: в стране волнения, а невеста наследника хочет, чтобы он убил в ее честь дракона, — Хобб сотворила настоящий шедевр. Убьет принц дракона — и эти прекрасные создания навсегда исчезнут, пощадит — потеряет невесту, со-

юзников и надежду спокойно править страной...

В центре интриги оказывается возмужавший Фитц, тайный советник и учитель принца. История одного героя одновременно рассказывает о судьбе целого мира, причем на разных сюжетных уровнях. Выдержанная в обеих книгах грустная атмосфера, предвещающая печальный итог, органично сочетается с победой героев.

Наконец писательница раскрыла тайны Белых Пророков и драконов — самых интересных своих творений. А если учесть, что Хобб, как и полагаются, ответила на поставленные в предыдущих книгах вопросы, но не «убила» мир, а просто покинула его, остается только восхититься мастерством писательницы.

Поиск недостатков в романах — дело не только не-



благодарное, но и совершенно бесполезное. Лишь осознание того, что новых встреч с Фитцем, Шутом и другими героями больше не предвидится, несколько омрачает картину.

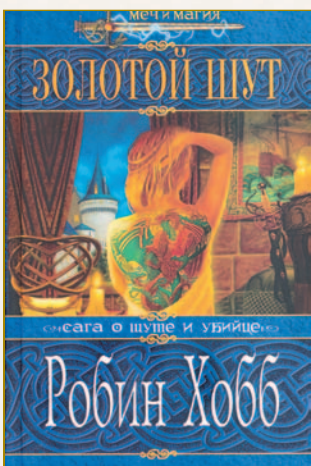
Итог: блестящее завершение одного из лучших циклов современности.

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

ОЦЕНКА МФ

9

Дмитрий Злотницкий



ЦИТАТЫ

● Его слова разбудили во мне волка. Боль не пропала, она просто перестала иметь значение. «Сначала убей. А раны залижешь потом. Пусть твой оскал и рычание будут страшнее, чем у него», — шепнул мне волк.

● Мы с Ночным Волком никогда не пытались разговаривать со своим обедом, пока он еще оставался жив. Дракон тоже не станет.

УБИТЬ ДВОЙНИКА

МИХАИЛ ТЫРИН
ОТРАЖЕННАЯ УГРОЗА

Роман ■ Обложка: В.Нартов ■ Издательство: «Эксмо», 2005 ■ Серия: «Абсолютное оружие» ■ 384 стр. ■ 11000 экз. ■ Жанр: Социальная НФ, философская НФ, антиутопия

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Владимир Покровский «Парикмахерские ребята»
- Виктор Колупаев «Качели Отшельника»
- Геннадий Пращкевич «Золотой миллиард»

И на что эта книга не похожа. Есть, вроде бы, сюжет: база на отдаленной планете, чрезвычайная ситуация... Но в середине романа эта линия прерывается, и главный герой долго пробует коптить небо в курортных условиях, заниматься ничем. Потом опять война, террор, заложники... однако центральный персонаж уже староват, и попадает он в свежую зава-

рушку, как кур в ощи. Затем опять возвращается к жене под крыло, и... вроде бы все заканчивается усеченной версией хэппи-энда.

Рваное, весьма нетрадиционно для боевика сшитое действие, тем не менее, держит в постоянном напряжении. Михаил Тырин накладывает на древний миф о двойничестве предельно жесткую и реалистичную реконструкцию будущего в условиях глобализации. Да, на Земле не идут войны. Да, мир упорядочен, тих, основное занятие жителей — накопление и проедание, основная масса довольна всем и навсегда. Однако это мир обездвиженного творчества,

мир, где благородство, отвага, честь — звук пустой, а если их взять в комплексе, то и просто общественно опасное явление. Но миллиарды людей — это ведь миллиарды живых душ. Ими правят очень древние законы. И если появляется двойник человека, то живой душе подчиниться ему, бездушному телу, невозможно; но и убить его тоже нельзя — ведь в двойнике может быть сконцентрировано и лучшее, и худшее «оригинала», застрелить его — все равно что пустить пулю себе в лоб... Тырин мастерски показал: современный человек не имеет ответов на вопросы о глубинной сути самого себя, ему остается только размышлять, ошибаться и мучиться.

Итог: в математике есть нерешаемые задачи — вроде квадратуры круга. Что ж, в литературе тоже есть своя квад-



ратура круга: соединить в рамках одного романа сложные философские вопросы с боевиком содержанием, чтобы ни философия, ни боевик ничего не потеряли. Михаил Тырин нашел «частное решение», сделав яркий, оригинальный... «философский боевик». Bravo!

Это интересно

После «Желтой линии» это уже второй роман Тырина, в котором сквозь реалии космической ойкумены проглядывает Россия нашего времени.

СЮЖЕТ	8
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА
МФ
8

Дмитрий Володихин

КТО К НАМ С ЧЕМ ЗА ЧЕМ

ВАСИЛИЙ ГОЛОВACHEV
СМЕРЧ

Роман ■ Издательство: «Эксмо», 2005 ■ Серия: «Абсолютное оружие» ■ 480 стр. ■ 75000 экз. ■ Жанр: Остро сюжетная фантастика ■ Шестой роман цикла «Запрещенная реальность»

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Андрей Лазарчук, Михаил Успенский «Посмотри в глаза чудовищ»
- Роберт Желязны «Хроники Амбера»

Начальный роман «Запрещенной реальности» назывался «Смерш—2». Не потому, что до этого был «Смерш—1», просто описывалась в нем вторая в истории организация «Смерть шпионам». С новым названием тоже есть подковырка: «Смерч» — это не малень-

кий торнадо, а сокращение от «Смерть чиновникам».

Роман повествует о том, как главный враг человечества Аморф Конкере, он же — Монарх Тьмы, вырывается из мира-тюрьмы и снова готов натворить бед. Остановить его может только простой любитель приключений, не посвященный ни в какие тайны мироздания. Параллельно с глобальной вселенской катастрофой, темные силы работают и над развалом нашей страны — прямоком из зданий Государственной думы! Вот тут и возрождается организация «Чистилище». Война за светлое будущее человечества идет на всех фронтах!

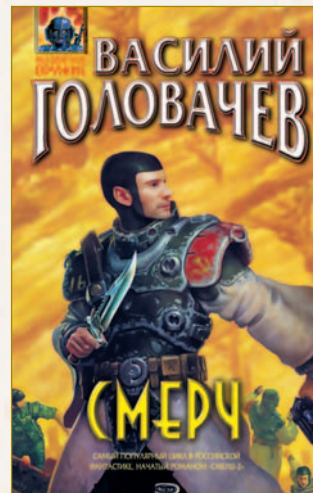
Сказать, что произведение Головачева приближено к нашей реальности, — ничего не сказать. Герои просто живут в ней, может, не в вашем доме, но уж точно через улицу. А уж как близки нам проблемы чиновничьего беспредела и продажного правосудия... Для тех, кто открывает книгу, чтобы уйти от реальности, «Смерч» вряд ли подойдет. Единственное отступление от жизненности — победа сил добра и справедливости в финальном акте. Хотя кто бы сомневался.

Продуманность мирового порядка «Запрещенной реальности» выше всяческих похвал. Тут вам и система переходов между мирами, и полная история от самого создания мира, и даже устранение парадокса встречи с собственным дедушкой!

СЮЖЕТ	7
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА
МФ
8

Антон Курин



Особого внимания требует используемая автором терминология: что ни слово — песня! Сюжет весьма динамичен и, несмотря на почти пять сотен страниц, держит читателя до самого конца.

Итог: книга не даст особо скучать, даже найдется над чем поразмыслить.

ЦИТАТЫ

- Сознание Василия, став многослойным из-за «интерференции» сознания Посвященных, получило удивительную возможность проникать в сознание других людей и в общее континуальное энергоинформационное поле космоса, не совсем правильно называемое менталом.
- Дорогой мой, жизненный опыт — это когда количество сделанных ошибок переходит в качество. Постарайся приобрести положительные качества.

ЛОНДОНСКИЕ БОМЖИ, ИЛИ РИЧАРД В ЗАДВЕРЬЕ

НИЛ ГЕЙМАН. ЗАДВЕРЬЕ
NEIL GAIMAN. NEVERWHEN

Роман • Перевод: А. Комаринец • Издательство: «АСТ», 2005 • Серия: «Альтернатива. Фантастика» • 412 стр.
• 3000 экз. • Жанр: Городское фэнтези, мистика • Источник: Телесериал «Neverwhere»

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Чарльз де Линг, Ньюфортский цикл
- Марина и Сергей Дяченко «Подземный ветер»

Честно говоря, удивляюсь, как Нил Гейман до сих пор жив! Почему собрать по цеху, одержимые белой завистью к его таланту, еще не закатали этого мерзавца в цемент, не запекли его голову в микроволновке, наконец, не подговорили какого-нибудь пьяного водителя микроавтобуса, чтобы сбить «ай-да-сукина-сына», когда тот будет прогуливаться после обеда и замышлять очередной роман... Впрочем, объяснение есть — и объяснение простое: коллеги Геймана — тоже ведь читатели.

К тому же, все они были детьми, а значит, как и Гейман, когда-то верили, что мир на самом деле не так прост. Именно из своих детских фантазий автор и воссоздал образ Под-Лондона — города, который существует испокон веков, города, в котором смешались эпохи, города, куда попадают «выпавшие из жизни», потерянные люди. Таким однажды стал и молодой Ричард Мейхью. Стоило ему помочь девушке-замарашке — и жизнь его полетела кувырком. Обычные люди Ричарда попросту не замечали, а видели его только лондонские бомжи — да странные обитатели Под-Лондона, порой весьма похожие на бомжей. Сам того не ведая, Ричард оказался в центре древней истории, где переплелись интересы ангела Ислингтона, древних убийц Крупа и Вандермара, маркиза де Карабаса и многих других диковинных персонажей. Одни из них выглядят,

ЦИТАТА

Ричард добавил новую запись в воображаемый дневник.

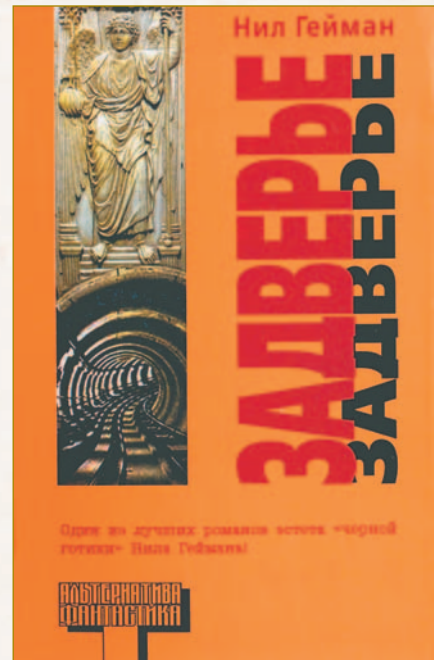
«Дорогой Дневник, — начал он. — В пятницу у меня были работа, невеста, дом и жизнь, которая имела какой-то смысл. (Ну, насколько в жизни вообще есть смысл.) Потом я нашел раненую девушку, которая истекала кровью на тротуаре, и попытался быть добрым самарянином. Теперь у меня нет невесты, нет дома, нет работы, и я иду в нескольких сотнях футов под улицами Лондона с такими же шансами на долгую жизнь, как у суицидной дроздофилы».

(Орфография перевода сохранена).

как шуты, но обладают огромной властью, другие — хранят секреты, которым сотни веков, третьи — одержимы той или иной безумной идеей...

Интересно, что многие из персонажей носят имена лондонских топонимов. Гейман признается: с детства он был зачарован названиями лондонских станций метро, улиц, районов... Некоторые из них автор так или иначе обыграл в романе. Увы, в переводе эта игра слов иногда теряется.

Зато остается главное — очарование миром и историей, которые придумал Гейман. Впервые она увидела свет в качестве сериала, который показывали на BBC в 1996 году, но потом писатель переработал ее в роман. На данный момент по книге планируют снимать полнометражный фильм (причем — кинокомпания знаменитого Джима Хэнсона!), она была переведена на несколько



языков, в 1997 получила престижную французскую премию «Julia Verlanger Award»; с лета 2005 выходит серия комиксов, основанных на мире «Neverwhere». Сам Гейман планирует рано или поздно написать еще одну книгу об обитателях Под-Лондона — она будет посвящена таинственным Семи Сестрам (в «Задверье» мы встречаем лишь одну из них, Серпентину)...

Истор: отличный приключенческий роман. Писатель живо и ярко изображает мир, героев, ситуации — и даже, казалось бы, вполне ожидаемый финал подает так, что, закрыв книгу, какое-то время сидишь в тишине, просто чтобы прийти в себя.

Присутствуют

- стремительный сюжет
- живые характеры
- остроумный, но добродушный юмор

Отсутствуют

- многостраничные душевные переживания
- многостраничные же описания пейзажей
- глубокие философские идеи

СЮЖЕТ	●●●●●●●●●●	9
МИР	●●●●●●●●●●	9
ПЕРСОНАЖИ	●●●●●●●●●●	8
СТИЛЬ	●●●●●●●●●●	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	●●●●●●●●●●	6
ПЕРЕВОД	●●●●●●●●●●	7

ОЦЕНКА
МФ

8

Владимир Пузий

Как «Дверь» стала «д'Верью»

А. Комаринец переводит тексты Геймана не впервые. Видимо, поэтому в «Предисловии переводчика» она снисходительно похлопывает автора по плечу: «Следует учесть, что перед нами романизация телесериала, а потому сам текст напоминает скорее сценарий, чем собственно роман. Да, разумеется, автор «набрасывает» картинку, но именно набрасывает, а не описывает».

Право слово, после того, как г-жа Комаринец переводила того же Геймана, писать такое... Скажем, в «Задверье» вполне говорящие имена «Портик» и «Арка» превратились в «Портико» и «Арч», а главная героиня — в «д'Верь». Ну, а фраза все из того же «Предисловия»: «Персонажи названы по оккультным понятиям», — полагаю, в комментариях не нуждается...

Как мы оцениваем книги

Мы оцениваем каждую книгу по десятибалльной шкале.

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

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

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

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

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

Для переводных изданий мы также оцениваем качество перевода.

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

Сборники и нехудожественные произведения могут оставляться без оценки.

ПИСЬМА ИЗ АТЛАНТИДЫ

ВИКТОР ПЕЛЕВИН
RELICS. РАННЕЕ И НЕИЗДАННОЕ

Избранные произведения ● Обложка: А. Стариков ● Издательство: «Эксмо», 2005 ● 352 стр. ● 50100 экз. ● Жанр: Авторский сборник

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● сборник Виктора Пелевина «Синий фонарь»

Мало кто помнит сегодня, с чего начиналась литературная карьера Виктора Пелевина, едва ли не самого модного современного беллетриста, признанного не только у нас, но и за рубежом (Брюс Стерлинг, например, из всех русских авторов только его и знает). Кто помнит — молчит. Между тем, были и участие в легендарном «малеевском» Семинаре молодых писателей-фантастов, и первые публикации в разделах фантастики научно-популярных журналов, и «жанровые» премии, вручаемые на конвентах... Оттуда,

из начала девяностых, родом большая часть рассказов и эссе, собранных в этой книге.

Блестящее «Откровение Крегера», давшее начало целой ветви криптоисторической фантастики, философская сатира «СССР Тайшоу Чжунань» и «Миттельшпиль», едкий наезд на «новых русских» в «Рождественском киберпанке» — все эти тексты хорошо знакомы внимательному читателю Пелевина, все они выходили в периодике и сборниках или были вывешены в Сети. А эссе «Зомбификация» и вообще готовилось к публикации в последнем номере легендарного журнала «Интеркомъ». В представлении любителей фантастики Виктор Пелевин стоял тогда рядом с другими «молодыми фанта-

тами», пришедшими в литературу в семидесятых-восемидесятых, но публиковавшихся редко и нерегулярно. Плечом к плечу с Эдуардом Геворкяном, Вячеславом Рыбаковым, Владимиром Покровским, Андреем Столяровым, Евгением Лукиным...

Пожалуй, прежде всего с этой целью — вспомнить, с чего все начиналось, — и стоит читать «Relics». Учитывая, что события в ранних пелевинских рассказах происходят преимущественно в Советском Союзе, стране, канувшей в пучину подобно Атлантиде, многие намеки автора явно пройдут мимо сознания молодого читателя. Впрочем, на мой взгляд, именно в рассказах начала девяностых в сиюминутном у Пелевина отчетливее всего отражается Вечное...

Итог: идеальная книга для фэнов, ностальгирующих по бурной постперестроечной поре, когда казалось, что

ПЕРСОНАЖИ 9
СТИЛЬ 9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ 7

ОЦЕНКА
МФ **8**

Василий Владимирский



в русской литературе вот-вот случится какой-то блистательный, немыслимый прорыв. Однако пятидесятитысячный тираж этого сборника можно объяснить только популярностью более поздних произведений автора — жизни в которых, по-моему, куда меньше, чем в так называемом «раннем и неизданном».

ВОРОН И КОЙОТ

ЧАРЛЬЗ ДЕ ЛИНТ. ПОКИНУТЫЕ НЕБЕСА
CHARLES DE LINT. SOMEPLACE TO BE FLYING

Роман ● Перевод: И. Савельева ● Издательство: «Азбука-классика», 2005 ● Серия: «Городские легенды» ● 608 стр. ● 5000 экз. ● Жанр: Городское фэнтези, мистика, магический реализм ● Очередной роман о Ньюфорде. Читать можно отдельно от остального цикла

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● некоторые романы Стивена Кинга и Роберта Маккамона, хотя де Линт не столь натуралистичен

Это только люди в своей безоглядной самоуверенности не сомневаются, будто мир был создан для них и ради них. Другие существа

имеют несколько иное мнение на сей счет — а иногда попросту знают, как оно все было на самом деле.

Так вот, мир создал Ворон. И Далекое Прошлое — он же. А Койот Коди взял да украл волшебный горшок, да размешал его содержимое — так и были созданы люди. И вскоре стало ясно, что Койот поспешил, вот только исправлять что-либо уже было поздно. Ворон не хотел ничего менять, а Коди, если ему удавалось выкрасть волшебный горшок, тут же все только ухудшал.

Между тем время шло, волшебные существа привыкли и, даже привязались к людям.

Жизни, судьбы тех и этих переплелись. И разошлись: каждый существовал в своем мире. Зверолоды помнили о Далекое Прошлом — и то не все. А люди... у людей память короткая.

Но так уж случилось, что столетия спустя, на исходе двадцатого века, судьбы людей и зверолодей снова переплелись. И снова был украден волшебный горшок. И мир замер на грани гибели...

А впрочем, роман де Линта — в последнюю очередь о героическом спасении миров. В первую же — о дружбе, о любви, о надежде — и об одиноких людях, которые стремятся найти самих себя в суете дней.

Итог: добрый, душевный роман. Пожалуй, местами излишне затянутый, но любителям неспешного чтения при-

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

ОЦЕНКА
МФ **8**

Владимир Пузий



дется по вкусу. При этом книга не лишена тайн, интриг, неожиданных сюжетных поворотов. Де Линт в очередной раз весьма интересно использует мифологию индейцев. В общем, книга безусловно достойна внимания.

ЦИТАТА

Ох, Коди.

Он бродил между братьями и сестрами в то время, когда они еще не совсем очнулись. Украл пушистый хвост у рыси, украл смелость у зайца, независимость у муравья, оставил дельфина без ног, а у черепахи стянул прекрасные остроконечные уши. Так он крал что-то у одного, что-то у другого, а потом заметил, что мы наблюдаем за ним с дерева.

Ох, Коди.

Кому бы мы стали жаловаться? Да и почему это должно было нас беспокоить?

Но с этого все и началось. Коди поряз в интригах. При виде любой черной птицы в нем просыпается злоба. Потому что мы знаем.



О БЕДНОМ УРОДЕ ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО...

ДЖЕЙМС АЛАН ГАРДНЕР. ОТРЯД ОБРЕЧЕННЫХ
JAMES ALAN GARDNER. EXPENDABLE

Роман ● Перевод: Б. Жужунава ● Издательство: «Эксмо», «Домино», 2005 ●
Серия: «Фантастический бестселлер» ● 464 стр. ● 5000 экз. ● Жанр: Космическая опера

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Пол Андерсон, цикл о Доминике Фландрии
- Эрик Фрэнк Рассел «Оса»

Мир, где все хорошо. Насильственная смерть — редкость. О войнах и голоде давно забыто, таблетки долголетия доступны всем. Новая Земля — член Лиги Наций, галактического сообщества высокоразумных существ. Люди осваивают космос, ведут исследования на чужих планетах.

Но в космосе смерть может подкрасться незаметно. И раз-

ведчики, случается, гибнут. Иногда — ужасным образом. А их товарищи, начальство, общественность впадают в депрессию, что пагубно сказывается на созидательном труде. И тогда Адмиралтейству приходит в голову блестящая идея: в косморазведку надо брать уродов! Не инвалидов — в гуманном обществе их заботливо лечат. А вполне здоровых людей, у которых есть заметные недостатки. Вот, например, разведчик Гент, который все время громко портил воздух. Когда во время первого же контакта агрессивные туземцы содрали с него кожу, никто даже не прослезился!

Пол-лица Фестины Рамос закрыто уродливой родинкой.

Достижения медицины позволяют справиться с этим, но ни один врач не поможет девушке. Ведь иначе ее нельзя будет использовать в косморазведке как «расходный материал» во благо Родины. Именно Фестине предстоит уничтожить иезуитскую систему. Для этого надо раскрыть тайну планеты Мелаквин, откуда еще никто не возвращался...

Роман — не просто увлекательно написанная космическая опера. Это еще и довольно жесткая, временами издевательская сатира на общество тотальной политкорректности, где здравый смысл и сострадание подменены самодовольно-лицемерным скудоумием.

Итог: увлекательные приключения и серьезные проблемы, заставляющие задуматься.

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

ОЦЕНКА МФ

8

Владимир Пузий



маться. Неплохие герои, хороший язык, любопытный мир. И, увы, смазанная концовка, — слишком легко героине удалось переиграть несправедливую систему. Возможно, в продолжениях автор перестанет прибегать к голливудским приемчикам?

Это интересно

«Отряд обреченных» канадца Дж. А. Гарднера продолжают еще четыре тома: «Vigilant», «Hunted», «Ascending» и «Radiant». Об этой же вселенной, только с другими героями, рассказывает и роман «Trapped».



МСТИТЕЛЬ ЧЕРНОГО БОГА

СЕРГЕЙ ФОМИЧЁВ
МЕЩЕРСКИЕ ВОЛХВЫ: ПРОРОЧЕСТВО ПРЕДСЛАВЫ

Роман ● Обложка: П. Борозенец ● Издательство: «Крылов», 2005 ● Серия: «Историческая авантюра» ● 384 стр. ● 10000 экз. ● Жанр: Историческое фэнтези, крп-тоистория ● Продолжение романа «Серая Орда»

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Мэри Стюарт, трилогия о Мерлине

Боги живы, пока в них верят. Но смерть последнего адепта вовсе не означает смерть бога. А уж если адепт, умирая, попросил хозяина о мести...

Так и пришла на Русь беда. Черная смерть, дьявольские злобные твари, призрачное воинство, а во главе их — таинственный Хозяин, называющий себя Мстителем. И нет от них спасения

ни за стенами крепостей, ни в тиши монастырской, ни в глуши лесной. Ведь не только чародей Сокол, но все волхвы и колдуны Мещёры бессильны перед неожиданной напастью, ключ к тайне которой с давних времен хранится в руках православной Церкви. Точнее, лишь нескольких посвященных весьма высокого ранга, среди которых «русс-

кий кардинал Ришелье» Алексей, новгородский архиепископ Василий Калика, суздальский подвижник Дионисий — и каждый преследует свои тайные цели.

Как соблазнительно воспользоваться властью над Мстителем для сокрушения политических противников — и вот древнее заклятие ведет по Руси воплощение умершего бога, выкашивая целые города. Однако у тех, кто полон решимости не пустить беду в родные края, находятся неожиданные союзники — и неожиданные средства для борьбы.

Итак, шествие черной смерти удастся прервать, а Мститель уходит, освобожденный от власти этого мира, зато клубок политических интриг остается почти нераспутанным. До следующей книги?

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ

7

Алла Гореликова



Итог: несмотря на мистическое толкование реальных событий, «Пророчество Предславы» ближе к историческому роману, чем к фэнтези. Правда, взгляд автора на Русь 14 века отличается от знакомого нам по учебнику истории — но в глубине проработки материала ему не откажешь.

ЦИТАТЫ

- «Грядёт воинство мести» (Блукач, юродивый).
- «Отправляйся, Сокол, отправляйся без промедления. Тебе нужно успеть до полной луны, иначе окажется поздно. Узнай, кто Он. Только узнай. Не пытайся вступить в борьбу — тебе одному Его не осилить. Узнай — и возвращайся» (Эрвела, лесная владычица).
- Если уж зло смогло прорваться в этот мир, то одной иконой, пусть и самой чудотворной, не откупишься.
- «Богам не положено ходить по земле. От этого у них случаются неприятности» (Сокол, чародей).

СТАРЫЙ ВРАГ ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

ДМИТРИЙ КАЗАКОВ
ВЫСШАЯ РАСА

Роман ■ Обложка: В. Аникин ■ Издательство: «Крылов», 2005 ■ Серия: «Историческая альтернатива» ■ 416 стр. ■ 8000 экз. ■ Жанр: Альтернативная история, мистика

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Андрей Лазарчук «Штурмфогель»
- Алексей Бессонов «Алые крылья огня»
- Виктор Бурцев «Зеркало Иблиса»
- Алексей Евтушенко «Отряд»

На фоне пестрых фэнтезийных миров и несчастных, но вполне удачных попыток писать социальную фантастику, десятая книга Дмитрия Казакова выглядит непривычно. Война закончилась, но группа немецких лидеров, укрывшаяся в австрийской глубинке, создает то самое «абсолютное оружие», кото-

рым грезил Третий Рейх. Это «ноу-хау» вкупе с другими разработками немецких ученых ставит мир на грань Третьей Мировой. И главной задачей советского военного контингента в Западной Европе становится предотвратить катастрофу.

Фашисты в романе не претендуют на роль абстрактного и абсолютного

зла. Они получились живыми людьми, со своими мечтами, целями, разочарованиями, мыслями и эмоциями. Это живые враги, которым не нужно сопереживать, но которые заслуживают уважения. А чем сильнее враг, тем ценнее победа.

Вместе с тем, несмотря на выпуклость характеров — как с «нашей», так и с «их» стороны, — главного героя в романе явно недостает. В центре повествования — не герой, а ситуация, именно вокруг нее вертится сюжет, именно она заставляет персонажей действовать. В этом плане роман можно сравнить со значительной частью творчества Джона Уиндема, который писал не о человеке и приключениях, а о ситуации, попав в которую, люди раскрываются с неожиданной для себя стороны.



Итог: крепкий роман, написанный в противовес модной сегодня в определенных кругах идее нового фашизма. Впрочем, чтобы приблизиться к вершинам жанра, Казакову стоит еще поиграть на поле альтернативной истории.

Совпадения не случайны

В одном из интервью Дмитрий Казаков признавался: «В этой книге большинство персонажей имеют реальных исторических прототипов. Это оккультные деятели фашистской Германии, которые мало известны широкой публике. Они вели ту часть жизни Рейха, о которой мало пишут. О них вообще мало исторических сведений. Вот здесь они все выведены под своими именами».

СЮЖЕТ	7
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА
МФ
7

Надежда Агеева

ИЗБРАННЫЙ КАМЕННОГО ВЕКА

МИШЕЛЬ ПЕЙВЕР. БРАТ ВОЛК
MICHELLE PAVAR. WOLF BROTHER

Роман ■ Перевод: И. Тогоева ■ Обложка: Н. Торопицына ■ Издательство: «Росман», 2005 ■ Серия: «Хроники темных времен» ■ 304 стр. ■ 50000 экз. ■ Жанр: «Первобытная» фантастика, детская книга

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Эрнест Д'Эрвилли «Приключения доисторического мальчика»
- Тим Пауэрс «Черным по черному»

Отец первобытного мальчика Торак при смерти после схватки с гигантским медведем. Умирая, охотник рассказывает сыну о том, что зверь одержим злыми духами, что он будет убивать, пока ничего живого не останется, и что мальчик должен добраться до Священной Горы, умолить Великого Духа избавиться Лес от мохнатой напасти. Так Торак из рода Волна вступает на узенький и нелег-

кий путь Избранного. Сначала он находит осиротевшего волчонка и выясняет, что может неплохо с ним общаться. Побратавшиеся человек и волк оказываются в плену, где им популярно объясняют необходимые пророчества и дают бежать. Вскоре выясняется: чтобы выполнить миссию, нужно собрать по частям Нануак — самую светлую душу. Торак берется и за это задание...

Приблизительно на этом месте бывалый читатель мысленно отправляет роман в раздел «Избранный спасает мир, собрав необходимые ингредиенты» — но вовсе не обязательно отрывается от «Брата Волка». Просто потому, что это не какая-нибудь новеллизация ролевой игры или очередной «Флэш Гордон», а книга о доисторических временах, написанная знатоком и ценителем первобытной культуры. Конечно, описанный Пейвер мир — это сильно идеализированный каменный век (как и средневековье — в фэнтези), однако объем и непротиворечивость ему придают именно исторические знания писательницы.

Итог: «Брат Волк» скроен по знакомым шаблонам, но из довольно свежего материала — ценители нестандартной



фантастики будут довольны. Впрочем, прежде всего, это неплохая детская книга, которая пронизана вынесенными на обложку ценностями: «Верность слову, преданность другу». В отличие от пепси, пейджера и MTV, эти идеалы были в ходу и шесть тысяч лет назад.

СЮЖЕТ	6
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	9
ПЕРЕВОД	7

ОЦЕНКА
МФ
7

Петр Тюленев

Книжка с картинками

Внизу каждой правой страницы напечатан маленький рисунок в «первобытном» стиле. Если быстро пролистать книгу от конца к началу, вы увидите «мультфильм», пересказывающий события книги. А вот с обложкой в издательстве явно прогадали: изображенный на ней Торак вылез не из каменного века, а из горячей ванны.



ОСЕННИЙ МАРАФОН ПО КРАЮ НОЧИ

АЛЕКСЕЙ СВИРИДОВ, АЛЕКСАНДР БИРЮКОВ, ГЛЕБ СЕРДИТЫЙ
ВОЗВРАЩЕНИЕ С КРАЯ НОЧИ

Роман • Обложка: В. Мартыненко • Издательство: «Форум», 2005 • Серия: «Другая сторона» • 448 стр. • 4000 экз. • Жанр: Фантастический боевик

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Кит Лаумер «Космический шулер»
- Роджер Желязны «Хроники Амбера»
- Алексей Свиридов «Крутой герой»

Стрелковое оружие — любимая игрушка мужчин. Даже те, кому никогда не приходилось держать в руках боевой «ствол», с воодушевлением глядят на хищные вороненные изгибы. Оружие дает иллюзию силы, ощущение уверенности в себе, непобедимости. Увы, лишь немногие осознают, что «пистолет в руке» — не просто увесистая железяка. С ним ты берешь на себя ответственность за свою и чужую жизнь, за то, что происходит вокруг.

Именно бескорыстная любовь Александра Воронкова к стрелковому оружию привлекла к бывшему инженеру-авиастроителю внимание пришельцев из иных миров. Уникальный пистолет «Мангуст», подпольно созданный российским «левшой», оказался первым камешком, стронувшим целую лавину небывалых, фантастических событий. Для начала Воронков становится объектом преследования и травли в родном измерении, где работает техником на одной из московских очистных станций. Только верный пистолет, навыки спортсмена-рукопашника и внезапно обострившееся чутье помогают ему отразить атаку загадочных «теней» и справиться с другими не менее удивительными монстрами, устроившими настоящую охоту на «самодельника». Однако помимо жутковатых пришельцев, пытающихся добиться своего грубой силой, Александра донимают еще и представители «светлых» сил, использующие хитрость и лесть. В итоге главный герой отправляется долгое путешествие по цепи параллельных ми-

ров, в которых можно опознать вселенные, созданные авторами фантастических книг, фильмов или компьютерных игр... Заканчивается этот осенний марафон, впрочем, довольно предсказуемо: Воронков испытывает катарсис, а «темные» и «светлые» силы (не столь уж различающиеся на самом деле) остаются с носом и вынуждены ретироваться.

Роман «Возвращение с края ночи» — вероятно, последняя книга Алексея Свиридова, выходящая в свет. Примерно треть этого текста и впрямь принадлежит перу знаменитого московского писателя, барда, ролевика, несколько лет назад после тяжелой болезни навсегда ушедшего от нас. Эта часть уже публиковалась в авторском сборнике «Магические штучки» под названием «Коридор между заборами». Доведенный до ума друзьями и соавторами Свиридова (вместе с Алексеем Бирюковым создавался и технотриллер «Разорванное небо»), роман стал достойной данью памяти талантливого писателя. Один только вопрос висит в воздухе: насколько это этично — заканчивать произведение вслед за автором, который никогда не сможет ознакомиться с конечным результатом и не узнает, как воплотился его замысел? Впрочем, глядя на западный фэндом, можно сказать, что ни у Роджера Желязны, дописавшего «Психоловку» после кончины Альфреда Бестера, ни у Терри Биссона, закончившего роман Уолтера Миллера-младшего «Святой Лейбовиц и Дикая Лошадь», никаких терзаний не возникало. А чем наши хуже? Тем более что в данном случае, как уверяют в предисловии, все сюжетные линии были тщательно разработаны самим Алексеем — только вот дописать у него не хватило сил...

Остается от души поблагодарить всех тех, благодаря чьим усилиям этот проект дошел-таки до широкой публики. Жаль лишь, что черновик Алексея



Автобиография

В романе «Возвращение с края ночи» достаточно много автобиографических (для А. Свиридова) моментов. Как и Александр Воронков, автор несколько лет трудился на ниве самолетостроения (АНТК имени Туполева), после чего сменил множество мест работы, от книжного рынка в Олимпийском до компании «Nival», разрабатывающей компьютерные игры. Кроме того, огнестрельное оружие было одним из многочисленных увлечений Свиридова — так же, как его соавторов и художника, оформившего эту книгу, многократного лауреата премии «Интерпресскон» Всеволода Мартыненко, известного многим под псевдонимом Оружейник.

Свиридова во многом так и остался черновиком. Вдумайтесь, например, в такую фразу: «Несоответствие возможностей «ствола» возможностям патрона, и наоборот». Неужели так сложно было убрать два лишних слова? Ау, редактор!

Итог: неплохой приключенческий роман, который мог бы стать еще лучше, напиши его один автор. Увы, в имеющемся виде «Возвращение с края ночи» слегка напоминает результат совместной работы Лебеда, Рака и Щуки. Впрочем, не будем забывать о печальных причинах, которые к этому привели...

ЦИТАТА

«От малых причин бывают большие следствия», — говаривал якобы Козьма Прутков, сам-то бывший как раз малым следствием больших причин. Все в нашем мире так увязано друг с другом, так устроено и согласовано, что невозможно угадать, где и как отзовется «принцип домино», когда ткнешь так, а выйдет эдак...

Часовщик точит шестерни, заостряет оси... Что случится тогда, когда он соберет часы? Какой механизм он запустит тогда, когда повернет ключик?

А пока? Пока Вселенная расширяется. На черном бархате светятся шестеренки, кровавыми каплями сверкают рубины, готовые стать опорами осей. Осталось недолго. Скоро, скоро все это займет места в тесном корпусе и ключ повернется.

Всякий творец — частный случай Творца и подчас сам не ведает, что творит, ибо: изощрен, но не злонамерен...



Присутствуют

- много холодного и огнестрельного оружия
- куча параллельных миров
- таинственные сверхъестественные силы



Отсутствуют

- однородность текста
- последовательность сюжета

СЮЖЕТ	6
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА

МФ

7

Василий Владимировский

ИЗБАВЬ НАС, ГОСПОДИ, ОТ ДРУЗЕЙ!

АННА СТАРОБИНЕЦ
ПЕРЕХОДНЫЙ ВОЗРАСТ

Повесть, рассказы ■ Издательство: «Лимбус-Пресс», 2005 ■ 240 стр. ■ 3000 экз.
■ Жанр: Хоррор, фантастика

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

■ ранние рассказы Филипа Дика

Есть безошибочный признак: когда об авторе, которого во что бы то ни стало надо «раскрутить», сказать особенно нечего, его начинают сравнивать с классиками. Второй Мураками, третий Борхес, четвертый Павич, седьмая вода на киселе... Критика уже успела назвать Анну Старобинец

ЦИТАТА

Вспарываю кожу на запястье. Ощущения, оказывается, такие же, как если оцарапать руку листком бумаги: сначала холодок в позвоночнике и плечах, только потом, с большим опозданием, — больно. Совсем чуть-чуть больно.

Крови нет. Кожа странно отслаивается от моей руки мокрым лоскутком, под ней я вижу маленькую, из тончайшей пластмассы, пластину с двумя аккуратными плоскими кнопками. На одной значится: ПЕРЕЗАГ, на другой — ВЫКЛ.

Какие еще Живые? Их нет. Они проиграли.

«вторым Филипом Диком», а в издательской аннотации ее тексты сравнивают с сочинениями, ни много, ни мало, Франца Кафки и Стивена Кинга. Однако, вопреки ожиданиям, дебютный сборник писательницы отнюдь не безнадежен.

Умение грамотно компилировать (там фрагмент из научно-популярной книги, тут кусок нарочито безграмотного дневника подростка, здесь диалог из классического фильма Джима Джармуша), неплохая способность к имитации творческого метода классиков — для начинающего автора это уже немало. Кстати, заглавная повесть, омерзительная история о том, как в голове у мальчика поселилась муравьиная Королева, в этой книге самая слабая. По напряженности ин-

триги и по тщательности проработки характеров рассказ «Живые», например, даст ей сто очков вперед и действительно заставит вспомнить новеллы Дика, посвященные роботам-«имитаторам».

Пойди автор путем, традиционным для отечественных сочинителей «нереалистической прозы» и начни с публикаций в газетах и журналах, никто и слова бы дурного не сказал. Учится человек, постигает основы мастерства... К сожалению, Старобинец двинулась в другом направлении, дебютировав сразу авторской книгой, которая мало того что издана крайне невзрачно, так еще и написана на редкость неровно. Между тем, к книге у читателей требования куда более высокие, чем к отдельной публикации.

Итог: у Анны Старобинец есть два главных достоинства, которые оборачиваются фатальными недостатками: во-первых, она симпатичная де-

ПЕРСОНАЖИ 6
СТИЛЬ 7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ 3

ОЦЕНКА
МФ **6**

Василий Владимирский

КИСЛАЯ «ФИЗИОГНОМИКА»

ДЖЕФФРИ ФОРД. ФИЗИОГНОМИКА
JEFFREY FORD. THE PHYSIOGNOMY

Роман ■ Перевод: Г. Соловьева ■ Издательство: «АСТ», 2005 ■ Серия: «Альтернатива. Фантастика» ■ 288 стр. ■ 4000 экз. ■ Жанр: Антиутопия, фантастика

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

■ романы Франца Кафки
■ Джин Вулф, пенталогия «Книга Нового Солнца»
■ отчасти — Юрий Бурносков, трилогия «Числа и знаки»

«Книга, которая ДОЛЖНА стоять на полке КАЖДОГО ценителя истинной ФАНТАСТИКИ!» — прочитал я и, разумеется, не удержался. Аннотация рассказывала об авторе, который в одночасье проснулся знаменитым, — сразу после того, как издал свой первый роман. Вот этот самый, «Физиогномику».

Что же, фантазии Джеффри Форду не занимать. Он изображает причудливый, неожиданный мир, в центре которого — Отличный Город, со-

творенный тираном Создателем. Здесь с помощью шприца вводят в вену наркотик, здесь создают киборгов, ездят в каретах, стреляют из огнеметов. А еще — верят в силу и истинность физиогномики, науки о соответствии пропорций человеческого лица (и тела вообще) тем или иным чертам характера. Растет у тебя волосинка из бородавки на бедре — станешь вором, не иначе! Слишком густые брови — ну вы и развратник, сударь!..

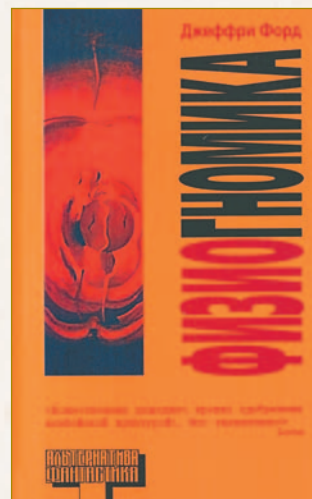
Главный герой романа — физиогномист, которого Создатель отправляет в провинцию для того, чтобы найти преступника. Прибыв в деревню, Клэй ведет себя как распоследний мерзавец: избивает мэра, высокомерно хамит всем подряд, ни в грош не ставит окружающих. Но очень скоро все для него переменится...

Яркий, красочный мир книги поражает — но вскоре начинаешь подозревать, что за ним — гудящая пустота. Несложно выдумать дикий декорации, нужно еще разыграть более-менее осмысленную пьесу, а здесь Форд, увы, пасует. Ссылка Клэя на серные копи (!), его неожиданное «перевоспитание», в которое попросту не веришь, наконец, абсурдные события в Городе... Некоторые сюжетные ходы любопытны, отдельные худо-

СЮЖЕТ 6
МИР 8
ПЕРСОНАЖИ 6
СТИЛЬ 6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ 6
ПЕРЕВОД 5

ОЦЕНКА
МФ **6**

Владимир Пузий



жественные детали удачны, но в целом — зачем написано? о чем? — нет ответа.

Итог: книга, не лишенная отдельных находок, однако без сколько-нибудь внятной идеи. Была бы хороша как описание диких пейзажей, если бы не скверный перевод.

ЦИТАТЫ

Переводческие конструкции потрясут воображение:

- «Газовая лампа вдруг вспыхнула, отбросив тьму, и я под струей брани поднялся на ноги».
- «Запахло половинной душой Арлы».
- «Я хладнокровно прездоровался со всеми».
- «Он старался отвечать влопад».

ЮМОР ПОД КОПИРКУ

ЭНДРЮ ХАРМАН. ДЕЛО «ТРУБА». СВЯТОЙ ДЕСАНТ ANDREW HARMAN. THE TOME TUNNEL. THE DEITY DOZEN

Романы • Перевод: М. Кондратьева • Издательство: «АСТ», «Транзиткнига», 2005
• Серия: «Золотая серия фэнтези» • 621 стр. • 3000 экз. • Жанр: Юмористическое фэнтези, пародия

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

• книги Хармана — довольно топорное подражание «Плоскому миру» Терри Пратчетта

Если взялся писать забавную фантастику, проще всего пародировать либо подражать. Эндрю Харман выбрал оба варианта. В стиле и манере он копирует Пратчетта, попутно прикалываясь по поводу всего, что на глаза

попадется. Временами получается смешно — проблема с чувством меры...

О сюжетах говорить особо нечего. В первом романе все сводится к борьбе против злого короля — не считая мурaveйника побочных, абсолютно необязательных линий. Во втором — к попытке шустрого божка поднять свой рейтинг за счет хитроумной диверсии в царстве демонов.

По милости издателей впечатление от книги странное. «Дело «Труба» переведена вкривь и вкось, да и отредактирована из рук вон. Продираясь через неуклюже выстроенные фразы, постоянно испытываешь соблазн забросить эти козявые «художества» подальше.

Это интересно

Оба цикла Эндрю Хармана связаны общим миром, совсем как у Пратчетта. В «Фиркине» события происходят в объединенном королевстве Рингилла и Кранахана. А в цикле «Мортрополис» — в подземном городе демонов. Кроме того, к обоим циклам примыкают еще по одному роману — мир тот же, но герои абсолютно другие.

В «Святом десанте» то ли переводчик руку набил, то ли редакторы вспомнили, за что им деньги платят. Нелепых фраз и опечаток поменьше, поэтому чтение головной боли не вызывает.

Но с дебютом у нас Харману явно не повезло. Косоватый перевод, недостатки редакторы и отсутствие корректора — это еще полбеды. Но как составлялся сборник? Оба романа принадлежат к разным циклам. «Дело «Труба» — третья часть «Фиркина», а «Святой десант» — второй том «Мортрополиса». Хотя циклы не имеют сквозного сюжета, определенная связь между романами прослеживается. Об этом говорят отсылки к событиям неизвестных у нас томов. Зачем понадобился такой финт? У автора ведь есть несколько романов-одиночек...



Итог: отсутствие внятного сюжета и абсолютно аморфные герои — это минус. Много приколов, временами забавных — это плюс. Харман, может, и не плох. Жаль, что издательская халтура не дает возможности убедиться в этом наверняка.

СЮЖЕТ	5
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	5
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	4
ПЕРЕВОД	6

ОЦЕНКА
МФ
5

Борис Невский

КВЕСТ БЕНЗИНОВОГО КОРОЛЯ

СЕРГЕЙ МУСАНЮФ ПОНТЫ И ВОЛШЕБСТВО

Роман • Обложка: В. Федоров • Издательство: «Альфа-книга», 2005 • 509 стр. • 9000 экз. • Жанр: Юмористическое фэнтези

Предложенная нам история начинается с того, как герой просыпается. Разумеется, утро выдается отвратительным, и день — не лучше; что, впрочем, дает нам возможность в полной мере оценить степень крутизны бывшего хулигана, бывшего десантника, а ныне владельца сети заправок Ивана по прозвищу Геныч. Однако бандитские разборки первой главы меркнут перед дальнейшими приключениями героя, вполне традиционно перенесенного автором в мир мечты и магии и волевым решением назначенного Избранным и спасителем одного мира.

И ждет героя меч, заточенный до поры в камне, и квест в компании мага, воина и гнома, и эльфийская принцесса Галадриэль... а также — живущие «по понятиям» монахи, вымогатели из ГИБДД (Государева Инквизиция Бдительности на Дорогах и Дорожках), гномы, идущие в бой с воплем «За Сталина!» и кошмарные сны, в которых он — пациент психбольницы. Но в одной руке сэра Геныча волшебный меч, в другой — верный «магнум» с бесконечной обоймой, а в подсознание путем магического ритуала вложены навыки непобедимого бойца, и Темному Властелину надеяться не на что!

Итог: неоригинальный, но веселый и динамичный винегрет в КВН-овском стиле. Поможет расслабиться после тяжелого дня.



ОЦЕНКА
МФ
6

Алла Гореликова

ПИШИТЕ ПО НОЧАМ?
ПРОСТО ГРАФОМАНИЯ ИЛИ?
ДОПИСЫВАЕТЕ НЕТЛЕНКУ?
ЕСТЬ ИДЕЯ, НО БОИТЕСЬ НАЧАТЬ?
СЧИТАЕТЕ, ЧТО ПИШИТЕ ХОРОШО?
ИЩИТЕ ТОЛКОВЫХ КРИТИКОВ?
НЕ ЗНАЕТЕ КУДА СДАТЬ РУКОПИСЬ?

www.olmer.ru

РЕГУЛЯРНЫЕ ЛИТЕРАТУРНЫЕ КОНКУРСЫ.

ЛУЧШИЕ РАБОТЫ ПУБЛИКУЮТСЯ
В ЖУРНАЛАХ.

ТРИ ИЗДАНЫХ КНИГИ ТИРАЖОМ
БОЛЕЕ 50000 ЭКЗЕМПЛЯРОВ!

АВТОРЫ ПОЛУЧАЮТ ГОНОРАРЫ И ПРИЗЫ!



This is trial version
www.adultpdf.com

КОСМИЧЕСКАЯ ШЕЛУХА

ВЛАДИМИР ЛЕЩЕНКО
ЗВЕЗДНАЯ ПЫЛЬ

Роман ■ Издательство: «Эксмо», 2005 ■ Серия: «Абсолютное оружие» ■ 480 стр. ■
8000 экз. ■ Жанр: Космическая юмористическая фантастика

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Сергей Лукьяненко «Лорд с планеты Земля»
- Глен Кук «Дракон не спит никогда»

В далеком-далеком будущем человечество освоило космические просторы и расплодилось, как тараканы, по нашей галактике. Новые технологии, новые горизонты, а люди — все те же, и привычек своих не меняют. Каждая страна обзавелась кусочком космоса и живет по старым традициям; появились и новые государства — Амазония и Темная Лига. Правильно, куда ж человечество уедет без феминисток с сатанистами!

Таким выглядит мир будущего в романе «Звездная пыль». Сюжет этой комичес-

кой космооперы весьма замысловат: на транспортном корвете «Туш-Кан» скромный обер-мусорщик Питер О'Хара в приступе справедливой ярости убивает капитана корабля. Причина — странные гастрономические вкусы последнего и домашний хомяк Питера, под эти вкусы подпавший. Дальнейшее развитие событий не отягощено излишней причинно-следственной связью, да и описывается столь сумбурно, что более-менее достоверная картина происходящего появляется у читателя

ЦИТАТЫ

- — Пеленг неизвестного корабля — азимут — 786-012, дистанция — двадцать ноль пять! — зачистили операторы в центральном посту «Артемиды». На экране понеслись цифры и схемы.
- Иван Грозный — древний царь, за жестокость прозванный Васильевичем.

хорошо если к середине томика.

Ну ладно, кто, кроме любителей Глена Кука, ожидает от космооперы приличного сюжета? В ней должны быть интересные персонажи, любовная линия и захлестывающие эмоции. Герои и злодеи нарисованы смутно: до той же середины книги не очевидно, кто есть кто. Любовная линия присутствует, но какая-то схематичная и линейная — сразу ясно, что никаких проблем у пары не будет. С эмоциями особо туго, и в первую очередь по причине картонности героев.

Но может быть, на самом деле перед нами удачная пародия? Увы и ах, на юмористическую фантастику «Звездная пыль» тоже не тянет. Да, в начале полно забавных имен и названий, весьма неплохо смотрятся отсылки к совре-



менности — но уже странице на двадцатой хочется чего-то большего.

Итог: довольно-таки спорное произведение, которое с натяжкой можно приписать к пародийной космоопере. Впрочем, есть книги и посильнее.

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

ОЦЕНКА
МФ
5

Антон Курин

САГА О СКРЫТЫХ ИМПЕРИЯХ

КЕВИН ДЖ. АНДЕРСОН. СКРЫТАЯ ИМПЕРИЯ. ЗВЕЗДНЫЙ ЛЕС
KEVIN J. ANDERSON. HIDDEN EMPIRE. A FOREST OF STARS

Роман ■ Перевод: С. Буренин, О. Додонова ■ Издательство: «АСТ», 2005 ■ Серия: «Золотая библиотека фантастики» ■ 960 стр. ■ Жанр: Космическая опера ■ Первая и вторая части «Саги семи солнц»

В майском номере за 2005 «МФ» уже рассказывал о «Скрытой империи», первой книге сольного цикла Кевина Дж. Андерсона. Во второй части автор увеличивает масштаб действий, представляя нашему вниманию новых игроков. Это могучие фазросы, обитающие в недрах звезд, водные создания венталы и верданы, разумный вселенский лес. Таким образом, меняется вся суть конфликта людей и гидрогов — созданий, обитающих на газовых гигантах. Люди всего лишь оказались случайно вовлеченными в древний конфликт, который длится уже не одну тысячу лет. Такой поворот событий, без сомнения, прибавил саге интерес.

К минусам как первого, так и второго романов можно отнести очень короткие главки на две—четыре страницы, из-за чего действие постоянно перепрыгивает из одного конца галактики в другой. Русское же издание выполнено крайне некачественно: романы перепутаны местами. Сначала под названием «Скрытая империя» идет второй роман саги, а под «Звездным лесом» скрывается текст первого произведения. Непонятно, почему нельзя было выпустить «Звездный лес» отдельно в серии «Зарубежная фантастика», как и «Скрытую империю».

Итог: неплохая фантастика с довольно-таки увлекательным сюжетом, но без оригинальных идей.



ОЦЕНКА
МФ
5

Александр Натаров

ДОБРЫЕ СОСЕДИ

ГАЙ ЮЛИЙ ОРЛОВСКИЙ
РИЧАРД ДЛИННЫЕ РУКИ — ГРАФ

Роман ■ Обложка: А. Дубовик ■ Издательство: «Эксмо», 2005 ■ Серия: «Баллады о Ричарде Длинные Руки» ■ 480 стр. ■ 45000 экз. ■ Жанр: Боевое фэнтези ■ Десятая часть сериала о Ричарде Длинные Руки

Задача: раздобыть невероятной силы артефакт, спрятанный в замке могущественной волшебницы. Защита замка: непреодолима. Местонахождение тайника с артефактом: неизвестно. Осложняющие задачу обстоятельства: волшебница мало того, что из стана врагов, но, как выясняется, сама и заваривала неприятности предыдущей книги; кроме того, у нее есть агент в рядах «наших».

И что, вы полагаете, все эти сложности остановят Ричарда Длинные Руки? Ошибаетесь! Он всего лишь, как и положено нормальному герою, найдет обходной путь. Правда, длинный и нудный... Однако в итоге не только артефакт сменит хозяина на более достойного, но и враги будут разгромлены в пух и прах, «зеленый клин» вновь станет единым под сильной рукой рода Валленштейнов, ну а уж о таких мелочах, как счастливое устройство судеб кое-кого из персонажей, нечего и упоминать...

Вот только не засиделся ли наш герой на одном месте?

Итог: даже для такого неторопливого сериала количество воды в книге переклещивает разумные пределы. Любителям того экшена, каким отличаются предыдущие книги, будет, пожалуй, откровенно скучно, и даже щедро рассыпанные по тексту фирменные фразочки сэра Ричарда вряд ли спасут положение...



ОЦЕНКА
МФ
5

Алла Гореликова

СОЛНЕЧНАЯ СТОРОНА ШЕСТИДЕСЯТЫХ

АРКАДИЙ И БОРИС СТРУГАЦКИЕ ПОНЕДЕЛЬНИК НАЧИНАЕТСЯ В СУББОТУ

Повесть • Обложка: А. Дубовик • Издательство: «АСТ», «Terra Fantastica», 2004 • Серия: «Миры братьев Стругацких» • 608 стр. • 7000 экз. • Жанр: Городское фэнтези, юмор

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Аркадий и Борис Стругацкие «Отель «У погибшего альпиниста»
- отчасти — ранние «МИФы» Роберта Асприна

Может быть, братья Стругацкие и не лучшие фантасты советской эпохи, но самые заметные — это факт. Их перу принадлежит многотомная история будущего под условным названием «Мир «Полдня»». Писали они и другую фантастику — тягучую, напоенную философией и психологией. «Повесть-сказка для научных работников младшего возраста» «Понедельник начинается в субботу» не вписывается ни в те, ни в другие рамки. И тем не менее, если бы Стругацкие создали за всю свою жизнь только эту книгу, их известность вряд ли бы уменьшилась.

60-е годы 20 века были триумфом советской науки. Первый полет человека в космос, бурное развитие вычислительной техники, успехи в медицине... Казалось, еще не много — и человек будет жить двести лет, а на Марсе зацветут яблони. Этот искренний энтузиазм, эту романтическую атмосферу и запечатлели Стругацкие в «Понедельнике...». Да так искусно, что, даже перечитывая повесть по девятнадцатому разу, ощущаешь подспудное желание быстро собрать вещишки и рвануться в северный Соловец, в общежитие, на зарплату сто двадцать рублей — только бы оказаться в стенах загадочного НИИЧАВО.

«А чем вы занимаетесь?» — спросил ленинградский программист Саша Привалов у случайных попутчиков, подобранных им по дороге к Соловцу. «Как и вся наука, — ответили ему. — Счастьем человеческим». И чуть позже: «Интереснее, чем у нас, вам нигде не будет». Привалов не поверил — не знал еще, что через два дня станет заведующим вычислительной лабораторией научно-исследовательского ин-

ститута чародейства и волшебства. Заночевав на улице Лукоморье, Александр услышит сказки и песни ученого кота Василия, ходящего вокруг неперемного дуба, пообщается со щукой, исполняющей желания, получит на сдачу неразмешанный пятак... Впрочем, как и всякий человек своего времени, Привалов смотрит на необъяснимое с научной точки зрения. А поэтому, когда представится возможность работать в институте, где изучают джиннов, телепортацию, путешествия во времени, живую воду, Змея Горыныча, и прочая, и прочая, — наш герой, не задумываясь, сделает выбор. И не пожалеет.

Интересная особенность повести — она почти лишена сюжета. Это набор зарисовок, картины самых обычных рабочих будней самого простого советского НИИ. Но описаны эти будни настолько ярко и красочно, что никакого, даже самого навороченного сюжета не надо. В институте есть все необходимое. Строгий и мудрый директор — Янус Полуэктович, единый в двух лицах. Завхоз Модест Матвеевич, умеренный бюрократ и хозяйственник. Старший ученый состав — благодушный Федор Симеонович, вспыльчивый и резкий Кристоаль Хунта, безнадежно застрявший в средневековье Мерлин. Доктора и кандидаты наук — маги, старшие и младшие научные сотрудники — ведьмы и волшебники, обслуживающий персонал — домовые... Есть свой лжеученый — колоритнейший Амвросий Выбегалло, с парочкой падких на дешевые сенсации журналистов.

Впрочем, даже если вам совсем-совсем неинтересно хоть глазком заглянуть в шестидесятые, то прочитать «Понедельник начинается в субботу» все равно стоит. В этой повести, как нигде, Стругацкие дали волю своему искрометному и умному юмору — многие выражения наверняка привяжутся к вам на всю жизнь. Книга потрясаете тесно связана с мировой культурой. Авторы не только включают сюда разнообразные факты из сказок и легенд, но и дают тонкий анализ научной фантастики своего времени — не выходя при этом за рамки художественного произведения. Излишне добавлять, что на «Понедельнике...» выросло все современное поколение наших писателей-фантастов, — и многие из них

Присутствуют

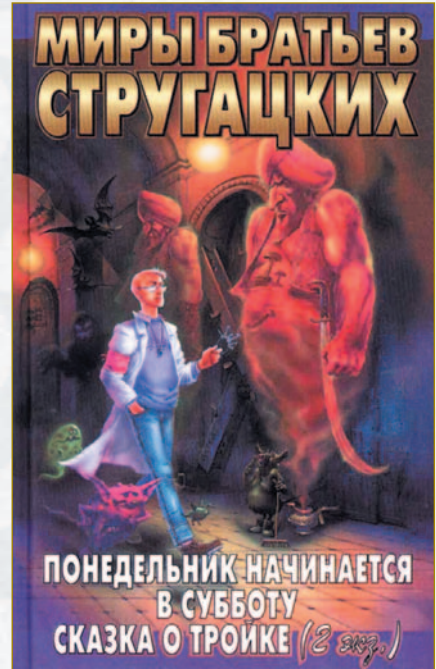
- разнообразные сказочные существа
- заигравшаяся смесь фэнтези, современности и НФ
- послесловие и комментарий Александра Привалова

СЮЖЕТ	8
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	10
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

ОЦЕНКА МФ

10

Петр Тюленев



Это интересно

- В 1968 году Стругацкие выпустили продолжение «Понедельника...» — «Сказку о Тройке». Здесь поднимается уже совершенно другая проблема — отношений науки и власти. «Сказка о Тройке» была написана в двух вариантах, с похожим сюжетом, но совершенно разных по настроению и по концовке. В наше время «Понедельник...» обычно издаётся под одной обложкой со «Сказками о Тройке».
- «Время учеников» (1996), сборник произведений современных авторов, написанных как дань уважения братьям Стругацким, открывается повестью Сергея Лукьяненко «Временная суeta», события которой возвращают читателя в стены НИИЧАВО.
- Еще одно произведение, которое можно отнести к «соловецкому циклу», — телефильм «Чародеи» (1982), сценарий к которому также написали Стругацкие. Правда, экранизацией «Понедельника...» «Чародеев» назвать нельзя — это совершенно самостоятельная история.

нет-нет, а встают в очередной роман или рассказ отсылочку на классиков.

Итог: «Понедельник начинается в субботу» — это не просто вежа, а одна из заоблачных вершин в истории русской фантастики. Изящное, многогранное, увлекательное повествование, пройти мимо которого будет не просто ошибкой — преступлением.

Отсутствуют

- лихо закрученный сюжет
- вампиры
- пропаганда советского строя

ЦИТАТЫ

- Вряд ли грифы конденсируются из ничего. Если данный гриф возник здесь, в Соловце, значит, какой-то гриф (не обязательно данный) исчез на Кавказе или где они там водятся.
- Просверлить взглядом дыру в полуметровой бетонной стене могут многие, и это никому не нужно, но это приводит в восторг почтеннейшую публику. [...] А вот попробуйте найти глубокую внутреннюю связь между сверлящим свойством взгляда и филологическими характеристиками слова «бетон»!
- Саня Дрозд дошел до буквы «И» в слове «передовую». Эдик починил пульверизатор и опробовал его на Романовых конспектах. Володя Почкин, изрыгая проклятия, искал на машинке букву «Ц». Все шло нормально.



Публикуем информацию о выходящих на русском языке фантастических книгах. Издательские аннотации вы можете найти на диске нашего журнала.

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

ЗАРУБЕЖНАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
	Лучшее за год 2005: Мистика, магический реализм, фэнтези	«Азбука-классика», 2005	«Лучшее за год»	Антология фантастики	
Джим Батчер	Гроза из преисподней. Луна светит безумцам	«АСТ», 2005	«Холод страха»	Мистика, ужасы	Цикл о Гарри Дрездене, части 1 и 2
Курт Бенджамин	Принц теней	«АСТ», 2005	«Век дракона»	Приключенческое фэнтези	«Семь братьев», часть 1
Бен Бова	На краю пропасти. Старатели	«АСТ», 2005	«Золотая библиотека фантастики»	Космическая фантастика «ближнего прицела»	«Астероидные войны», части 1 и 2
Джон Варли	Титан. Фея. Демон	«АСТ», 2005	«Библиотека фантастики»	Космическая фантастика	Трилогия «Гей» в одном томе
Джеймс Герберт	Святыня	«Эксмо», 2005	«Мистика»	Мистика	
Роберт Джордан	Властелин Хаоса	«АСТ», 2005	«Библиотека фантастики»	Эпическое фэнтези	«Колесо времени», часть 6
Эрве Жюбер	Самба «Шабаш»	«АСТ», 2005		Мистико-фантастический детектив	Цикл о Роберте Моргенстерне, часть 3
Элейн Каннингем	Эльфийская тень	«Максима», 2005	«Забытые королевства»	Фэнтези, новеллизация ролевой игры	«Арфисты», часть 2
Танит Ли	Повелитель гроз. Анакир. Белая змея	«АСТ», 2005	«Золотая серия фэнтези»	Эпическое фэнтези	Трилогия «Войны Виса» в одном томе
Майкл Муркок	Мечь розы	«Эксмо», 2005	«Героическая Fantasy»	Героическое фэнтези	Романы из цикла об Элрике из Мелнибонэ
Э. Э. Найт	Путь Волка	«Азбука-классика», 2005	«Звезды фантастики»	Темная фантастика	«Вампирская Земля», часть 1
Мэл Одом	Повелитель книг	«Эксмо», 2005	«Меч и магия»	Приключенческое боевое фэнтези	«Бродяга», часть 3
Джейн Рейб	Искушение	«Максима», 2005	«Сага о Копье»	Фэнтези, новеллизация ролевой игры	«Сага о Дамоне», часть 3
Джон Твелв Хоукс	Последний странник	«АСТ», 2005	«Бестселлер»	Криптоистория	
Шон Уильямс, Шейн Дикс	Эхо Земли. Сироты Земли	«АСТ», 2005	«Золотая библиотека фантастики»	Военная космическая фантастика	«Сироты», части 1 и 2
Джуд Фишер	Дикая магия	«АСТ», 2005	«Век дракона»	Эпическое фэнтези	«Золото шута», часть 2
Раймонд Фэйст	Король-лис	«Эксмо», 2005	«Меч и магия»	Эпическое фэнтези	«Конклав Теней», часть 2





РУССКАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
	Фэнтези—2006	«Эксмо», 2005	«Миры Fantasy»	Сборник отечественного фэнтези	
Юрий Аверченков	Чистота	«Корпорация «Сомбра», 2005	«Триллер»	Психологический триллер	
Олег Аксеничев	Шеломань	«Крылов», 2005	«Историческая авантюра»	Историческая фантастика	
Кирилл Алеиников	Познавший кровь	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Фантастический боевик»	Городское вампирское фэнтези	
Николай Андреев	Глоток свободы	«АСТ», 2005	«Звездный взвод»	Фантастический боевик	Продолжение цикла «Звездный взвод»
Николай Андреев	Лучшие из мертвых. Яд для живых	«АСТ», 2005	«Звездный лабиринт. Коллекция»	Фантастический боевик	Романы из цикла «Звездный взвод»
Николай Андреев	Стальная кожа	«АСТ», 2005	«Звездный взвод»	Фантастический боевик	Продолжение цикла «Звездный взвод»
Ирина Андронати, Андрей Лазарчук	Малой кровью	«АСТ», 2005	«Звездный лабиринт»	Боевая фантастика	«Космополиты», часть 3
В. Большаков	Другие правила	«АСТ», 2005	«Звездный лабиринт»	Антиутопия, боевая фантастика	
Кир Булычев	Гостя из будущего. Каникулы в космосе	«Олма-пресс», 2005	«Детский русский сериал»	Детская космическая фантастика	Повести об Алисе Селезневой
Алексей Волков	Штык и вера	«Крылов», 2005	«Историческая альтернатива»	Альтернативная история	«Штык и вера», часть 1
Юрий Волошин	Зеленые холмы Винланда	«Крылов», 2005	«Историческая авантюра»	Историческая фантастика	
Дмитрий Воронин	Чаша Торна. Трон Торна	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт. Коллекция»	Героическое фэнтези	Одноместное издание цикла
Олег Герантиди	Малой кровью	«Эксмо», 2005	«Красные звезды»	Альтернативная история	
Людмила Горбенко	Маг-новобранец	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Магия фэнтези»	Авантурное фэнтези	
Евгений Гуляковский	Меч Прометея	«Эксмо», 2005	«Фантастический боевик»	Боевая космическая фантастика	Продолжение книг «Атланты держат небо» и «Запретная зона»
Виталий Забирко	Мы пришли с миром...	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Фантастический боевик»	«Современная» фантастика	
Юрий Зайцев	В поисках утраченного Грааля	«Корпорация «Сомбра», 2005	«Фэнтези»	Ироническое фэнтези	
Майя Зинченко	Пропавший племянник	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005		Юмористическая фантастика, хроноопера	
Роман Злотников	Берсеркер	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005		Постапокалиптическая фантастика	Романы «Мятеж на окраине галактики», «Бойцы с окраины галактики»
Борис Иванов	Бог гномов	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Фантастический боевик»	Приключенческая фантастика	Продолжение «Хроник Тридцати трех миров»
Валерий Иващенко	Маленькая ведьма	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Магия фэнтези»	Фэнтези	
Вера Камша, Элеонора и Сергей Раткевич	Время золота, время серебра	«Эксмо», 2005	«Фэнтези Н. Перумова»	Межавторский сборник фэнтези	
Вера Ковальчук	Северный путь	«Крылов», 2005	«Библиотека Мужского клуба»	Историческая фантастика	
Андрей Ливадный	Смежный сектор	«Эксмо», 2005	«Абсолютное оружие»	Боевая космическая фантастика	Продолжение романа «Взвод»
Андрей Мартянов	Войти в бездну	«Лениздат», «Ленинград», 2005	«Боевая фантастика»	Космическая фантастика	Отдельное издание романа из сборника «Кредо»
Руслан Мельников	Крестовый дранг	«Крылов», 2005	«Историческая авантюра»	Историческая фантастика	Продолжение книг «Тевтонский крест» и «Тайный рыцарь»
Владимир Михайлов	Может быть, найдется там десять?	«Эксмо», 2005	«Абсолютное оружие»	Героическая фантастика	Продолжение цикла о капитане Ульдемире
Антон Мякшин	Бес специального назначения	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005		Юмористическая фантастика	Цикл о Бесе, часть 3
Андрей Николаев	Точка отсчета	«Лениздат», «Ленинград», 2005	«Боевая фантастика»	Боевая фантастика	
Алексей Пехов	Искатели ветра	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Фантастический боевик»	Авантурное фэнтези	1 книга о мире Хара
Феликс Разумовский	Зона бессмертного режима	«Крылов», 2005	«Фантастическая авантюра»	Конспирология, героическая фантастика	
Дмитрий Резаев	Скважина №9	«Корпорация «Сомбра», 2005	«Фантастика»	Фантастический триллер	
Наталья Резанова	Не будите спящую принцессу	«АСТ», 2005	«Заклятые миры»	Юмористическое фэнтези	Продолжение романа «Кругом одни принцессы»
Александр Самсонов	Кощеевы земли	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Магия фэнтези»	«Современное» фэнтези	
Сергей Слюсаренко	Тактильные ощущения	«Лениздат», «Ленинград», 2005	«Боевая фантастика»	Героическая фантастика	
Николай Степанов	Магистр	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005		Юмористическая фантастика	Романы «Под знаком Дарго», «Магистр», «Магистры пятого знака»
Андрей Уланов	Принцесса для сержанта	«Эксмо», 2005	«Абсолютное оружие»	Приключенческая фантастика	
Макс Фрай	Неуловимый Хабба Хэн	«Амфора», 2005	«Хроники Ехо»	Детективное фэнтези	«Хроники Ехо», часть 3
Андрей Чернецов, Владимир Лещенко	Сети зла	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005		Юмористическая фантастика	
Сергей Щепетов	След кроманьонца	«Крылов», 2005	«Историческая альтернатива»	Хроноопера	
Алия Якубова	Владычица ночи	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005	«Магия фэнтези»	Городское «вампирическое» фэнтези	
Дмитрий Янковский	Разбудить бога	«Эксмо», 2005	«Русская фантастика»	Боевая фантастика	Продолжение романа «Мир вечного ливня»

Михаил Попов

КОНАН-ЛИТЕРАТОР

АРТУР КОНАН ДОЙЛЬ

Лучшим автором будет тот, кто стыдится
стать писателем.

Фридрих Ницше



Его отец был алкоголиком и сошел с ума. Сам же он безуспешно занимался медицинской практикой, охотился на китов, воевал в Африке, всерьез увлекался оккультизмом, дважды пытался баллотироваться в парла-

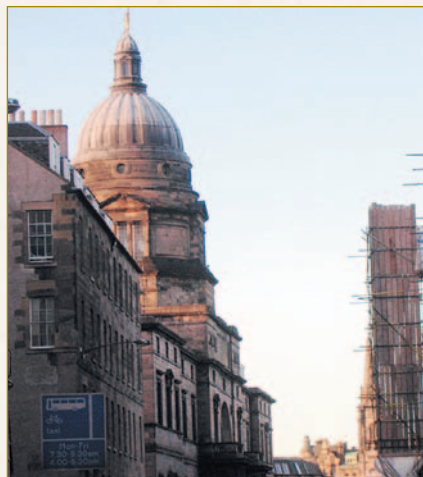
мент, получил рыцарское звание, любил кататься на лыжах, расследовал преступления, дружил со знаменитостями и много писал — исторические книги для души, детективы и фантастику для заработка.

Конан Дойль — один из тех писателей, чье имя мы знаем с детства. Человек своего времени — сильный, умный и энергичный — он прославился «побочным продуктом» своего литературного творчества: детективами и приключенческой фантастикой. Именно благодаря Конану Дойлю многие из нас когда-то открыли для себя эти жанры и полюбили их.

В плену у Холмса

22 мая 1859 года в Эдинбурге (Шотландия) родился **Артур Игнатиус Конан Дойль**. Семья Дойлей происходила из зажиточного рода ирландцев-католиков, известных людей искусства. Увы, отец Артура — Чарльз Алтамонт Дойль — оказался не таким. Он пил спиртное чаще, чем воду, и за всю жизнь не написал ничего длиннее долговой расписки.

К счастью, мать Артура — Мэри (в девичестве — Фоли) — была образованной женщиной и искусной рассказчицей. Именно она привила ребенку любовь



Старый колледж Эдинбургского университета.

к фантазиям и выдумке. В католической школе, куда Артура отправили богатые родственники, он быстро прославился как сочинитель невероятных историй.

В 1875 году Артур заканчивает обучение в школе и год спустя по собственному решению поступает на медицинский факультет Эдинбургского университета. Вместе с ним учились будущие знаменитости Джеймс Барри и Роберт Льюис Стивенсон. Именно там, в университете, Артур знакомится с доктором **Джозефом Беллом**.

Этот 39-летний профессор медицины был слегка нескладным, но в то же время спортивным человеком. Он интересовался буквально всем на свете и как никто другой умел применять логический анализ, определяя, к примеру, профессию пациента по походке (моряки и солдаты двигаются по-разному), а место рождения — по акценту. Именно Джозеф Белл стал прототипом Шерлока Холмса.

Учась в университете, Артур умудряется наняться врачом на китобойное судно

и совершает первое в своей жизни путешествие — в Арктику. После этого приключения он быстро повзрослел, стал серьезнее и внутренне сильнее. Однокурсники вспоминали, как некогда тихий Артур, вернувшийся из плавания, начал рассказывать им о многочисленных любовных подвигах.

Будущий писатель попытался снова стать судовым врачом на пароходе «Маюба», курсировавшем между Ливерпулем и побережьем Африки, однако черный континент ему не понравился и, получив диплом врача (Конан Дойль шутливо называл его «лицензией на убийство»), он завел медицинскую практику в Плимуте.

Дела шли с переменным успехом. В 1885 Артур женится на **Луизе Хоукинс**, страдавшей от туберкулеза и умершей в 1906 году. Год спустя он заключает брак с **Джин Ли** (влюбился в нее еще в 1897, но, будучи истинным джентльменом, не хотел разводиться с больной женой). Всего у Конан Дойля было пять детей — Мэри и Кингсли от первой жены, Джин, Дэнис и Эдриан от второй.

Слава писателя настигла Артура в марте 1886 года. Он написал повесть «Запутанный узел», главными действующими лицами которого были Шеридан Хоуп и Ормонд Сакер. Два года спустя эта книга вышла под названием «Этюд в багровых тонах» — в ней уже действовали Шерлок Холмс и доктор Ватсон.

Дойль считал сверхпопулярного Шерлока чем-то вроде «коммерческой рутины». Он мечтал об имени серьезного автора. К сожалению, его многочисленные работы по истории, поэзии, драматургии и оккультизму были и остаются почти никому не известными.



Сэр Артур Конан Дойль. Дружил с Гарри Гудини, разругался с Бернардом Шоу из-за взглядов на гибель «Титаника»



Максим Горький... То есть Конан Дойль за работой.

Что дальше? В 1899 году Дойль отправляется врачом на англо-бурскую войну в Южную Африку, пишет о ней памфлет и неожиданно получает от короля Эдварда VII предложение **рыцарского титула**. Сначала он решает отказаться, считая себя недостойным такой чести, однако, поддавшись уговорам матери, 24 октября 1902 Артур становится «сэром».



Могила Конан Дойля в графстве Хэмпшир

Под конец жизни Дойль погрузился в мистику — вызов духов, поиск фей и тому подобные исследования отняли у него почти все оставшееся время и почти все деньги. Он умер 7 июля 1930 от стенокардии, сказав напоследок жене: «Ты прекрасна!».

Затерянный Дойль

У каждого великого человека искусства есть свой «центральный» персонаж или образ, от которого он никогда не избавится. Шварценеггер всегда будет Терминатором, Кeanу Ривз — Нео, а Брэм Стокер прочно «повязан» Дракулой. Точно так же Конан Дойль — это прежде всего Шерлок Холмс. На фоне «человека с трубкой» все фантастические персонажи автора безна-



Профессор Челленджер из экранизации «Затерянного мира» 1925 года.

дежно меркнут, однако это вовсе не делает их менее интересными.

Фантастика Дойля — это приключения ученых. Таких же сильных людей, как он сам и те, кто его окружал. Аналогия следует понимать буквально. Например, работая в 1912 году над «Затерянным миром» (по сути — первым и классическим сюжетом о поиске динозавров в отдаленных уголках планеты), Дойль решил самолично превратиться в главного героя этого романа — профессора Джорджа Эдварда Челленджера. Он одевался так же, как он, вел себя вздорно, даже агрессивно. Вжившись в образ, обычно интеллигентный Дойль умудрился даже поссориться с одним из своих дальних родственников.

Конан Дойль «списал» профессора Челленджера со своего преподавателя медицины Уильяма Рутерфорда (1853—1907), а его коллега — профессор Саммерли — в реальной жизни был шотландским токсикологом Робертом Кристианом (1797—1882).

История про эксцентричного ученого оказалась настолько удачной, что Дойль сразу же пишет продолжение — «Отравленный пояс». Отличительная особенность этой книги — все действие происходит в одном доме (необычно по сравнению с джунглями «Затерянного мира»). Сегодня по роману вполне можно было бы снять неплохой фильм-катастрофу: Земля попадает в пояс космического «ядовитого эфира», из-за чего все человечество поголовно вымирает.

В 1926 году Дойль продолжает приключения Челленджера в «Стране туманов». До недавнего времени эта книга была малоизвестна в нашей стране: цензуре не нравилась скрытая пропаганда спиритизма, которым Дойль не на шутку увлекся в поздние годы жизни. Это хобби было весьма дорогостоящим — автор много путешествовал — поэтому для поправки банковского счета он пишет еще два «челленджеровских» произведения — «Дезинтеграционная машина» (1928) и «Когда Земля вскрикнула» (1929).

Успеха они не имели, так как уровень «научности» последних книг Дойля был почти нулевой. К примеру, завершающий рассказ был посвящен путешествию профессора под землю к мантии планеты — разумному, по мнению Челленджера, существу.

Остальная фантастика Дойля — это любопытные, но явно эпизодические работы. Самыми заметными из них являются «Маракотова бездна» (1929) — повесть о путешествии под воду, туда, где на огромной глубине сохранились остатки «продвинутой» цивилизации с погибшей Атлантиды, и «Открытие Рафлза Хоу» (1891) — рассказ о гениальном исследователе, научившемся превращать свинец в золото.

Это интересно

- Киплинг был первым, кто узнал прототип Холмса. В поздравительном письме Конан Дойлю он спрашивал: «Не мой ли это старый друг, доктор Джо?».
- Дойль вспоминал, что в молодости он был очень импульсивен и самоуверен. Закончив повесть «Знак четырех», он швырнул перо в стену и закричал: «Я никогда не напишу лучше!».
- Внешность Шерлока Холмса создана Сидни Эдвардом Пагетом — иллюстратором журнала «Пляж», где публиковались рассказы Дойля. Говорят, основой для облика знаменитого детектива послужил брат художника — Уолтер.
- Ходили слухи, что Эдвард VII произвел Артура в рыцари лишь потому, что он был поклонником Шерлока Холмса.
- В 1913 году Дойль предвидел возможную морскую блокаду Британии и предложил построить тоннель под Ла-Маншем. Когда в Первую Мировую среди британских матросов начались огромные потери, Дойль рекомендовал выдавать им спасательные средства — надувные резиновые круги и лодки. Он также упоминал о «бронировании» (бронжилетах) для солдат. В то время к его идеям всерьез не отнесся никто — кроме, разве что, Уинстона Черчилля, поблагодарившего писателя за эти идеи.



«Реальная» фотография девочки и фей. Подобными вещами Дойль занимался под конец жизни.

Всего у Дойля можно насчитать с десяток-другой коротких рассказов, сюжет которых можно назвать фантастическим. Хотя Конан Дойль не обладал дотошностью Жюль Верна и не старался сделать вымышленные сюжеты максимально наукообразными, он оказал заметное влияние на зарождавшуюся в начале 20 века научную фантастику. К примеру, в 1926 году Владимир Обручев, вдохновленный «Затерянным миром», написал свою знаменитую «Плутонию», а шестьдесят семь лет спустя на экраны вышел «Парк Юрского периода» Стивена Спилберга.

Сейчас, когда рынок фантастической литературы стал невероятно богатым, популярного в советские времена Дойля начинают потихоньку забывать. Это естественный процесс, от него никуда не денешься. Однако если вы знаете этого писателя лишь как создателя Шерлока Холмса, мы можем только позавидовать этому — ведь вам еще предстоит открыть маленький, но замечательный фантастический мир Конан Дойля. 🦋



ТАМ, ЗА ГОРИЗОНТОМ...

ФАНТАСТИКА «ЗАТЕРЯННЫХ МИРОВ»

Путешествия развивают ум, если, конечно, он у вас есть.

Гилберт Кит Честертон

На Земле почти не осталось белых пятен: мореплаватели, первопроходцы и географы облазили нашу планету вдоль и поперек. Но до сих пор популярны легенды о затерянных мирах, куда стремится пылливый ум, подогретый буйной фантазией. Истории про затерянные миры — это романтические сказки о труднодоступных местах и заброшенных городах, обитающих там несуществующих расах и мифических животных.

Мир за дверью

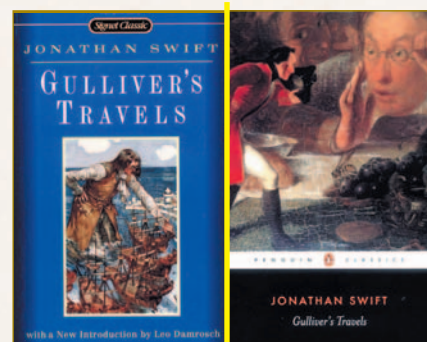
Люди путешествовали всегда и, узнав что-то новое, жаждали поделиться открытиями. Так рождались истории о странствиях, где правда об огромных животных с хоботом мешалась с байками о людях с песыми головами. Время от времени толпы авантюристов пускались на поиски очередного затерянного мира. Полный чудес континент Хай Бразил... Царство справедливости пресвитера Иоанна... Золотая земля Эльдорадо... Мир великой мудрости Шамбала... Пьянящие головы и души названия! Там по дорогам, которые вымощены золотом, бродят диковинные существа, живут постигшие все тайны Вселенной люди, а счастливцев, испивших воды из чудесного Источника, обретает вечную жизнь...

Но постепенно человек проник в мир все глубже и дальше. По дороге ему встречались и диковинные звери, и племена со странными обычаями, и даже груды золота. Вот с Источником вечной юности вышла промашка. Да и Великой мудростью не пахло.

И тогда на помощь реальности вновь пришла фантазия. Только вместо слегка

подкрашенных вымыслом подлинных странствий Марко Поло всеобщее внимание стали привлекать аллегорические «Путешествия Гулливера».

Особой популярностью истории о затерянных мирах пользовались в 19 веке, когда неизведанные западной цивилизацией территории исчезали буквально на глазах. Поэтому вымышленные земли писатели размещали в труднодоступных на тот момент местах — в бассейне Амазонки, в Гималаях, пустынях центральной Азии и Австралии, в ледяных просторах Арктики.



А ведь все началось с того, что доктор Лемюэль Гулливер...

Некоторое время беллетристика развивалась параллельно с реальностью. Не успеешь прочесть свеженький роман Хаггарда или Верна, глядишь — и раскопана Троя, найден город инков Мачу Пикчу, вскрыты гробницы Долины Царей... Простые истории о путешествиях сменялись романами в стилистике научно-образных исследований с большим количеством сведений о геологии, зоологии, антропологии затерянных миров. Но в 20 веке наукообразие вновь уступило место буйным фантазиям, частенько щедро разбавленным мистикой.

Динозавры, сокровища и дикари

Классическую историю об экспедиции в «затерянный мир» сочинил **Артур Конан Дойль**, чей одноименный роман о группе смельчаков, нашедших высокогорное плато в Южной Америке, увидел свет в 1912 году. В основе книги — подлинный отчет экспедиции Британского королевского географического общества, которая в 1884 году проникла на плато Ройма в Венесуэле. Однако, в отличие от реальных исследователей, герои Конан Дойля обнаружили в своем затерянном мире чудом уцелевших птеродактилей и примитивных людей.

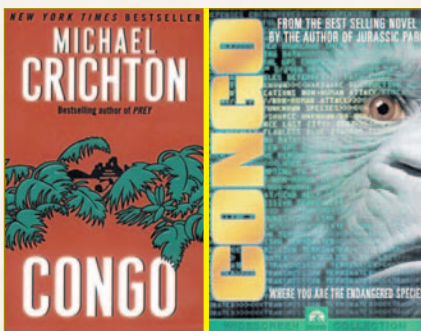
Роман Конан Дойля считается знаковой книгой о затерянных мирах, которые существуют как бы в реальности, рядом с нами — только в очень отдаленной, труднодоступной местности. Как правило, там обитают давно вымершие, реликтовые существа и племена первобытных туземцев. Похожие книги писал **Генри Райдер Хаггард**, придумавший отважно-го охотника за животными и сокровищами Аллана Куотермейна («Копи царя Соломона» с многочисленными продолжениями). Русский ученый-географ **Владимир Обручев** использовал слухи о неизвестном арктическом острове как основу для романтической «Земли Санникова», населив ее племенем идиллических онкилонов. Еще более фантастичен остров в Океании, где группа голливудских киношников обнаруживает гигантскую гориллу в окружении целой своры динозавров («Кинг Конг»).



Владимир Обручев, в соответствии с веяниями тридцатых, отправил своих героев за Полярный круг.

По похожей схеме выстроено огромное количество фильмов и книг. Удаленный от цивилизации остров, горная долина или местечко в джунглях... Наивные или свирепые дикари, снежные люди, дотянувшие до наших дней питекантропы... Странные звери: некоторые должны были давно умереть, другие, наоборот, никак не могли родиться... И пришельцы из технологического мира, попавшие в это сонное царство. Последствия, как правило, печальны.

Показателен «Конго» — роман **Майкла Крайтона** и одноименный фильм. Люди совершают удивительные открытия в зате-



В «Конго» вымирающим видом окажетесь вы.

ряном уголке Африки, а неожиданно проснувшийся вулкан уничтожает обнаруженные ими чудеса. Закономерный итог: все рушится в тартарары, как символ неизбежного гибели девственной природы от алчных лап современного человека. Этот мотив обреченности Чуда пронизывает многие произведения о затерянных мирах.

Атланты и Полая Земля

Впрочем, затерянные миры иногда приобретают абсолютно фантастический характер. Они могут находиться в невозможных местах: на дне океана, в земных недрах или вообще в параллельном пространстве.

Самая известная затерянная цивилизация — **Атлантида**. В начале 20 века была особенно популярна идея существования уцелевших атлантов на дне океана: «Атлантида» Андре Лори, «Багровое царство» Д. Перри, «Атлантида под водой» Р. Каду... Наиболее известна повесть Артура Конан Дойля «Маракотова бездна» (1929), в которой несколько де-

Певец затерянного мира

Яркий след в описании невероятных затерянных миров оставил классик американской фантастики **Абрахам Меррит** (1884—1943). Оказавшись в Южной Америке, он искал сокровища конкистадоров, участвовал в археологических раскопках в Чичен-Ице, изучал магические обычаи местных индейцев. Вернувшись в США, Меррит увлекся мифологией, выращивал галлюциногенные грибы и писал книги. Герой повести «Люди котлована» находит на Аляске громадный провал, откуда попадает в таинственный город, населенный странными существами. В «Лунном бассейне» ученый Гудвин сотоварищи попадают на одном из Каролинских островов в огромный подземный мир, где существует несколько цивилизаций. А в «Металлическом чудовище» доктор Гудвин сталкивается в Гималаях с разумными существами из странного металла.



Меррит — певец затерянных миров.

сятков атлантов спаслись в провалившемся под землю храме, а затем создали в океанских глубинах целый город.

Писатели также активно эксплуатировали любопытную, хотя и явно бредовую геологическую теорию Джона Клайва Саймса о полой земле (подробности — в следующем номере «МФ»). «Путешествие к центру Земли» Жюль Верна, «Грядущая раса» Э. Литтона, «Земля Измененного солнца» У. Харбена, «Плутония» В. Обручева, «Пеллюсидар» Э. Р. Бэрроуза, «Спрятанный мир» С. Кобленца и многие другие книги рассказывают о людях и странных существах, которые обитают внутри нашей планеты, где светит свое солнце, растут деревья и плещутся моря. Хотя люди могут оказаться под землей и вынужденно — из-за катастрофы или вражеского нашествия («Потомки скифов» Владимира Владко).

И, наконец, затерянные миры, которые лежат где-то за пределами нашей реальности — возможно, в параллельном пространстве. Например, «Динотопия» **Джеймса**



Ищут ученые, ищут писатели...



Мистер Куотермейн разгуживает по копытам Соломона уже больше века.

Миф или реальность?

Арктида (Гиперборея) — древний материк или большой остров, якобы существовал в районе Северного полюса. Никаких научных подтверждений гипотезы нет, кроме древнегреческих легенд и изображения этого участка суши на некоторых старинных картах.

Китеж-град — мифический чудесный город, который, согласно русским легендам, спасся от войск Батыя в 13 веке благодаря тому, что опустился на дно озера Светлояр. В дальнейшем старообрядцы описывали Китеж как убежище последователей старой веры. Иногда Китеж представляли как город праведников, куда мог отправиться каждый честный россиянин. Подробную историю Китежа вы могли прочитать в июньском «МФ» за этот год.

Лемурия — гипотетическая древняя страна или материк, исчезнувший в результате катаклизмов. Точное местонахождение неясно, предположительно — в центральных и южных районах Индийского океана. Научных подтверждений существования нет.

Мангазея — легендарная сказочная земля, якобы находится вблизи устьев рек Обь и Таз.

Му — гипотетический материк, согласно древним легендам затонувший на экваторе Тихого океана или чуть южнее, вблизи островов Юго-Восточной Азии.

Пальмира — древний легендарный город на территории Сирии, где якобы жили могущественные «колдуны», внешне непохожие на людей. Проведенные археологические раскопки ничего загадочного не обнаружили.

Шамбала — легендарное место в Гималаях, обитель святых и богов, точное расположение неизвестно. Большое количество экспедиций в Шамбалу успехом не увенчалось. По одной из версий, находится в горной труднодоступной части Китая, на границе между провинциями Хам и Большой Тибет. Причем вход в Шамбалу замаскирован с помощью древней магии.

Герни, где люди живут бок о бок с разумными динозаврами. Или Страна чудес **Льюиса Кэрролла**: сигаешь в кроличью нору и переносишься в сказочный мир, населенный очень странными обитателями.

Одно из любимых фантастами мест, где можно наткнуться на всякую чертовщину, — Гималаи. В 1933 году вышел знаменитый фильм Фрэнка Капры «**Потерянный горизонт**», герой которого, пережив авиакатастрофу в Гималаях, попадает в идеальный город Шангри-Ла, где люди не стареют. А легендарную Шамбалу не в шутку ищут уже многие десятилетия...



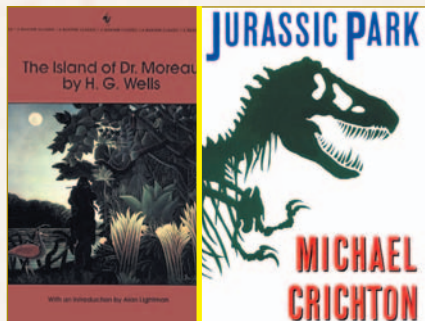
«Динотопия» — роскошно иллюстрированные альбомы писателя и художника Джеймса Герни.

Кстати, явная фантастика иногда привлекает энтузиастов, которые на полном серьезе выстраивают целые наукообразные теории. Такова, например, гиперборейская гипотеза, создатели которой настаивают на существовании в районе Полярного круга палеоконтинента Арктиды. До Великого Потопа там якобы росли субтропики и жили предки ариев — гипербореи. Оттуда и пошло распространение белой расы и западной цивилизации.

Добровольные отшельники

Еще одна разновидность «затерянных миров» — искусственно созданные миры. Атланты селились на дне океана либо в жерле вулкана вынужденно, из-за постигшей их катастрофы. А обитатели искусственно созданных затерянных миров отгораживаются от мира абсолютно сознательно.

Вне конкуренции здесь «Парк юрского периода» — роман Майкла Крайтона и многочисленные экранизации. На отрезанном от мира острове ученые смогли воссоздать динозавров, но оказались бессильны перед напором человеческой алчности. Впрочем, затерянный мир восхитительного юрского периода может себя защитить. Хрум-хрум-хрум... Ученые,



Ученые Крайтона — верные внуки доктора Моро.

охотники и авантюристы пришли к динозаврикам по вкусу!

Еще один ученый, герой романа Герберта Уэллса «Остров доктора Моро», добровольно уединяется на тропическом острове, дабы в глуши создавать новую расу. Результат аналогичен...

Учитывая, что люди без конца режут друг другу глотки, немудрено, что проигравшие в схватке пытаются забиться в укромный уголок. И вот в сибирской тайге появляется город, сохранившийся с 17 века («Сказание о граде Ново-Китеже» Михаила Зюева-Ордынца).

Туда и обратно

В затерянных мирах люди оказываются обычно двумя путями. Чаще всего — абсолютно осознанно. Порожденные фантазией Конан Дойля живчики-ученые Челленджер и Марракот — типичные первооткрыватели. Это не просто люди, у которых шило в одном месте, — они го-



Алан Куотермейн: оружие, девушки и, конечно, золото!

товы жизнь положить на алтарь науки. Ради доказательства своих гипотез и некоего количества славы отчаянные ученые ползут прямо тиранозавру в пасть. А вот Алан Куотермейн — человек иного склада. Он не исследователь, а авантюрист. В места, куда не ступала нога белого человека, Алана гонит жажда приключений и немного — золота.

Впрочем, частенько гостями затерянных миров становятся случайно. Вот старое грузовое судно, заплутав в Саргассовом море, неожиданно натывается на огромный остров из водорослей. На морях нападают гигантские монстры и дикари, живущие здесь со времен испанских конкистадоров. Фильм «Затерянный континент», основанный на романе Денниса Уитли «Моря, не отмеченные на карте», — отличный пример истории первооткрывателей поневоле.

Попасть в затерянный мир — только полдела, надо еще суметь выбраться оттуда. Желательно — в сравнительно целом виде, да еще прихватив некоторое количество трофеев. Но авторы обычно весьма небрежно относятся к этому вопросу. Вся их фантазия уходит на показ путешествия в затерянный мир и приключения внутри него — на обратный путь придумки уже не остается. За редким исключением, история заканчивается либо природным (как вариант — искусственным) катаклизмом, либо быстреньким «уходом по-английски», не прощаясь. Из трофеев прихватывается толика золотишка, какой-нибудь экзотический зверек вроде птеродактиля и — почти обязательно — прекрасная дикарка.



Это моя добыча!

Вот и закончилось наше путешествие по затерянным мирам. С каждым днем все меньше белых пятен остается на реальной географической карте мира. А значит, тем больше неизведанных точек переносится на карту фантастическую...

ЧТО ПОЧИТАТЬ?

Книг в нашей самой читающей в мире стране издается 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 помнящихся 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. Ноябрь 2005

В голосовании на сайте www.mirf.ru приняло участие **698 человек**. Всего было отдано **2055 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1.	Василий Головачев	Смерч	12,2%
2.	Александр Громов	Феодал	9%
3.	Вера Камша	Лик победы	6,7%
4.	Роберт Сальваторе	Гимн Хаоса	3,8%
5-6.	Майкл Суэнвик	Кости Земли	2,9%
5-6.	Терри Пратчетт	Патриот	2,9%

ВАСИЛИЙ ГОЛОВАЧЕВ СМЕРЧ



Фантастика. Очередная попытка уничтожить мировое зло в очередной раз не привела ни к чему хорошему. Напротив, человечество снова стоит на пороге уничтожения. И, как всегда, ему требуется еще один Избранный — тот, кто, вооружившись знаниями Посвященных, опять удержит нас с вами от падения за грань жизни и смерти...

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в этом номере «МФ»

АЛЕКСАНДР ГРОМОВ ФЕОДАЛ



Фантастика. В своем последнем романе признанный мастер научной фантастики Александр Громов рисует мир Плоскости — бесконечно жестокий и враждебный человеку. Главный герой, Фома, способный интуитивно уходить от ловушек Плоскости, бросает вызов ее творцу. Не лучший, но по обыкновению крепкий роман московского фантаста.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №9(25) за 2005 год.

ВЕРА КАМША ЛИК ПОБЕДЫ



Фэнтези. Третий том нового «исторического» эпика петербургской писательницы «Отблески Этерны». Две блестящие военные кампании, набор из дворцовых интриг, многоходовых комбинаций и поединков, и все это сдобрено хорошей порцией мистики. И, разумеется, блистательный Рокэ Алва... Чего еще ждать? Правильно, следующего тома «Отблесков».

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №10(26) за 2005 год.

РОБЕРТ САЛЬВАТОРЕ ГИМН ХАОСА



Фэнтези. Первая часть пенталогии «The Cleric Quintet», написанной отцом Темного эльфа в первой половине девяностых. Начинающий клерик Каддэрли оказывается, как бы вы думали, единственным способным нарушить планы темного-темного мага. Ранний Сальваторе в своем репертуаре — в меру интересно, в меру забавно.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 7

Рецензия — в №11(27) за 2005 год.

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ ПАТРИОТ



Фэнтези. В третьем томе подцикла про городскую стражу Анк-Морпорка brave ребята Сэма Ваймса оказываются втянуты в политические разборки с Клатчем. Спорный клочок земли яйца выеденного не стоит — но обе стороны готовы сражаться до последнего. Роман Пратчетта, как обычно, надолго выведет из строя любого, кто за него возьмется.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №10(26) за 2005 год.

МАЙКЛ СУЭНВИК КОСТИ ЗЕМЛИ



Фантастика. Один американский палеонтолог получает холодильник... с замороженной головой настоящего стегозавра. После такого подарочка читателя ждут путешествия во времени, робинзонада в мезозое, интересные научные идеи — и живые, выпуклые персонажи. А также неоднозначный финал этой нетривиальной хронооперы...

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №9(25) за 2005 год.

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО ЧЕРНОВИК



Фантастика. Свежий роман от автора «Ночного дозора», отрывками публиковавшийся в «живом журнале» Лукьяненко. Больше всего похоже на «Спектр» — пестрое сплетение миров, непредсказуемый сюжет, «фирменные» лирические отступления... Почитатели лукьяненко-прозы не останутся разочарованными — да и остальные тоже.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 10

Рецензия — в №11(27) за 2005 год.

Р. СКОТТ БЭККЕР СЛУГИ ТЕМНОГО ВЛАСТЕЛИНА



Фэнтези. Если вы устали ждать очередной том «Песни льда и пламени» или тоскуете по завершенной эпопее Робин Хобб, не проходите мимо талантливого дебюта Р. Скотта Бэккера. Святое воинство готово обрушиться на язычников — но настоящая тьма надвигается совсем с другой стороны. До чего доведут героев демоны, грызущие душу каждого?

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №10(26) за 2005 год.



ВИДЕОДРОМ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОМ КИНО

Новости киноиндустрии: ДЕКАБРЬ 42

Съемочная площадка:
КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ 43

Чем попотчует нас киноиндустрия в декабре? «**Æon Flux**» — игровой боевик-антиутопия по мотивам одноименного мультсериала. Виртуозный кукольный «**Труп невесты**» от Тима Бертон. Абсолютный хит — «**Кинг Конг**», тщательный римейк оригинального фильма. А также экранизация детского христианского фэнтези — первая часть «**Хроники Нарнии**».

Шедевры: КИНГ КОНГ 46

Сейчас, когда оскароносный Питер Джексон вовсю доделывает своего «Кинг Конга», самое время вспомнить, с чего начинался этот шедевр мировой фантастики. «МФ» рассказывает как о первом «Кинг Конге» 1933 года, так и о его продолжениях, в том числе широко известном у нас римейке 1976 года.

После финальных титров: КИНОРЕЦЕНЗИИ 50

Самое громкое слово в научно-фантастическом кино этой осени — несомненно, «**Миссия «Серенити»**», неожиданно талантливая темная лошадка от Джосса Уэдона. Добротное фэнтези, хотя и не шедевр — «**Подземелье драконов: Источник могущества**». Эпический DVD-релиз «**Нибелунги**», заштампованный ужастик «**Грот**» и шедевр образца 1988 года — «**Уиллоу**».

Новости аниме: ДЕКАБРЬ 55

Аниме: ПРИКЛЮЧЕНИЯ ДЖИНГА 56

На первый взгляд, это 13-серийное аниме — типичное «махо-сенен», этакая «Сэйлор Мун» для юношей. Однако «Приключения Джинга» несколько глубже, чем кажутся. Вам вполне может прийти по вкусу эта история благородного короля воров и его верного альбатроса.

Фильм на DVD: «ОДИССЕЯ» 58

Этот мини-сериал, снятый в Голливуде режиссером русского происхождения Андреем Кончаловским, стал, наверное, идеальной экранизацией гомеровского эпоса. Да, здесь нет зрелищных спецэффектов и размаха прошлогодней «Трои», однако сюжет бережно сохранен, а гуманизма фильма можно позавидовать.

Новинки лицензионного видео 60

Бокс-сет «Американская фантастика» («Нечто», «Вторжение похитителей тел» и «План 9 из открытого космоса»), а также фильм-катастрофа «Супервулкан», трэш-хоррор «Чужое вмешательство», очередной сезон «Рубак», мультфильм «Тарзан 2» и другие новинки на VHS и DVD.

Что посмотреть? 62

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

Александр Чекулаев



НОВОСТИ КИНО- ИНДУСТРИИ

NEWS

Мертвые с косами

Поголовье стремных покойных девиц в кино быстро растет — хоть загробный профсоюз организовывай. Вслед за постановщиками Японии, Китая и США за описание подвигов усопших юных леди решили взяться и россияне. В данный момент режиссер Павел Руминов снимает на базе компаний «Централ Партнершип» и «PRAKTIKA Pictures» мистический хоррор «Мертвые дочери» — леденящую душу историю о трех девочках, убитых безумной матерью и вернувшихся с того света, дабы наказывать тех, кто совершает дурные поступки. Премьера фильма с участием Екатерины Щегловой, Алисы Гребенщиковой, Ольги Волковой, Артема Семакина и Михаила Ефимова планируется на лето 2006 года.



Первый тизер-постер «Мертвых дочерей». Один из слоганов ленты рекомендует: «Делай добро или умри!».

Окулист не поможет



Рене Зеллвегер явно невесело. Они и понятно: у призраков туговато с чувством юмора.

Японский режиссер Хидео Наката, последнее время прописавшийся в Голливуде (американский авторимейк «Звонка-2»), вновь делает для янки адаптацию азиатского ужастика. Разнообразия ради, не своего. Речь о фильме тайландских кинематографистов братьев Оксиды и Дэнни Панг под названием «Глаз». Этот хит 2002 года рассказывал об ослепшей женщине, которая после пересадки роговицы стала видеть больше, чем хотела бы — а именно, призраков. На главную роль в почти дословном римейке, продюсируемом Томом Крузом, приглашена лауреатка «Оскара» Рене Зеллвегер.

Мультизадачность

Есть ли жизнь после «Мадагаскара»? Компания «DreamWorks Animation» отвечает на этот вопрос утвердительно! Недавно студия опубликовала свои долгосрочные планы, несколько позиций в которых вызывают особый интерес у поклонников фантастики. Например, проект семейного фэнтези «Как выдрессировать своего дракона» по бестселлеру Крессиды Кауэлл. А также экранизация комиксов «Рекс Хэвок» про охотника на монстров, вынужденного объединиться со своими исконными врагами, дабы отразить инопланетную агрессию. Отметим еще любопытный сюжет «Они пришли с Земли!» — историю о том, как мирные марсиане переживают нашествие беспардонных земных космонавтов. Все эти 3D-проекты должны выйти в свет после 2008 года.



Рецепт коктейля «Рекс Хэвок»: 50% Индианы Джонса, 50% Ван Хельсинга. Смешать, но не взбалтывать.

Открытие века

Американская мода на современные римейки старых хитов медленно, но верно завладевает умами русских киношников. Режиссер Олег Фесенко («Если невеста — ведьма») готовится к съемкам модернизированного «Вия». Действие новой версии гоголевского сюжета ввиду надежд на экспорт будет перенесено в США. Покойная панночка-колдунья превратится в дочку шерифа, бурсак Хома Брут — в журналиста, а православный храм, оккупированный нечистой силой, — в католическую церковь. Вопрос, кому подымут веки в финале, остается открытым. В фильме компании «Lizard ST», имеющем рабочее название «Последняя молитва», примут участие Дмитрий Дюжев, Лембит Ульфсак и Евгения Крыкова.

Fast and the Furious



Ралли «Париж-Дакар»? Забудьте! «Формула-1»? Не катит! Встречайте мир «Шасси» из комиксов от «Hurricane Entertainment» о футуристических гонках на роскошных реактивных лимузинах в стиле ретро. На повестке дня как раз стоит их экранизация, которой займется дебютирующий в режиссуре Бен Бертт, четырежды лауреат «Оскара» за звук и монтаж. Проект находится еще в стадии разработки, но уже известно, что продюсеры намерены доверить баранку самого мощного ракетомобиля даме.

В ДВУХ СЛОВАХ

Роланд Эммерих («Послезавтра», «День независимости») снимет для «Columbia Pictures» фильм «За 10000 лет до нашей эры» — фантазию о становлении человеческой цивилизации... ● Студия «Укранимафильм» превратит фантастический роман Марины и Сергея Дяченко «Ритуал» в полнометражную анимационную ленту... ● Джон Фавро («Затура») снимет Керри Конрана («Небесный Капитан и Мир будущего») в качестве режиссера «Джона Картера с Марса», экранизации известной серии НФ-романов Эдгара Райса Берроуза... ● Роберт Родригес («Город грехов») снимет для хоррор-дилогии «Grind House», над которой работает вместе с Квентином Тарантино, новеллу «Планета ужаса» в жанре зомби-триллера... ● Режиссер Георгий Данелия приступил к работе над анимационной фантазией по мотивам своей знаменитой фантастической киносатиры «Кин-дза-дза» (1986)... ● Долгожданный «Ночной дозор 2: Мел судьбы», похоже, все-таки выйдет в прокат как «Дневной дозор»...

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

ФЛАКС — ПРАВИЛ НЕТ ÆON FLUX

Производитель: «MTV Productions»/«Paramount Pictures»/«Lakeshore Entertainment»
● Прокат в РФ: «United International Pictures» ● Режиссер: Карин Кусамэ ● В ролях: Шарлиз Терон, Мартон Чокаш, Джонни Ли Миллер, Софи Оконеда, Амелия Уорнер

Сюжет: «Æon Flux» означает «вечное движение». Такова кличка девушки-оперативника, специалистки по шпионажу и убийствам. Лозунг фильма созвучен названию: «Будущее — это движение».

Оригинальный «Æon Flux» — авангардный многосерийный мультфильм американско-корейского аниматора Питера Чанга (снял «Хроники Риддика: Темная ярость» и один эпизод «Аниматрицы»), выходивший на MTV в 1991, 1992 и 1995. Это была очень специфичная вещь — практически без диалогов, с явным упором на секс, фетишизм и доминирование.

По собственному признанию, Чанг снял «Вечное движение» как пародию на экшен-боевики. Именно поэтому мультфильм не имел четкого сюжета и логики. У него была особая «фишка» — каждый эпизод заканчивался невероятно жестокой смертью



С костюмами в фильме явно будет все в порядке. Почти такой же карнавал, как в «Пятом элементе».

главной героини, что, впрочем, не мешало ей чудесным образом «оживать» в следующей серии.

Бюджет фильма — 55 миллионов долларов.

Действие разворачивается в 25 веке — невеселом и безумном, населенном мутантами, клонами и роботами. Некая болезнь уничтожила почти все человечество. Выжившие сформировали два общества — Брегна и Моника. Первое — хорошо укрепленный город под жестким правлением группы ученых-технократов. Планирование, тотальный контроль и порядок — вот главные ценности Брегны.

Моника — страна свободы и анархии. Эон Флакс (Терон) — ее агент, периодически проникающая в Брегну для выполнения различных заданий. Попутно она выясняет отношения с Тревором Гудчайлдом (Чокаш) — лидером Брегны, ее заклятым врагом, а иногда и любовником.

Полнометражный фильм снимался «по мотивам» мультсериала. Это значит, что в нем не будет никакой кровавой патологии, по-

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Фильм «Æon Flux» мог выйти на экраны значительно раньше. Работа над ним началась в августе 2004 года в Берлине, однако через 10 дней ее пришлось прервать: во время выполнения одного из трюков Шарлиз Терон серьезно повредила шею. Съемки продолжились в октябре 2004 и заняли всего несколько месяцев.
- Российским зрителям повезло — они увидят этот фильм одновременно с американцами. А вот остальным придется подождать. Прокат во Франции, Великобритании и Испании назначен на конец декабря, в Германии — на февраль 2006, а эстонцы увидят картину только в марте.



Обложка ДВД с мультфильмом «Æon Flux».

падающей под рейтинг «детям до 18». Главная ставка делается на обаятельную героиню, головокружительные трюки, спецэффекты и мощную энергетику картины в целом. Оскароносная Терон — это «тяжелая артиллерия». Ее персонаж не будет таким экстремально-чувственным, как на канале MTV, зато на одном только актерском таланте Шарлиз можно вытянуть даже самый провальный фильм.

Премьера в России: 2 декабря 2005.

Что ожидаем: Фантастический боевик — яркий, зрелищный, без какой-либо интеллектуальной нагрузки.

ТРУП НЕВЕСТЫ CORPSE BRIDE

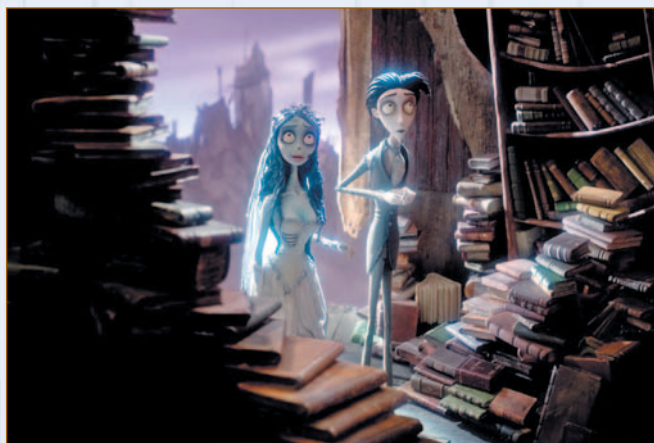
Производитель: «Warner Bros.»/«Tim Burton Animation Co.» ● Прокат в РФ: «Каро Премьер» ● Режиссер: Тим Бертон, Майк Джонсон ● Роли озвучивали: Джонни Депп, Хелена Бонэм Картер, Эмили Уотсон, Трейси Уилман, Кристофер Ли

Тим Бертон начинал свою карьеру как аниматор студии «Дисней» (мало кто знает, что в 1978 он помогал Ральфу Бакши рисовать мультфильм «Властелин Колец»). Следовательно, режиссер «Сонной ложины» и первого «Бэтмена» отлично знает рецепты создания хорошей мультипликационной картины.

В сентябре 2005 года «Труп невесты» уже прошел в США. Он собрал 48 миллионов долларов, окупив свой сорокамиллионный бюджет, и получил лестные отзывы критиков. Российскую премьеру наметили на декабрь, однако, на момент подготовки данного материала, фильм был снят с графика релизов компании «Каро Премьер». Его дальней-



Мертвая собачка — неиссякаемый источник приколов.



Они жили долго и счастливо... В Стране Мертвецов.

шая судьба пока что находится под вопросом — возможно, он выйдет сразу на DVD.

Постоянные читатели «МФ» уже знают, что главный герой мультфильма Виктор Ван Дор (Депп), готовясь сочетаться законным браком с Викторией Эверглот, шутки ради надевает обручальное кольцо на сухую ветку. Ветка оказывается рукой Эмили — девушки, убитой при таинственных обстоятельствах перед своей свадьбой, — и та забирает «новобрачного» в экстравагантную Страну Мертвецов. Теперь жениху предстоит сделать выбор — остаться ли ему с мертвой Эмили или вернуться к живой Виктории.

В основу сюжета положена еврейская сказка, возникшая, вероятно, после погромов 19 века. Тогда девушек часто ловили по пути на свадьбу, вытаскивали из повозки и убивали. Согласно еврейской традиции, человек должен быть похоронен в той одежде, в которой он умер. Обычно в таких случаях раввин аннулировал свадьбу покойной, а следующая за ней невеста посвящала свой брак памяти предшественницы.

Глядя на трейлеры, можно подумать, будто «Труп невесты» — очередной компьютерный мультфильм. Вся изюминка заключается в том, что это — виртуозная кукольная анимация. Тим Бертон

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- До «Трупа невесты» Джонни Депп еще никогда не озвучивал мультфильмы.
- Куклы были сделаны из покрытого латексом металла. Рост некоторых моделей составлял 2 фута (0,6 метра), что требовало громоздких декораций. В некоторых случаях аниматоры могли, согнувшись, проходить через бутафорские двери и работать внутри «помещения».
- О качестве анимации говорит хотя бы тот факт, что на одно моргание глаза расходовалось 28 кадров.
- Съемки заняли 13 месяцев.



Аниматор за работой.

впервые за всю историю кукольной анимации применил цифровой фотоаппарат («Canon EOS-1D Mark II»), обеспечив фильму революционное, почти что «компьютерное» качество картинки. Ну, а об уровне картины в целом говорить даже и не стоит. Это ведь Тим Бертон. Безвкусовых, заурядных фильмов у него никогда не бывает.

Что ожидаем: Красивая сказка с большим количеством музыки и юмора.

КИНГ КОНГ KING KONG

Производитель: «Universal Pictures»/«Big Primate Pictures»/«WingNut Films» • Прокат в РФ: «United International Pictures» • Режиссер: Питер Джексон • В ролях: Наоми Уоттс, Джек Блэк, Эдриан Броуди, Энди Серкис, Джэми Белл, Кайл Чандлер



Оказывается, динозавры не любят сниматься в кино на голодный желудок.

Декабрь — месяц суперпремьер, настоящий праздник для любителей хорошего кино. «Кинг Конг» по праву считается одной из самых ожидаемых картин года. Блокбастер стоимостью в 110 миллионов долларов, снятый самым популярным и высокооплачиваемым режиссером Питером Джексоном («Властелин Колец»), просто не может не быть мега-хитом.

Сюжет: США поражены Великой депрессией. Амбициозный режиссер Карл Дэнхэм (Блэк) пытается хоть как-то поправить свое финансовое положение и решается на отчаянный шаг — снять фильм на таинственном острове Черепов (где-то около Суматры). На главную роль он берет нищую актрису Энн Дэрроу (Уоттс), а в качестве проводника к съемочной группе присоединяется искатель приключений Джек Дрисколл (Броуди).

Экспедиция высаживается на острове и вскоре обнаруживает там самый натуральный «Затерянный мир» Конан Дойля — нетронутая природа, дикари, динозавры и... гигантская горилла по кличке Кинг Конг (Серкис), враждующая с доисторическими рептилиями.

Используя Дэрроу в качестве приманки, киношники умудряются поймать Кинг Конга и переправить его в Нью-Йорк на потеху толпы. Гориллу такое положение дел совершенно не устраивает — она вырывается на свободу и устраивает в городе нешуточный беспорядок.

О перспективах фильма гадать не приходится. Это будет настоящий ураган, с умопомрачительной компьютерной графикой,



Остров Черепов. Здесь все гигантское — даже деревья.



Забегая вперед...

Помутнение

A Scanner Darkly

- **Производитель:** «Warner Independent Pictures»
- **Мировая премьера:** март 2006
- **Режиссер:** Ричард Линклейтер
- **Актеры:** Кeanу Ривз, Митч Бэйкер, Кэйси Чепмен, Мелоди Чейз, Дэймион Кларк, Рори Кокрейн, Роберт Дауни младший

Сюжет: США, округ Орандж, недалекое будущее. Мир охватила паранойя. Двое из десяти человек тайно работают на правительство и шпионят за остальными. Главный герой — Фред Арктор, полицейский под прикрытием, «сидящий» на наркотики «Субстанция Д». У нее есть один неприятный побочный эффект — раздвоение личности. Так что Фред попутно еще и Боб. Наркотоделец. Что самое интересное, Фред, будучи честным офицером полиции, должен поймать Боба.

Это интересно: Очередная экранизация Филипа Дика (предыдущие — «Час расплаты», «Особое мнение», «Пришелец», «Вспомнить все», «Бегущий по лезвию»), причем, если верить наследникам автора — одна из лучших. Фильм интересен тем, что для его съемок применялась технология интерполированного ротоскопирования, то есть наложения рисунка поверх «живого» кадра (подобное делалось лишь несколько раз — в предыдущей работе Линклейтера «Пробуждение жизни» и в мультфильме Ральфа Баки «Властелин Колец»). Для работы над рисунками приглашены не профессиональные компьютерные аниматоры, а художники-комиксисты.



дикой энергетикой, отличной актерской игрой и профессиональной операторской работой.

Премьера в России: 14 декабря 2005.

Что ожидаем: В декабре можно пропустить любой фильм — но только не этот.

ХРОНИКИ НАРНИИ:

ЛЕВ, КОЛДУНЯ И ВОЛШЕБНЫЙ ШКАФ

THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

Производитель: «Walt Disney Pictures»/«Walden Media»/«Lamp Posts Productions Ltd.» ● **Прокат в РФ:** «Каскад фильм» ● **Режиссеры:** Эндрю Адамсон («Шрек 1-2») ● **В ролях:** Джорджи Хенли, Уильям Моусли, Скандар Кейнс, Анна Попплуэлл, Тильда Свинтон, Руперт Эверетт, Лайам Нисон

Сюжет: В 1950 году вышла первая книга Клайва Стейплза Льюиса из серии «Хроники Нарнии». Эта красивая сказка быстро завоевала популярность, однако ей пришлось более полувека дожидаться экранизации.

Во время Второй Мировой войны четверо детей (Питер, Сюзан, Эдмунд и Люси) эвакуированы из Лондона в сельский дом эксцентричного профессора Дигори Кирка. Жизнь там была очень скучна. Во всяком случае, до тех пор, пока Люси не нашла старый шкаф, внутри которого обнаружился вход в волшебный мир под названием Нарния.

Белая Ведьма наложила на Нарнию заклятье, из-за которого там всегда шел снег. Нашим героям предстоит объединить свои силы с мудрым львом Асланом и найти способ победить злую волшебницу.

Съемки картины происходили в Новой Зеландии — там же, где создавали «Властелина Колец». «Weta Workshop» — студия Питера Джексона — делала для «Хроник Нарнии» некоторые спецэффекты. Основную работу над графикой осуществил ее конкурент — компания Джорджа Лукаса «Industrial Light and Magic».

Имя льва — Аслан — в переводе с турецкого означает, собственно, «лев».

«Хроники Нарнии» — произведение детское, поэтому неудивительно, что за его перенос на экран взялась студия Дисней. С одной стороны, ничего хорошего это не сулит. Диснеев-



Ясно лишь одно. По визуальной части это будет Зрелище с большой буквы.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Во «Властелине Колец» использовались некоторые спецэффекты, которые Джексон готовил для «Кинг Конга» (режиссер планировал снимать его до экранизации Толкина).
- Изначально в проекте должна была участвовать Фэй Рей — актриса, исполнившая главную роль в оригинальном «Кинг Конге» 1933 года. Ей предлагалось произнести знаменитую финальную фразу: «Его убили не самолеты... Это красавица убила чудовище», однако она не дожидаясь съемок и умерла в августе 2004 года.
- Во время подготовки к работе над «Кинг Конгом» рассматривался вариант съемки фильма на черно-белую пленку.
- Энди Серкис (Голлум во «Властелине Колец») специально ездил в Африку и изучал поведение горилл, чтобы правдоподобно сыграть Кинг Конга.
- Как и в старом фильме, тиранозавры имеют по три пальца на лапах (вместо положенных двух).

ские фильмы чаще всего выходят легкомысленными и откровенно наивными. Однако финансовые возможности данной компании позволяют сделать невероятно дорогую, красочную, насыщенную спецэффектами картину о вечной битве добра и зла (бюджет фильма, по слухам, составляет около 200 миллионов долларов).

В пользу хороших перспектив первой экранизации Клайва Льюиса говорит также тот факт, что студия «Walden Media» купила права на съемки фильмов по всем семи книгам этой серии.

Премьера в России: 22 декабря 2005.

Что ожидаем: Потенциально — одна из лучших фэнтези-картин нового века после «Властелина Колец».

На киноэкранах России в декабре

С 1 декабря:

Несущая смерть (Tamara) — мистика, ужасы.

С 2 декабря:

Флак — правил нет (Жон Flux) — фантастика, боевик.

С 8 декабря:

Туман (The Fog) — триллер, ужасы.

С 14 декабря:

Кинг Конг (King Kong) — приключения, боевик.

С 22 декабря:

Гарри Поттер и Кубок Огня (Harry Potter and the Goblet of Fire) — фэнтези, приключения.

Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный шкаф (The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch & the Wardrobe) — фэнтези, семейный фильм.

С 29 декабря:

Затура: Космическое приключение (Zathura) — фантастика, семейный фильм.

Михаил Попов



МР НАША
ОБЕЗЬЯНА

ВОСЬМОЕ ЧУДО СВЕТА

САМЫЙ ИЗВЕСТНЫЙ КИНОМОНСТР

Я смутно припоминаю... газетную статью об обезьяне в ботаническом саду Парижа, которая много месяцев подвергалась различным опытам, и, наконец, — впервые среди животных! — взяла уголь и стала рисовать картину. Несчастное создание изобразило прутья той клетки, где его держали.

Владимир Набоков

До начала 20 века гигантских сказочных монстров можно было сосчитать по пальцам. Демоны, орлы, кракены, великие змеи, драконы... Некоторые выделялись разумом и даже мудростью, однако это не делало их ближе к человеку. Между тем, интерес к подобным существам во многом строится на том, что мы подсознательно допускаем их реальность. Если сравнить драконов и сказочных великанов (по сути — тех же самых людей, только очень больших), последние меньше всего выглядели «чужаками» на этой планете, однако, чем активнее люди распространялись по ней, тем яснее становилось: чтобы человекоподобные гиганты оставались хотя бы слегка правдоподобны, их следует «поселять» не в Европе, а где-то очень далеко от цивилизации.

В 1859 году Чарльз Дарвин создал «Происхождение видов», в 1912 году Конан Дойль, очень уважавший его взгляды, написал «Затерянный мир», а спустя 13 лет этот роман был экранизирован. Оставшиеся после съемок модели динозавров заинтересовали режиссера Мериана Купера. Он предложил их создателю, мастеру по спецэффектам Уиллису О'Брайану ряд экспериментов: снять небольшую сцену боя тиранозавра с огромной гориллой. Когда результат показали боссам студии «RKO Radio Pictures», те долго ловили воздух ртами, а придя в себя, сразу же выделили более полумиллиона долларов на первого «Кинг Конга».

Затерянный Конг

Что может быть проще и гениальнее? Динозавр, считай, почти тот же дракон — одно из самых популярных сказочных животных, а обезьяна — далекий предок человека, победившая гигантских рептилий в эволюционной борьбе. Столкнуть этих существ, напугать зрителей правдоподобием происходящего, показать непростые взаимоотношения людей и их древнего родственника ростом с дом, добавить романтическую линию в стиле «красавица и чудовище», устроить разгром Нью-Йорка — все это в одном фильме!

Первый «Кинг Конг» стал настоящей классикой. В 1991 году он помещен на вечное хранение в Национальном киноархиве библиотеки Конгресса США (наряду с такими шедеврами, как «Чужой», «Бегущий по лезвию» и «Звездные войны»).



Один из поздних постеров оригинального «Кинг Конга».

Картина была показана в Нью-Йорке 2 марта 1933. Она имела грандиозный успех — кассовые сборы составили свыше 1 миллиона 700 тысяч долларов (и это во время Великой депрессии!).

Режиссеров работало двое — Мериан Купер (не снял ничего известнее «Кинг Конга») и Эрнест Шедсэк, который в том же году выпустил продолжение картины — «Сын Конга», а в 1949 сделал еще один фильм про огромную гориллу — «Могучий Джо Янг».

В самых общих чертах сценарий «Кинг Конга» похож на «Затерянный мир». Конечно, главные герои этой истории — не ученые мечтатели, как у Конан Дойля, а неудачники и авантюристы, отправившиеся на поиски таинственного острова Черепов, чтобы снять там фильм, поправить материальное положение и прославиться. Но в обеих историях главные герои сталкиваются с похожими проблемами в виде динозавров и дикарей.

Главное же отличие «Затерянного мира» и «Кинг Конга» заключается в том, что профессор Челленджер привез в Лондон живого птеродактиля, дабы посрамить скептиков, а практичные американцы притащили в Нью-Йорк огромную гориллу, чтобы заработать кучу денег.

Птеродактиль Челленджера вырвался на свободу и улетел. На этом книжка заканчивается. Кинг Конг тоже решил не за-

держиваться в клетке, однако здесь в фильме начинается самое интересное — самец гориллы переворачивает город вверх дном, похищает красотку, пригласившую его еще на острове Черепов, забирается на небоскреб, сражается с армейскими бипланами и героически гибнет.

Лейтенант полиции: «Смотрите! Наши аэропланы подбили его!».

Карл Дэнхам: «Нет. На самом деле это красавица убила чудовище».

Жанр первого «Кинг Конга» оригинален — это смесь ужасика, легкой эротики, фантастических приключений и жесткого экшена. К сожалению, многие ключевые сцены из премьерной версии фильма были удалены (например, съедение матросов гигантскими пауками или момент, когда Кинг Конг раздевает главную героиню).

КАК СОЗДАВАЛСЯ ШЕДЕВР

При съемках первого «Кинг Конга» использовали модели гориллы высотой чуть больше 45 сантиметров. «Деревьями» служили маленькие живые растения. Это привело к забавному курьезу. Сцены с участием Конга снимались по принципу кукольной анимации. Работа занимала очень много времени: чтобы горилла прошла по экрану, требовался день кропотливого труда. В одной из сцен, пока Конг спешил куда-то по своим делам (несколько десятков секунд экранного времени), одно из «деревьев» выпустило бутон, успевший распуститься и зацвести.

Рев Кинг Конга — это комбинированная запись рева тигра и льва, проигранная наоборот.

Название острова, где жил Конг, в фильме ни разу не упоминается. Его придумали поклонники картины, позаимствовав название самой крупной горы на этом острове — горы Черепов.

«Официальный» рост Кинг Конга — 50 футов (около 15 метров). Однако, судя по масштабам декораций, размеры обезьяны в джунглях не превышали 5 метров, а в Нью-Йорке — 8 метров.

Изначально гориллу звали «Конг». Слово «Кинг» было добавлено журналистами.

Ходили слухи, что «Кинг Конг» был одним из любимых фильмов Адольфа Гитлера.



Конг в цепях — Конг без цепей. Дальше будет еще веселее.

Новаторский для того времени сценарий создавался при участии Ричарда Уоллеса — знаменитейшего британского писателя-детективщика (его считают основателем жанра «триллер»), по произведениям которого снято 160 фильмов. Уоллес не дождал премьеры «Кинг Конга» — он умер от пневмонии, заканчивая работу над сценарием.

В главных ролях были задействованы актеры средней величины. Брюс Кэббот сыграл искателя приключений Джека Дрисколла. Шоумейкера Карла Дэнхама исполнил Роберт Армстронг — он же впоследствии появился и в «Могучем Джо Янге». Хрупкую красотку Энн Дэрроу — «интимный интерес Конга», как окрестили ее журналисты, — отменно сыграла канадка Фэй Рэй.

«Фирменный» жуткий крик Фэй, испуганной Кинг Конгом (считается од-



Фэй Рей. Фотография для рекламы «Кинг Конга».



Конг на небоскребе. Бипланы игрушечные, подвешены на нитках. В фильме 1976 года вместо них использовались вертолеты.



Поединок Конга с тиранозавром.

ним из лучших истеричных воплей в истории кино), на самом деле ей не принадлежит. Озвучивание проводила другая актриса — Джулия Хэйдон.

Хорошо забытое старое

«Кинг Конг» оказался настолько успешен, что шел в кинотеатрах вплоть до 1951 года. Японская студия «Тохо» сняла два фильма по его мотивам. В 1962 вышел комедийный «Кинг Конг против Годзиллы» — первое появление гигантской гориллы в цветном кино (до передачи прав японцам аниматор О'Брайан хотел сделать фильм, где Кинг Конг сражался бы с гигантским Франкенштейном), а в 1967 Конгу пришлось померяться силами на улицах Токио со своей копией — гигантским роботом («Побег Кинг Конга»).



Кинг-Конг-сан делает «банзай»!

Самая известная в СССР версия «Кинг Конга» сделана в 1976 году. Из него были исключены динозавры, а взамен добавлены модные тогда «хипповые» мотивы и критика в адрес «проклятых капиталистов».



1. Джессика Ландж. В восьмидесятых ее прелести показали по всему Советскому Союзу.
2. Герой Джеффа Бриджеса смотрит на Конга: «Это какие бананы надо есть, чтобы так вырасти?».

К примеру, в фильме 1976 года экспедиция приезжает на остров не снимать фильм, а искать нефть. В конце фильма Кинг Конг куролесит на печально известных башнях Всемирного торгового центра. Рекламные плакаты изображали стоящим его сразу на двух зданиях, однако в фильме горилла была значительно меньше и ей приходилось перепрыгивать с северной башни на южную.

«Кинг Конг» 1976 года стал «трамплином» для карьер таких актеров, как



Стандартный мотив — «красавица и чудовище».

Джефф Бриджес («Трон», «Король-рыбак», «Планета К-РАХ»), Джессика Ландж («Большая рыба»), Джек О'Хэллоран («Супермен», «Супермен 2»).

Не менее популярным в СССР было продолжение — «Кинг Конг жив» (1986). Здесь фантазия сценаристов разыгралась на полную: «погибшего» Кинг Конга оживили, пересадив искусственное сердце, подыскивали ему самку гигантской гориллы и вновь отправили гулять по стране. В роли человеческой подружки Конга выступила Линда Гамильтон, более известная нам как мать Джона Коннора в фильмах «Терминатор 1—2».

НАША РОДНЯ

Кинг Конг — горилла. В природе самцы этих обезьян достигают почти 2 метров роста и весят до 170 килограммов. Все гориллы имеют третью группу крови. Продолжительность жизни — около 50 лет.

Главная особенность горилл — исключительная сила. Отношение их мускульной массы к объему всего тела значительно превышает человеческое. Точных измерений никогда не проводилось, однако среднестатистическая горилла в 10—20 раз сильнее любого из нас.

Вопреки расхожему мнению, гориллы чрезвычайно умны. Самка по кличке Коко (питомник Стэндфордского университета) способна адекватно общаться с людьми на слегка доработанном языке глухонемых, оперируя примерно двумя тысячами знаков. Любимые ругательства Коко — слова «туалет» и «дьявол». Ей присущи редкие для животных склонности: например, на свой 12 день рождения она попросила у воспитателей подарить ей котенка. Коко прилежно воспитывала его до тех пор, пока любимец не сбежал и попал под машину. Горилла впала в депрессию, общаясь с людьми только двумя знаками — «грустно» и «плакать». Погоревав, она вскоре завела себе еще двух котят. В августе 1999 она (при помощи переводчиков) провела 45-минутную пресс-конференцию в интернете, общаясь со всеми желающими. Выяснилось, например, что ей нравятся красивые женщины-зоологи, и что она не хочет заводить детей.

Это интересно

- Мериан Калдвелл Купер был летчиком и воевал против России в русско-польской войне (1919—1921). Он провел 9 месяцев в нашем плену, после чего сбежал в Латвию. На голливудской Аллее славы есть его звезда, правда, имя режиссера написано с ошибкой — «Мериам К. Купер».
- «Кинг Конг» Питера Джексона создавался на студии в Веллингтоне (Новая Зеландия), расположенной недалеко от аэропорта. Из-за этого самолеты постоянно попадали в кадр, что очень мешало работе над фильмом.
- Знаменитый боксер Майк Тайсон в одном из интервью рассказал, что однажды в зоопарке Нью-Йорка он увидел вольеру с крупной гориллой, которая явно была сильнее сородичей и постоянно терроризировала их. Тайсон якобы предложил зрителю 10000 долларов, чтобы тот впустил его в клетку и позволил «надрать этой горилле задницу». Тот отказался — благоразумно, но все же зря. Было бы интересно посмотреть, что останется от боксера после одного раунда с сильнейшей обезьяной на планете.
- Терри Пратчетт пародирует «Кинг Конга» в книге «Движущиеся картинки»: гигантская женщина лезет на башню и держит в руках кричащую обезьяну.



Купер (слева) на фоне самолета своей эскадрильи.

Всемирно известный новозеландский режиссер Питер Джексон не раз признавался, что он мечтал снять римейк оригинальной версии «Кинг Конга» чуть ли не с детства. По словам Пиджее, решение стать кинорежиссером пришло к нему в 8 лет, когда он впервые посмотрел этот фильм.

Гонорар Джексона за «Кинг Конга» (бюджет картины — около 110 миллионов долларов) составил 20 миллионов плюс 20% от прокатных сборов. На сегодня это самая крупная выплата режиссеру одной картины за всю историю кино.

К моменту выхода этого номера «Мира фантастики» фильм уже должен пойти в прокат. Мы можем оценить, насколько он соответствует варианту 1933 года и хорошо ли отработал ли Пиджей свои деньги. Если его «Кинг Конг» окажется не хуже «Властелина колец» — а с какой стати ему быть хуже? — режиссеру без труда удастся снять «Хоббита» (Джексон говорил, что после решения проблем с правами на фильм это займет у него 3—4 года) и спродюсировать экранизацию компьютерной игры «Halo» (вероятно, 2007 год).

ПОСЛЕ ФИНАЛЬНЫХ ТИТРОВ

НЕБА НЕ ОТНИМЕШЬ

МИССИЯ «СЕРЕНИТИ» SERENITY

Жанр: космическая опера • **Источник:** телесериал «Firefly» • **Производство:** «Universal Pictures»/«Mutant Enemy Inc.» • **Режиссер:** Джосс Уэдон • **В ролях:** Натан Филлион, Джина Торрес, Алан Тюдик, Морена Баккарин, Адам Болдуин, Джейвел Стэйт • **Премьера в России:** 13 октября 2005 года • **Прокатчик в России:** «United International Pictures» • **Возрастной рейтинг:** PG-13 (дети до 13 лет допускаются с ведома родителей)

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- аниме-сериал «Cowboy Bebop» (1998)
- оригинальная трилогия «Звездных войн» (1977—1983)

Похоже, 2005 год станет для кинофантастики эталонным. Мы еще посмотрим «Кинг Конга» и «Хроники Нарнии», но в активе уже имеются образцовое завершение киносаги («Мстители»), идеальная экранизация комиксов («Город грехов»), а теперь — и непревзойденный перевод телесериала на широкий экран. Речь, конечно, о «Миссии «Серенити», которая до самой премьеры считалась темной лошадкой.

Два часа, проведенные под бдительным оком кинопроектора, лишают сомнений — и дарят взамен вселенную, не уступающую «Звездным войнам» или «Звездному пути». Скопление планет, в центральных мирах которого властвует тоталитарный Англо-китайский альянс, а на окраинах творится старое доброе вестерновское беззаконие. Грузовой кораблик «Серенити», принадлежащий недобитым повстанцам. Загадочная ясновидящая беглянка, на которой госструктуры когда-то отрабатывали ментальное программирование, а теперь горячо желают вернуть ее назад. Впрочем, не в обычаях капитана «Серенити» Мэла Рейнольдса прогибаться под Альянс. И начинается охота, которая приводит экипаж скромного грузовика к разгадке правительственного заговора...

Банальным спасением мира и не пахнет: экипаж «Серенити» до поры до времени заботится только о своих шкурах, а когда обстоятельства прижимают, «всего-навсего» восстанавливает историческую правду. Далекий от шаблона и безымянный антагонист — негр-самурай, свято служащий идее

ЦИТАТА

«Миссия «Серенити» вообще не могла и не должна была состояться. Эту картину, по сути дела, сняли вы... поэтому, если она провалится, я буду винить вас!»
Джосс Уэдон — поклонникам сериала «Firefly».



Сюрреалистические пейзажи мертвой планеты Миранда.

Это интересно

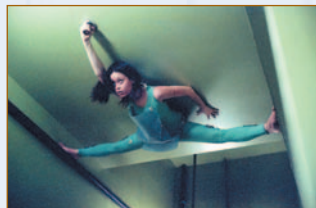
- По версии Джосса Уэдона, будущее человечества — за союзом США и Китая. Несмотря на то, что герои фильма разговаривают, разумеется, на английском, ругаются они по-китайски, а большинство надписей сделано иероглифами.
- «Неба не отнимешь» («You can't take the sky from me») — повторяющаяся строчка из заглавной песни к сериалу «Firefly».



Команде «Серенити» не привыкать ходить по кромке закона.

облагораживания человечества и не переживающий ее крушения. Прочие персонажи тоже блестящи: за время работы над сериалом актеры не только вжились в роли, но и превратили каждого героя в полноценную личность. В сюжете нет ничего лишнего, он быстро вводит зрителя в курс происходящего (пересказ 14 серий «Firefly» занимает минут 10) и несется дальше, не сбавляя темпа. Операторская работа на высоте, спецэффекты сделаны, конечно, не с лукасовским размахом, зато всегда к месту. Есть, разумеется, в фильме и голливудский пафос, и традиционная любовная линия — но эти ингредиенты вложены в «Миссию «Серенити» по минимуму, «для галочки». Недостатки картины обнаружить куда сложнее, чем достоинства.

Итог: несмотря на скромную кассу, «Миссия «Серенити» собрала восторженные отзывы как зрителей, так и критиков. Эта лента — серьезный претендент на звание лучшего НФ-кино года. Ждем обещанных продолжений.



Саммер Глау (исполнительница роли Ривер) до того, как податься в кино, была балериной.



Господин Вселенная — хакер и охотник за информацией мирового масштаба. А жена у него идеальная — кукла.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	9
СЮЖЕТ	8
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	9
РЕЖИССУРА	8
АКТЕРСКАЯ ИГРА	10

ОЦЕНКА МФ

9

Петр Тюленев

СЕРДЦА ПЯТЕРЫХ

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ДРАКОНОВ: ИСТОЧНИК МОГУЩЕСТВА DUNGEONS & DRAGONS: ELEMENTAL MIGHT

Жанр: классическое фэнтези • **Источник:** настольная ролевая игра «Dungeons & Dragons» • **Производство:** Studio Hamburg WorldWide Pictures, Silver Pictures, «Литовская киностудия» • **Режиссер:** Джерри Лайвли • **В ролях:** Брюс Пэйн, Марк Даймонд, Клеменси Бертон-Хилл • **Премьера в России:** 8 декабря 2005 года • **Прокатчик в России:** Lizard Cinema

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Конан-разрушитель (1984)
- Уиллоу (1988)
- Властелин Колец (2001-2003)

Отряд искателей приключений, грамотно составленный из специалистов узкого профиля, придумал не Говард, не Толкин и тем более не создатели ролевой игры «Dungeons & Dragons». Но группа «приключенцев» из нескольких человек, среди которых есть могучий воин, хитрый вор, меткий стрелок и мудрый волшебник, именно после D&D стала фэнтези-стандартом. Собственно, на таком составе отряда и построена самая популярная в мире ролевая игра.

В основу второй экранизации «Dungeons & Dragons» легла та самая система подбора бойцов, которую демонстрировали и правила RPG, и Акира Куросава в «Семи самураях». Специалисты в лице доблестного воина и еще четырех типичных для фэнтези шаблонов борются со злом, каждый своими методами. Вор уничтожает коварные ловушки, священник изгоняет нежить, колдунья эффективно применяет магию, а варварша стучит негодьям по лицу.

Сюжет не блещет изысками: погибший в первой части волшебник Дамодар возрождается и жаждет пробудить от спячки



Лич сам напросился в помощники Дамодару. Стали бы вы доверять такому симпатичному слуге?



И на кой им понадобилось будить эту зверюшку?

Это интересно

- Весь фильм снят в окрестностях Вильнюса на мощностях «Литовской киностудии». Порадуемся за бывшую братскую республику СССР.
- В большинстве стран мира фильм выйдет только на DVD, но России повезло — у нас кино пойдет в широком прокате.
- Первая экранизация «Dungeons & Dragons» (2000 год) была провальной во многом потому, что делалась людьми, не знакомыми с источником. Поэтому новая кинокартина создавалась под строгим контролем компании Wizards of the Coast, производителя ролевой игры.
- Единственный герой, переживавший в «Источник могущества» из первой экранизации, — злой волшебник Дамодар. События нового фильма происходят через десятки лет после смерти Дамодара. Оказалось, его гибель не была окончательной.
- Российский прокатчик фильма утверждает, что D&D — это «знаменитая видеоигра».

ЦИТАТЫ

- **Священник Дориан, срубая дерево:**
— И да простит меня матушка-природа, ибо это дерево добром поможет нуждающимся людям.
- **Варварша Лукс:**
— Ты спас мне жизнь! Теперь я твоя должница.
- **Вор Ним:**
— Знаешь, никто никогда не нагонял на меня столько страха, как ты. Так что мы квиты.



Не спешите его хоронить, Дамодар вас всех переживет!



Вместо Леголаса отряду выдали эльфийскую волшебницу Ормалайн.

престарелого драконьего бога, чтобы тот исполнил свое предназначение и сравнял с землей империю Измир. Ну, а пятеро смелых должны ему помешать.

Зато фильм адекватно передает атмосферу и стилистику фэнтезийных ролевых игр, что, вероятно, и было его прямой задачей. Не только сценаристы, но также художники и создатели спецэффектов строго следовали канонам D&D, и потому узнаваем весь бестиарий ленты, в который входят пара драконов, гарпии, призраки и даже древний лич (маг-мертвец, подобие Кощея Бессмертного). Классические D&D-заклинания, вроде «Рассеивания магии», «Дезинтеграции» и «Телепортации», переданы не менее блестяще.

Итог: Поклонникам ролевых игр, в особенности D&D, фильм настоятельно рекомендуется к просмотру. Остальных любителей кино просим не беспокоиться.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ 7
СЮЖЕТ 6
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА 9
РЕЖИССУРА 6
АКТЕРСКАЯ ИГРА 7

ОЦЕНКА МФ

7

Николай Перасов

ВЛАСТЕЛИН
КОЛЬЦАНИБЕЛУНГИ
RING OF THE NIBELUNGS

Жанр: эпическое фэнтези • **Источник:** древнегерманская эпическая поэма «Песнь о Нибелунгах» • **Производство:** «Tandem Communications» • **Режиссер:** Ули Эдель • **В ролях:** Бенно Фурманн, Кристианна Локен, Алисия Уитт, Джулиан Сэндс, Сэмюэл Уэст, Макс Фон Сюдов • **Премьера в России:** 22 мая 2005 года • **Прокатчик в России:** «Централ Партнершип» • **Возрастной рейтинг:** PG-13 (дети до 13 лет допускаются с ведома родителей)

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Властелин Колец» (2001—2003)
- «Король Артур» (2004)
- «Троя» (2004)

Джон Рональд Руэл Толкин очень злился, когда у него спрашивали, нет ли связи между его Кольцом Всевластья и старогерманской поэмой «Песнь о Нибелунгах» (либо основанными на ней четырьмя операми Вагнера), где также фигурирует волшебное кольцо, приносящее владельцам несчастья. Автор высказывался на этот счет категорично: «Они оба круглые, на этом сходство заканчивается!».

Между тем, европейское фэнтези выросло именно из германских мифов. В 2004 году немецкий режиссер Ули Эдель, ранее снимавший самые разные фильмы — от одной из серий «Бак из склепа» (1989) или телевизионной версии «Твин Пикс» (1990) до «Туманов Авалона» (2001) — решил обратиться к первоисточникам фэнтези и экранизировать строгую нордическую легенду.

Если вы еще не видели «Нибелунгов», но собираетесь сделать это, сразу настраивайтесь на долгий просмотр: полная версия идет более трех часов. В некотором смысле германские саги напоминают мексиканские сериалы — такое же обилие персонажей, сложные родственные отношения, драматичные судьбы. Это нравится далеко не всем, однако здесь «Нибелунгам» можно поставить плюс, ведь фильм на редкость точно следует оригинальному сюжету.



Зигфрид и его джедайский меч из метеоритного железа.



За кадром: создание черепа дракона



Это интересно

- «Нибелунги» сняты в 2004 году как телесериал, однако позже смонтированы в полноценный фильм (вышел на DVD).
- Следующий проект, в котором участвует Кристианна Локен, — очередной «шедевр» Уве Болла «In the name of a King: A Dungeon Siege Tale» по мотивам компьютерной игры «Dungeon Siege». Болл известен как режиссер-неудачник, специализирующийся на «экранизациях» компьютерных игр и до сих пор не снявший ни одной нормальной картины.



Брунгильда: «Следующий!».

Картина с бюджетом в 23 миллиона долларов оказалась неожиданно удачной. Ее главный козырь — визуальное богатство. Шикарные съемки и завораживающе красивые кадры подкупают с самых первых минут просмотра. Актерская игра в целом удовлетворительна. Зрители наверняка отметят «терминаторшу» Кристианну Локен, исполнившую роль воинственной Брунгильды.

В «Нибелунгах» есть даже свой Голлум — карлик Андвари, мечтающий вернуть себе кольцо. Знаменитый дракон Фафнир смахивает на обычного динозавра, однако нарисован весьма прилично. Некоторые декорации могут показаться бедноватыми, но это с лихвой искупается потрясающими пейзажами (примечательно, что съемки истинно арийского фильма происходили в Южной Африке).

Итог: неожиданный и очень приятный подарок для всех любителей эпического фэнтези. Фильм «Нибелунги» стоит на голову выше большинства других подобных картин, а по художественной части его вполне можно сравнивать даже с «Властелином Колец».

ЦИТАТА

Гизельхер (глядя на тела Брунгильды и Зигфрида):

— Сегодня ожили старые боги...

Лена:

— Нет. Они умрут вместе с ними.



Хотите драконов? Их есть у меня!

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

ОЦЕНКА МФ

6

Михаил Попов



ВО ГЛУБИНЕ КАРПАТСКИХ РУД...

ГРОТ THE CAVE

Жанр: НФ-ужасы/монстр-муви • **Производство:** «Lakeshore Ent.» / «Cinerenta Medienbeteiligungs KG» / «Screen Gems Inc.» • **Режиссер:** Брюс Хант • **В ролях:** Коул Хаузер, Лена Хеди, Эдди Сибриан, Пайпер Перабо, Моррис Честнат • **Премьера в России:** 6 октября 2005 года • **Прокатчик в России:** «Каскад» • **Возрастной рейтинг:** PG-13 (дети до 13 лет допускаются с ведома родителей)

Ничего не имею против клонирования хороших идей. При условии, что к нему причастны даровитые люди, способные добавить к чужому что-то свое. Но Брюс Хант, подмастерье братьев Вачовски на «Матрицах», тест на наличие таланта с треском завалил. Его версия классического сюжета «Люди и монстры в замкнутом пространстве» оказалась нежизнеспособной.

Первые 20 минут, правда, кажется, что все о'кей. Есть саспенс, ритм, пара уместных остроумий. Но вот герои, подводники-спелеологи, лезут утолять научное любопытство в роковую карпатскую пещеру, где водятся мерзкие чудища от мастера спецэффектов Патрика Татопулоса («Годзилла»), — и наступает миг утраты иллюзий. Отдав отряд на съедение подземным уродам, режиссер вдруг разом перестает понимать, что и как делать дальше!

Актеры потерянно бродят во мраке. Слизанные с монстров «Черной дыры» твари скучно кушают людей. Ни черта не видно, камера припадочно дергается, лишённые харизмы персонажи совершают тупые поступки — в кадре царит полный сумбур.

Да, красивые подводные съемки и масштабные декорации чуть скрашивают впечатление от нелепой конструкции фильма. Однако недостаточно, чтобы экскурсия в этот «Грот» имела смысл.

Итог: темно, мокро, занудно, ни капли не страшно. Плохая ксерокопия «Черной дыры», смазанная до неразборчивости «Одного в темноте».



Почти все съемки актерам пришлось просидеть в воде — в 2800000 литров мокрой, холодной, противной воды!



«Они поджидают нас внизу!» — «Тогда давай мы туда не пойдём!»



Лазать по скалам героев учил профессиональный спелеолог. Орать от ужаса они научились сами.



Дежавю: Коулу Хаузеру кажется, будто все эти заморочки с монстрами с ним уже были — и он прав. В «Черной дыре».

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

ОЦЕНКА МФ

4

Александр Чекулаев

Небожители



коллекционная карточная игра

Легенда гласит: могущественные Небожители правят Вселенной. Они бессмертны, они непобедимы... и они скучают. Чтобы утешить свою Скуку, Небожители научили смертных искусству войны, они научили их умирать от железа, магии и ядов.

Уделом мира стали войны Небожителей...



«Небожители» — это:

- новая российская коллекционная карточная игра в стиле фэнтези
- оригинальная игровая механика, созданная с учетом лучших традиций ККИ
- 199 различных видов карт и огромное количество игровых комбинаций
- прекрасные иллюстрации лучших отечественных художников
- 4 готовые колоды: «Хранители леса», «Воины света», «Нечистая сила» и «Воровская шайка», плюс бустеры из 15 случайных карт!

Наконец, это просто увлекательная игра, которая точно утешит Вашу Скуку!

Стань Небожителем — создай свое войско из смертных и магов, вооружи его и сразись с другими Небожителями.

Спрашивайте игру в магазинах и клубах Вашего города.

Подробная информация об игре и местах продажи на сайте: www.godlike.ru



© 2004
ООО «Студия Электронных
Развлечений» Россия,
г. Новосибирск.

Официальный дистрибьютор на территории России, Украины, Белоруссии и Казахстана компания «Саргона»:
тел./факс: +7 095 950-51-41
+7 499 740-71-09,
E-mail: Mail@Sargona.Ru
www.sargona.ru

Как мы оцениваем фильмы

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

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

Сюжет — интересность и непредсказуемость сценария.

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

Режиссура и Актерская игра — уровень режиссерского и актерского мастерства.

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

БАЛЛАДА ОБ ОТВАЖНОМ КАРЛИКЕ

УИЛЛОУ
WILLOW

Жанр: фэнтезийный квест • **Производство:** «Lucasfilm Ltd.» • **Год выхода:** 1988 • **Режиссер:** Рон Ховард («Всплеск», «Кокон», «Как Гринч украл Рождество») • **В ролях:** Уорвик Дэвис, Вэл Килмер, Джоанна Уэйли, Джейн Марш, Гэвин О'Хэрлихи, Патриция Хейз, Билл Барт • **Возрастной рейтинг:** PG (дети допускаются к просмотру в сопровождении взрослых)

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

«Властелин Колец» (2001—2003) • «Конан-разрушитель» (1984) • «Леди-ястреб» (1985)

...Пророчество гласит, что родится девочка, которая свергнет царство королевы-колдуньи Бавморды (Марш). Королева приказывает умертвить малышку Элору, но... Волей судьбы ребенок попадает в деревню карликов-эльфинов, в семью добродушного Уиллоу Уфгуда (Дэвис), который балует-ся фокусами и безуспешно пытается стать учеником мага. Страшась Бавморды, совет племени поручает Уиллоу вернуть Элору дайкини (так они именуют людей).

Группа элфинов отправляется в путь с мыслью сбегать девочку первому попавшемуся человеку. Таковым оказывается рыцарь-авантюрист Мадмартиган (Килмер). Карлики идут домой, но Уиллоу решает сопровождать Мадмартигана, чтобы по-настоящему позаботиться о девочке.

Отважного карлика ждет долгий путь, наполненный опасными приключениями и обретением своего истинного «я». Именно сообразительность и мужество Уиллоу способствуют падению Бавморды... Таков сюжет замечательного фильма с непростой судьбой, ставшего классикой кинофэнтези.

Идея сделать фэнтези-ленту зародилась у Джорджа Лукаса давно: «История Уиллоу была со мной 15 лет. Во времена «Звездных войн» я интересовался фэнтези и решил сотворить что-то похожее». С присущей ему дотошностью, Лукас придумал богатый деталями мир. В 1985 году его давний друг Рон Ховард предложил снять совместный фэнтези-проект.

Созданием концепт-арта занимались европейские асы Крис Ахиллеос и Жан «Мебиус» Жиро. За 7 месяцев до начала съемок дизайнер Алан Кэмерон («Чужие») оккупировал павильоны британской «Elstree Studios» и начал возводить декорации. По словам Кэмерона, «самым сложным было точное соблюдение масштабов декораций по отношению к героям. Рост брауни 9 дюймов, Уиллоу — около 4 футов, а Мадмартигана — более 6 футов. В одном и том же интерьере они должны были выглядеть одинаково реалистично».

ЦИТАТА

«Вы не воины! Вы свиньи! Вы все свиньи!» (Королева Бавморда).



«Уиллоу» и его демиург.

Это интересно

- Вэл Килмер и Джоанна Уэйли познакомились на съемках, подобно своим героям, влюбились друг в друга и вскоре поженились (правда, позже развелись).
- В 1989 году фильм номинировался на «Оскар» за визуальные и звуковые эффекты.
- Роль одного из элфинов сыграл Кенни Бэйкер, который в «Звездных войнах» изображал дроида R2-D2.
- В апреле 2005 Джордж Лукас намекнул на то, что, возможно, его компания «Lucasfilm Ltd.» снимет новый телесериал «Уиллоу».



Книги и комиксы.

Следующий шаг — кастинг. Главной приманкой для зрителей стал Вэл Килмер. Роль Уиллоу досталась Уорвику Дэвису, который играл эвоков в «Возвращении джедая». Всего в картине было занято около 500 человек, среди которых — 225 лилипутов, игравших элфинов. 27 апреля 1987 съемки стартовали.

Наконец фильм был готов. Производство обошлось почти в 40 миллионов долларов. Кучу денег вбухали в рекламу: Америку буквально завалили майками, кепками, игрушками.

20 мая 1988 «Уиллоу» вышел на экраны. Но, к сожалению, в коммерческом отношении картина потерпела неудачу. Сборы составили около 60 миллионов долларов — даже затраты не окупились (производитель получает лишь половину денег). Хотя фильм делался главным образом для детей, он оказался далеким от привычных голливудских штампов, слишком тонким и умным.

У фильма почти нет слабых мест. Разве что спецэффекты выглядят немного старомодно. Увы, но «Уиллоу» сделан на переломе эпох, когда компьютерная графика только начинала завоевывать мир кино. Главная удача фильма — образы героев. Мадмартиган — лучшая роль в карьере Вэла Килмера. Но малыш Уорвик Дэвис круче всех! Вообще, лилипуты-эльфины — оригинальная авторская находка.

Итог: великолепная история об истинном мужестве с массой приключений и очаровательными героями. Лучший фэнтези-фильм до появления эпопеи Питера Джексона. **SP**



Мадмартиган и Сорша — сладкая парочка: в кино и жизни.

Присутствуют

- темная магия
- юмор
- карлики, брауни, тролли и дракон
- качественные спецэффекты

Отсутствуют

- вампиры
- эльфы, гномы, орки
- всемогущий супергерой
- голливудская тупость

ЗРЕЛИЩНОСТЬ 9
СЮЖЕТ 9
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА 9
РЕЖИССУРА 9
АКТЕРСКАЯ ИГРА 9

ОЦЕНКА МФ
9

Борис Невский



Ксения Аташева

НОВОСТИ АНИМЕ



Аниме по «Demonbane»

Студия «Viewworks» объявила о начале съемок аниме-сериала по мотивам приключенческой ролевой игры «Kishin Houkou Demonbane» для платформы PlayStation 2. Сюжет игры повествует о том, как злой волшебник Телион с помощью роботов и магии разрушил мирный город Аркам. Но семья Хадо, жившая в городе, построила собственного боевого робота, Demonbane, и объявила войну Телиону. Однако чтобы запустить Demonbane, нужно найти волшебную книгу Хадо Рури. И детектив Даймондзи Куро пускается на ее поиски... Состав разработчиков нового сериала впечатляет. Сценаристом стал Шоичи Мачуо («Gunbuster», «Nadia — Secret of Blue Water»), а над дизайном персонажей работают Хидеки Хашимото («Great Teacher Onizuka», «Samurai 7») и Масакэ Сакураи («Azumanga Daioh», «Futatsu no Spica»).



Дизайны оригинальной игры весьма неплохи, и аниме обещает быть, как минимум, не хуже.

Аниме-игры

На декабрь назначен релиз «Makai Senki Disgaea 2», второй части знаменитой ролевой стратегии «Disgaea». Разработкой игры занимается компания «Nippon Ichi».

Компания «Bandai» также анонсировала выпуск файтинга по «Naruto», «Naruto: Narultimate Hero 3» для платформы PlayStation 2. В эту игру будут добавлены новые персонажи и комбо-удары. Японский релиз файтинга запланирован на конец этого года.

Компания «Tomy» объявила о выпуске нового файтинга по мотивам аниме-сериала «Naruto». Им ста-



Naruto: Narultimate Hero 3.

нет «Gekitou Ninja Taisen 4» для платформы GameCube, релиз которого запланирован на 31 декабря. В игру будет добавлено пять новых персонажей — проклятый Саске и четверо телохранителей Оротимару.

Японский релиз ролевой игры «Kingdom Hearts II» компании «Square Enix» запланирован на 22 декабря.

Компания «Namco» объявила, что «Xenosaga III: Also Sprach Zarathustra» станет последней игрой серии «Xenosaga». Точная дата релиза пока неизвестна.



Xenosaga III: Also Sprach Zarathustra.

ОДНОЙ СТРОКОЙ

Студия «Media Works» объявила о начале съемок аниме по комедийной манге Мари Митсузава «Inukami!». Показ сериала запланирован на следующую весну. На сайте студии «Ghibli» объявлено о начале работы над сценарием нового проекта, релиз которого запланирован на лето следующего года. Пока неизвестно, что это будет за аниме и кто станет его режиссером. Режиссер сериала «Ghost in the Shell: Stand Alone Complex» Кенджи Камияма заявил, что студия «Production I.G.» планирует снять его продолжение. Формат и дата выпуска сиквела пока не утверждены. Студия «Sunrise» начала работу над продолжением меха-сериала «Armored Trooper Votoms». Готовится к сериализации аниме по приключенческой манге «Kagihime Monogatari Eikyuu Alice Rinbukyoku» арт-группы «Kaishaku». Девушки из арт-группы «CLAMP» объявили, что их популярная мистическая манга «XXXHolic» готовится к сериализации. Показ нового аниме запланирован на следующий год.

Премьеры декабря

Новый OVA-сериал «Itsudatte My Santa!» по манге Кена Акамацу («Love Hina», «Mahou Sensei Negima») появится в продаже 7 декабря. Всего в этой романтической комедии будет два эпизода по 30 минут.

Показ четырехсерийного аниме «King of Fighters: Another Day» по известной серии игр «King of Fighters» также запланирован на декабрь. Его производством занимается студия «Production I.G.». Режиссером сериала стал Масакэ Тачибана

(«Eureka 7», «Noir»). Дизайнер персонажей — Хадзиме Шимомура («Ghost in the Shell: Stand Alone Complex»).

На 22 декабря запланирован релиз комедийного OVA-сериала «School Rumble». Всего на диске будет два эпизода по 25 минут.

Продолжение приключенческого OVA-сериала «Saint Seiya: The Hades Chapter — Sanctuary» — «Saint Seiya: The Hades Chapter — Inferno» — будет показано по каналу «SkyPerfect» в декабре этого года.

Анимация в Кобэ

На десятом ежегодном фестивале «Animation Kobe Fair», прошедшем 2 октября в Кобэ, были вручены следующие награды:

- лучшим фильмом стал «Mobile Suit Zeta Gundam: A New Translation»;
- лучшим телесериалом был признан «Gankutsuou» студии «Gonzo»;
- лучшим сериалом на видео (OVA) стал «Top wo Nerae 2» студии «Gainax».

Награду за личные достижения получил Кеничи Есида, аниматор фильма «Принцесса Мононоке».

Ксения Аташева

КОРОЛЯМ ЗАКОН НЕ ПИСАН

«ПРИКЛЮЧЕНИЯ ДЖИНГА»



Он — легендарный король воров.
Говорят, он может украсть звезды
с неба, если захочет...

Один из прохожих о Джинге

Существует множество аниме-сериалов о блестящих воинах и могущественных волшебниках, псиониках и наемных убийцах. Казалось бы, все возможные классы персонажей достойно

представлены в японской анимации. Но много ли аниме посвящено не самым честным, но самым ловким и обаятельным героям — ворам? И сколько среди них действительно успешных?

Истории о воре с необычными, порой магическими способностями необычайно популярны в аниме. К их числу относятся сентиментальные «Kamikaze Kaitou Jeanne» и «D.N.Angel», циничный «Gokudou-kun Manyuuki», бесконечный цикл фильмов о Люпине. В основу «Приключений Джинга» положена та же идея, но мастера студии «Deen» по-своему оформили и обыграли ее, создав яркий и оригинальный сериал.

Особенности жанра

В «Приключениях Джинга» намешано много стилей и жанров. Часто его относят к *махо-сенену* — стилю аниме и манги «для мальчиков», в котором герои обладают сверхъестественными способностями и ищут приключений на свою голову. Хватает в этом сериале и боев, и юмора. Схватки Джинга с врагами и соперниками стильные и зрелищные, но достаточно короткие — скучать за просмотром очередной битвы не приходится. «Фансервиса» (вставок, «обслуживающих» поклонников аниме) немного, хотя фриловых шуточек предостаточно.

И все же у этого аниме другой формат и другая атмосфера. В «Приключениях Джинга» всего 13 серий — слишком мало

для махо-сенен-сериала. Нет в нем и обычной для жанра наивности и прямолинейности. Здесь умело переплетены серьезное и смешное. И, если присмотреться, за бесконечным экшеном и юмором можно разглядеть вполне серьезные, почти философские сюжеты.

Этот безумный мир

Хироши Ватанабэ удалось создать удивительно яркий, необычный мир — сплав фэнтези и фантастики, паропанка и самой настоящей сказки. От волшебного королевства до фабрики биороботов можно добраться на обыкновенном поезде, прокатиться на лошади или полететь на огромном ящере. Роботы, големы, демоны, нежить, говорящие животные — все они уместны в этом безумном мире.

Каждый из городов-государств уникален, и каждый что-то собой олицетворяет. Есть город Воров — с темными переулками и тавернами, полными отпетых бандитов. Есть город Времени — с высокими часовыми башнями из красного камня. Есть город Цвета, где все помешаны на произведениях искусства, есть город Музыки, город Масок...

Мир «Джинга» проработан очень подробно, но в то же время он остается таинственным и неизвестным. Мы не знаем истории ни одного королевства, местным технологиям не дается никакого объяснения. Не существует и точной карты этого мира — ее знает лишь загадочный почтальон Постино, да и тот говорит, что мир слишком изменчив, чтобы пытаться его описать.

В поисках истины

«Приключения Джинга» лишены общего, сквозного сюжета. Каждая серия (редко — две или три) — это отдельная история, никак не связанная с остальными. Джинг



Очередной придурковатый соперник Джинга.

и его верный друг, говорящий альбатрос Кир, путешествуют по миру в поисках редких и ценных вещей. И крадут их, как только появляется возможность. Недаром Джинга зовут королем бандитов: для ловкого паренка нет недостижимых вещей.

Но главная цель Джинга — не золото или драгоценности. Он ищет время, искусство, вечность, любовь, улыбку, истину... И он крадет их, всегда оставляя взамен что-то более ценное. В каждом городе Джинг и Кир встречаются девушку, нуждающуюся в их помощи, — и помогают ей, заодно забирая то, за чем они сюда пришли.

Джинг и его спутник — герои довольно типичные, но есть у них свои особые чер-



Счастье в представлении влюбчивого альбатроса.



Джинг и Кир, друзья-сообщники



Сериал

OU DOROBOU JING

- **Формат:** 13-серийный телесериал (2002)
- **Жанр:** экшен, комедия, приключения, научная фантастика, фэнтези
- **Производство:** Студия Deen
- **Издатель в России:** «MC Entertainment»
- **Режиссер:** Хироши Батанабе («Matantei Loki Ragnarok», «Sorcerous Stabber Orphen», «Tactics»)
- **Другие создатели:** дизайн персонажей — Марико Ока («Matantei Loki Ragnarok», «New Snow White's Legend Pretear»), звукорежиссер — Фумико Харада («Cossette no Shouzou», «Tactics», «The Law of Ueki»), сценарист — Рейко Есида («Getbackers», «Kaleido Star», «Scrapped Princess»), арт-директор — Мицуки Накамура («Mobile Suit Gundam», «Nazca», «You're Under Arrest»)
- **Официальный сайт:** sonymusic.co.jp/Animation/jing/



Какой вор обойдется без маски и хорошего ножа в рукаве?



Превращение! Куда уж без него...



Почтаьон Постино — лучший осведомитель Джинга.

ты и качества. По ходу сериала их характеры никак не меняются, и ничего нового мы о них не узнаем. Оба они — весьма интересные, но, к сожалению, абсолютно статичные герои.

Король воров Джинг — любопытный подросток, путешествующий в поисках сокровищ и приключений. Он кажется чересчур юным и беспечным, но это впечатление обманчиво: Джинг не по-детски мудр, а за кажущейся хрупкостью скрывается недюжинная сила, ловкость, изобретательность и острый ум. Он молчалив и внимателен, а с его лица не сходит загадочная полуулыбка — он знает гораздо больше, чем хочет показать.

Кир — лучший друг и главное оружие Джинга, заодно и главный комический персонаж. Даже будучи птицей, он никогда не упустит шанс пообщаться с красивой девушкой и несколько раз признаться ей в любви. В отличие от своего хозяина, Кир необычайно болтлив. Еще он отлично

готовит, прибирается в доме и, конечно же, служит экспертом в любовных делах.

Злодеи и конкуренты, с которыми приходится столкнуться нашим героям, в большинстве своем гротескны и комичны. Они ослеплены жадой денег, власти, знаний. Джинг не только побеждает их физически, но и ломает их представления о мире и ценностях.

Неизвестное сокровище

Авторов «Джинга» нельзя назвать новаторами, но они внесли в сериал немало оригинальных мыслей и приемов. Их герои умеют вовремя промолчать. Злодеи не расписывают в подробностях своих планов, а главный герой не читает нудных лекций о дружбе и любви. Зрителю предоставляется редкая возможность поразмыслить и сделать выводы самостоятельно.

Графика просто потрясающая. Яркие, сочные цвета, ни одного статичного кад-

Эпизоды

- 01 — 1st Shot: The Capital of Thieves
- 02 — 2nd Shot: The Ghost Ship of Blue Hawaii
- 03 — 3rd Shot: The Adonis Capital of Time (Part 1)
- 04 — 4th Shot: The Adonis Capital of Time (Part 2)
- 05 — 5th Shot: The Little Girl from Technicolor Town
- 06 — 6th Shot: The Eternal City Of Revaiva (Part 1)
- 07 — 7th Shot: The Eternal City Of Revaiva (Part 2)
- 08 — 8th Shot: Don't Drop the Por Vora
- 09 — 9th Shot: The Musical Island of Coco-Oco
- 10 — 10th Shot: The Lullaby of the Por Vora
- 11 — 11th Shot: The Masquerade Ball of ZaZa (Part 1)
- 12 — 12th Shot: The Masquerade Ball of ZaZa (Part 2)
- 13 — 13th Shot: The Masquerade Ball of ZaZa (Part 3)



В каждой серии своя красавица-героиня.

ра. Главные герои отрисованы в классической манере «мальчишеского» аниме, лишь немного реалистичнее и аккуратнее. Задние планы выписаны столь хорошо, что порой забываешь о героях и сюжете и начинаешь рассматривать очередной фантастический город.

Над музыкой к сериалу работала известная японская электро-поп группа «Scudelia Electro». Композиции весьма разнообразны и отлично передают общее настроение аниме — свободу, загадочность, некоторую небрежность...

«Приключения Джинга» — махо-сенен нового качества. Это оригинальный разноплановый сериал, сочетающий ураганный экшен, увлекательные приключения и размышления о вечном с отличной графикой и приятным звуком. Несмотря на отсутствие общего сюжета и развития персонажей, «Приключения Джинга» — одно из лучших аниме в своем жанре, и оно достойно самого пристального внимания. SP

Похожие аниме

D.N.Angel

мистика, приключения, городское фэнтези.

- Студия Хебес, 2003 год.
- Официальный сайт — www.jvcmusic.co.jp/m-serve/tv/dn_angel/



Gokudou-kun Manyuuki

приключения, комедия, фэнтези.

- Студия SOFTX, 1999 год.
- Официальный сайт — www.geneon-ent.co.jp/rondorobe/anime/a-gokudo/index.html



Адонис, город Времени.

Борис Невский

ХРОНИКА ОДНОГО ПУТЕШЕСТВИЯ

«ОДИССЕЯ»

Боги не должны помогать людям делать то, что они должны сделать сами.

Богиня Афина, фильм «Одиссея»



Существуют вымышленные сюжеты, которые стали неотъемлемой частью мировой культуры. Такова «Одиссея» — эпическая история долгого путешествия, когда испытания, выпавшие на долю человека, помогают ему по-настоящему познать окружающий мир и самого себя. Поэма Гомера экранизировалась не раз. Первая картина «по мотивам»

появилась еще на заре кинематографа, в 1905 году, когда француз Жорж Мельес сотворил немой фильм «Остров Калипсо. Улисс и гигант Полифем». Мельес проложил путь, по которому последовали остальные: путешествие хитроумного грека служило лишь поводом для показа головокружительных приключений и причудливых монстров.



Более всего отличились итальянцы — на их счету 4 фильма, лучшим из которых считается «Улисс» Марио Камерини (1953). Эта картина демонстрировалась и в советском кинопрокате как «Приключения Одиссея».

В преддверии чуда

Попыток замахнуться на нечто более масштабное и осмысленное, чем чисто развлекательный квест, долго не предпринималось. Однажды эта идея завладела умом Фрэнсиса Форда Копполы, знаменитого режиссера (трилогия «Крестный отец», «Апокалипсис сегодня») и влиятельного продюсера. Коппола даже написал сценарий, но никак не мог найти под него денег. Американец предложил снять ленту своему старому приятелю Андрею Кончаловскому,

но сценарий тому не понравился. К тому же, Кончаловский готовился к осуществлению давней мечты — экранизации «Щелкунчика», которая так и не вышла.

Некоторое время спустя Кончаловский вновь встретился с Копполой, которому удалось найти спонсора — компанию «Hallmark Entertainment». Знаменитые киноделы решили так: Коппола будет одним из исполнительных продюсеров, а Кончаловский напишет сценарий и сам его реализует. Всего за шесть недель до начала съемок Кончаловский с помощью Криса Солимэйна подготовил сценарную основу грядущей эпопеи.

Дадим слово творцу: «Я не читал «Одиссею» 45 лет. В школьном возрасте это все казалось так непонятно, скучно, запутанно. Хотя вся мировая литература вышла из Гомера. Перечитав ее заново, я подумал, что в наше время, когда люди мало читают и много смотрят телевидение, для меня было бы очень важно оставить свою версию классической поэмы. Средиземноморская культура бесконечно обворожительна.

Это колыбель культуры европейской и точка слияния трех материков — Африки, Азии и Европы. Изобразить эту цивилизацию, заставить зрителя погрузиться в невероятно богатый и динамичный мир, который так мастерски описал Гомер, было очень интересно. Самой сложной проблемой было сделать эпический сценарий. Потому что нужно вводить на эпический фон интимные чувства. Без интимных чувств картина мертва. А создавать фон, как в «Клеопатре» — много массовки,



Нимфа Калипсо: «Муси-пуси, миленький мой!»

но нет эпики, — я считаю бессмысленным. Поэтому сценарием я горжусь».

Кроме Андрея Кончаловского, к созданию «Одиссеи» были привлечены композитор Эдуард Артемьев и оператор Сергей Козлов. А знаменитый британский продюсер Малколм Макларен, основатель легенды панк-рока «Sex Pistols», стал музыкальным консультантом, воссоздав для фильма древние мелодии. Спецэффекты делали тоже британцы — компании «FrameStore» и «Jim Henson's Creature Shop».

А вот актерскую команду для своего «путешествия» Кончаловский получил уже в укомплектованном составе. В фильме должны были сниматься артисты, хорошо известные американским телезрителям. Возражений у Кончаловского в принципе не было: Арманд Ассанте, Грета Скакки, Джеральдин Чаплин, Эрик Робертс, Изабелла Росселлини — настоящие профи. Особенно сердце режиссера грело присутствие гречанки Ирен Папас, чье лицо вносило в картину особый, «античный» колорит.

«Полевая» работа продолжалась три месяца, в четырех странах. Открытые

Из картотеки

«ОДИССЕЯ»

(«The Odyssey», 1997)

- **Жанр:** Мифологический эпос, квест
- **Режиссер:** Андрей Кончаловский
- **Сценарий:** Андрей Кончаловский, Кристофер Солимэйн
- **В ролях:** Арманд Ассанте, Грета Скакки, Изабелла Росселлини, Джеральдин Чаплин, Ирен Папас, Эрик Робертс, Ванесса Уильямс, Майкл Дж. Поллард, Кристофер Ли
- **Продолжительность:** 183 минуты
- **Производство:** «Hallmark Entertainment» / «American Zoetrope» / «Artisan Entertainment»
- **Бюджет:** 40 миллионов долларов
- **Рейтинг:** PG-13 (дети до 13 лет допускаются с ведома родителей)



Гордый царь чуть было не стал Летучим Греком.

пространства снимались в Греции и Турции, океанские сцены — в специальном бассейне на мальтийском островке Гозо, павильонные эпизоды — в Англии. А царство Аида «поместили» в самый настоящий кратер потухшего вулкана.

Работа над картиной проходила в непростых условиях. Почти все время шли проливные дожди и дул пронизывающий ветер. Однако киностудия вкалывала по телевизионному графику: по 70—90 часов в неделю. Результат — Арманд Ассанте схватил воспаление легких. А в один из съемочных дней за медицинской помощью обратилось сразу более ста человек. Но работа шла ударными темпами.

Серьезной трудностью стала американская телецензура. Существовали запреты на детальное изображение кровавых сцен. А уж появление в кадре такой детали, как обнаженная женская грудь, что для античного мира было нормой, исключалось абсолютно. По словам режиссера, ему приходилось постоянно искать варианты обхода таких запретов. Благо опыт был, и солид-

ный — 25 лет работы в советском кинематографе, когда случалось и не такое.

Интересно, что продюсеры всячески навязывали Кончаловскому сцену с сиренами, которая в обязательном порядке имеется в любой мифологической истории о морских приключениях. На роль сирен хотели пригласить знаменитых топ-моделей, таких, как Наоми Кэмпбелл и Синди Кроуфорд. Однако режиссер считал сирен жуткой банальщиной и упирался, как мог. Кончаловский откладывал съемки эпизода до последнего, пока бюджет не был исчерпан. Так «Одиссея» осталась без сирен...

Путь к причалу

Действие фильма основано на событиях, описанных во второй эпической поэме Гомера. В первой — «Илиаде» — рассказывалось о многолетней осаде Трои. Но вот Троя взята и разрушена. Победители отправляются по домам. Одиссей (Ассанте) — царь острова Итака, придумавший трюк с огромным деревянным конем, внутри которого ахейцы проникли в неприступную крепость. Теперь Одиссею не терпится вернуться домой, к обожаемой жене Пенелопе (Грета Скакки) и сыну Телемаху (Алан Стенсон).



1. Подкиньте драм на пластическую операцию!
2. Юркий Эол — не бог, а мелкий пакостник.

Однако Одиссей не нашел ничего лучшего, чем непочтительно отозваться о богах вообще, и о морском царе Посейдоне в частности. Разгневанный Посейдон (Майлз Андерсон) решает проучить самоуверенного смертного, показав ему, где раки проводят зимнее время. Чудовищный шторм преграждает дорогу кораблю Одиссея, забрасывая его далеко от дома. Так начинается 10-летний путь к родному причалу...

Гнев богов дорого обошелся строптивому царю. Ему пришлось сражаться с морскими чудовищами и циклопом. Его соблазняла волшебница Цирцея (Бернардет Питерс), он побывал в царстве мертвых и на острове нимфы Калипсо (Ванесса Уильямс). Но, несмотря ни на что, Одиссей преодолел все опасности и нашел путь домой.

«На бога надейся, а сам не плошай» — мысль не новая, но до сих пор актуальная. Какой смысл в том, чтобы исходить бессильным гневом на Посейдона или надеяться на помощь хитрой Афины (Изабелла Росселини)? Ты должен сам выстоять в борьбе со стихиями, опасностями

Это интересно

- Премьера «Одиссеи» состоялась 18 мая 1997 года на американском телеканале NBC.
- Фильм номинировался на 2 «Золотых глобуса» и 8 «Эмми», две из которых завоевал (за режиссуру и спецэффекты).
- У Изабеллы Росселини (богиня Афина) черные глаза. Однако Кончаловский хотел сделать ее сероглазой, поэтому актриса снималась в специальных контактных линзах.

ми и ударами судьбы. Даже если вкус победы явно отдает горечью...

Когда герой, потеряв всех своих спутников, возвращается домой, он намеренно оттягивает радостную встречу с Пенелопой. В обличье нищего старца Одиссей проникает во дворец, чтобы, не теряя достоинства, отомстить наглým обидчикам, которые покушались на его жену и царство. Но главное для Одиссея не месть, главное — достижение внутренней гармонии. Ведь жена и сын по-прежнему ждут его, они не предали Одиссея, и это стало достойной наградой за все его муки на пути домой.

Траектория жизни

«Здесь управляют боги» — так оценила фильм газета «Los Angeles Times» после его мировой телепремьеры в 1997 году, которую увидели 50 миллионов американцев. Европейская премьера этого масштабного полотна стала самым эффектным событием 20 Московского международного кинофестиваля. А затем — восторженные отзывы критиков и публики, почетные награды.



«Посейдон! Волчина позорный!»

В «Одиссее» есть все элементы жизни человека, траектория его жизни... Это миф, который говорит о человеческой судьбе, о том, что любое движение — это движение домой.

Андрей Кончаловский

Наверняка когда-нибудь «Одиссею» переснимут. На большом экране, с гигантским бюджетом, с участием мега-звезд... Превзойдет ли новая версия ленту Кончаловского? Не факт. Пока мы можем констатировать следующее: из всех существующих на сегодня экранизаций бессмертной поэмы слепого грека фильм нашего соотечественника — бесспорно, лучший. **СП**

Создатель киноэпоса

Андрей (Андрон) Сергеевич Михалков-Кончаловский родился 20 августа 1937 в Москве, в семье известного писателя Сергея Михалкова. В 1952 он окончил Центральную музыкальную школу, потом учился в Московской консерватории. Закончил режиссерский факультет ВГИКа, снялся в нескольких фильмах, писал сценарии и, естественно, ставил картины. Его фильмы «Романс о влюбленных» и «Сибиряда» имели большой зрительский успех. Кончаловский — первый и пока единственный русский режиссер, покоривший голливудский Олимп. С начала восьмидесятых он стал работать в США, где поставил фильмы «Любовники Марии», «Поезд-беглец», «Гомер и Эдди», хорошо принятые как американской публикой, так и мировой кинообщественностью. Кончаловский также снял чисто американский блокбастер «Танго и Кэш», поставил несколько опер и написал ряд книг.



Александр Чекулаев, Ксения Аташева

НОВИНКИ ВИДЕО

Короткие рецензии на самые свежие видео-фильмы, принадлежащие к классу малобюджетного кино и традиционно обделяемые вниманием других печатных изданий.

ПОЖИРАТЕЛЬ ДУШ DEVOUR

VHS, США, 2005 • Дистрибьютор: «Видеосервис» • Режиссер: Дэвид Уинклер • В ролях: Джерсен Эклз, Шаннин Соссамон, Доминик Суэйн, Уильям Сэдлер

Мистика/ужасы. С подачи друзей студент Джейк принимает участие в странной интернет-игре под названием «Тропа». А зря. Вскоре после его приобщения к сетевой забаве знакомые героя начинают некрасиво врезать дуба, а у него самого обостряются видения, которыми он страдает с детства. Сопоставляя факты и глюки, парень понемногу уверяется: «Тропа» — прямой канал общения с самим Сатаной, через каковой тот улавливает заблудшие души... Невнятный демонологический триллер, выделяющийся из массы себе подобных вниманием к психологии персонажей.



ОЦЕНКА
MP
5

А-а-а, так вот ты какой, Велкопоповицкий Козел!

ЛИЛО И СТИЧ 2: БОЛЬШАЯ ПРОБЛЕМА СТИЧА LILO & STITCH 2: STITCH HAS A GLITCH

VHS, США, 2005 • Дистрибьютор: «Видеосервис» • Режиссеры: Тони Леондис, Майкл Лабаш

Фантастическая мульткомедия. Попав в семью гавайской девочки Лило в первой части, созданный для разрушения планет инопланетный монстр Стич получил заряд гуманизма

Песни Элвиса Пресли — лучшее лекарство от космической шизофрении!



в виде песен Элвиса и отказался от планов уничтожения Земли. Но генетическую программу так просто не побороть: порою Стич теряет над собой контроль, превращаясь в зверя и учиняя безобразный дебош. Лило и ее друзья должны придумать, как излечить гостя со звезд... Технически компетентный сиквел хита 2002 года, хотя история Джекила-Хайда в исполнении «Диснея» — явный нонсенс.

ОЦЕНКА
MP
5

СУПЕРВУЛКАН SUPERVOLCANO

DVD, Великобритания/США/ФРГ/Италия/Япония, 2004 • Дистрибьютор: «Союз» • Режиссер: Тони Митчелл • В ролях: Майкл Райли, Гэри Льюис, Шон Джонстон, Дженифер Колпинг

Фильм-катастрофа. Факт: под национальным парком Йеллоустон (США) залегает лавовый пузырь объемом в 125 кубических километров. Раз в 600000 лет он прорывается супервулканом, вызывая катастрофу, сравнимую с глобальной ядер-



ной войной. Вымысел: авторы фильма предположили, что это случится сегодня... Качественный DVD-релиз очередного познавательного игрового проекта Би-Би-Си, основанного на последних научных данных. На диво детальная для ТВ-ленты картинка и мощный 5.1-саунд. Бонус: 50-минутный фильм «Вся правда о Йеллоустоне».

ОЦЕНКА
MP
7 8
ФИЛЬМ ДИСК

Тот самый кирдык Америке, о котором вещал Данила Багров. И не только Америке...

ЧУЖОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО ALIEN ABDUCTION

DVD, США, 2005 • Дистрибьютор: «Лизард» • Режиссер: Эрик Форсберг • В ролях: Меган Ли Этридж, Гриффит Ферст, Марисса Морс, Патрик Томасси

Фантастический трэш-хоррор. Омерзительно чиркающие монстры с НЛО похищают несколько туристов и делают с ними ужасные вещи! Потом туристов хватают секретные службы и делают с ними ужасные вещи!! Потом зритель не выдерживает и, выдрав диск из плеера, делает с ним ужасные вещи!!! Диагноз: фэны «Секретных материалов» взялись за камеру и слепали в неопрятную кучу все икс-файловские клише, какие вспомнили. Странно, что сия убогая НЛОколесица получила недурное DVD-издание с тремя аудиодорожками и даже фильмом о съемках!



ОЦЕНКА
MP
2 7
ФИЛЬМ ДИСК

Как говаривал кот Матроскин: «Свои по ночам не ходят — только Чужие шастают».

Также на видео и DVD

- «Вампиры против зомби» («Vampires vs. Zombie»), мистика/ужасы. Дистрибьютор: «Видео Элемент».
- «Автостопом по Галактике» («The Hitchhiker's Guide to the Galaxy»), фантастическая комедия. Дистрибьютор: «Видеосервис».
- «Человек-змея» («SnakeMan»), монстр-муви. Дистрибьютор: «CP Digital».
- «Хроники Хуаду: Лезвие Розы» («Fa dou daai jin»), восточное фэнтези. Дистрибьютор: «Парадиз»/«CP Digital».
- «Королевский госпиталь» («Kingdom Hospital»), мистика/ужасы. Дистрибьютор: «Видеосервис».
- «Лемони Сникет: 33 несчастья» («Lemony Snicket's a Series of Unfortunate Events»), готическая фантазия. Дистрибьютор: «Юниверсал».
- «Эксперимент «Скорпион»» («Scorpius Gigantus»), монстр-муви. Дистрибьютор: «Лизард».
- «Ван Хельсинг: Коллекционное издание» («Van Helsing/The Collection Edition»), мистический экшен. Дистрибьютор: «CP Digital».
- «Богимены: Царство ночных грязнуль» («Fungus the Boogeyman»), семейное фэнтези. Дистрибьютор: «Екатеринбург Арт».
- «Полнолуние», мистика/ужасы. Дистрибьютор: «Лизард».

БОКС-СЕТ «АМЕРИКАНСКАЯ ФАНТАСТИКА»

НЕЧТО
THE THING FROM
ANOTHER WORLD

DVD, США, 1951 • Дистрибьютор: «Film Prestige» •
Режиссер: Кристиан Ноби • В ролях: Джеймс Арнесс,
Кеннет Тоби, Маргарет Шеридан, Дуглас Спенсер, Ро-
берт Корнтуэйт

Фантастический триллер по знаменитой новелле Джона Кэмпбелла «Кто идет?». Ученые и военные находят упавшую в Арктике летающую тарелку и извлекают ее вмерзшего в лед пилота. Хотя не надо было. Оказавшийся почти неуязвимым человекоподобным растением, оттаявший монстр начинает охоту на людей... Отличные режиссура, актерская игра и диалоги — кино уступает более поздней версии Джона Карпентера (1982) только по части спецэффектов. Полноэкранная ч/б картинка сохранилась хорошо, хотя звук лишь 2.0, а в бонусах — реклама и фильмографии.

ОЦЕНКА
МР
9 6
ФИЛЬМ ДИСК

ВТОРЖЕНИЕ
ПОХИТИТЕЛЕЙ ТЕЛ
INVASION OF THE BODY
SNATCHERS

DVD, США, 1956 • Дистрибьютор: «Film Prestige» •
Режиссер: Дон Сигел • В ролях: Кевин Маккарти, Да-
на Уинтер, Ларри Гейтс, Кинг Donovan, Кэролайн
Джонс

Фантастический триллер по роману Джека Финнея «Похитители тел». Врач Майлз Беннел из города Санта-Мира сбит с толку. То один, то другой местный житель жалуется ему, что его родных подменили! Оптимистичная версия о массовом психозе летит к чертям, когда герой обнаруживает гадкие стручки, из которых вылупляются копии его соседей. Ой, это инопланетное вторжение!.. Классика жанра параноидального НФ-триллера. Жаль, на DVD кино выглядит неидеально: широкоэкранный ч/б-трансфер (Superscope — 2:1) темноват и недетален. Звук — 2.0, бонусы — реклама, фильмографии.

ОЦЕНКА
МР
9 5
ФИЛЬМ ДИСК

ПЛАН 9 ИЗ
ОТКРЫТОГО
КОСМОСА
PLAN 9 FROM OUTER SPACE

DVD, США, 1959 • Дистрибьютор: «Film Prestige» •
Режиссер: Эдвард Д. Вуд-мл. • В ролях: Бела Луго-
ши, Тор Джонсон, Вампира, Лайл Тэлбот, Грегори Уол-
котт, Мона Маккиннот

Треш-фантастика, официально признанная в США худшим фильмом всех времен. Чванные инопланетчики в цирковых костюмах пытаются покорить Землю с помощью армии из трех глупых зомби. Да, это уже их девятый гениальный план вторжения — и раз-ум решительно отрекается предста-вить восемь предыдущих... Несмотря на то, что от каждого кадра веет дремучим идиотизмом, кино обладает неким извращенным обаянием: все так плохо, что смотрится как тонкая пародия. Антишедевр пред-ставлен на DVD сносным ч/б (1,33:1) и монозвук. Плюс реклама и фильмо-графии.

ОЦЕНКА
МР
5 6
ФИЛЬМ ДИСК



Три lika американских фантастических триллеров под довольно-таки фрейдистской обложкой.

ТАРЗАН 2
TARZAN 2

DVD, США, 2005 • Дистрибьютор: «Видеосервис» • Режиссер: Брайан Смит

Анимационная фантазия по мотивам книг Эдгара Р. Берроуза, повествующая о детстве героя. Юный человек-обезьяна переживает кризис самоидентификации, постигает скрытые возможности использования лиан и узнает тайну жупела джунглей — чудища Зугора... Продолжение мультхита 1999 года не блещет оригинальностью, зато получил отменный DVD-релиз. В комплекте — идеально четкая картинка 1,85:1, пять вариантов субтитров и аудиодорожек, музыкальный клип, фильм о съемках, путеводитель по джунглям, интерактивная игра и забавные факты о ленте.

ОЦЕНКА
МР
6 10
ФИЛЬМ ДИСК

«Маугли? Ха, подайте сюда конкурента, я надеюсь ему заницу!».

РУБАКИ TRY
SLAYERS TRY

DVD, Япония, 1997 • Дистрибьютор: «MC Entertainment» • Режиссер: Такаси Ватанабе

Фэнтези. Третий и последний сезон телесериала. После победы над Гаавом и Фибризо прошло несколько месяцев. Магический барьер, отгородивший родину Лины от внешнего мира, был разрушен, и наши герои отправляются в долгое путешествие по недостижимым в прошлом городам и странам. Но что ждет их на чужбине? Разоренные города, разбросанные по бесплодной пустыне, новые монстры, обладающие невероятной силой, и пророчество, предвещающее очередной конец света.

ОЦЕНКА
МР
7 7
ФИЛЬМ ДИСК

Новая союзница Лины — вспыхивающая священница-дракон Филия.

ЧТО ПОСМОТРЕТЬ?

Рубрика «Видеодром» рассказывает о самых достойных представителях фантастического кинопроката. Наши постоянные читатели знают, на что можно сходить в кино и какую видеокассету подарить другу. А если читатель пропустит несколько номеров «МФ»? Тогда хорошие фильмы пройдут 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. Ноябрь 2005

В голосовании на сайте www.mirf.ru приняло участие **474 человека**. Всего было отдано **1370 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три фильма).

1.	Звездные войны: Эпизод III — Месть ситхов	24,5%
2.	Город грехов	12,4%
3.	Война миров	8,1%
4.	Мадагаскар	7,7%
5.	Чарли и шоколадная фабрика	6,5%

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

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЭПИЗОД III — МЕСТЬ СИТХОВ

Бюджет: 132 миллиона долларов. Кассовые сборы: 848 миллионов долларов.



Джордж Лукас сдержал слово и сделал самую мрачную картину из всей серии. Республика гибнет, Орден джедаев распадается, а Энакин Скайуокер становится Дартом Вейдером. Здесь можно было бы поставить точку — но к 2006 году Лукас обещает нам новый телесериал, события которого будут происходить между 3 и 4 эпизодами.

Оценка МФ: **10**

Рецензия — в №5(21) за 2005.

ГОРОД ГРЕХОВ

Бюджет: 40 миллионов долларов. Кассовые сборы: 156 миллионов долларов.



Черно-белая коллекция мрачных историй Фрэнка Миллера «Город грехов» является рекордсменом — должителем нашего рейтинга. Именно это и называется «успех». Смелый эксперимент в области совмещения компьютерной графики и «живой» картинки, этот фильм может смело претендовать на звание «лучшая экранизация комиксов».

Оценка МФ: **10**

Рецензия — в №6(22) за 2005.

ВОЙНА МИРОВ

Бюджет: 132 миллиона долларов. Кассовые сборы: 587 миллионов долларов.



Нашей планете угрожают пришельцы. Миллионы лет назад они спрятали свои механические треноги под землей, а теперь десантировались в них и под прикрытием силовых полей стали методично изничтожать человечество. Звучит не слишком заманчиво, однако фильм снят на пять баллов — ярко, зрелищно и с размахом.

Оценка МФ: **8**

Рецензия — в №9(25) за 2005 год.

МАДАГАСКАР

Бюджет: 75 миллионов долларов. Кассовые сборы: 520 миллионов долларов.



Эта мультипликационная картина неожиданно вышла сразу на четвертое место. Очевидно, зрители уже успели соскучиться по фильмам вроде «Шрека» или «Ледникового периода». Лев, зебра, жираф и бегемотиха пытаются совершить побег из зоопарка и оказываются на Мадагаскаре. Крепкая, добротная комедия. Рекомендуем.

Оценка МФ: **9**

Рецензия — в №8(24) за 2005 год.

ЧАРЛИ И ШОКОЛАДНАЯ ФАБРИКА

Бюджет: 150 миллионов долларов. Кассовые сборы: 450 миллионов долларов.



Еще один заметный скачок в рейтинге. Эта кинофантазия — римейк картины 1971 года, гораздо более мрачной и страшной. Однако здесь, где правит бал Джонни Депп, нет места ужасам — дети соревнуются друг с другом за некий особо ценный приз, с ними творятся всякие невероятные вещи, и, в конце концов, наступает счастливая развязка.

Оценка МФ: **8**

Рецензия — в №10(26) за 2005.

БРАТЬЯ ГРИММ

Бюджет: 88 миллионов долларов. Кассовые сборы: 65 миллионов долларов.



Новая фантазия от Терри Гиллиама. Знаменитые братья Гримм не всегда были сказочниками. В молодости они путешествовали по Германии и дурили людям головы, разыгрывая «охотников за привидениями». Это приносило неплохой доход — до тех пор, пока ребятам не пришлось столкнуться с настоящим злом. Красиво, стильно.

Оценка МФ: **7**

Рецензия — в №11(27) за 2005.

БЭТМЕН: НАЧАЛО

Бюджет: 150 миллионов долларов. Кассовые сборы: 372 миллиона долларов.



Кинокомиксы становятся популярными. Помимо «Человека-паука» и нового «Супермена», у нас есть еще один образец успешного возрождения культовой вселенной компании «Marvel» — история превращения Брюса Уэйна в непобедимого Бэтмена. Фильм серьезный, темный, слегка жутковатый и на удивление атмосферный.

Оценка МФ: **8**

Рецензия — в №8(24) за 2005.

ХОДЯЧИЙ ЗАМОК

Бюджет: 4,7 миллионов долларов. Кассовые сборы: 4,7 миллионов долларов.



Сказочная история от легендарного Хаяо Миядзаки. Молодая шляпница Софи влюбляется в волшебника Хаула, но злая ведьма превращает ее в старуху. Теперь героям предстоит снять заклятье, а заодно разобраться с проблемами в королевстве, где разгорается война. Отличный подарок для всех любителей аниме.

Оценка МФ: **8**

Рецензия — в №8(24) за 2005.



ИГРОВОЙ КЛУБ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ИГРАХ

Новости компьютерных игр: ДЕКАБРЬ

64



Пародийная RPG в жанре темного фэнтези «**Grotesque**», продолжение «Проклятых земель» — «**Затерянные в Астрале**», долгожданная четвертая часть «**The Elder Scrolls**» — «**Oblivion**», а также 3D-шутер по «**Лабиринту отражений**» и несколько отечественных квестов.

Лучшие компьютерные игры: РЕЦЕНЗИИ

65



В затягивающей ролевой игре «**Fable: The Lost Chapters**» одной из изюминок стала возможность выбора между добром и злом. Регулярный обзор онлайн-игр мы начинаем с «**World of Warcraft**». Спорная киберпанк-игра «**Metalheart: Восстание репликантов**». А также классическая космическая стратегия «**Master of Orion 2: Battle at Antares**».

Новости настольных игр: ДЕКАБРЬ

72



Из декабрьской подборки новостей вы узнаете о запуске серии турниров по «**Кольцу Власти**», торжествах по поводу выхода Девятой редакции «**Magic The Gathering**» на русском языке, близящемся гран-при «**Берсерка**» и февральском подарке от «МФ» всем любителям настолок.

Игра в журнале: «НЕБОЖИТЕЛИ»

74

«Мир фантастики» продолжает знакомить своих читателей с отечественными и зарубежными настольными играми. Сегодня мы дарим вам возможность сыграть в «Небожителей» — главную фэнтезийную премьеру этого года в области настольных игр. В журнале вы найдете сокращенные правила этой игры, на постере — две колоды карт, а на диске — разнообразные дополнительные материалы.

Лучшие настольные игры: РЕЦЕНЗИИ

76



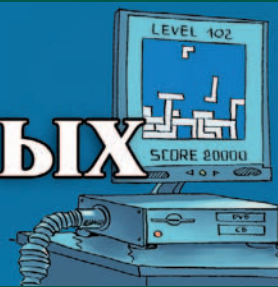
Увидела свет настольная игра «**Зачарованные. Сила трех**», которая, может быть, и не стала прорывом, но наверняка придется по вкусу любителям телесериала. Ну, а другая настольная новинка, «**Зельеварение. Практикум**», ненавязчиво погрузит вас в подземелья Хогвартса или любой другой магической школы.



...ТИХО ИДЕТ РАЗРАБОТКА ИГРЫ...ТИХО ИДЕТ РИ

Светлана Карачарова

НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



GROTESQUE

Разработчик: *Silent Dreams*
Издатель: не объявлен
Дата выхода: 3 квартал 2006
Сайт игры: grotesque-game.de



Эпидемия игр-издевок захватила мир. Первой ласточкой стала незабвенная «*The Bard's Tale*», после выхода которой сразу несколько разработчиков объявили о своем желании поработать в пародийном жанре. Среди них и немецкая студия «*Silent Dreams*», с истинно арийской пунктуальностью и основательностью разрабатывающая «*Grotesque*», RPG с ударным количеством черного юмора, стеба и насмешек над всем и вся.

Игра предложит нам нетривиальный сюжет, десятки задачек с подвохами и парочку жутковатых любовных историй. Но все это мы сможем оценить позже, а пока можно вволю посмеяться, изучая выложенные на сайте игры описания некоторых действующих лиц. В их числе, например, хмурый маг *Metalmerlin* с магической электрогитарой наперевес, великолепный эльф *Lego Lars* с полуавтоматическим луком, страшный, как смерть, супермен *Prince of Perversia* в черных очках и величественный король орков *2Pack*, большой почитатель хип-хопа.

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ: ЗАТЕРЯННЫЕ В АСТРАЛЕ

Разработчик: *Matilda Entertainment*
Издатель: *Nival Interactive*
Дата выхода: 2006
Сайт игры: nival.com/evilislands_ru/add

Знаменитая вселенная Проклятых Земель открывает двери в следующую главу своей истории. На новом острове, в окружении новых друзей мы огнем и мечом будем прокладывать себе дорогу к убежищу злодея Фиреза, вздумавшего уничтожить чем-то насоллившее ему мироздание. По пути к счастливому финалу нам надлежит выполнить более сотни самых разно-



образных квестов, в числе которых интересные stealth-миссии, задания на время, одиночные и групповые задания. Обещана также некая секретная концовка, доступная только самым внимательным игрокам.

Игра будет следовать всем традициям серии, сочетая мощную ролевою составляющую с элементами стратегии. Особую пикантность игровому процессу должны добавить массовые побоища, в которых смогут принять участие до 35 персонажей с обеих сторон. Игровой мир разнообразят огромными загадочными пещерами, графику доведут до совершенства; кроме того, каждая локация будет радовать нас уникальным музыкальным сопровождением.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Разработчик: *Bethesda Game Studios*
Издатель: *Bethesda Softworks*
Дата выхода: 22 ноября 2005
Сайт игры: elderscrolls.com

Одна из самых ожидаемых ролевых игр нового тысячелетия, «*TES IV: Oblivion*» совсем скоро появится на прилавках европейских магазинов. Первыми смогут прикоснуться к мечте счастливые обладатели Xbox 360; для них уже объявлена точная дата выхода игры — 22 ноября. PC-версия, по всей вероятности, выйдет чуть позже. В России «*Oblivion*» будет издан компанией «*1C*», и есть неплохие шансы, что поклонники серии TES получат отличный подарок не позднее, чем к Новому году.



Если ради возможности скорее погрузиться в очередную историю Тамриэля вы уже готовы немедленно приобрести приставку — не спешите. Разработчики игры до сих пор не могут внятно ответить, будет ли Xbox-версия поддерживать подключение любительских модификаций. Похоже, креативному сообществу настоящих фанатов не остается другой альтернативы, кроме как ждать релиза игры на PC. ☞

В ДВУХ СЛОВАХ

- Компания «*Новый Диск*» анонсировала 3D-шутер по мотивам «*Лабиринта отражений*» Сергея Лукьяненко. В игре будет отображен основной аттракцион Диптауна, «*Лабиринт смерти*». Новый проект пока не имеет имени, но среди особенностей игры уже названы захватывающая одиночная кампания, несколько сетевых режимов, множество уникального оружия, полтора десятка уровней и возможность в любой момент «вынырнуть из глубины» и отдышаться в безопасности собственной квартиры. Предполагается, что к разработке игры приложит руку сам автор романа.
- Радостные новости ждут и поклонников детективных квестов. «*Акелла*» подписала соглашение с разработчиками и вскоре выпустит игру по мотивам одного из самых известных произведений Агаты Кристи — «*Десять негритят*». Поклонники маэстро Холмса также не остались без внимания: для них «*Новый диск*» подготовил «золотое издание», включающее сразу две игры о похождениях знаменитого сыщика: «*Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки*» и «*Шерлок Холмс: 5 египетских статуэток*».

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

РЕЦЕНЗИИ



ИГРА ДЛИННОЙ В ЖИЗНЬ

Fable: The Lost Chapters

Разработчик: Lionhead Studios/Big Blue Box Studios
Издатель: Microsoft ● Системные требования: P3-1 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 MB (желательно: P4-2 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 MB) ● Сайт игры: microsoft.com/games/fable ● Жанр: сказочное фэнтези ● Тип игры: action/RPG ● Продолжение: Fable (X-Box) ● Возрастное ограничение: M (17 лет и старше) ● Знание английского языка: обязательно

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Gothic 2 ● Sudeki

Некоторые игры способны не просто увлечь, заставив на несколько дней погрузиться с головой в незнакомый мир, — они могут влюбить в себя. Именно такие игры дарят самые сильные эмоции, именно они заставляют нас счастливо улыбаться при одном воспоминании о времени, проведенном в их виртуальных мирах. И очень похоже на то, что обозреваемое сегодня творение Питера Мулине относится именно к этой категории.

«Fable: The Lost Chapters» — это целая виртуальная жизнь. Вместе с нашим альтер-эго мы проделаем путь длиной в шестьдесят с хвостиком лет: начав игру несмышленым мальчишкой, к решающе-



У этого парнишки еще все впереди.



Темно, мрачно, страшно. Но красиво.



Экран статистики фиксирует все, что мы успели сотворить в этом мире.

му сражению мы подойдем более чем зрелым мужчиной с убежденной благородными сединами головой.

Как и во многих играх маэстро Мулине, изюминкой «Fable» стала возможность выбора между добром и злом. Каждое действие героя влияет на его репутацию в глазах окружающих, соответственно изменяя внешний облик. Рано или поздно у «добра» появится нимб над головой, и местные жители начнут рукоплескать ему, едва завидев. «Зло», в свою очередь, обзаведется рогами, а именем его будут пугать непослушных детишек.

К сожалению, выбор между добром и злом, хоть и повлияет на прохождение игры, почти не коснется сюжета. Да и сам сюжет не предложит нам ровным счетом ничего необычного: стандартная история из разряда «враги сожгли родную хату», за что, понятное дело, врагов надо найти и наказать, дабы неповадно было.

При всем при том, играть в «Fable» действительно интересно. У нашего альтер-эго огромное количество возможностей — начиная от покупки уютного домика и заканчивая женитьбой (впрочем, последнее необязательно). Также игра может похвастать несколькими нетривиальными мини-играми и весьма увлекательными и зрелищными боями.

ЦИТАТА

«Людей не волнует история, им подавай Героев сегодняшнего дня. Впрочем, я думаю, каждому времени нужны свои Герои» (стражник о Зале Героев Арены).

СЮЖЕТ

ИГРАЕЛЬНОСТЬ

ГРАФИКА

ЗВУК

Универсальный солдат

Ролевая система в «Fable» не лишена оригинальности. Все умения делятся на три категории: сила, ловкость и воля. Выполняя задания, наш протез получает некую толику общего опыта, плюс растет опыт в тех умениях, которые применялись при зачистке местности. Развивать можно любые умения и в любом порядке; кроме того, никак не возбраняется одеть персонажа по своему усмотрению. В результате к концу игры герой может свободно владеть всем арсеналом боевой магии, и при этом виртуозно пользоваться арбалетом и носить тяжеленный доспех.



Северные Пустоши. Здесь всегда идет снег.

Главный, пожалуй, недостаток «Fable» — она непростительно коротка. И даже добавленные в PC-версию новые территории и квесты не смогли кардинально изменить ситуацию: игру все так же можно пройти за пару-тройку вечеров.

Итог: «Fable: The Lost Chapters» не совершила прорыва в жанре, а многие обещания разработчиков так и остались словами. Однако игра способна по-настоящему зацепить, во многом благодаря сказочной атмосфере и множеству оригинальных идей и находок.

Присутствуют

- сказочная атмосфера
- неповторимый стиль
- красочная графика

Отсутствуют

- реплики и голос главного героя
- разнообразие музыкальных треков
- сложности в прохождении

ОЦЕНКА МФ

9

Александр Куляев

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

This is trial version
www.adultpdf.com



НОВАЯ ЛЕГЕНДА АЗЕРОТА

World of Warcraft

Разработчик: «Blizzard Entertainment» • **Издатель:** «Blizzard Entertainment» • **Системные требования:** P3-800 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта 32 MB, 56k модем (желательно: P4-2 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 128 MB, 10 Mb ADSL) • **Сайт игры:** worldofwarcraft.com • **Жанр:** сказочное фэнтези • **Тип игры:** многопользовательская онлайн ролевая игра (MMORPG) • **Продолжение:** всех игр серии «Warcraft» • **Возрастное ограничение:** Т (старше 13) • **Знание английского языка:** обязательно

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

EverQuest II • Guild Wars

За полтора года существования «World of Warcraft» число подписчиков этой игры достигло 4 миллионов человек. «Blizzard» в очередной раз явила миру шедевр, не потеряв славу лучших игроделов современности даже в новом для себя жанре MMORPG. Вселенная «Warcraft», пройдя многие вехи своей истории в трех одноименных стратегиях, вышла на онлайн-вые просторы — и теперь сотни серверов по всему миру поддерживают эту виртуальную реальность. «World of Warcraft» — событие, явление и феномен в одной коробке. И потому мы начинаем рассказ об онлайн-играх именно с него.

История и география

История вселенной «Warcraft» занимает полсотни страниц убогим шрифтом. Она строится на противостоянии народов Азерота и демонов — и изобилует несметным количеством интриг, уловок, предательств, мелких схваток и кровавых сражений. Но помимо борьбы с демонами, население Азерота с переменным успехом воюет и между собой. Восемь рас этого мира делятся на две противоборствующие фракции: **Орда** и **Альянс**.



В **Орду** входят орки, тролли, таурены и нежить. Бывшие некогда марионетками демонов, ныне эти расы освободились от злобных покровителей. Нежить стоит несколько особняком: ее истинных целей не знает никто из живущих, хотя многие догадываются, что союз с остальными расами Орды они заключили лишь на время, нужное им для восстановления собственного могущества.

Альянс составляют люди, ночные эльфы, гномы и карлики. Все эти расы четко позиционированы как «светлые», хотя

и их прошлое таит множество рассказов о безумных правителях, тайных сговорах и неумной жажде власти.

Мир игры, Азерот, перенес множество катаклизмов и потрясений, в настоящий момент состоит из двух материков: **Калимдор** и **Восточные королевства**. Наибольшая часть территорий мира относится к спорным владениям: там могут находиться деревушки и Орды, и Альянса, но гулять приходится с опаской представителям обеих фракций. К моменту, когда начинается собственно «World of Warcraft», между Ордой и Альянсом устанавливается некое подобие шаткого мира, но встреча тролля и эльфа на узкой тропинке, как правило, заканчивается гибелью одного из них.

Куда пойти?

Первое, что следует решить для себя, начиная играть в «WoW», — выбрать тип сервера. Есть три возможных варианта: *PvP*, *Normal* и *Roleplay*.

PvP-сервера, как следует из названия, предлагают жесткий режим *player versus player* («игрок против игрока»): выходя с родовой территории своей расы, вы можете как атаковать любых представителей противоположной фракции, так и стать мишенью их атак. На серверах *Normal* вы можете свободно ходить по любым спорным территориям, не опасаясь нападков со спины. Сервера *Roleplay* предлагают возможность выбрать и отыгрывать какую-либо роль. Их можно порекомендовать только очень увлеченным людям, которые к тому же в достаточной степени владеют английским языком.

Выбирая сервер, обратите внимание на степень его населенности. Сервера с маленьким населением хороши для спокойной и неспешной игры, но могут разочаровать вас по достижении 60-го уровня, когда окажется, что ходить в высокоуровневые подземелья и на крупные боевые арены здесь просто не с кем. С другой стороны, когда население сервера велико, в «часы пик», которые по понятным причинам случаются вечерами и в выходные, вам частенько придется ждать своей очереди на вход в игру — иногда по полчаса и больше.



Хаккар, самый последний босс Зуль-Гуруба. Мало кто может похвастаться, что видел его воочию.



Большая часть походов в пещеру Ониксии заканчивается именно так.

Следующий шаг — формирование образа вашего будущего аватара. Вариантов тьма. Выбирая фракцию, расу и класс, учтите два момента. Во-первых, на одном сервере можно создавать персонажей только одной фракции; во-вторых, есть семь общих и два уникальных класса персонажей. Для Орды это шаманы, для Альянса — паладины. Противоположной фракции эти классы недоступны. Изучите также все бонусы, которые дает раса к выбранному вами классу. Например, если вы хотите играть священником за Орду, наилучший выбор расы — нежить. Впрочем, никто не мешает вам создавать персонажа по собственному усмотрению.

Чем заняться?

«WoW», как ни одна онлайн-ролевая игра, на удивление внимательно относится к новым игрокам. Здесь вы не будете метаться с вопросами: «А что надо делать?» — сразу при входе жаждет вашего внимания и участия товарищ с ярко-желтым восклицательным знаком над головой, который поприветствует маленького бравого орка или благородного эльфа и объяснит, куда и зачем сейчас стоит сходить.

Игроки о «World of Warcraft»

«Вы вводите свой логин и пароль, и через мгновение вы — великий воин или могущественный маг на безбрежных просторах этого мира. А в чате друзья по гильдии кричат вам: привет, дружище, как же нам тебя не хватало! Ради этого стоит играть в WoW».

dArt, 60lvl warrior, Shadowmoon.

«Это живая вселенная. В этой вселенной все наполнено жизнью, все движется, кружится и летает. Она многообразна, она богата. И атмосфера ее настолько погружает, что мы оказываемся внутри независимо от того, хотим мы этого или нет».

Monster, 60lvl priest, Deathwing.

«Первый рейд в Molten Core смог пройти только до Магмадара. Шесть раз мы пытались справиться с ним — и все шесть раз он раскидывал 40 игроков, как ребенок спички. А ведь мы все давно уже не новички в этом мире».

Hasta, 60lvl shaman, Deathwing.



Выполнив одно задание, вы тут же получите пару других; и так на протяжении всей игры — ситуации, когда заняться нечем, в «WoW» не бывает. В игре тысячи квестов, и это не случайно генерируемые клоны одной и той же миссии, а сделанные вручную страницы игровой истории. И история эта рассказывается при вашем непосредственном участии. Например, стражник попросит вас отнести письмо капитану; капитан прочтет письмо и даст задание разобраться с нападающими на город бандитами; в вещах одного из бандитов вы найдете свиток, в котором рассказывается о заговоре; отнесите свиток капитану — и он попросит помочь с устранением главарей.



Самый удобный и безопасный способ быстро добраться до нужного места — полет на грифоне.

Выполнение цепочек квестов, кроме того, что интересно само по себе, приносит немалый дивиденд в виде опыта, денег и неплохой экипировки. Наградой может стать пара бутылок отличного эликсира, уникальный рецепт, пачка нашивок на одежду и т. п. Получая задание, вы сразу видите, какое вознаграждение ждет выполнившего, и из нескольких призов можете сами выбрать интересующий именно вас.

По мере роста персонажа он будет изучать все новые навыки или заклинания. Некоторые из навыков вы опять же будете получать за исполнение специфических для вашего класса квестов. Так, например, воину придется доказать свое мужество в бою, чтобы получить новую стойку; разбойнику — применить хитрость, чтобы научиться пользоваться ядом, и т. п.

С 6-го уровня вы сможете выбрать профессии для персонажа: любые две из десятка возможных. Большинство профессий парные: если хотите, чтобы ваш паладин сам ковал себе оружие, выберите до

Как мы оцениваем компьютерные игры

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

Сюжет — насколько интересны и оригинальны сюжет и мир игры.

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

Графика — внешний вид, визуальные эффекты и дизайн.

Звук — качество звукового и музыкального сопровождения.

бычу металла и работу по нему; охотнику подойдет шитье из кожи, к которому логично взять шкуродерство; любому классу будет полезно иметь под рукой десяток хороших эликсиров, для чего можно выбрать алхимию и сбор растений. И опять же, иногда наставник будет давать поручения, за которые вы получите некий бонус, доступный выбранной профессии.

Даже когда ваш персонаж дорастет до предельного 60-го уровня, его дневник все равно будет полон самых разнообразных заданий. Наиболее интересными и востребованными на старших уровнях становятся квесты, наградой за которые служат ключи к высокоуровневым подземельям. Подобные миссии обычно многоступенчатые и очень сложные, и выполнить их в одиночку невозможно.

Что дальше?

В отличие от большинства современных MMORPG, «WoW» совершенно не препятствует быстрому росту игроков. Опыт здесь дается за все — за выполнение квестов и убийство монстров, за открытие новых территорий и участие в сражениях с противоположной фракцией. Смерть персонажа отнимет у вас только время; кроме того, пока вы находитесь вне игры, ваше альтер эго отдыхает и копит силы, чтобы затем получить вдвое больше опыта за каждого убитого монстра. Обычная проблема онлайн-игр, когда, достигнув предела, человек теряет интерес к выученному «на ять» игровому миру, в «WoW» фактически отсутствует. Именно на старших уровнях открываются возможности, которые значительно подогревают интерес к игре.

В первую очередь, это рейды в крупные подземелья с ужасающими монстрами. Подземелий в игре великое множество, и по мере роста вашего персонажа вы посетите их большую часть, каждый раз в составе группы из 5–10 игроков. Но самые интересные пещеры откроют свои секреты только сплоченному рейду из 20–40 высокоуровневых игроков. Здесь, плечом к плечу, вы будете сражаться с демонами и узнавать самые сокровенные подробности истории «Warcraft».

СЮЖЕТ	9
ИГРАЕЛЬНОСТЬ	10
ГРАФИКА	8
ЗВУК	10

ОЦЕНКА МФ

9

Светлана Карачарова

Здесь же можно получить редкий рецепт для создания мощного оружия или снять с поверженного врага отличную броню.

Ну и напоследок расскажу о боевых аренах, еще одной интересной составляющей игры. Боевые арены — специальные зоны, где группы игроков обеих фракций сходятся в жарком бою, выполняя определенные задания. На *Warsong Gulch* это захват флага, на *Arathi Basin* — сбор ресурсов. Самая крупная боевая арена, *Alterac Valley*, доступна игрокам с 51-го уровня. Это огромная территория, на которой могут присутствовать одновременно до 80 игроков с обеих сторон, и бои там идут сутками. На пути к главной цели — убийству капи-



Башня дирижаблей в окрестностях Андерсити.

тана противоположной фракции — вам придется уничтожать вражеские укрепления, вызывать на подмогу отряды монстров, завоевывать шахты, приручать зверей и выполнить еще великое множество сопутствующих квестов.

Итог: «World of Warcraft» — это больше, чем игра, это жизнь. Параллельная жизнь для тех, кому тесно в рамках нашей суровой реальности, для тех, кому хочется попасть в сказку и самому написать несколько ее страниц.

Присутствуют

- узнаваемая вселенная
- огромный неповторимый игровой мир
- тысячи путей и способов развития персонажей
- боевые арены

Отсутствуют

- собственное жилище
- удобная система торговли между игроками
- глобальные аддоны



ПОБЕГ С ПРОЦИОНА

Metalheart: Восстание репликантов

Разработчик: NumLock Software • Издатель: DreamCatcher Interactive • Издатель в России: Акелла
 • Системные требования: P3-800 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта 32 MB (желательно: P4-1.8 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 MB) • Сайт игры: metalheart.ru • Жанр: научная фантастика, киберпанк • Тип игры: RPG • Возрастное ограничение: нет • Знание английского языка: не обязательно

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Fallout • The Fall: Last Days of Gaia

Лавры бессмертного «Fallout» не дают покоя разработчикам по всему свету. Его дух незримо присутствует и в «Metalheart», игре, кардинально отличной от «Fallout» по сюжету, но очень близкой по антуражу.

Действие игры разворачивается на Прочионе, негостеприимной и малопривлекательной для жизни планете, единственное достоинство которой — богатые залежи тактония, местного источника энергии. Добывать тактоний тяжело, от пребывания в шахтах люди мутируют и умирают. Впрочем, правитель-



Если включите сиреневый шлем, ужасающая мигрень гарантирована.



Представьте себе, это бар. Правда, пить из емкости в центре зала не обязательно.



Помойка — последний форпост цивилизации.



Не числом, а умением сокрушим имперских оккупантов!

ство Империи Нумори решило этот вопрос просто и сердито: Прочион превратили в огромную тюрьму и приставили к каждой шахте по десятку киборгов-охранников. Недостатка в преступниках Империя не испытывает, так что процесс добычи тактония идет своим чередом на протяжении многих и многих лет.

Бах! В размеренную жизнь планеты-тюрьмы врывается мы, чудом спасшиеся с разбившегося звездолета храбрый капитан Лантан и очаровательная девушка-пилот Шерис. Долгое пребывание в этом печальном мире не входит в планы наших героев, но и выбраться отсюда непросто. Похоже, кому-то совсем не нравится, что на Прочионе появилось две пары лишних глаз и ушей. Все «почему» и «зачем» откроются нам в свое время, а пока на пути к свободе нам придется поработать на местных авторитетах, посетить множество загадочных мест, узнать тысячу скандальных фактов и даже организовать небольшую революцию.

Чтобы выжить на Прочионе, многие обитатели вставляют себе киберимплантанты. Нам, в свою очередь, также придется постоянно ломать голову над тем, не поменять ли свой примитивный глаз на мощный блок наведения, или, скажем, прицепить стальную ногу «а-ля Терминатор». «Киборгизация» персонажей, наряду с очевидными плюсами, имеет массу не самых приятных последствий. Чем выше уровень чипа, тем больше ему нужно тактония для работы. Тактоний кончился? Будете расплачиваться за работу устройства собственным здоровьем. Бывают ситуации, когда вовремя не отключенный имплантант сжигает своего носителя быстрее, чем залп из базуки. Автоматическое от-

ЦИТАТА

«Индустрия имплантантов держится на тактонии. Кто знает, что будет, когда он закончится?» (историк Коэни).

СЮЖЕТ

ИГРАЕЛЬНОСТЬ

ГРАФИКА

ЗВУК

Супервещество

Жизненно необходимое всем супервещество с полумагическими характеристиками — идея не новая. Спайс «Дюны» и тибериум «С&С» стали уже нарицательными. Насколько удачно впишется в этот ряд тактоний, покажет время.



Стрельбище местных робокопов.



Любые пушки за ваши деньги.

ключение чипов по какой-то неведомой причине не предусмотрено, так что приходится соблюдать технику безопасности самостоятельно.

Квестовая составляющая в игре по большей части сводится к банальному «достань-принеси-убей». Единственный выбор при прохождении заданий отсылает нас к вопросу, убить ли противника издали метким выстрелом из снайперки или подойти поближе и угостить очередью из пулемета. Впрочем, походовая система боев реализована на удивление неплохо.

Итог: «Metalheart» сложно оценить однозначно. Идея игры заслуживает всяческих похвал, но реализация далека от идеала. Рекомендуем только яростным фанатам постапокалиптических миров.

✓ ПРИСУТСТВУЮТ

- мутанты и киборги
- загадка древней цивилизации
- кибернетические имплантанты

✗ ОТСУТСТВУЮТ

- захватывающий сюжет
- продуманный геймплей

СЮЖЕТ 7
 ИГРАЕЛЬНОСТЬ 7
 ГРАФИКА 6
 ЗВУК 8

ОЦЕНКА МФ
7

Роман Островерхов



А ЗВЕЗДЫ, ТЕМ НЕ МЕНЕЕ...

Master of Orion 2: Battle at Antares

Разработчик: Simtex/MicroProse • Издатель: Spectrum Holobyte • Год выхода: 1996 • Системные требования: P-100 MHz, 8 Mb RAM, видеокарта 16 Mb, ОС — DOS или Windows 95 (игра запускается и под Windows XP в режиме совместимости с Windows 95) • Жанр: космическая фантастика • Тип игры: TBS • Продолжение игр: «Master of Orion» (1994) и приквел «Master of Orion 3» (2002) • Возрастное ограничение: нет • Знание английского языка: желательно

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Civilization: Call to Power
- Galactic Civilizations
- Stars!

Где-то на начальных извилинах большой спирали развития игровой индустрии, когда все разработчики были сплошь идеалисты-бессребреники, а геймеры — романтики-эскаписты, являли миру свои юные программные коды творения, которые до сих пор уважительно именуют не иначе как Играм с большой буквы. Кузницей таких игр-первопроходцев была и знаменитая «MicroProse», надолго оосапливившая нас сериями «Civilization» и «Master of Orion», которым и поныне ни



Военный альянс с вероломными и воинственными Сакра в начале игры не повредит.



Конструируем собственную «Звезду смерти» — самый мощный класс звездолетов в игре.



Политическая карта звездного неба. Судя по количеству светил, подписанных белым, расклад сил в нашу пользу.



Планетарная инфраструктура. Знакомо и информативно.

полярным днем, ни с атомным огнем не сыщешь достойных конкурентов.

Пройтись жужжащим пылесосом воспоминаний мы решили по «Master of Orion 2: Battle at Antares». И тому есть веские причины — именно сиквел первой части оказался золотой серединой, игрой, более содержательной и комплексной на фоне оригинальной «Master of Orion», и в то же время не такой перегруженной лишними деталями, как «Master of Orion 3».

Предыстория повествует о непримиримом противостоянии двух древних рас, одна из которых населяла Орион, другая — Антарес. Победоносные орионцы, заключив недругов в иное измерение, сами сгинули неведь куда, оставив на своей родной планете только Стража. Победенные, но все еще гордые сыны Антареса через некоторое время вырываются на свободу и принимают портить жизнь всем, до кого могут дотянуться.

Начиная игру, мы выбираем приглянувшуюся расу или создаем собственную, и затем плавно и неторопливо ведем ее к вершинам вселенского господства. Возможностей в игре столько, что глаза разбегаются. Это и микроуправление колониями, на которых мы обязаны не только развивать производство, но и следить за уровнем загрязнения. Это и научные разработки, которые позволяют нам создавать новое оружие и мощные корпуса для наших кораблей, совершенствовать технологии сельского хозяйства и промышленности. Это и дипломатические ходы — заключение союзов и объявление войн, а также шпионаж, саботаж и подкуп.

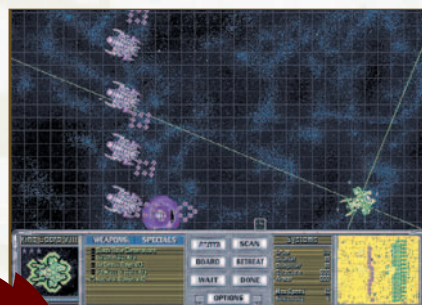
Конструктор кораблей позволяет собственноручно проектировать любые типы звездолетов, от маленьких и вертких истребителей до супергигантов класса Doom Star. В игре существует институт наемников, которые могут принести нам определенную пользу. Например, офицер способен повысить скорость и маневренность корабля,

Возможно все

«Master of Orion» содержит великое множество внутриигровых настроек, каждая из которых может существенно изменить игровой процесс. Например, можно отключить режим антарийских атак, и тогда игра целиком будет строиться на выяснении отношений с ближайшими соседями по Галактике и расширении собственных владений.



Сражение на поверхности планеты за обладание колонией.



Маленькие капсулы с десантом вскоре захватят часть флота противника.

а градоначальник — ускорить разработку новых технологий.

Можно пройти игру, не сделав ни единого выстрела; если же вам по душе грандиозные космические сражения — решайте вопросы силой. Безжалостно истребляйте врагов, наращивайте военную мощь, лавируйте при помощи дипломатии, воруйте технологии или создайте — все интересно, и все это многие игроки по сей день продвигают именно в «Master of Orion 2», несмотря на уже несколько лет как вышедший сиквел и пресловутый прогресс.

Итог: атмосферная и умная игра, которую можно проходить бесчисленное число раз — и каждый раз она найдет, чем удивить.

Присутствуют

- большое пространство для маневра
- высокая реиграбельность
- задорный мультиплеер

Отсутствуют

- современная графика
- современное качество звукового сопровождения

СЮЖЕТ 8
ИГРАЕЛЬНОСТЬ 10
ГРАФИКА 5
ЗВУК 5

ОЦЕНКА МФ

9

Павел Ельченко



Триумф зеленокожих

Этой осенью компания «Звезда» и Общество военно-тактических игр (ОВТИ) начали серию официальных турниров по настольному варгейму «Кольцо власти». Первое состязание этого сезона прошло 25 сентября в московском клубе «Содружество». В битвах приняло участие восемь игроков, а поддержать их и посмотреть на сражения пришло около двадцати зрителей. Каждая из четырех игровых рас — люди, Проклятые, эльфы и орки — была представлена двумя армиями.

Пластиковые воинства сражались неторопливо и со вкусом: за семь часов прошло два тура игры. В результате



Армии сходятся, зрители наблюдают.



Королевская армия против эльфов. Тяжелая кавалерия сминает стрелков, легкая — увязает в копейщиках.

первого тура обе королевские армии оказались за бортом состязания, уступив эльфам и Проклятым. Помимо них, в полуфинал вышли две армии орков. Одно войско зеленокожих наголову разгромило Проклятых, другое с небольшим перевесом по очкам (фактически — ничья) выиграло у эльфов. Испытывать боевую удачу друг против друга орки не стали. В итоге призовые сертификаты от «Звезды» и грамоты от ОВТИ достались Алексею Астахову (первая премия и грамота победителя)



Вопреки расхожему мнению, на столах для варгеймов можно найти не только раскрашенные фигурки.

и Илье Сергееву (вторая премия и грамота «Лучший командир»). Кроме того, обладатель первого места получил поощрительную премию за лучшую покраску армии и грамоту «Лучший спортсмен».

Компания «Звезда» и Общество военно-тактических игр планируют проводить подобные турниры по «Кольцу власти» ежемесячно. За расписанием следите на интернет-странице первого отечественного фэнтези-варгейма: ringofrule.ru.

Гран-при «Берсерка»

Декабрьский Гран-при по коллекционной карточной игре «Берсерк» будет проведен при поддержке «Мира фантастики». Каждый пришедший на турнир получит гарантированные призы от нашего журнала (в том числе уникальную промо-карту «Ученик мага») и от компании «Мир фэнтези». Восемью лучшим игрокам будет присуждена годовая подписка на «МФ», а занявший первое место увезет с Гран-при новенький скутер, множество бустеров и звание лучшего игрока осени-2005. Кроме того, участники и зрители смогут встретиться с редакторами «Мира фантастики».

На Гран-при соберутся лучшие игроки России, Белоруссии и Украины. Отбор участников (квалификация) проходит в течение всей осени на специальных турнирах. Неоднократных победителей этих отборочных игр будут ждать особые сюрпризы. Впрочем, в чемпионате смогут принять участие и новички — правда, не квалифицировавшимся игрокам придется заплатить денежный взнос.

Формат турнира — драфт на 4 бустерах третьего сета плюс отдельный драфт для топ-8. Узнать расписание отборочных игр, а также подробности о времени и месте проведения Гран-при вы можете на интернет-странице ККИ — berserk.ru.



Победителя Гран-при ждет настоящий скутер.

Россыпью

...В Москве открылся клуб «Чемпион», посвященный настольным военно-тактическим играм с миниатюрами. Он расположен по адресу: улица Александра Невского, дом 4 (станция метро «Белорусская»), и работает по субботам и воскресеньям с 14.00 до 21.00... ● Шестой фестиваль ролевых игр «Блинком» пройдет в Санкт-Петербурге 10—11 декабря 2005, оставить заявку можно до 25 ноября на сайте blin.com.ru... ● Увидела свет четвертая редакция ролевой игры в жанре киберпанк-фэнтези «Shadowrun». Проблемам скрещивания эльфов, компьютеров, магии и огнестрельного оружия посвящены 352 страницы полностью переработанных правил... ● Necromancer Games и White Wolf Publishing выпустили бокс-сет «Wilderness of High Fantasy» для d20 System, где, как сами утверждают, представили игрокам самый проработанный игровой мир эпического фэнтези из всех существующих... ● В декабре выходит настольная игра «Vampire: Prince of the City», в которой до пяти игроков смогут сразиться за интересы вампирских кланов в одном отдельно взятом городе... ● Игроки в «Dungeons & Dragons» смогут встретить Новый год с книгой «Spell Compendium», где на 288 страницах собраны наиболее известные и самые используемые заклинания для этой ролевой игры... ● «Star Wars Miniatures» пополнились, пожалуй, самой крупной фигуркой этой линейки — ходячим танком AT-AT 30-сантиметровой высоты, который станет настоящим подарком для всех любителей «Звездных войн»...



«Диктатор» — в массы

Казалось бы, коробки с настольной карточной игрой «Диктатор. Контроль» уже появились на прилавках магазинов и закончили двухлетний путь



к игрокам. Но дизайн-дизиния «13Рентген» не останавливается на достигнутом. В феврале наступающего 2006 года разработчики «Диктатора» и наш журнал дают возможность каждому читателю «Мира фантастики» попробовать на вкус эту настольную игру, не прилагая никаких усилий. Ну, если не считать за усилия разрезание листа бумаги на карточки и прочтение коротеньких правил. Да, вы догадались совершенно верно: через два номера мы опубликуем постер с полноценной игрой «Диктатор-Контроль». А рецензию

на расширенный «коробочный» вариант ждите уже в следующем, январском номере «МФ».

Кроме того, дизайн-дизиния «13Рентген» приглашает всех желающих на первый турнир по игре «Диктатор. Контроль». Горячий старт настолки состоится в Москве 27 ноября этого года. В программе встреча с художниками «Диктатора», обучение игре, безжалостное сражение за Город и, конечно, призы! Все подробности и предварительная регистрация на сайте dictator-control.ru.

Запуск «Девятки»

Не успели российские игроки в «Magic The Gathering» перевести дух после Национального чемпионата (о нем мы рассказывали в прошлом «МФ»), как подоспело «магическое» событие еще большего масштаба — торжественный запуск Девятой базовой редакции этой ККИ на русском языке. 24—25 сентября в московском Новом Манеже собралось почти все «магическое» сообщество нашей страны, включая и тех, кто, казалось бы, уже давно покинул игру. Кроме того, шестнадцать лучшим игрокам России, Украины и Белоруссии предоставили редкую возможность сразиться с таким же количеством лучших игроков мира.

За поединками титанов «Магии» в течение двух дней мог наблюдать любой, а затем и сам попробовать силы в борьбе против сильнейших. Когда определились 8 участников четвертьфинала, по регламенту турнира выбранные поровну от каждой стороны, наступила самая зрелищная часть мероприятия — ротессериан драфт на полной фольгированной «Девятке». В финале встретились по одному игроку от каждой стороны. Нас представлял Матвей Линов, а гостей — Ан-



Почетный гость Ричард Гарфилд.

туан Руэль. Матвей одержал уверенную победу!

Но этим торжества не исчерпались. На запуск русской «Магии» прибыло много именитых людей, таких, как художники Джон Эйвон, Марк Тедин и Донато Джанкола, сам создатель «Magic: the Gathering» Ричард Гарфилд, представители руководства «Wizards of the Coast» (компания, выпускающая игру). С нашей стороны событие почтили своим вниманием Сер-



Первый приз турнира остался в России.

гей Лукьяненко, журналисты различных изданий и представители дистрибьютора «Wizards of the Coast» — компании «Мир Фэнтези».

В целом, событие прошло достойно: все посетители покинули Новый Манеж со множеством сувениров, подписанных мэтрами «Магии» игровых карточек и самыми лучшими впечатлениями. Надеемся, и в дальнейшем нас ждут не менее интересные и запоминающиеся турниры.



Бустеры «Девятки» на девяти разных языках.



Атмосфера Нового Манежа была насыщена «магией».



ИГРАЕМ В «НЕБОЖИТЕЛЕЙ»

С ПОМОЩЬЮ ПОСТЕРА, НОЖНИЦ И ДВУХ СТРАНИЦ ПРАВИЛ

«Мир фантастики» продолжает знакомить читателей с популярными настольными играми. Наши постоянные читатели помнят ККИ «Magic The Gathering», «Берсерк» и «WarCry», правила и карты которых мы публиковали в этом и прошлом году. Теперь «Мир

фантастики» совместно с компанией «Студия Электронных Развлечений» предлагает вам еще одну отечественную ККИ — «Небожители». Карты, как всегда, вы найдете на постере, дополнительные материалы — на диске, а здесь — сокращенные правила игры.

Перед началом игры вырежьте из постера карты. Для прочности вы можете наклеить их на картон или обычные игральные карты. Помимо колод, вам понадобятся соперник и фишки для обозначения маны — подойдут любые мелкие предметы, например, монеты.

Правила, которые вы читаете ниже, адаптированы для игры с демо-колодами. Что-то из официальных правил не вошло в них, что-то было изменено. После того, как вы сыграете несколько партий нашими демо-колодами и познакомитесь с игровым процессом в общих чертах, мы рекомендуем изучить полные правила игры.

Основы игры

Вы — Небожитель. В начале игры у вас есть 25 единиц **маны**. Вы постепенно расходуете эту ману на то, чтобы **вызывать существ**. Вызванными существами вы **атакуете** противника (в ваш ход), снижая тем самым количество его маны, и **блокируете** атакующих существ противника (в ход противника), не давая им снизить количество вашей маны. Кроме того, вы можете **экипировать** ваших существ оружием.

Когда у любого из игроков становится меньше одной маны, он проигрывает. Если в игре возникает патовая ситуация, когда ни один участник не может вырвать победу, игрок с меньшим количеством маны считается проигравшим.

Мана

Мана — основной ресурс в игре. Потратив ману, вы можете вызвать существо. Кроме того, мана одновременно является и вашим здоровьем. **Резерв маны** — место, где лежит не пришедшая

еще никому мана, сюда уходит потерянная вами мана, а также потерянная жизнь существ. Мана обозначается с помощью **фишек**.

Действия

В начале каждого вашего хода вы получаете 4 действия (в первый ход — три действия). Действие — это единица времени, за которую вы можете (но не обязаны) потратить одну единицу маны. Действия также могут быть использованы на то, что требует действий, а не маны. Неиспользованные вами действия пропадают.

Поворот карты

Поворот карты (на 90 градусов) — это способ, с помощью которого мы показываем, что данная карта, находящаяся на игровом поле, использовалась в этот ход. Когда карта повернута, вы уже ничего не можете делать с ее помощью до тех пор, пока она не развернется. Поворот карты обозначается значком «стрелка».

Применение чар и заклинаний

Магия (карты-свитки) используется существами, в свойствах которых написано, что они могут использовать свитки. При использовании свитка существо поворачивается. Магия бывает двух типов: заклинания и чары. Заклинания обычно имеют кратковременный эффект (например, до конца хода), свитки заклинаний уходят в могилу сразу после их применения. У чар и у заклинаний есть цель — указанное существо или предмет. Если цель недействительна, то никакого эффекта не происходит, а заклинание уходит в отбой (например, «Си-

лой огня» нельзя зачаровать нестрелковое оружие).

Чары кладутся сверху на зачарованное существо или предмет, остаются на нем и действуют до тех пор, пока существо не умирает или предмет не возвращается в руку. В этом случае чары уходят в отбой. Вы не можете применять две одинаковые чары на одно и то же существо. Чары могут быть применены только активным игроком в фазу экипировки.

Заклинания могут быть применены активным игроком в любое время. Пассивный игрок получает право применять заклинания только в конце любой фазы, после чего активный игрок опять имеет возможность применять заклинания, и так далее. Конец фазы наступает тогда, когда активный игрок сделал все, что должен/мог сделать в эту фазу, и сообщил об этом.

Списки колод

Воины Света. Колода существ

- Пехотинец (x4)
- Боевой инструктор
- Послушник

Воины Света. Основная колода

- Дубина (x2)
- Двуручный меч (x4)
- Арбалет
- Исцеление (x4)
- Благословение (x4)

Воровская Шайка. Колода существ

- Мастер кинжалов (x4)
- Разведчик
- Предводитель шайки

Воровская Шайка. Основная колода

- Кинжал (x4)
- Крис (x4)
- Сила огня (x2)
- Замедление времени (x4)
- Удар молнии



Способности

Способности бывают трех типов: условные, постоянные и активируемые. Текст способностей пишется на карте.

Условные способности срабатывают сразу, как только соблюдаются определенные условия (например, вторая способность карты «Пехотинец»).

Постоянные способности действуют всегда, пока карта находится на игровом поле (например, обе способности карты «Мастер кинжалов»).

Активируемая способность обычно требует поворота существа (например, способность карты «Разведчик») и применяется по тем же правилам, что и заклинание.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если текст на карте противоречит данным правилам, выполняется текст на карте, а не правила.

Начало игры

Один игрок принимает сторону Воинов Света, другой играет за Воровскую Шайку. Каждый берет себе по две соответствующие колоды: **колоду существ** (6 карт) и **основную колоду** (15 карт). Перетасуйте колоды (по отдельности). Положите основную колоду и колоду существ рядом рубашками вверх. Возьмите по 25 фишек из резерва маны. Возьмите сверху колоды существ три карты и посмотрите их. После этого положите эти три карты на **поле вызова** перед собой рубашками вверх (вы можете посмотреть их в любой момент времени). Возьмите в руку пять карт из основной колоды. Решите, кто будет ходить первым. Начинается первый ход.

Структура хода

В течение вашего хода вы называетесь активным игроком, а ваш соперник — пассивным. После того, как вы заканчиваете свой ход, начинается ход вашего соперника: теперь он активный, а вы пассивный игрок. Ходы чередуются, пока один из игроков не победит.

1. Начало хода

Если на поле вызова меньше трех карт, доложите туда карты из колоды существ. Если у вас на руках меньше пяти карт, вы добываете до пяти карт из основной колоды. Вы получаете 4 действия (на первом ходу — три). Все ваши повернутые существа на игровом поле разворачиваются.

2. Фаза вызова существ и экипировки

Вы можете потратить любое количество действий на то, чтобы положить соответствующее количество маны на любое существо в поле вызова. Как только к ли-

чество маны на существе становится равным стоимости его вызова (в правом верхнем углу карты), существо считается вызванным. Оно переворачивается картинкой вверх и передвигается на игровое поле под ваш контроль (входит в игру). Потраченные фишки маны остаются на существе — это счетчик его жизни. Только что вызванное существо не может атаковать и применять активируемые способности в этот ход, но может быть экипированным (исключение составляют существа со свойством **Боеготовность**). **Сила атаки** любого безоружного существа равна единице. Сила атаки вооруженного существа равна силе атаки того оружия, которым владеет существо (она указана рядом с красным значком черепа).

Вы можете экипировать оружием ваших существ, находящихся на игровом поле. Чтобы экипировать существо, вы должны потратить определенное количество действий (указано в правом верхнем углу карты оружия). Каждое существо может использовать оружие только тех типов, которые указаны на карте существа рядом со значком «меч». Тип оружия указан на карте оружия рядом с таким же значком. Обычно на существо можно надеть только одно оружие. При экипировке карта предмета кладется поверх карты существа на игровом поле. Когда существо умирает, все экипированные предметы возвращаются вам в руку. Когда что-то заставляет вас снять с существа предмет, он возвращается вам в руку. Чтобы снять предмет, поверните существо и возьмите с него в руку любое количество предметов.

3. Фаза подготовки к атаке

Если ваши существа экипированы стрелковым оружием, вы можете атаковать ими сейчас. Это происходит аналогично нормальной атаке, однако стрелковая атака не блокируется, а ее целью всегда является существо, на которое вы указали. Существа, у которых в конце этой фазы осталось меньше одной жизни, умирают (их карты отправляются в отбой).

4. Фаза атаки

Вы посылаете существ в атаку, чтобы те нанесли повреждения противнику. При этом у противника теряется мана, а когда она кончается, он проигрывает.

Вы решаете, какие из ваших повернутых существ пойдут в атаку, и поворачиваете их. Поворот является сигналом, что вы использовали карту в этот ход, а использовать ее можно только один раз. Нельзя объявить атакующего, повернуть его, а при повороте к тому же еще и применить его активируемые способности. Вы либо атакуете, либо используете

существо по-другому. Все атакующие существа объявляются одновременно. Целью атаки (кроме стрелковой) всегда является игрок.

После того, как вы объявили атакующих, ваш противник объявляет блокирующих. Блокирующее существо примет удар атакующего существа на себя, при этом предотвратит удар по игроку и нанесет удар в ответ. Блокировать можно только повернутым существом, при блокировке существо не поворачивается. Вы можете блокировать повернутым существом, после чего повернуть его и применить его активируемые способности, если они есть. Одно существо не может блокировать несколько существ, но несколько существ могут блокировать одно. Атакующее существо считается заблокированным и не наносит удар по игроку, если ему назначено блокирующее существо.

Заблокированное атакующее и блокирующее существа наносят повреждения друг другу одновременно. Обычно оружие наносит физические повреждения, а магия — прочие (огненные, магические). Если тип повреждений явно не указан, имеются в виду физические повреждения. Если одно существо было заблокировано двумя и более существами, владелец атакующего существа может перераспределить его повреждения любым образом между блокирующими существами. Незаблокированное атакующее существо наносит все повреждения атакованному игроку. При этом игрок теряет столько маны, сколько повреждений получил.

В течение любой фазы все повреждения, нанесенные существу, а также восстановление жизни этого существа суммируются, и если в конце фазы у существа остается меньше одной жизни, оно умирает (карта уходит в отбой).

5. Фаза окончания хода

Вы и ваш противник имеете последний шанс применить магию и активируемые способности на этом ходу. Вы можете сбросить одну любую карту (кроме карт существ) с руки в отбой. Ход переходит к вашему противнику.

Дополнительные свойства и типы карт

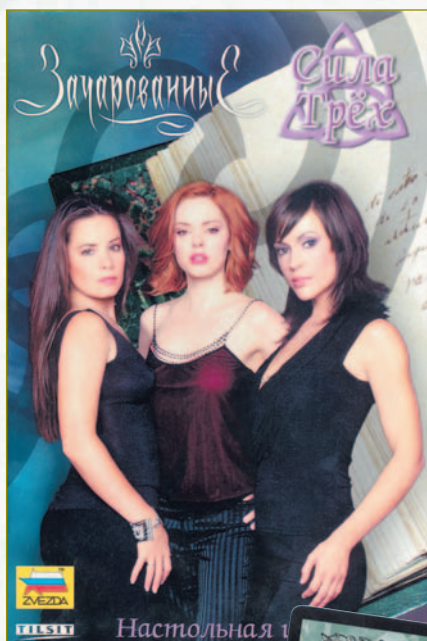
- **Боеготовность** — существо может атаковать и использовать активируемые способности сразу после вызова.
- **Восстановление жизни и маны** — жизнь или мана не восстанавливаются выше максимума. Мана и жизнь восстанавливаются из резерва маны.
- **Уникальное существо** — может находиться на вашем игровом поле только в единственном экземпляре.



РЕЦЕНЗИИ

ЛУЧШИЕ
НАСТОЛЬНЫЕ
ИГРЫА НУ-КА,
ДЕВУШКИ!**ЗАЧАРОВАННЫЕ. СИЛА ТРЕХ**
CHARMED. LE POUVOIR DES TROIS

Жанр: настольная карточная игра • Издатель: «Tilsit Editions» / «Звезда» • Сайт издателя: zvezda.org.ru •
Количество игроков: 3—6 • Длительность партии: 20—40 минут • Язык игры: Русский • По мотивам телесериала «Зачарованные»



Вторая локализованная у нас игра по телесериалу «Зачарованные» оказалась поинтереснее первой, «Зачарованные. Источник зла» (см. ноябрьский «МФ» за прошлый год). И не в последнюю очередь — оттого, что нам дали возможность сыграть как за ведьмовских сестричек Холливелл (Пайпер, Пейдж и Фиби), так и за противостоящие им силы — Коула (который здесь выступает как темный), Пророчицу и сам Источник Зла. Кроме того, здесь реализована полноценная командная игра. Неудивительно: гораздо интереснее играть вдвое на двое или трое на трое, чем всем сообща пытаться «завалить» абстрактное поле, как это было в первой настолке.

«Зачарованные. Сила трех» — это отдельная игра, несовместимая с настольной «Зачарованные. Источник зла». По-



На троих и на пятерых

Не нужно быть семи пядей во лбу, чтоб догадаться: трое или пятеро игроков на две команды равноценно не поделится. Для игры втроем правила предлагают использовать карты отрицательных персонажей, каждый из которых действует сам за себя. При этом некоторые карты Силы теряют смысл и убираются из игры. Если вы играете впятером, то команда с меньшим количеством игроков получает на старте больше магической энергии и больше карт магии в руку. Не идеальный, но действенный способ уравнивать шансы.

мимо этих двух игр, французская компания «Tilsit Editions» выпустила настолку «Зачарованные. Книга теней».

Итак, игроки разбирают именные карточки персонажей и рассаживаются за стол через одного: Зло, Добро, снова Зло, снова Добро и так далее. Каждому достается одна карта Силы — его спецспособность, пять синих пластиковых палочек магической энергии и по пять карт магии. Цель игры — используя карты магии, полностью лишит энергии кого-нибудь из противников. В таком случае твоя команда получает карточку «Сила трех», а «убитый» противник на время выходит из игры, потом возвращаясь с новой картой Силы, новыми картами магии и обновленной энергией. Как только одна из команд наберет нужное количество карт «Сила трех», она побеждает.

Разумеется, ни о какой глобальной стратегии в игре речи не идет. Выигрываете всего, объединив командные силы, методично забрасывая заклинаниями одного из соперников — и отбиваться от конкурентов

защитными картами. Впрочем, время от времени возникают локальные комбинации карт, которые и могут переломить общий ход игры. Многие карты нацелены на взаимодействие внутри команды: не забывайте поглядывать, сколько энергии осталось у ваших партнеров.

Немного удивляет бессмысленность карт персонажей. Фактически они нужны только для того, чтобы в горячке не позабыть, кто играет на твоей стороне, а кто — против тебя. Однако играть стало бы еще интереснее, если бы каждый персонаж обладал собственными уникальными способностями, в идеале — взятыми из телесериала.

Итог: еще один «фановый» продукт, который будет интересен прежде всего поклонникам телесериала. Несложные правила, изображения главных героев «Зачарованных», не надо раздумывать над каждым ходом — что еще требуется от такой игры? Разумеется, поклонники «Колонизаторов» или «Сумерек Империи» будут разочарованы, — но «Сила трех» вполне подходит, чтобы скоротать вечер в небольшой и разношерстной компании. ♣



ИГРАЕЛЬНОСТЬ	8
ИГРОВОЙ МИР	6
КРАСОТА	7
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

ОЦЕНКА МФ

7

Пётр Тюленев



МИНУС ПЯТЬ ОЧКОВ ГРИФИНДОРУ

ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ. ПРАКТИКУМ

Жанр: настольная карточная игра • Издатель: дизайнерская группа «Столица» • Сайт издателя: gamewar.ru/zelye/ • Количество игроков: 2–8 • Длительность партии: 30–60 минут • Язык игры: Русский



Не знаю, как у вас, но для меня в школе самым большим подарком были лабораторные занятия по химии. Смешивать растворы и порошки, нагревать их на спиртовке, смотреть, что в итоге получится, — согласитесь, во всем этом есть что-то от поисков Философского камня или приготовления ведьмовских снадобий. Если вам тоже по душе подобные занятия, то вы вряд ли сможете пройти мимо новой настолки «Зельеварение. Практикум».

Представьте себе классическую лабораторию мага — хоть учебный класс Хогвартса, хоть подземелье алхимиков. По стенам развешаны мрачноватые ингредиенты, стол заставлен немывыми колбами и ретортами, шкафы ломаются от банок с разноцветными порошками, в углу кипит резко пахнущая жидкость... В таких тяжелых условиях двигали науку семьсот лет назад. Теперь у вас есть возможность сделать то же самое — только в домашней обстановке, хлопая картами по столу. Цель «Зельеварения» проста, как и у всякого практикума: провести как можно боль-

Абра-швабра-кадабра!

В большинстве своем названия рецептов просты и понятны: «Зелье невидимости», «Телепатическое снадобье», «Грифон»... Есть и исключения. Например, «Зелье «Полиглотум» — в переводе на русский не более чем «Зелье многих языков». Или «Талисман Палантириум» — явно не обошлось без толкиновских Видящих камней. В легкий ступор вгоняет название «Исидас мортум» — если читать это по-латыни, получится что-то вроде «Мертвые Изиды» (Изида — богиня плодородия в Древнем Египте). Зато существо «Авокадо-Кадавр» не требует никаких комментариев.



ЦИТАТЫ

- Мушrooms открывают двери тайных сил природы, коих не следует страшиться. Но будьте осторожны и помните о точной дозировке!
- Воздух есть светоносный океан; невидимый — он повсюду. Заключить воздух в кристалл — великое искусство.
- Эфир — пятая стихия. Вместе с воздухом, водою, огнем и землей находится он в основе мироздания.

ше успешных опытов. Исходными веществами послужат 16 разных элементов — они изображены в нижней части каждой карты. Верхнюю половину занимает рецепт: название и крупная картинка — создаваемое зелье (эликсир, порошок, существо, нужное вставить), мелкие значки — необходимые составляющие. Начинать стоит с простейших эликсиров — в них входит два или три элемента. Как только в общем шкафу элементов набираются необходимые ингредиенты, вы можете использовать их и сыграть зелье. При этом вы получаете определенное количество очков. Более сложные субстанции: великие и верховные эликсиры, простые и великие талисманы, порошки, существа, — получаются с участием уже собранных простейших ингредиентов. Во все не обязательно, чтобы они принад-

лежали вам: вы можете использовать уже собранное зелье одного из противников, но при этом он тоже получит победные очки. В конце игры набравший более всего очков назначается лучшим практикантом — и отправляется заштопывать прожженную мантию.

Итог: «Зельеварение» — простая и увлекательная игра (в нее играл даже не знающий русского языка Ричард Гарфилд). Ее довольно просто разнообразить: уже высказывались идеи играть не на очки, а на то, кто соберет больше всего существ, или до создания верховного эликсира. Можно приобрести несколько наборов и составлять из них тематические колоды для «тематических» партий. В общем и целом, дизайнерская группа «Столица» снова порадовала игроков. Пусть она делает это редко, зато метко.



ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ИГРОВОЙ МИР	7
КРАСОТА	7
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

ОЦЕНКА МФ

8

Петр Тюленев

ВРАТА МИРОВ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ВСЕЛЕННЫХ

Контакт: СТИВЕН ЮЛЛ

80



Может быть, вы никогда и не слышали об этом фантастическом художнике, но наверняка видели его работы. Он — автор обложек для книг Робин Хобб, Джорджа Мартина, Гарри Тертлдава, Майкла Стэкпола. Его работы украшают книги о Дюне и романы М. Уэйс и Т. Хикмэна. Сегодня Стивен Юлл делится с читателями «МФ» своими мнениями и маленькими секретами.

Mortal Kombat: СМЕРТЕЛЬНАЯ БИТВА

84



Сага об этом турнире боевых искусств известна уже более десятка лет. На игровых автоматах или за игровыми приставками, на экранах кинотеатров или телевизоров — так или иначе, с «Mortal Kombat» знаком каждый. Но далеко не все знают, что за внешней жестокостью и прямолинейностью игр скрываются проработанная история и колоритные персонажи.

Мир Робин Хобб: УБИЙЦА, ЖИВЫЕ КОРАБЛИ, ШУТ

88



Мир Шести герцогств — одно из самых заметных явлений в зарубежной фэнтези последнего десятилетия. Книги Робин Хобб стоят в одном ряду с «Песней льда и пламени» Джорджа Мартина, циклами Роберта Джордана и Терри Гудкайнда. Сегодня мы приглашаем вас познакомиться с миром, созданным воображением писательницы.

Бестиарий: КРИПТОЗООЛОГИЯ

92



Эта наука, до сих пор не признанная большинством ученых институтов, занимается «неведомыми зверушками». Разнообразные снежные люди, современные динозавры, невиданных размеров головоногие... Лженаука? Может быть... но слоны тоже когда-то считались фантастикой.

Что было раньше

97

О чем писал наш журнал год назад и два года назад? Какие события фантастической жизни владели тогда умами? Как изменялся «МФ» со временем? Вспомним, что было раньше.

Фантастический информаторий

98

Читатели спрашивают — редакция «Мира фантастики» отвечает. Кратко и компетентно.

С художником беседует Дмитрий Злотницкий

ФЭНТЕЗИ-РЕАЛИСТ

РАЗГОВОР СО СТИВЕНОМ ЮЛЛОМ



Если имена писателей и названия романов всегда, так или иначе, на слуху у читателя, то художник, иллюстрировавший книгу, подчас остается безвестным статистом. Сами иллюстра-

ции куда более известны, чем их создатели. Однако даже в этих условиях нашему сегодняшнему собеседнику удалось завоевать всемирную известность. Знакомьтесь — Стивен Юлл.

«Уважаю и ценю всех фэнтези-художников»

Начнем с традиционного вопроса: как вы начали рисовать?

Наверное, единственным честным ответом на этот вопрос будет то, что в глубине сердца я всегда был Художником. Мне просто необходимо творить. В то же время я изучал рисование, чтобы развить свои таланты и навыки, чтобы научиться работать, как настоящий профессионал — сначала в колледже в английском Дурхэме, затем и в университете.

Что привело вас в жанр фэнтезийной иллюстрации?

Пожалуй, главной причиной я бы назвал свою детскую любовь к этому жанру. Я остаюсь поклонником фэнтези и фантастики с тех пор, как научился читать. Вне зависимости от проявления: будь то фильм, книга или телевизионная программа — если они оказывались связанными с фантастикой или фэнтези,

во мне мгновенно просыпался интерес. А так как я всегда любил рисовать, по-моему, нет ничего удивительного в том, что два увлечения переплелись между собой, и я стал иллюстрировать фэнтези.

Да, но начинали вы, если не ошибаюсь, с совершенно не связанной с фантастикой работы — оформления храмов...

Работа в церквях всегда очень сильно меня вдохновляла. Когда я рисовал для церкви, то постоянно создавал портреты известных людей, совершивших великие деяния в области религии или науки. Я имел дело с предметами огромного исторического значения. Все это очень сильно повлияло на мои навыки изображения исторически достоверных сцен, в первую очередь, костюмов, в которые облачены мои герои, и окружающих их пейзажей.

А могли бы вы описать свое творчество в двух словах для тех, кто видит ваши работы впервые?

Наверное, больше всего подходят слова «фэнтезийный реализм».

С каких художников вы брали пример, когда начинали рисовать, и кого из коллег по фэнтезийной иллюстрации могли бы отметить?

Когда я только формировался как художник, моими кумирами были представители разных школ рисования. Скажем, многие из прерафаэлитов, или великий русский художник Иван Айвазовский, чье творчество сильно повлияло на мои работы, когда я учился в колледже.

Когда я начал рисовать в жанре фантастики и столкнулся с другими художниками этого направления, меня восхищали работы Криса Фосса, Брюса Пеннингтона, а также Тима Уайта, Джима Барнса и Сида Мида.

Сейчас я уважаю и ценю всех художников, работающих в данном направлении, за то, что индивидуальный стиль каждого приносит в жанр нечто новое.



...и полет фантастический.

Вы уже сказали, что страсть к фантастике появилась у вас очень рано. А с чего все началось — и каких авторов предпочитаете сейчас?

Наверное, не буду оригинален, сказав, что любимым писателем всегда оставался Джон Толкин, с которого интерес к жанру и начался. С тех пор, как профессионально занимаюсь фантастикой, я проиллюстрировал романы множества потрясающих писателей. Среди них — Айзек Азимов (пожалуй, мой самый любимый фантаст), Маргарет Уэйс, Кевин Андерсон, Джордж Мартин, Робин Хобб, Кристин Кэтри Раш и многие другие, всех не перечислишь.

Впечатляющий перечень... Особенно — если знаешь, что вы иллюстрировали книги всех перечисленных авторов. А с какой книги начали карьеру иллюстратора?

Первые я заработал деньги оформлением романа «Изумрудные очи» Дэвида Морана, выпущенного издательством «Bantam Books». Мне предложили эту работу после того, как редактор увидел мои фантастические рисунки на одной из конференций в Англии.

Остается только восхититься прозорливости человека, разглядевшего в работах начинающего тогда худож-



Фэнтезийный полет...



ника Стивена Юлла потенциал, сделавший его одним из известнейших художников в области фантастики. Недавно обложки книг самых знаменитых и популярных писателей украшают именно работы Стивена.

«Я генерирую множество идей»

Наверное, нелегко выбрать из множества сцен романа ту одну, которая станет основой для иллюстрации на обложке?

Почти всегда, стоит мне закончить читать роман (а иногда и во время чтения), у меня рождается идея, которая кажется единственно верной даже на уровне подсознания. Однако иногда клиент сам решает, что он хотел бы видеть на обложке книги. Тогда я просто воплощаю в жизнь чужую мысль.

А не случается так, что возникает желание нарисовать множество картинок на основе какого-нибудь романа, а нужны всего две — для передней и задней сторон обложки?

Каждый раз, читая рукопись, я генерирую множество идей, иногда десятки иллюстраций, которые я был бы не прочь создать просто для себя. К сожалению, у меня банально не хватает времени для того, чтобы нарисовать их. Не успеваю я закончить оформление одной книги, как тут же начинают поджимать сроки сдачи следующей, тоже по-своему интересной.

Вдохновляют ли вас современные фантастические и фэнтезийные фильмы?

Конечно же, причем как новые блокбастеры, так и совсем старые картины.



Дракон во льдах — иллюстрация для «Судьбы шута» Робин Хобб.

У меня дома огромная коллекция фильмов, которые я люблю пересматривать. Кстати, я не знаю ни одного фантастического художника, который не любит «Звездные войны».

Мне всегда казалось, что мои иллюстрации выглядят очень «кинематографичными», если можно так выразиться. Начиная рисовать иллюстрацию, я почти вижу, как тот же самый эпизод выглядел бы в фильме, какие использовались бы спецэффекты, как смотрелся бы этот сложный кадр. К слову сказать, только что за



В глубинах космического пространства.

конченная иллюстрация для романа «Пламя и ночь» как раз очень похожа на кадр из фильма, как и все обложки для «Саги семи солнц».

А предложите вам оформить любую книгу, какую бы выбрали?

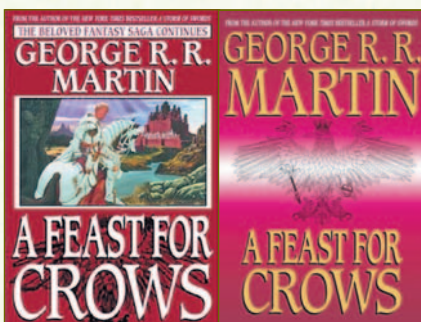
Очень бы хотелось сделать сборник иллюстраций по мотивам «Академии» Айзека Азимова. Я мечтал полностью визуализировать его мир — с тех пор, как в начале девяностых работал над обложками этих книг. Тогда мне никак не удавалось сделать рисунки такими, какими я хотел бы их видеть. У заказчика был свой взгляд на то, какие обложки нужны книгам, и, кроме того, меня тогда очень сильно волновали сроки. В те годы я еще только начинал — сейчас, набравшись опыта, я бы изобразил мир Азимова совершенно иначе.

А с писателями вы общаетесь, обсуждаете будущие иллюстрации перед тем, как начать работать?

Да, иногда мне удается поговорить с автором, и такие беседы часто оказываются крайне полезны, особенно если необходимо детальное описание героя.

На данный момент, пожалуй, самой популярной фэнтези-сагой можно назвать «Песнь льда и пламени» Джорджа Мартина. Вы иллюстрировали эти романы — как думаете, что сделало их столь успешными?

Лично я могу назвать фэнтезийное произведение шедевром, если автору удастся заставить меня поверить, будто вся история произошла на самом деле. Книги Джорджа Мартина, безусловно, оставляют читателя ошарашенным, задающим вопросом, а не происходило ли все это в реальности? Его персонажи



«A Feast for Crows». Обложка с Джейме (слева) и вариант, который отправится в печать.

проработаны настолько качественно, что, кажется, ты лично знаком с ними. А события выписаны с достоверностью исторической хроники. Все эти выдающиеся достоинства и вознесли его на пик популярности.

Именно ваш рисунок украшает обложку столь долгожданной книги Мартина «A Feast for Crows». Вы уже прочли роман?

Когда мне предложили эту работу, Мартин еще не отдал рукопись в издательство. Идею обложки совместно придумали художественный директор, редактор и писатель. В итоге они приняли решение,

Досье: Стивен Юлл



Стивен Юлл родился в 1965 году в Англии. С самого детства мечтал стать художником. Уже студентом участвовал в художественных конкурсах и выигрывал их. Закончив обучение, стал работать реставратором в Дурхэмском монастыре, одном из древнейших в Англии. Сейчас многие старые работы Стивена выставлены в церквях и монастырях по всей Британии. Уже тогда Юлл начал готовиться к карьере фантастического художника и получил первый свой заказ в этом жанре в 1987. Очень скоро оформление книг стало отнимать у Стивена столько времени, что ему пришлось оставить работу реставратора и посвятить себя фантастике. В последующие годы он нередко работал вместе со своим братом-близнецом Полом, тоже художником. Иногда они рисовали вместе, иногда просто бок о бок. Их совместная работа продолжалась недолго: в 1989 году Стивен женился и переехал в Соединенные Штаты.

Стивен не раз оказывался номинантом престижных художественных премий, его работы выставляются как в Англии, так и в США. Заказчиками Юлла были десятки популярных издательств, среди которых «Bantam Books», «Warner Books», «Tor Books», «Ballantine Books» и многие другие. Его иллюстрации украшают романы Джорджа Мартина, Робин Хобб, Кевина Андерсона и Брайана Герберта, Маргарет Уэйс и Трейси Хикмэна, Гарри Тертлдава и Майкла Стэкпола... В нашей стране на обложках многих книг можно увидеть рисунки Стивена. Особенно часто их использует издательство «Эксмо» в оформлении серии «Меч и магия».

Интернет-представительство художника расположено по адресу stephenyuell.com.



Смещение эпох и стилей.

что на обложке мне следует изобразить Джейме Ланнистера, ведь Ланнистеры — одни из центральных действующих лиц в «Песни». Затем уже я обговаривал все имеющиеся идеи с редактором и художественным директором, и мы пришли к выводу, что лучшим вариантом будет изобразить Джейме в роскошных белоснежных доспехах и на коне. В изображении есть и скрытый символизм, которого не удалось бы добиться, не читай я предыдущих романов Мартина. Можно заметить, приглядевшись внимательно, следы резких перемен в жизни Джейме. Эту работу купили у меня во время одного конвента, еще до того, как автор закончил писать роман. Затем в издательстве приняли решение переиздать всю «Песнь льда и пламени» в свежем оформлении, чтобы привлечь новых читателей. Снова обратились ко мне, предложив сделать стилизован-



Темный рыцарь Готэм-сити.

ную обложку в графическом стиле. Откровенно говоря, такой отход от прежнего оформления, без привычной иллюстрации, может разочаровать многих старых поклонников цикла. Раньше я получал много писем с благодарностями от читателей, которые обращали внимание на сделанные мной обложки предыдущих книг «Песни». Не уверен, какой будет их реакция на новый дизайн. Никогда бы не подумал, что такой резкий поворот может коснуться столь популярной серии, однако оправдан он или нет, мы сможем узнать только по итогам продаж. Сам я тоже отдал бы предпочтение оригинальным обложкам, и мне жаль, что не смогу взять в руки книгу, на которой будет изображен нарисованный мною Джейме.

Впрочем, в успехе очередного романа Джорджа Мартина сомневаться не приходится. Но будем надеяться, что выполненные в новом стиле обложки Стивена действительно привлекут новых читателей, а у Мартина и фэнтези в целом появятся тысячи новых ценителей.



Так на самом деле работал Франклин... Над конституцией США.

«Творчество никогда не получится полностью описать словами»

Как вы думаете, сильно ли влияет рисунок на обложке на то, хорошо или плохо будет продаваться книга?

Начинающий автор, чья книга плохо оформлена, рискует остаться незамеченным, чего никогда бы не произошло, красуйся на обложке качественная иллюстрация. Отлично сделанная обложка гарантирует, что роман привлечет внимание, но сможет ли его удержать, зависит уже от самой книги. Я сталкивался с тем, что фэны злились на меня, купив книгу, которая привлекла их внимание благодаря моему рисунку, но сам роман их разочаровал. Почти все, кого я спрашивал, на что в книге они обращают внимание в первую очередь, отвечали: обложка и рисунок на ней. Особенно это касается фантастики.

Какие иллюстрации сами предпочитаете? Статичные, как на обложке «Волшебного корабля» Хобб, или же динамичные, как на «Безумном корабле»?

Мне ближе более спокойные и глубокие сцены. В то же время, рисуя обложку для того же «Безумного корабля», я полу-

чил море удовольствия. Порой, как в случае с этим романом, его название определяет стиль иллюстрации.

Много у вас уходит времени на один проект?

Разброс просто гигантский: от одного дня до года. Что касается работы над об-



Кажется, я ошиблась дверью...

ложками, то в среднем оформление одного романа отнимает от одной до двух недель.

Могли бы вы рассказать, как именно работаете, какой путь проходит каждая идея, прежде чем превращается в полноценную картину?

Разумеется, на такой вопрос любой художник может ответить, что это его маленький профессиональный секрет. Творчество никогда не получится полностью описать словами. Какая необходима последовательность действий, чтобы в итоге получить картину? Сложно объяснить. Рассказать, как я подхожу к созданию иллюстрации? Но этот процесс всегда хоть немного, но отличается от прошлого раза. Суть в том, что большую часть времени съедает творческий поиск, а затем, будто по волшебству, рождается рисунок. И происходит это почти незаметно для тебя самого.

И все же постараюсь «разложить по полочкам». Начинается все с того, что я читаю книгу или рукопись. Потом для себя определяю, какой бы хотел видеть обложку только что прочитанного романа. Изредка придумываю сцену для обложки еще во время чтения.

Следующая стадия — огромное количество набросков композиции на листе бумаги, пока не удастся достичь желаемого результата. В этот момент главное не детали, а дух иллюстрации. Затем беру этот набросок и еще несколько образ-



цов моих каракулей — и приступаю к сведению их в единое целое, которое и станет картиной. Итоговые наброски отправляю заказчику, и он либо утверждает их, либо дает свои предложения и поправки.

После утверждения тщательно работаю с набросками. Если собираюсь писать маслом, создаю всесторонний эскиз. После того, как окончена эта подготовительная часть, начинается настоящая работа. К этому времени обычно иллюстрация уже сформировалась в моем сознании, и я знаю, какие цвета стану использовать и какое настроение передам картине. Остается только перенести мысли на полотно.

Я не могу сказать, что всегда начинаю рисовать фон, а затем перехожу к главным действующим лицам, или наоборот. Все зависит от конкретной картины и той детали, с которой мне хочется начать. Например, однажды я нарисовал сложную фигуру, освещенную с нескольких разных точек, а фон даже не начинал. Фон оставался девственно белым, если не считать старых карандашных линий. А персонаж был уже полностью готов. Внутренне я был уверен, что знаю, какой именно фон подойдет к этому рисунку и как его сделать. После я постепенно дорисовывал фон так, чтобы он соответствовал герою. Я предпочитаю отдавать всего себя работе над одной небольшой деталью, доводя ее до ума, — и лишь затем переходить к следующей части картины. Работаю так с тех пор, как начал рисовать.

Помогают ли в работе компьютер и интернет?

Компьютер очень сильно помогает художнику. Главное — появляется куда больше свободы в работе с цветовой палитрой и некоторыми другими элементами картин, что помогает сэкономить много времени. Не надо ждать, пока высохнет краска, можно мгновенно перейти к следующей части работы или быстро исправить недочеты. И в то же время использование компьютера порождает целый сонм новых проблем. Скажем, заказчик, сам не являющийся художником, получает слишком большую власть



Над песками Дюны.

над финальной версией рисунка, что может привести к плачевным последствиям. А внеся кучу исправлений и добавлений, клиент снова обращается к вам, и происходит естественная путаница: как отделить первоначальную идею от нового варианта.

Второй минус, на мой взгляд, состоит в возможности работать без кисти и красок. Не поймите меня неправильно, можно создать восхитительные картины с помощью новых технологий. Но когда рисуешь уже почти двадцать лет, нелегко отказать от непередаваемого удовольствия видеть свое творение на выставке или на стене собственного дома. Я получаю куда больше удовольствия от картины, если написал ее масляными или акриловыми красками, а не на компьютере.

Чем вы заняты прямо сейчас?

Недавно завершил работу над семью разными обложками для разных заказчиков. Стоит, пожалуй, отметить обложки для новой серии комиксов «Alien vs. Predator», основанной на одноименном фильме. Еще один яркий проект — книги о классических монстрах вроде оборотней, мумий и Дракулы. С большой радостью поработал над этими знаменитыми героями.

Кроме того, только что завершил обложку для четвертой книги «Саги семи солнц» от Кевина Андерсона. А прямо сейчас рисую еще одного классического монстра — чудовище Франкенштейна.

Не сомневаюсь, что ваши новые работы будут столь же удачны, как и все предыдущие. Большое спасибо за беседу. Если ли у вас какие-нибудь пожелания нашим читателям?

Я посоветую всем поддерживать родные книжные магазины и покупать в них



1. От наброска...
2. ...к полноценной иллюстрации.

побольше книг. Иначе не станет романов, от которых мы все получаем удовольствие. Хотя я и работаю в этой обширной индустрии, но читать книги или разглядывать картины других художников мне не менее интересно, чем самым преданным фэнам. Я собираюсь создать еще много красивых обложек — сколько позволит мне отмеренный жизненный срок. Не только для себя, но и для того, чтобы, увидев их, читатель взял с полки достойную книгу. Каждый из нас по-своему может помочь процветанию фантастики. До тех пор, пока мы ее любим, она будет рядом с нами.

Без всякого сомнения, фантастику поддерживает любовь поклонников. Но не в меньшей степени фантастика и фэнтези обязаны успехом мастерству таких людей, как Стивен Юлл. Именно их мы должны благодарить за то, что жанр постоянно развивается и становится все интереснее для читателей, ценителей изобразительного искусства и остальных проявлений фантастики.

Иллюстрации предоставлены художником



Статика и динамика.

Дмитрий Воронов



СМЕРТЕЛЬНАЯ БИТВА ВСЕЛЕННАЯ MORTAL KOMBAT

«Смертельная битва» всегда была и будет. Тысячелетиями силы добра и зла борются за контроль над Земным царством. Некоторые хотят использовать турнир, чтобы уничтожить добро. Другие жаждут мести, власти и вечной жизни.

Рэйден, бог грома и молнии, защитник Земного царства

Сага о турнире боевых искусств **Mortal Kombat** известна уже более десятка лет. Мир «Смертельной битвы» — это легенда о войне добра и зла, в которой бок о бок сражаются боги, люди, кентавры, киборги и другие невероятные создания из множества миров. Глубоко проработанная история и колоритные персонажи — вот главные козыри игровой вселенной, созданной компанией «Midway Games, Inc.».



- **НАЗВАНИЕ МИРА:** *Mortal Kombat*
- **ВОЗНИКНОВЕНИЕ:** 1992 год новой эры нашего мира
- **СОЗДАТЕЛИ:** Эд Бун, Джон Тобиас
- **ПРОИСХОЖДЕНИЕ:** видео- и компьютерные игры
- **ВОПЛОЩЕНИЯ:** фильмы, сериал, мультсериал, комиксы, литература

Когда в начале девяностых годов Эд Бун и Джон Тобиас объединились для создания нового файтинга (боевой видео-игры с поединками между персонажами), вряд ли они догадывались о том резонансе, который вызовет игра. Дебютировавшая в 1992 году «Смертельная битва» покорила игроков реалистичной «оцифровкой», комиксовым стилем и, конечно же, беспрецедентным для игры насилием.

Спустя год «Midway» выпустила продолжение игры, добавив в нее еще больше жестокости и крови. На волне успеха серии в 1995 году мир увидел экранизацию от малоизвестного тогда режиссера Пола Андерсона. Этот фильм до сих пор считается чуть ли не эталоном игровых экранизаций благодаря блестящей постановке, сюжету и актерскому составу.

Но успех не мог длиться вечно: вновь выходявшие игры вплоть до третьего ты-

сячелетия не были столь популярны. Да и вторая часть фильма с картонными декорациями и никаким сюжетом чуть не угробила игровую вселенную. Перелом наступил в 2002 году, с новой игрой «Смертоносный альянс» и ее продолжением, которые стали самыми продаваемыми продуктами за всю историю «Midway». Да и Голливуд не замедлил откликнуться — в разработке новый, третий фильм.

Легенда о мирах и битвах

Древний шаолиньский турнир «Смертельная битва» всегда славился своим кодексом чести. Две сражающиеся стороны уважали друг в друге воинов вне зависимости от чувств, которые они испытывали к сопернику. Но однажды «Смертельная битва» изменилась навсегда.



История все-ленной Mortal Kombat началась задолго до наших дней. Земное царство всегда привлекало силы зла из других миров, и они использовали любую лазейку, чтобы начать вторжение. Первой ласточкой стала победа четырехрукого шокана Горо над земным воином монахом Кунг Лао. После этого Горо под покровительством колдуна Шанг Цунга одерживал верх во всех турнирах, и каждая его победа означала ослабление барьеров Земного царства.



Кунг Лао и его острая, как бритва, шляпа.

Прошло пятьсот лет, и покровитель Земли, бог грома и молнии Рэйдэн выставил свою последнюю надежду — молодого Лю Канга, потомка Кунг Лао. Плечом к плечу с ним сражались актер Джонни Кейдж и лейтенант Соня



Лю Канг.

Интересные факты

- Вселенная МК пестрит многими расхождениями между играми и игровыми воплощениями. Например, Джонни Кейдж не умирал от рук Шао Кана, индеец Найтвульф никогда не был хакером и не сливался со своим волком, а у Скорпиона из руки не вылезает кричащее растение-пиранья.
- Имя персонажа Нуб Сайбота — это фамилии создателей мира Буна и Тобиаса наоборот. А голосом Скорпиона говорит сам Эд Бун.
- За образец Джонни Кейджа собирались взять Жан-Клода Ван Дамма, но что-то не получилось. А вот персонаж Лю Канга основывается на образе Джета Ли.
- Создатели игр многое взяли из фильмов. Например, серебристые волосы Рэйдена или образ первобытного ящера Рептайла в игре «МК: Deadly Alliance».
- Персонажей игры в первом фильме сыграли известные актеры: Рэйдена — Кристофер Ламберт, Шанг Цунга — Кэри-Хироюки Тагава, Лю Канга — Робин Шу, Соню Блейд — Бриджит Уилсон. В сериале «МК: Завоевание» одним из главных был персонаж девушки-воровки Таджи, которую сыграла Кристанна Локен (Терминатрикс в «Терминаторе-3»). В мультсериале голосом Кертиса Страйкера говорил Рон Перлман (Хеллбой в одноименном фильме).

Блейд. Турнир закончился поражением Шанг Цунга и Горо. На этом же состязании решилась судьба двух ниндзя — Скорпиона и Саб-Зиро.

Шанг Цунг вернулся к своему повелителю, императору Внешнего мира Шао Кану. Кан организовал новый турнир для захвата Земного царства — на этот раз во Внешнем мире — и даровал колдуну молодость. На турнире впервые «засветились» принцесса царства Эденция по имени Китана, младший брат Саб-Зиро, напарник Сони Блейд майор Джексон Бриггз (он же Джакс) и новый генерал Шао Кана шокан Кинтаро. Вновь армия Кана была разгромлена, Кинтаро убит, а воины Земного царства вернулись домой. Но угроза не исчезла.



Шао Кан с маской-черепом.

Спустя некоторое время Кан добился-таки своего и начал слияние двух миров — Земного царства и Внешнего мира. Слияние произошло при поддержке матери Китаны, королевы Эденции Синдел, которую Кан воскресил и подчинил себе. На Земле воцарился хаос, и летучие отряды под предводительством кентавра Мотаро начали убивать воинов по всему царству. Теперь это был не турнир, а война между двумя сторонами за выживание. Силы Земли повергли приспешников Шао Кана, и объединение миров было осуществлено. Китане удалось вернуть Синдел память, и обе вернулись в Эдению.

На этом закончилась эра вторжения Шао Кана, но вовсе не история Смертельной битвы. Павший бог Шиннок и его приспешник, колдун Куан Чи, завладели амулетом, который позволял открывать порталы между царствами. Они вторглись в Эдению, убили всех высших богов, кроме Рэйдена и бога ветра Фуджина, и попытались захватить Земное царство. Зло вновь было побеждено, Шиннок уничтожен, а Эденция освобождена. Куан Чи пропал в Низшем царстве. Тогда же состоялась последняя битва между Саб-Зиро и Скорпионом.

В Низшем царстве Куан Чи узнал секрет непобедимой армии Короля драконов и заключил с колдуном Шанг Цунгом союз для ее воссоздания. Перед этим совместными усилиями они нашли и уничтожили скрывавшихся Шао Кана и Лю Канга. Против заговорщиков сражались лучшие воины, но поодиночке они проиграли: были убиты Соня, Джакс, Китана, Кунг Лао и Джонни Кейдж. Зло наконец-то победило. Но внезапно два союзника ополчились друг на друга, и битву выиграл Куан Чи. Победа была недолгой:

из-за ящера Рептайла возродилось древнее зло — бывший правитель Внешнего мира Онага, более известный как Король драконов.

Сразу после появления Онаги Рэйдэн попытался уничтожить его, но только случайно убил Шанг Цунга и Куан Чи. Король драконов превратил поверженных воинов в зомби и послал свои армии под предводительством таркатана Бараки против Земного царства. Нападение потерпело фиаско.



Онага, Король драконов.

В то же время объявился древний воин Шуджинко, который придумал, как уничтожить Онагу. Собрав воедино все силы погибших воинов Земли, при поддержке Саб-Зиро, Скорпиона и Кунг Лао он победил Короля драконов. Теперь Земное царство могло вздохнуть с облегчением. Но надолго ли?

Таинственные кланы и группировки

Мир Mortal Kombat пестрит разнообразными кланами, сообществами, расами и мирами. И все они внесли свой вклад в развитие саги.

Спецназ и Черный дракон

Эти объединения состоят в отношениях «полицейский-преступник». В состав *Сил специального назначения* входят лейтенант Соня Блейд, майор Джексон Бриггз, увеличивший свою силу механическими руками, слепой Кенши и некто Гемини — все они поставили перед собой цель истребить преступную группировку Черного дракона. Их козыри — огнестрельное оружие, механика и боевые искусства. Позже отряд был переформирован в Разведывательное управление Внешнего мира.



Соня Блейд и Кэнно: враги навеки.

Черный дракон — преступная группировка Земного царства — состоял из лидера Кэно с электронным красным глазом, Джарека, Безликого, Таси и Тремора. Силы спецназа уничтожили организацию Черного дракона, однако позже ее восстановил в новом качестве Кабал.

Лин Куэй и Ширай Рю

Два клана ниндзя, настоящие смертельные враги. **Лин Куэй**, пожалуй, самая известная организация в саге. Это древний китайский клан, бойцы которого носят одинаковую форму разного цвета. Самые известные — братья Саб-Зиро, Сайрекс, Сектор, Смоук и Шуджинко. К началу объединения миров Шао Каном лидеры Лин Куэй решили принудительно снабдить своих воинов кибернетическими телами. Первыми стали Сайрекс (LK-4D4) и Сектор (LK-9T9), за ними последовал Смоук. Младший Саб-Зиро бежал из клана, а позже в честном бою вырвал лидерство над кланом. Бойцы Лин Куэй сильны боевой магией — холод, дымовая завеса и многое другое.

Ширай Рю — японский аналог клана, основанный изгнанным из Лин Куэй Такедой. Самый известный ниндзя клана (и популярный персонаж игр) — Скорпион. Все войны Ширай Рю в насмешку над Лин Куэй носят желтую униформу.

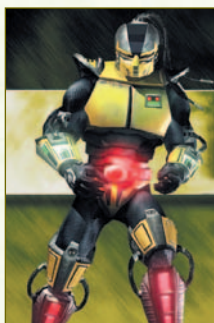
Орден Света и войны Земного царства

Два сообщества — оба защитники царств и воины света. **Орден Света**, состоящий из шаолиньских воинов, основал **Клан белого лотоса** под предводительством бога Рэйдена. Цель клана — защита миров от внешних вторжений (например, со стороны Шао Кана). В клан входили Лю Канг, Кунг Лао, Кай и Бо Раи Чо. **Войны Земли**, также возглавляемые Рэйденом, оберега-

ли исключительно родное царство. В них входили и Орден Света, и Силы специального назначения, и другие персонажи-одиночки вроде индейца Найтвульфа и полицейского Кертиса Страйкера.

Шао Кан, Братство Тени и Смертоносный альянс

Силы зла представлены тремя крупными группировками. **Шао Кан** трижды пытался захватить Земное царство — дважды при помощи турниров и на третий раз путем объединения миров. Генералы армии Шао Кана — шоканы Горо и Кинтаро, кентавр Мотаро и реинкарнированный Кэно. Многие бойцы вселенной «Смертельной битвы» были приспешниками Кана, однако после его смерти от рук Куан Чи и Шанг Цунга фракция прекратила существование.



Киборг Сайрекс, цвет — желтый.



Смертоносный альянс: Куан Чи и Шанг Цунг.

Еще до смерти Кана существовало **Братство Тени** под предводительством изгнанного бога Шиннока. В нее входили колдун Куан Чи, ниндзя Рейко и Нуб Сайбот, девушки Тая, Милена и Сарина. Смерть Шиннока поставила на фракции жирный крест.

Последний известный союз — **Смертоносный альянс** — поставил перед собой цель возрождения непобедимой армии Короля драконов. Его лидеры Шанг Цунг и Куан Чи сговорились для достижения своих целей, однако вскоре восстали друг против друга. Появление Короля драконов заставило их вновь объединиться и почти сразу же погибнуть.

Боги

Стоит упомянуть и бессмертных созданий в лице **богов Земного царства** и Старших богов. Первых изначально было пятеро — по четыре от каждой стихии (один из них — бог ветра Фуджин) и бог грома и молнии Рэйденом. После победы над Братством Тени Рэйденом «повысили» до **Старшего бога**.

Второй известный нам Старший бог, Шиннок, был изгнан еще в древние времена.



Рэйденом, бог грома и молнии.

Хронология игр и экранизаций

Игры:

- Mortal Kombat (1992)
- Mortal Kombat II (1993)
- Mortal Kombat 3 (1995)
- Ultimate Mortal Kombat 3 (1995)
- Mortal Kombat Trilogy (1996)
- Mortal Kombat 4 (1997)
- Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero (1998)
- Mortal Kombat Gold (1999)
- Mortal Kombat: Special Forces (2000)
- Mortal Kombat: Deadly Alliance (2002)
- Mortal Kombat: Deception (2004)
- Mortal Kombat: Shaolin Monks (2005)

Фильмы и сериалы:

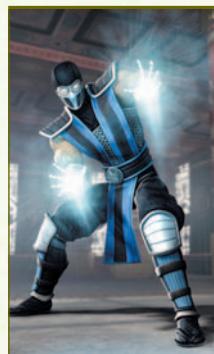
- Mortal Kombat (1995) — фильм
- Mortal Kombat: Defenders of the Realm (1995) — мультсериал
- Mortal Kombat: Annihilation (1997) — фильм
- Mortal Kombat: Conquest (1998) — сериал
- Mortal Kombat: Devastation (в разработке) — фильм

Путь воинов

О многих войнах вселенной, где основных персонажей насчитывается более шести-десяти штук, мы уже упомянули. Однако некоторые из них заслуживают пристального внимания — самые значимые и самые почитаемые среди поклонников.

Саб-Зиро

Два брата с одним именем, но совершенно разной историей. Их объединяет принадлежность к клану Лин Куэй, а также владение магией льда. О **старшем Саб-Зиро** известно то, что он однажды помогал Куан Чи найти амулет для путешествий между царствами. Спустя два года, в возрасте 32 лет он был убит своим вечным врагом Скорпионом, перерожден в призрачного **Нуб Сайбота** и стал сражаться на стороне Шиннока. После смерти последнего уничтожен демоном в попытке захватить Низшее царство.



Старший Саб-Зиро.

В отличие от старшего брата, **младший Саб-Зиро** сражался на стороне дора. Сначала он покинул клан Лин Куэй, не желая быть бездушным киборгом. Вернуть «уклониста» отправились Сайрекс, Сектор и Смоук. Саб-Зиро успешно справился с ними, после чего вернулся в родной клан и захватил власть. Позже во Внешнем мире он нашел руины древней цивилизации, которая управляла холодом. На лице младшего Саб-Зиро есть шрам, а сам он трижды менял свой костюм.

Midway Games

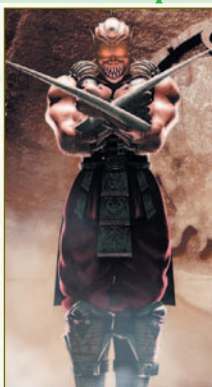
Компания «**Midway Games, Inc.**» была основана в 1968 году и занималась производством игровых автоматов, а затем и видеоигр. В наследие фирмы входят такие игры, как «**Mortal Kombat**», «**Spy Hunter**» и «**NBA Jam**».

Безусловно, наибольший вклад в создание линейки игр «**Mortal Kombat**» внесли ее создатели Эд Бун и Джон Тобиас. Должность Буна — ведущий программист, а Тобиаса — ведущий дизайнер. Последний — автор сюжета ранних игр серии. Тобиас покинул компанию во время разработки игры «**MK: Special Forces**». Эд Бун продолжает работу в «Midway», а также занимается различными фильмами и телешоу.



Барака

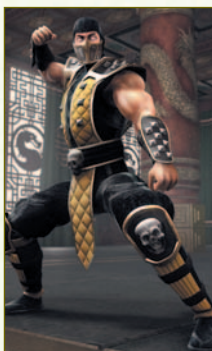
Последний представитель расы таркатанов из Внешнего мира. Большая часть его родственников была истреблена во время вторжений, остальных прикончил младший Саб-Зиро. Барака участвовал в нескольких турнирах, однако его дальнейшая судьба неизвестна.



Таркатан Барака.

Скорпион

Один из самых популярных персонажей сериала. Этот ниндзя из клана Ширай Рю был убит старшим Саб-Зиро во время поиска амулета для Куан Чи. Его душа не смогла обрести покой, и он искал мести за свою смерть и гибель семьи. Шесть раз ему удавалось покинуть Низшее царство, и каждый раз его уничтожали вновь. Скорпиону удалось убить старшего Саб-Зиро и узнать всю правду о гибели своего клана и семьи. После этого он стал служить Старшим богам. Будучи существом бессмертным, Скорпион любит срывать маску и демонстрировать сопернику страшный череп. Любимое оружие — гарпун.



Ханзо Хасаши, он же Скорпион.

Молох и Драхмин

Два создания, наряду с колдуном Куан Чи принадлежащие к расе демонов о́ни. Одержимы жестокостью и ненавистью ко всему в мире. Молох с Драхмином — два скитальца, попавшие на «Смертельную битву» случайно. Оба выжили и до сих пор бродят в поисках разрушений и хаоса. Молох — о́ни от рождения, а Драхмин когда-то был человеком.



Молох (слева) и Драхмин.

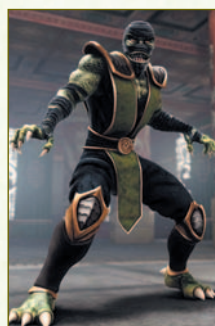
Горо, Кинтаро и Шива



Миротворец Горо.

Представители расы четырехруких шоканов. Доподлинно известно, что шоканы — природные враги кентавров. Будучи приспешником Шанг Цунга, *Горо* был побежден Лю Кангом. Оправившись от поражения, он вернулся и уладил вечный кентавро-шоканский конфликт. Позже он стал другом принцессы Китаны, но был убит таинственным воином Нуб Сайботом. Второй генерал армии Шао Кана *Кинтаро* носил на спине тигриную шкуру. Он был убит в схватке с Рэйденом. *Шива*, шокан-женщина, служила Шао Кану как личный телохранитель королевы Синдел, затем предала его и была убита.

Рептайл



Ящер Рептайл.

Последний выживший из расы рапторов. Сначала он служил телохранителем Шанг Цунга, затем Шао Кан отправил его уничтожить принцессу Китану. Миссию он провалил и спустя некоторое время отыгрался за это на Сайрексе и вампирше Нитаре. Присутствовал при рождении Короля драконов, отчего его тело стало основой для новой формы древнего монстра. Со смертью Короля драконов погиб и Рептайл.

Джонни Кейдж

Киноактер, попавший на турнир с желанием доказать всему миру, что он действительно владеет боевыми искусствами. Сражался на стороне воинов Земного царства и помог им победить Шао Кана и Шиннока. Снял много фильмов по «Смертельной битве», где сам сыграл главную роль. Убит Смертоносным альянсом и воскрешен Ермаком и Лю Кангом.

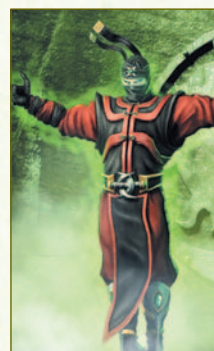


Суперзвезда Джонни Кейдж, он же Джон Карлтон.

МК в интернете

- mortalkombatonline.com — все игры серии и последние новости.
- mkguides.com — путеводитель по «Смертельной битве».
- davesmk.com — неофициальный путеводитель по МК.
- swmk.h15.ru — хороший русский сайт по МК.
- amks.ru — русский МК-сервер.

Ермак и Рейн



Ермак: много душ в одном флаконе.

Оба этих персонажа были похожи на ниндзя Лин Куэй, хотя ими не являлись. *Рейн* — сын одного из генералов Эдении, который был убит 10000 лет назад Шао Каном. Император обманул его и заставил присоединиться к своей армии. Дальнейшая судьба неизвестна. *Ермак* — существо, состоящее из множества душ в одном теле. Обладает способностью телекинеза и называет себя во множественном лице. Служил Шао Кану, потом выступил против Короля драконов и помог возродиться душе Лю Канга.

Победа или поражение?

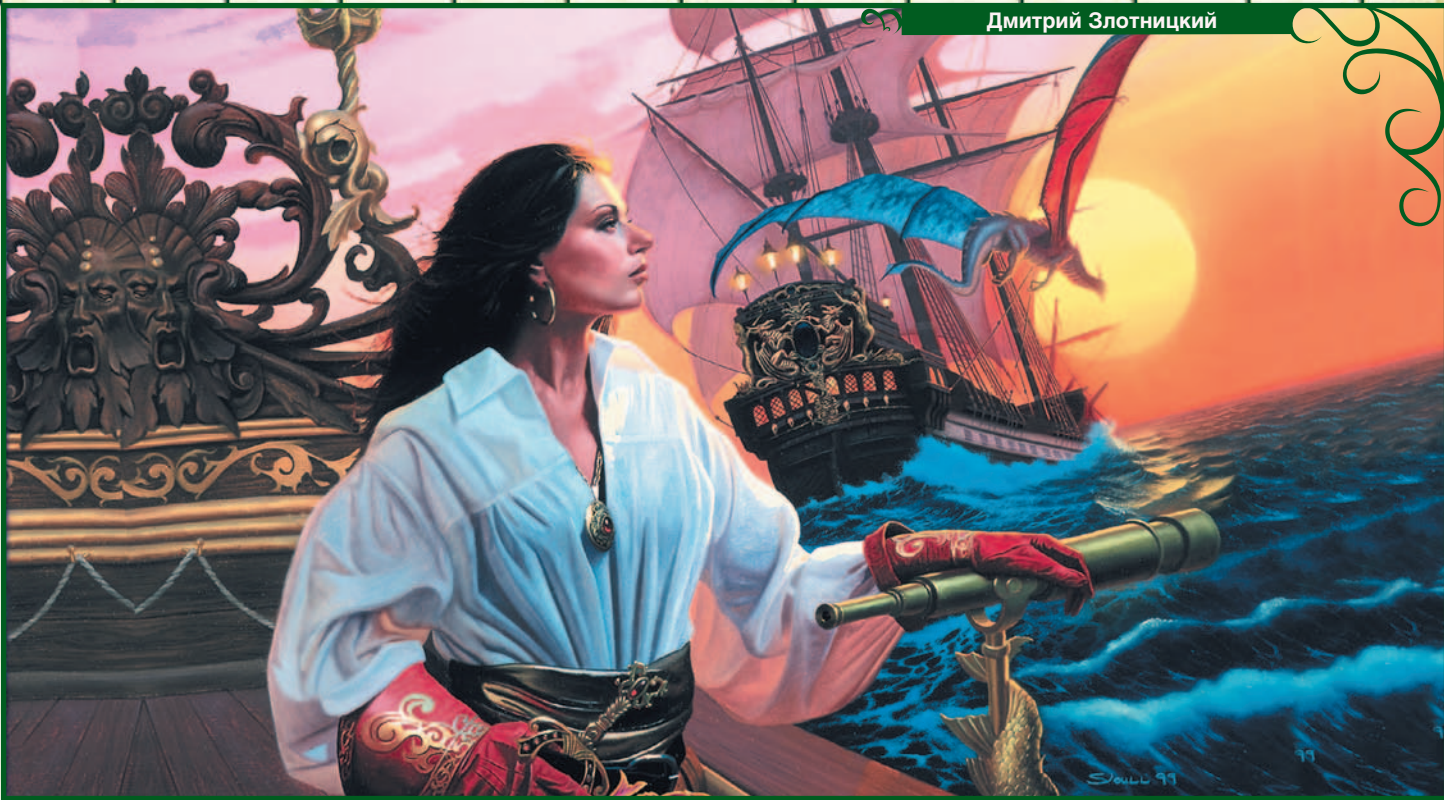
Нельзя сказать, что «Смертельная битва» сейчас находится в самом расцвете, но и заявление о ее кончине будет преувеличением. Сегодня игровая вселенная поднялась на новый уровень. Игра «МК: Монахи Шаолиня», вышедшая этой осенью, рассказывает о событиях первого турнира. Монахи Лю Канг и Кунг Лао сражаются против бойцов Шанг Цунга в лице Скорпиона, Рептайла, Бараки, Кэно и других известных персонажей саги.

Да и третий фильм с рабочим названием «Смертельная битва: Опустошение», который анонсирован на 2006 год, должен возродить экранное воплощение вселенной. Насколько известно, он будет повествовать о вторжении Шиннока и войне с Братством Тени, тем самым основываясь на игре «MK Gold».



Вселенная Mortal Kombat стала своеобразным феноменом — столькими воплощениями на экране и в других сферах развлечения не может похвастаться ни одна игровая сага. Кроме собственно игр и экранизаций, это игрушки, игральные карты, комиксы, книги и многое другое. Конечно же, это далеко не предел. И читатели саги обязательно встретятся с полюбившимися персонажами вновь и вновь.

Дмитрий Злотницкий



УБИЙЦА, ЖИВЫЕ КОРАБЛИ, ШУТ

МИР РОБИН ХОББ

Размыв ненастье,
воплощением страсти,
Взмывая в облака,
судьбе наперекор,
Безмерно опасен,
безумно прекрасен.
«Мельница», песня «Дракон»

В курсе европейской литературы 20 века любят рассказывать о человеке по имени Роман Касев. Он родился в Российской империи, однако ребенком уехал во Францию, где вырос и прославился как писатель, взяв имя Ромен Гари. Однако под конец жизни он придумал себе другую маску — и под псевдонимом Эмиль Ажар даже получил во второй раз Гонкуровскую премию, которая не может присуждаться одному писателю дважды.

Американка Маргарет Огден наверняка слышала об этой истории. Свои первые книги она подписывала именем Мэган Линдхольм, а в середине девяностых, поднакопив опыта и, задумав новый фэнтези-цикл, взяла мужской псевдоним Робин Хобб и создала мир Шести герцогств.

- **НАЗВАНИЕ МИРА:** Шесть герцогств
- **НАЗВАНИЯ ЦИКЛОВ КНИГ:** «Сага о Видящих», «Сага о живых кораблях», «Сага о Шуте и Убийце»
- **ВОЗНИКНОВЕНИЕ:** 1995 год новой эры нашего мира
- **СОЗДАТЕЛЬ:** Робин Хобб
- **ПРОИСХОЖДЕНИЕ:** литература
- **ПРОЯВЛЕНИЯ:** графика

История убийцы — история страны

«Сага о Видящих» представлена в виде дневников главного героя, королевского убийцы Фитца Чивзла. Это не позволяет проникнуть глубоко внутрь его характера, но и дает нам возможность увидеть Шесть герцогств глазами одного из обитателей этого государства. А точка зрения у юноши иногда, мягко говоря, престранная. Впрочем, он всячески старается написать именно историю своей страны, а не собственной судьбы, за что можно простить и мелкие особенности характера.

Шестью герцогствами правит династия Видящих, а живут здесь только люди, правда, разные. Когда-то, по всей видимо-

сти, Видящие были пиратами со Внешних островов, но, захватив плодородные и богатые земли материка, они тут и обосновались, а затем значительно расширили свои владения. Столицей которых стала прибрежная крепость Баккип, со време-



В путешествии по Шести герцогствам.



нем разросшаяся до города. Видящие — скорее первые дворяне среди равных, чем абсолютные монархи. Герцоги практически всевластны в своих областях, и только опираясь на них, Видящим удавалось сохранить мир в стране, что не всегда оказывалось простой задачей. Особенно, если начались противоречия между прибрежными и внутренними герцогствами.

Род Видящих отличали не только благоразумие и умение править, но и врожденная магия — Скилл. Волшебство не было прерогативой правящей династии — находились и другие люди со способностями к нему — просто среди Видящих Скилл был особо силен. Но ко времени действия первых книг Хобб значительная часть секретов Скилла оказалась утеряна, что значительно ослабило позиции Видящих.

Кризисом в Шести герцогствах тут же воспользовались ближайшие соседи, бывшие родичи, а затем непримиримые враги Видящих — пираты со Внешних островов. У этого народа с клановыми устоями накопились как личные, так и политические мотивы желать Герцогствам падения — и островитяне развязали войну Красных кораблей.

Пираты не столько сражались за земли и богатства, сколько вели жестокую войну на уничтожение. Но самым их грозным оружием стали отнюдь не внезапность набегов и воинское мастерство, а «перековка». Взятых в плен жителей Шести герцогств с помощью особых техник Скилла лишали чувств и воспоминаний. Люди превращались в бездушных монстров, которые думали только о естественных нуждах, а по возвращении на родину становились худшими врагами бывших друзей, родных или соседей.

В такие невеселые времена и рос Фитц, незаконный сын принца Чивзла Видящего. В шесть лет родичи его матери (о которой почти ничего не известно) передали мальчика королевской семье, а благородный отец мальчика был вынужден отречься от престолонаследия в пользу младшего брата Верити.

Фитца отдали на воспитание старому другу и конюшему Чивзла, Барричу, кото-

рый по большому счету и стал для будущего королевского убийцы отцом. А вот родного отца Фитц так никогда и не увидел — тот удалился в провинцию, где и умер вскорости.

Фитц рос необычным ребенком. Во-первых, он обладал талантом к использованию Скилла. Во-вторых, он был одарен и другим видом магии — Уитом. В-третьих, подросток Фитц заключил «договор» со своим дедом-королем: Фитц будет служить стране и правителю, а за это будет обеспечен всем. Верность станет одним из ключевых принципов Фитца.

Скилл и Уит — магия Шести герцогств

В мире Хобб людям доступны два основных вида магии. Сходны они тем, что их использованию можно научиться, но в то же время необходимы и врожденные способности. Невозможно стать обладателем Уита или Скилла, если ты не родился с ними. А поскольку эти виды магии передаются от родителей детям, то волшебство так и остается наследным даром нескольких семейств — в том числе Видящих.

Вполне возможно, что у каждого человека из мира Хобб есть в той или иной мере связь с Уитом и Скиллом — тому имеют-



Фитц со спутником, ночным волком, и дракон.

Порядок чтения

Сага о Видящих:

- «Ученик убийцы» (1995)
- «Королевский убийца» (1996)
- «Странствия убийцы» (1997)

Сага о живых кораблях:

- «Волшебный корабль» (1998)
- «Безумный корабль» (1999)
- «Корабль судьбы» (2000)

Сага о Шуте и Убийце:

- «Миссия Шута» (2001)
- «Золотой Шут» (2002)
- «Судьба Шута» (2003)

ся косвенные доказательства. Но, очевидно, только те, у кого это заложено в крови, могут полноценно использовать магию.

Скилл позволяет установить связь между сознаниями людей. С его помощью можно внушить другому человеку почти любые мысли, заставив последнего ошибиться, изменить свое мнение, поверить в победу — все, что нужно. Кроме того, маг получает возможность мысленно общаться с коллегами. Впрочем, это только вершина айсберга. Применение Скилла чуть ли не



Человек и волк, вместе — стоя.

безгранично — вплоть до способности исцелять смертельно больных или мгновенно перемещаться в пространстве.

В то же время обращение со Скиллом требует долгого обучения, в первую очередь, умению концентрироваться, и таит в себе немалую опасность. Во-первых, чтобы применять Скилл, требуется очень много внутренней энергии мага, что может привести к преждевременному старению. Правда, энергию можно «выкачивать» из других, но добровольцев надо еще найти. Во-вторых, Скилл действует на мага, как наркотик, вызывая привыкание: чем больше используешь, тем больше хочется. И эта зависимость также может вызвать умственную и физическую деградацию.

Почти всегда в истории Шести герцогств при дворе существовали группы владеющих Скиллом. Обычно в них входило шесть человек — родственники или побочные отпрыски королевской династии. Взаимодействие нескольких магов значительно увеличивало эффективность Скилла.

Судя по всему, эльдерлинги — древняя исчезнувшая раса, много знавшая о драконах, — обладали могучими способностями в Скилле. Существует мнение, что Скилл — остаточное явление от контакта с драконом, который так сильно влиял на человека, что изменял и его самого, и потомков. Но эльдерлинги исчезли, и единственным напоминанием о них служат разбросанные по всему свету огромные исчерченные рунами камни. Мастера Скилла с помощью последних путешествуют по всему миру.

Уит также основан на связи двух сознаний, но не людских, а человека и животного. Связь эта невероятно крепка и сопоставима, пожалуй, только с любовью. Человек может быть связан только с одним существом, но поскольку жизнь животных нередко куда короче человеческой, это может быть несколько животных, сменяющих друг друга на протяжении жизни обладающего Уитом. Впрочем, почти всегда «фамилиары» относятся к одному и тому же виду. Кроме того, Уит обостряет восприятие и позволяет общаться с большинством животных.

Среди обычных людей Уит пользуется дурной славой: считается, будто практикующий его человек со временем превращается в животное. Это, разумеется, только предрассудки суеверной черни. Но факт остается фактом: связанные Уитом человек и животное перенимают многие повадки партнера.

Как бы то ни было, за использование Уита вполне можно поплатиться жизнью. Поэтому большинство владеющих этой магией — люди, которые называют себя Древней кровью, — предпочитают уединенную жизнь. Ситуация начала меняться только после войны Красных кораблей, когда принц Дьютифул, сам обладавший «звериной магией», создал придворную группу Уита, куда вошли самые уважаемые люди Древней крови.

Соседи Шести герцогств

Как оказалось по окончании войны Красных кораблей, на Внешних островах живут не только жестокие пираты — на самом деле их было меньшинство — а множество самых разных кланов, названных в честь того или иного животного. Островитяне не знают централизованной власти, а их традиции могут показаться жителям Герцогств странными. Большую часть важных решений здесь принимают женщины, землей владеют женщины, му-



Схватка драконов, которые в мире Хобб очень оригинальны и необычны.

жа выбирает женщина, отпрыски воспитываются в семье женщины ее родственниками... Но при этом местных мужчин едва ли можно назвать подкаблучниками или тряпками — такие просто не перенесли бы суровой островной жизни. Женщина хозяйничает только на берегу, а в море всем распоряжается мужчина.

Один из Внешних островов заслуживает особого упоминания — Аслевджал, фактически кусок льда, покрытый снегом. Однако именно под этим ледником скрыт город древней расы эльдерлингов, и именно здесь, в глубинах ледника, спит последний истинный дракон этого мира, считающийся хранителем народа Внешних островов, — Айсфир.

На востоке Шести герцогств граничит с не менее необычным государством — Горным королевством. Его правители называют себя Жертвенными и считают себя не столько владыками, сколько слугами простых людей. Во время войны Красных кораблей, когда Герцогства отчаянно нуждались в союзниках, принц Верити взял в жены принцессу этой страны — Кеттрикен, которая стала королевой Шести герцогств и матерью наследника Дьютифула.

Еще восточнее в горах скрыто легендарное место, где был найден ключ к спасению Шести герцогств. Здесь группа людей, владеющих Скиллом, создала из особого камня дракона — пусть и не столь могучего, как истинные драконы вроде Айсфира, но сильного и прекрасного. Когда-то драконы населяли весь мир, но катаклизмы и смена климата привели к тому, что естественный цикл размножения этой расы прервался, и истинные драконы практически исчезли. Созданные с помощью Скилла искусственные драконы отличались от истинных примерно так же, как домашний пес от волка.

Белый пророк

Один из самых интересных и необычных героев цикла Хобб — Шут короля Шрюда. Он же леди Янтарь, он же лорд Голден.

Загадочный, непредсказуемый, абсолютно неординарный...

О Шуте известно очень мало: он служил при дворе деда Фитца, обладает необычайно бледной кожей, его возраст и пол невозможно определить, в преданности королю с ним мало что сравнится... А о провидческих способностях Шута ходили самые невероятные слухи. Неоспоримой можно считать разве что его значительную роль в судьбе Шести герцогств, в жизни Фитца и практически во всех значимых событиях в мире Хобб.

Существует поверье о Белом пророке и Изменяющем. Если верить ему, в каждую эпоху рождается тот, кто может изменить течение времени и направить его в ином, более верном направлении. И отличает этого человека неестественно бледная кожа. У каждого Белого пророка есть свой Изменяющий, единственный человек, способный изменить предначертанный ход событий.



Полуобнаженный Шут, вид со спины.

В эпоху, о которой повествуют книги, жили два человека с белоснежной кожей. Одна из них, Бледная женщина, считалась истинным Белым пророком и стремилась закалить человеческую расу и окончательно уничтожить драконов. Главной виновницей войны Красных кораблей смело можно назвать именно ее. Цель Шута была диаметрально противоположной — вернуть драконов в мир, чтобы человечество не осталось единственной разумной расой, лишенной конкурентов.

Торговый город и живые корабли

Южнее Шести герцогств расположен город Удачный, или Бингтаун, который стал главным местом действия второй трилогии Хобб. Город хоть и считается провинцией государства Джамелия, фактически живет своим умом и почти не зависит от метрополии. Да и то, что Удачный основан беглецами и изгнанниками на так называемых Проклятых берегах, не способствует покорности.

Шесть герцогств в сети

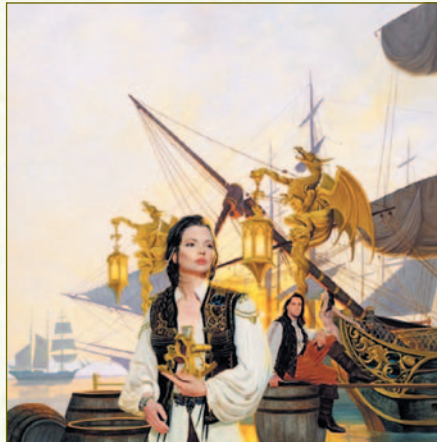
- hobb.olmer.ru — первый русскоязычный сайт о книгах Робин Хобб.
- livejournal.com/community/ru_hobb/ — ЖЖ-сообщество, посвященное творчеству Хобб.

Заправляют же в Удачном древние купеческие роды, по сути, дворяне, но не чужающиеся торговли. Впрочем, старые семьи скованы традициями и собственными понятиями о чести, что постепенно ведет к разорению. Так что их начинают вытеснять «новые бингтаунцы», куда менее разборчивые в методах. И вот уже в свободолюбивом Удачном распространяется рабовладение, наркотики и другие малосимпатичные достопримечательности.

В южных морях свирепствуют не только отчаянные пиратские капитаны, скрывающиеся на малоизвестных островах. Одна из главных опасностей юга — морские змеи, полуразумные морские обитатели, вполне способные потопить корабль. Но для торговцев Удачного заклятый враг — хищное государство Чалсед, влияние которого на Джамелию и ее сатрапа становится все больше. Естественно, Чалсед мечтает подчинить себе богатый и полный чудес купеческий город.

Но у старых торговцев есть существенное отличие от обычных торгашей — и свой козырь в рукаве. Это так называемые живые корабли. Создаваемые из диводрева, произрастающего только в Дождевых чащобах, эти корабли обладают собственным разумом и волей. Чтобы корабль «ожил», на его борту должны умереть три капитана из семьи, которой он принадлежит. Корабль перенимает характеры почивших владельцев, становится навеки связан со своим семейством (и считается членом семьи). Ни одно обычное судно не может сравниться с живым кораблем в скорости, маневренности, послушности...

И только обладая таким кораблем, можно торговать с обитателями Дождевых чащоб, поставляющими ценнейшие и редчайшие товары. Долгое время оставалось неизвестно, что диводрево — это коконы драконов, которые так и не смогли превратиться в могучих владык небес. Однако ко-



Герои «Саги о живых кораблях» Брэшен и Альтия.

коны сохранили возможность впитывать воспоминания, чем и воспользовались те, кто стал делать из них корабли.

В центре повествования — семейство Вестритов, один из уважаемых древних родов. Их корабль «Проказница» только что ожил, а дела идут неважно. Да к тому же один властолюбивый пират решил любой ценой заполучить в личное владение один из живых кораблей... «Сага о живых кораблях» не обошлась и без Шута — в Удачном он появится под именем леди Янтарь. Но даже изменив имя, герой не потерял ни капли своей таинственности и обаяния.



Книги Робин Хобб — в первую очередь, о людях. Здесь не найдешь идеальных рыцарей в сияющих доспехах, сеющих разумное, доброе, вечное, — или злобных темных властелинов, которых хлебом не корми, дай позлодействовать. У каждого есть убеждения, цели, мотивы. Даже лучшие из лучших заботятся максимум о защите собственной родины — и никто не думает о таком размытом понятии, как спасение мира. Разве что Шут, но ему по статусу положено. Хотя, по большому счету, речь идет не о том, жить миру или умереть, а каким образом измениться.

Переплетаясь в замысловатое сюжетное кружево, судьбы героев Хобб создают новую эпоху этого обаятельного мира. Впрочем, главным козырем писательницы становится психологическая достоверность персонажей. И в то же время мир, хоть и созданный почти за десять лет, написан поразительно реалистично и скрупулезно, вплоть до мельчайших деталей. В итоге — все девять книг о Шести герцогствах стали прекрасными образчиками современного фэнтези, пропустить которые не вправе ни один любитель жанра.

В «Книжном ряду» вы можете прочитать интервью, данное нашему журналу Робин Хобб, а несколькими страницами ранее мы беседовали с иллюстратором книг писательницы Стивеном Юллом.



Таинственные узы связывают морских змеев и живые корабли.

Иллюстрации Стивена Юлла и Джона Хоу

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 84195



2

ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ «ПРЕССА РОССИИ»

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



3

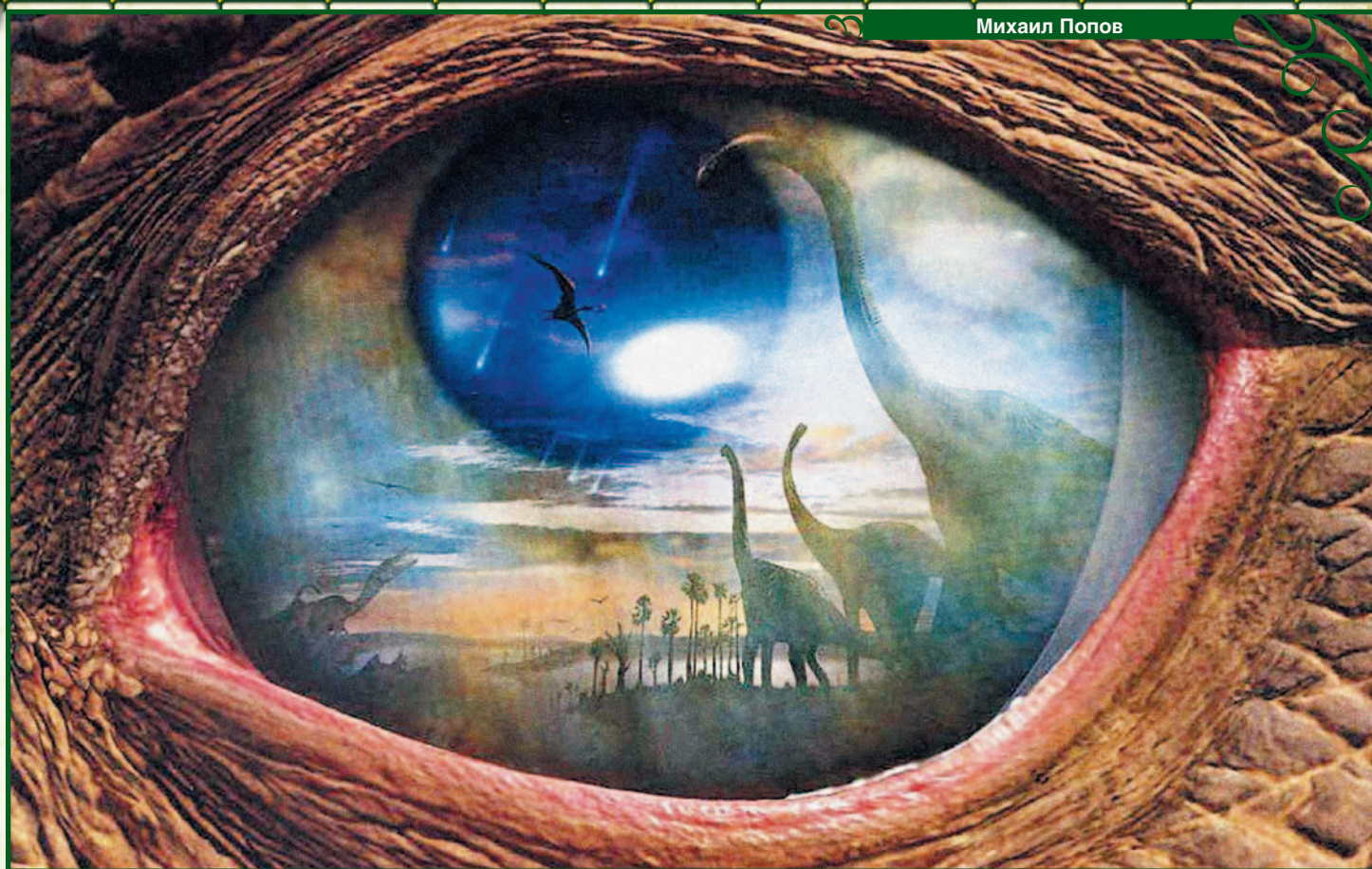
КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ»

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



ПОДПИСКА ЗА РУБЕЖОМ

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 на интернет-сайте www.periodicals.ru.



НЕВЕДОМЫ ЗВЕРУШКИ

КРИПТОЗООЛОГИЯ

Нет ничего более изобретательного, чем природа.

Марк Туллий Цицерон

Кто это скребется под шкафом? Давайте посмотрим... Красная чешуя, три ноги с копытами, перепончатые крылья, хвост с шипами, волосатая голова, жабры, три пары рогов, а глаз всего один, да и тот фасеточный. Не листайте энциклопедию, не пытайтесь поймать его сачком и уж тем более не надо звонить в зоопарк — таких животных попросту не существует, а если даже они и есть, то про них никто ничего не знает. Лучше держите язык за зубами, а то вас запрут в комнате с мягкими стенами или, в лучшем случае, окрестят обидным словом «криптозоолог».

Охотники за тайнами

Криптозоология — изучение животных, чье существование считается недоказанным или маловероятным (так называемые «криптиды»). Обычно криптозоологи действуют в условиях крайней недостаточности свидетельств правоты своих теорий. В лучшем случае те существа, за которыми они охотятся, считаются вымершими, либо сообщения о встречах с ними настолько редки, что их можно списать на оптический обман, пьяные галлюцинации или простое мошенничество.

Термин «криптозоология» (от греческого *kryptos* — тайный) обычно приписывается бельгийскому зоологу, путешественнику и писателю Бернару Хевельману (1916—2001).

Некоторые криптозоологи используют в своих работах строгий научный подход и основываются на данных современной зоологии, другие оперируют безумной смесью из мифов, астрологии и оккульт-

ИНСТИТУТ ВОЛШЕБСТВА

В настоящее время самой крупной организацией криптозоологов является «Центр фортеанской зоологии» (www.cfz.org.uk) — сообщество ученых и энтузиастов, действующее с 1992 года и названное в честь Чарльза Форта (1874—1932) — исследователя, положившего начало наукообразному изучению фантастических явлений. «Центр фортеанской зоологии» неплохо финансируется — к настоящему времени он организовал экспедиции в Мексику, Таиланд, Монголию, Пуэрто-Рико, на Суматру, а также по штатам США — Флорида, Невада, Техас и Илли-



Чарльз Форт — неисправимый мечтатель. 1920 год.



Это интересно

- Окапи — одно из немногих млекопитающих, имеющее настолько длинный язык (около 30 сантиметров), что им можно облизать себе глаза и уши.
- Монгольские скотоводы говорят, что с алмазами можно даже торговать — менять побрякушки на дичь. Дети людей и дети алмазов якобы часто встречаются и совсем не испытывают страха.
- Впервые слово «бигфут» появилось в сообщении агентства «Associated Press» от 5 октября 1958, где говорилось о том, что водитель бульдозера Джерри Крю, обнаружил рядом со строительной площадкой следы больших ног на земле.
- «Сасквача» изобрел школьный учитель Бернс в 1920 году. Он работал в резервациях индейцев, собирая их фольклор, и заметил, что разные племена используют очень похожие слова с корнем «сас» для обозначения неких волосатых существ, живущих в лесу. Он решил ввести единый термин — «сасквач».
- В романе Стивена Кинга «Кладбище домашних животных» старинное место погребения было проклято Вендиго, из-за чего любое существо, похороненное там, оживало и становилось каннибалом.
- В ролевой игре «Werewolf: The Apocalypse» члены клана оборотней Гару назывались вендиго.
- Джоан Роулинг в книге «Фантастические твари и как их найти» (бестиарий вселенной Гарри Поттера), написанной для сбора средств в пользу благотворительной организации «Comic Relief», говорит, что Несси — самая крупная в мире келпи («водная лошадь» из шотландского фольклора; волшебный дух, способный принимать любую форму).
- В 1999 году предпринята попытка извлечь ДНК из сохранившихся чучел тасманского тигра, чтобы клонировать это животное (как в «Парке Юрского периода»). Ученых постигла неудача — генетический материал оказался поврежденным. Однако в мае 2005 года несколько институтов объявили, что будут продолжать поиски пригодных для клонирования клеток тигра.



Тасманский тигр (Австралия). Официально вымер в 1936 году. Награда за поимку живого экземпляра — 1,25 миллиона долларов.

ных практик, из-за чего криптозоология в целом считается шарлатанской наукой.

Серьезные ученые обвиняют криптозоологов в том, что они фокусируются на поиске «суперзвезд» из бульварной прессы — Снежного человека или Лох-Несского чудовища, в то время как имеются гораздо более убедительные данные о существовании неизвестных науке разновидностей живых существ — крыс, червей, насекомых, которые не выделяются ничем, кроме своей редкости, и поэтому вряд ли заинтересуют обывателя.



Грубая подделка — фотография аквалангиста и Лох-Несского чудовища.

Многие криптозоологи обожают сенсации, что также не идет на пользу их научной репутации. Настоящие ученые, как правило, специализируются на каких-либо конкретных видах животных, а криптозоологи одинаково хорошо разбираются во всем — от приматов до бактерий.

Серьезные криптозоологи никогда не стремятся доказать реальность криптидов во что бы это ни стало. Напротив — в процессе своей работы они часто собирают сведения, которые полностью опровергают их теории.

Основной и заслуживающий наибольшее доверие метод криптозоологов — работа на местности, а именно — опрос коренных жителей какого-либо региона, где якобы обитает искомым зверь. Многие народные верования и предрассудки игнорируются современной наукой, в то время как они отражают быт людей, знавших свои земли и их обитателей гораздо лучше современных исследователей. В этом смысле криптозоология мало чем отличается от этнографии — науки официальной и уважаемой.

Лженаука?

Вы не верите в китайских синих тигров? Подозрительно относитесь к людям, которые бегают с лозой по улицам, разыскивая доисторических крокодилов в канализационных колодцах? Правильно делаете. Однако не следует безоглядно считать криптозоологию лженаукой. Она имеет право на существование хотя бы потому, что даже в наши дни периодически обнаруживаются животные, будто бы сбежавшие из «Затерянного мира» Конан Дойля.

Окапи — крупное млекопитающее из семейства жирафов. Живет во влажных джунглях Конго. Ведет одиночный и преимущественно ночной образ жизни. Был



Окапи — то ли большая зебра, то ли маленький жираф.

хорошо известен местным жителям, однако английские колонизаторы относились к «слухам» о микро-жирефах с полным безразличием до тех пор, пока эти животные не были обнаружены исследователем Гарри Джонстоном в 1901 году.

Целакант (coelacanth, в переводе с греческого — «пустой позвоночник»), он же латимерия — кистеперая рыба, долгое время считавшаяся исчезнувшей еще в меловом периоде. Ученые, выражаясь словами бравого солдата Швейка, чуть не «умерли от удивления», когда один из североафриканских рыбаков принес им свежую рыбу, последняя из которых якобы умерла около 100 миллионов лет назад.



Целакант — раньше его знали только по отпечаткам в камне.

Началась настоящая «целакантовая лихорадка». Музеи всего мира хотели запустить чучело рыбы, от которой произошла вся сухопутная жизнь на Земле. Всего добыто примерно три десятка целакантов. Один хранится в Зоологическом музее Московского университета.

Еще одна находка «несуществующей в природе» рыбы произошла 15 но-



Шестая по счету большоротая акула, пойманная учеными. Выпущена на свободу.

СТОЛ НАХОДОК

Граптолиты — еще одна внезапно «ожившая» древность, причем гораздо более старая, чем целаканты. Это простейшие животные, живущие колониями и очень напоминающие собой водоросли. Они обитали приблизительно 490 миллионов лет назад и считались вымершими до 1882 года, когда были обнаружены их ближайшие родственники — цефалодиски.

Вплоть до 1952 года считалось, что в наши дни не существует ни одного древнего моллюска — **моноплакофора** (были обнаружены в глубоководной океанской впадине на глубине свыше 3 км.). Некоторые разновидности мамонтовых деревьев (**секвойя-дендроны**, высота свыше 100 метров, живут до 3—4 тысяч лет) — ровесников динозавров, считались вымершими до 1948 года, пока их не нашли в Центральном Китае.



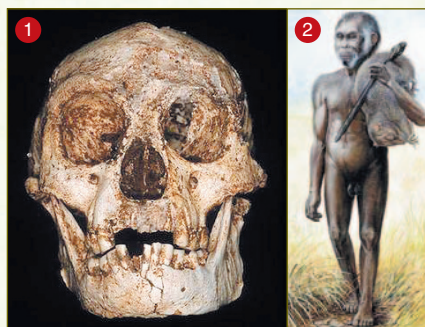
Секвойя «Генерал Шерман», самое крупное дерево в мире. 100 метров в высоту, 11 — у основания.

ября 1976 года, когда около Гавайев в «якоре-парашюте» военного корабля случайно запуталась **гигантская большеротая акула** — вполне мирное животное, питающееся мелкими рачками, но внешне смахивающее на какого-нибудь инопланетного злодея из «Звездных войн».

В 2003 году мировая антропология испытала невероятное потрясение — в пещере Лианг Буа на острове Флорес (Индонезия) найден сравнительно «свежий»

(около 18000 лет) скелет аборигена — предположительно женщины. Ее рост составлял 1 метр, череп был размером с грейпфрут, а по объем мозга уступал даже шимпанзе. Впоследствии откопали еще шесть таких же останков. Эта уникальная разновидность современного человека получила название «**homo floresiensis**», а в обиходе — «хоббиты».

Ученые заслуженно называют остров Флорес «Затерянным миром». Его природа уникальна. Вместе с «хоббитами» его населяли карликовые слоны стегодоны (на них, скорее всего, и охотились эти миниатюрные люди), гигантские ящерицы — родственники комодских драконов — и гигантские крысы.



1. Череп «хоббита». О, бедный Фродо! Я знал тебя!
2. «Хоббит» с острова Флорес. Реконструкция художника.

Для криптозоологов особую важность имел тот факт, что среди современных обитателей этого острова сохранились легенды об **Эбу Гого** (на наречии аборигенов это значит «бабушка, которая ест все») — маленьких волосатых человечках, живших в пещерах и говоривших на каком-то странном языке. Местные жители утверждают, что Эбу Гого появлялись вплоть до 19 века и, возможно, живут в джунглях острова до сих пор.

Изолированные экосистемы хранят много сюрпризов, а большинство зоологов — убежденные консерваторы, крайне неохотно принимающие все новое и необычное. Утконос, гигантский кальмар, горная горилла и комодский дракон — открытие этих животных в свое время являлось ошибкой или наглой мистификацией. Давайте посмотрим — может быть, среди «клиентов» криптозоологов есть подобные существа?

Истина где-то рядом

Алмас (в переводе с монгольского — «дикий человек») — якобы живет на Памире и в алтайских горах южной Монголии. По описаниям местных жителей, он покрыт волосами — целиком, кроме стоп, ладоней и лица. Криптозоологи считают, что алмасы являются неандертальцами, живущими в труднодоступных районах. Записи о встречах с ними стали вестись лишь в конце 20 века, однако существуют и гораздо более ранние источники.

В 1430 году баварский солдат Иоганн (Ханс) Шильдбергер, взятый в плен и турками и проданный на Восток, был привезен в Монголию, к подножию Тянь-Шаня. В своих путевых записках он рассказывал, что в горах живут дикие люди, которых местные правители ловят и дарят друг другу вместе с маленькими лошадками и прочими ценностями.

Дикий человек живет в горах. Он происходит от медведя, тело его подобно человеческому, и он необычайно силен. Его мясо можно есть для лечения душевных болезней, а его желчь лечит болезнь кожи.

Тибетский анатомический словарь.

Бигфут, он же сасквач — североамериканский аналог алмаса. Сообщения о встречах с ним чаще всего приходят из Канады (район Великих озер) и территории вокруг Скалистых гор. Все виденные людьми бигфуты напоминают гигантских прямоходящих обезьян ростом свыше 2 метров. Общие черты — крепкое телосложение, маленькие глаза, выдающиеся надбровные дуги, короткая черная (или темно-коричневая) шерсть по всему телу, кроме лица, ладоней и стоп.

Название этому существу («Bigfoot» — большая нога) было придумано из-за того, что основными доказательствами его существования долгое время были огромные следы ног на земле. Иногда говорится, что от сасквачей дурно пахнет. Они всеядны. Издают хриплый рык или свист, и, судя по тому, что большинство встреч с ними происходили после захода солнца, ведут ночной образ жизни.



Это не Лев Толстой, а бигфут — фальшивая фотография, опубликованная в журнале «Weekly World News».

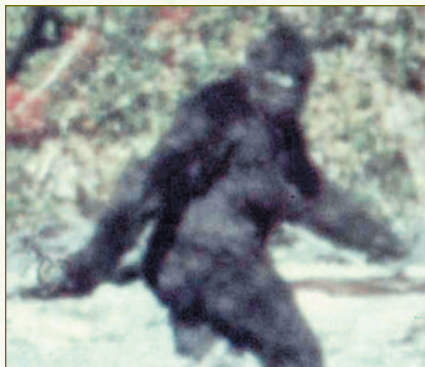
Среди коренных североамериканцев ходили легенды о Вендиге — гиганте с сердцем из льда, уродливым телом и беззубым лицом. Повстречав его в лесу, человек мог сам стать Вендиге. В этого монстра можно было также превратиться, подвергнувшись нападению духов во время сна либо отведав человеческой плоти в голодное время.

Многочисленные отпечатки ног бигфута на поверку чаще всего оказываются грубыми подделками, из-за чего делают



вывод о том, что волосатые великаны как таковые — это сказка. Вместе с тем, встречаются на удивление искусные «подделки», на которых хорошо различимы кожные поры и следы травм ноги.

Отдельно следует упомянуть **йети** (от тибетского йе-те — «как человек, но не человек»), предположительно живущих в Гималаях. Йети также называют «снежный человек» — именно под таким прозвищем в России начала 90-х вдруг как из-под земли стали появляться десятки сообщений о встречах с волосатыми двуногими приматами где-нибудь в Сибири.



Кадр из самой известной видеозаписи бигфута, сделанной 20 октября 1967.

Учитывая большое количество свидетельств, ученые относятся к йети довольно благосклонно. Принято считать, что им может быть вымершая гигантская обезьяна (гигантопитек), либо даже обычный орангутанг.



Бен Макдуи — самая высокая гора в Шотландии и вторая по высоте в Великобритании.

Бренин Лвид — на валлийском «Серый король» — аналог бигфута, якобы обитающий в горах Сноудонии (северная часть Уэльса). Сюда же можно причислить существо по имени **Фир Лиат Мор** (Большой серый человек), якобы живущее на горе Бен Макдуи в Шотландии, вьетнамских **Нгои Рун** — так называемых «лесных людей», китайского человеко-медведя **Йерена** и мифических **Оранг Пендек** с острова Суматра.

Таинственные приматы — по сути, те же самые бигфуты, чаще всего ассоциирующиеся с животными, а не людьми. Это могут быть необычные обезьяны в лесу близ города Били в Конго (очень крупные шимпанзе, почему-то живущие на земле), либо «обезьяна Лоя», названная в честь геологоразведчика Франсуа Лоя, исследовавшего

Южную Америку и нашедшего там удивительно крупного представителя паукообразных обезьян.

Очень сомнительными представляются рассказы о существовании гибридов человека и шимпанзе (называемых «humanzee» или «chuman»). Несмотря на то, что генетически мы схожи на 98%, с точки зрения науки такое скрещивание невозможно.



Обезьяна Лоя. Размер установить сложно, но, судя по размерам канистры, на которую посадили труп, рост — около 1,5 метров.

К подобным гибридам причисляли **Оливера** (70-е годы прошлого века) — циркового шимпанзе, отличавшегося незначительным шерстяным покровом, склонностью к ходьбе на задних ногах и якобы проявлявшего интимный интерес к женщинам. Однако проведенные впоследствии генетические тесты показали, что Оливер — обычное животное, имеющее некоторые физические отклонения.



Оливер — вроде бы не совсем обезьяна, но еще явно не человек.

Чупакабра — знаменитый мексиканский вампир, нападающий на скот и сосущий его кровь. Насчет его облика единого мнения нет — то ли это ящерица, то ли собака, а может быть, даже нечто среднее.



Койот-мутант или чупакабра?

До настоящего времени чупакабра считался выдумкой пастухов — причем глупой и неизобретательной, однако летом 2004 один техасский фермер выследил и убил мерзкую тварь, утащившую у него свыше 30 кур в течение суток. Это существо было похоже на собаку с острой мордой, голой серой кожей и крупными ушами. Позже в округе было подстрелено еще несколько таких же животных.

Генетические тесты показали, что они явно принадлежат к семейству псовых и, по всей видимости, являются койотами — но какими-то странными. Ученые развели руками и предположили, что это может быть какая-то наследственная болезнь в стае, однако ничего определенного здесь сказать нельзя.

Озерные чудовища — это прежде всего знаменитая **Несси** (озеро Лох-Несс в Шотландии). Самым ранним упоминанием о ней можно считать житие святого Колумба Ирландского (521—597), который однажды спас человека от монстра реки Несс (текущей из одноименного озера), остановив чудовище силой своих слов.

Примерно полторы тысячи лет спустя, 2 мая и 11 августа 1933 года, Несси появилась снова — ее увидели сразу три человека, описавшие какое-то необычное животное с маленькой головой и длинной шеей, плескавшееся в воде. Дальше — больше. Как из рога изобилия посыпались фотографии, следы на берегу и прочие «веские доказательства».



Абсолютно все фотографии Несси (да и других чудовищ) очень некачественные.

Предполагалось, что Несси — плезиозавр. Кости этих морских рептилий иногда находили в Шотландии, но один (или несколько) из них якобы каким-то чудом смогли пережить ледниковый период. Сейчас эта теория кажется маловероятной. Во-первых, чтобы поддерживать по-

пуляцию в течение миллионов лет, должна существовать крупная колония плезиозавров. Однако озеро Лох-Несс недостаточно богато рыбой, чтобы обеспечить их пищей. Во-вторых, пытливые исследователи проводили недели, безуспешно наблюдая за поверхностью воды. Ни одно животное не может задерживать дыхание на такое длительное время.



В реках около Лох-Несс живут огромные осетры — их могли принять за чудовище (фото 1911 года).

В третьих, Лох-Несс сформировалось сравнительно недавно, после отступления ледников. В ледниковый период озеро промерзло до самого дна. И, наконец, последний аргумент — в 2003 году водоем был скрупулезно обследован эхолотами. Никаких крупных животных там нет.

К подобным существам можно еще отнести обитателя озера Ван в Армении (появился в 1995 году), Бесси из озера Эри в Северной Америке, чудовище из озера Бросно (Россия, Тверская область), монстры озера Тианчи (Китай), Мокеле-мбембе (река Конго), и ряд других, имеющих свой «именной» водоем.

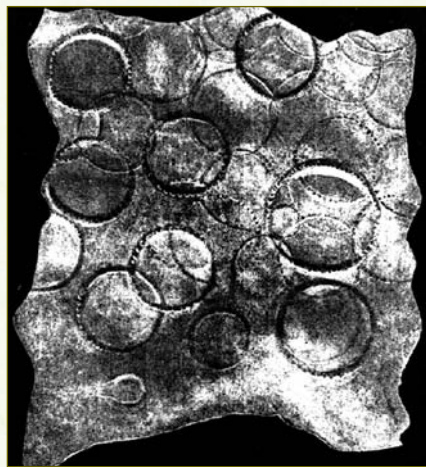
Алхой хорхой — достаточно популярный у криптозоологов монгольский червь, живущий в пустыне Гоби. Его название переводится как «кишечный червь», поскольку он напоминает кишки — небольшой длины, красного цвета, он как будто бы умеет выделять ядовитую желтую слизь, убивающую даже на расстоянии. Сообщений о встречах с ним много, по-



Кракен — частый гость в фантазии

этому некоторые ученые считают, что это может быть просто особая разновидность ящерицы — одного из многих редких видов, которые обитают в Гоби.

Кракен — еще одна криптозоологическая знаменитость. Первоначально упоминавшийся в скандинавских легендах как некий морской монстр с непонятной внешностью (то ли огромный краб, то ли рептилия), в 18 веке он приобрел черты спрута. Кракен стал популярным благодаря Жюлю Верну («20000 лье под водой»), а позже Толкину (тварь у врат Мории), и вдохновил Лавкрафта на создание знаменитого Ктулху.



Кусок кожи кашалота со следами от огромных присосок.

Кракен стал реальным в 19 веке, когда матросы начали находить неопровержимые свидетельства существования гигантских кальмаров — их полуразложившиеся туши, прибитые волной к берегу, куски щупальцев в желудках и крупные следы присосок на коже кашалотов.

Несмотря на то, что ни одного подобного существа так и не удалось поймать живьем (разве что мелкие экземпляры), сейчас это уже научно доказанный факт. Кракен реален. Его длина может достигать 20 метров, а глаза (до 30 сантиметров в диаметре) являются самыми крупными по сравнению с глазами со всех известных нам живых существ.



И это еще малыш — существуют гораздо более солидные особи гигантских кальмаров.

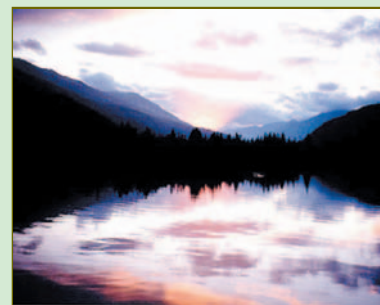
Русская Несси

В 2002 году общественная организация «Космопоиск» исследовала озеро Бросно с помощью эхолотов. В одной из точек озера эхолот показал глубину в 35 метров и подозрительно вязкое дно. Внезапно глубина начала быстро увеличиваться — 37, 45, 50, 62 метра. На экране прибора показалось какое-то крупное тело. Исследователи решили взорвать петарду, чтобы проверить, отреагирует ли это «чудовище».

После хлопка тело сместилось и стало резко подниматься вверх. В считанные секунды оно преодолело глубину с 62 до 2 метров. Вокруг лодки всплывали пузыри. Эхолот показывал, что зверь «затаился» под лодкой на глубине 1,4 метров. Вода была прозрачной, но разглядеть его не удалось. Попытки достать до него веслом также ни к чему не привели.

Вода продолжала пениться, вокруг разносился тухлый запах. Трезво оценив обстановку, участники экспедиции как можно скорее покинули это место, так как насыщенный газом воздух был взрывоопасен, а лодка могла попросту утонуть, потеряв плавучесть во вспененной воде.

Окончательный вердикт экспедиции суров — «чудовищ нет». Выяснилось, что на дне озера накапливался газ. Для его высвобождения достаточно было незначительного воздействия — например, падения якоря. Это могло закончиться очень печально — посторонний наблюдатель увидел бы вспышку огня, либо пузыри на воде и лодку, внезапно проваливающуюся вглубь. Такой необычный эффект вполне мог породить легенды о монстре, живущем в озере Бросно.



Озеро Бросно.

Если верить криптозоологам (а почему бы им не верить?), нас окружает мир непознанного. Уберите с этой науки налет мистики, закройте глаза на жуликов, продающих через интернет майки с изображением Лох-Несского монстра, забудьте об НЛО — перед вами останется обычная смесь истории, этнографии и экотуризма. В желании заглянуть под шкаф, где сидит что-то непонятное и явно живое, нет ничего зазорного. Великие открытия делаются случайно, а криптозоология не требует фундаментальных научных знаний. Вдруг когда-нибудь повезет и нам? ☹



ЧТО БЫЛО РАНЬШЕ



Николай Пегасов



2 года назад



В журнале: 92 страницы + вставной постер формата A3 + компакт-диск.

На обложке декабрьского номера опубликовано фото легендарного темного паладина, под которым гордо красуются английские слова «Dungeons &

Dragons». «Подземельям и драконам» в первом зимнем номере «МФ» было уделено чуть больше внимания, чем в том выпуске журнала, который вы держите в руках. Во «Вратах миров» читатели могли обнаружить статью, в которой доказывалось, что современное фэнтези невозможно без D&D и стереотипов этой игры. В «Игровом клубе» рецензировалось очередное дополнение к одной из лучших RPG всех времен и народов — «Neverwinter Nights» (игра, основанная на правилах D&D). Наконец, в «Книжном ряду» публиковались свежие рецензии на романы из D&D-циклов «Forgotten Realms» и «Dragonlance».

Помимо D&D, большое внимание редакция уделила «Звездным войнам». Статья о расах далекой галактики, обзор дилогии Стэкпола «Темный прилив» и новости о съемках за-

ключительного фильма эпопеи стали фундаментом для рубрики «Храм джедаев».

Цитата номера: Главная роль в проникновении фэнтези-культуры в повседневную жизнь сыграла не литература, а род творчества, который не принято относить к искусству. Простой «игровой

продукт» создал новый вид интеллектуальных игр, определил будущие пути «игростроения» и, как это ни удивительно, сделал настолько серьезный вклад в культуру фэнтези, что я позволю себе поставить его на одну доску рядом с вкладом Толкина (Николай Пегасов о «Dungeons & Dragons»).



1 год назад

В журнале: 128 страниц + постер формата A2 + компакт-диск + карта для игры «Берсерк».

Декабрьский номер за 2004 год останется в истории «МФ» благодаря двум составляющим.

Во-первых, это редкий, но изумительно красивый фантастический жанр. Михаилу Попову в блестящей статье о ретрофантастике удалось выделить и определить основные черты явления, для которого ему удалось подобрать яркое и запоминающееся название — **дизельпанк**. Оказалось, что «Небесный Капитан и Мир Будущего» — не единственное произведение в стилистике 20-30-х годов прошлого века, а потому о существовании жанра можно говорить смело.

Во-вторых, этот номер «МФ» разыскивался и скупался в огромных количествах поклонниками коллекционной карточной игры «Берсерк». Дело в том, что внутри журнала обнаруживалась реальная карточка из этой игры, причем карта была выпущена эксклюзивно для декабрьского «МФ»! В «Почтовой станции» нынешнего номера один из читателей вспоминает подробности охоты на «дизельпанковский» выпуск журнала — по его утверждению, ради карты «Берсерка» он приобрел 11 экземпляров этого «Мира фантастики»! Кстати, традиция «карточных» вложений будет продолжена в будущем году.



Цитата номера: Все сделано грамотно, с душой и старанием — графика в холодных стальных тонах, обилие мелких деталей, героическая музыка, актеры, будто сошедшие с плакатов 30-х годов, словом — классический ретрофутуризм (Михаил Попов о «Небесном Капитане»).



Труженики фантастического цеха

«Мир фантастики» продолжает брать мини-интервью у сотрудников самого фантастического глянцевого журнала.

Ирина Сидорова, программист сайта www.mirf.ru и диска журнала

У тебя есть «фантастические» увлечения?

Конечно! Я жутко люблю фантастические фильмы и стараюсь не пропускать ни одной премьеры. Сейчас, например, с нетерпением жду «Гарри Поттера и кубок огня».



Что тебе нравится в «МФ» больше всего?

Ну, многое нравится: описания всевозможных новинок фантастического жанра, как книг, так и фильмов, увлекательные интервью с писателями и режиссерами... Но больше всего, пожалуй, я люблю рассказы. Очень часто попадают весьма интересные произведения.

Есть своя специфика в работе над проектами «Мира фантастики»?

«МФ» — очень интересный для меня проект. Скажу больше — для меня это уже не просто работа, это, если хотите, постоянное обитание в столь захватывающем и подчас опасном мире чудес и волшебных приключений.

● Рабочий никнейм — **Lado**.

● Помимо «МФ», трудится над другими медийными проектами издательства «ТехноМир», например, участвует в создании дисков «Игромании».

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

Вы довольно-таки часто упоминаете цикл романов о сыщике Гаррете. Хотелось бы прочитать что-нибудь и о не менее интересном цикле «Черный отряд».

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Tambov Wolf

ОТВЕТ



«Черный отряд» Глена Кука — сериал эпического «темного фэнтези» с элементами военного романа. Название цикла дано по аналогии с «белыми отрядами», группами средневековых солдат-наемников, которые не имели постоянного сюзерена и переходили от одного хозяина к другому.

Сериал распадается на несколько подциклов. Основная трилогия: «Черный отряд» (1984), «Тени сгущаются» (1984), «Белая Роза» (1985), повествует о приключениях последнего Великого полка наемников. Нанявшись к бессмертной темной колдунье, отряд затем переходит под знамена ее противницы Белой Розы. Обычных «мягких и пушистых» светлых героев в романах нет — сложно различить, чем противники отличаются друг от друга. К трилогии примыкает роман «Серебряный клин» (1989), где второстепенные герои предыдущих книг предотвращают возвращение из мертвых могущественного Черного властелина.

В «Книгу Юга» входят романы «Игра теней» (1989) и «Стальные сны» (1990), где рассказано, как после раскола Черного отряда группа солдат отправляется на поиски своей прародины Хатовара. Цикл «Сверкающий камень» — романы «Суровые времена» (1996), «Тьма» (1997), «Воды спят» (1999), «Солдаты живут» (2000) — фактически часть «Книги Юга», но несколько шире по внутреннему смыслу и наполнению.

Глен Кук нарисовал мрачный мир, где даже положительные персонажи совер-

шают отвратительные и жестокие поступки. Но «Черный отряд» — сериал очень неровный. Некоторые романы производят потрясающее впечатление, другие похожи на откровенную графоманию. На русском языке цикл выходил в сериях «Хроники века Дракона», «Золотая серия фэнтези» и «Глен Кук» издательства «АСТ».

ЗАПРОС

Почему в вашем журнале не было рецензии на фильм «Царство небесное»? Только не говорите, что это исторический фильм. Он не более исторический, чем «Троя» и «Дом летающих кинжалов».

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Л. Богомаз

ОТВЕТ

Между упомянутыми картинками есть существенная разница. «Троя» — экранизация мифологической поэмы Гомера «Илиада», хотя создатели исключили из фильма эпизоды, связанные с вмешательством богов в дела людские. Однако нет никаких исторических данных, что описанные Гомером события имели место в реальности. «Троя» — псевдоисторическая фантазия, подпадающая под тематику нашего журнала. А в «Доме летающих кинжалов» есть фантастические элементы: как бы люди ни владели боевыми искусствами, летать по воздуху или скакать по верхушкам деревьев они не могут.

Разве что-то похожее имеется в «Царстве небесном»? Пусть Ридли Скотт весьма вольно обошелся с историей, однако основные события фильма происходили на самом деле. А его герои либо существовали в действительности, либо имели реальных прототипов. Да и мистики в ленте нет. Поэтому «МФ» и в дальнейшем не собирается рецензировать ленты наподобие «Александра» или «Гладиатора».



Красиво... Но не фантастично!

ЗАПРОС

Хотелось бы узнать побольше про Ф. Карсак.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Геннадий А.

ОТВЕТ

Писатель Франсис Карсак — известный французский мастер космической оперы середины 20 века. Его настоящее имя — Франсуа Борд, родился он в 1919 году на юге Франции. Когда Франсуа учился в Тулузском университете, началась война, и во время оккупации Борд стал бойцом Сопротивления. После победы Франсуа завершил образование, получив двойной диплом по геологии и палеоантропологии. Довольно долго преподавал в университете города Бордо, стал профессором.

Писать фантастику начал еще во время войны, однако первую книгу опубликовал лишь в 1954 под псевдонимом Франсис Карсак. Псевдоним появился потому, что в те времена университетское начальство не одобрило бы преподавателя, который еще и фантастику пописывает. Пик литературной популярности Карсака пришелся на шестидесятые. Позже он уехал в США, где и умер в 1981.

На счету Карсак «космическая» трилогия: «Пришельцы из ниоткуда» (1954), «Этот мир — наш» (1962), «Космос — наш дом» (1962). А также отдельные романы «Робинзоны космоса» (1955), «Бегство Земли» (1960), «Львы Эльдорадо» (1967), повести и рассказы. Романы Карсак активно издавали в СССР, хотя космоопера тогда считалась у нас буржуазной и реакционной частью НФ. Карсак подражал англо-американской космической опере, опираясь также на традиции Жюль Верна. Франсис Карсак не был выдающимся автором, но он писал крепко сбитую авантюрную НФ, основанную на романтике, гуманизме и либеральных ценностях.





МАШИНА ВРЕМЕНИ

ВСЁ ОБ ИСТОРИИ, МИФОЛОГИИ И БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ

Хронология фантастики: ДЕКАБРЬ 100

Если бы: ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ 101



Предсказания бывают разные. Египетские жрецы пугали народ солнечными затмениями, Эйнштейн создал провидческую теорию относительности, а в 1927 году один из братьев Уорнер сказал про звуковое кино: «Да кому, черт возьми, захочется слушать болтовню актеров?» Рука об руку с фантастикой идет полуофициальная наука футурология, которая пытается предсказать будущее, исходя из научных данных — или из фантазии автора. Посмотрим, какое будущее уготовали нам фантасты и ученые.

Вперед в прошлое: НОЕВ КОВЧЕГ 106



Как известно, Ковчег был построен любителями, а профессионалы сконструировали «Титаник». Может быть, судно-заповедник библейского Ноя — и не самый известный из бороздивших мировой океан кораблей, зато мотив потоп и спасения человечества возникает чуть ли не во всех мифологиях мира. А полвека назад в Турции нашли то, что при желании можно принять за остатки Ковчега... Так все-таки легенда или история? Читайте в «Машине времени»!

Арсенал: ХИМИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ 110



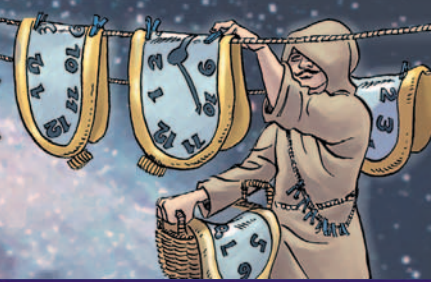
Любой, кому знакомы сокращения ГО (гражданская оборона), ОБЖ (охрана безопасности жизни) или НВП (начальная военная подготовка), знает, что делать по команде: «Газы!» — закрыть глаза, задержать дыхание и надеть противогаз. Но противогаз был придуман меньше века назад, а бесславные традиции химического оружия уходят корнями в седую древность. Впрочем, и в этой области самые

большие достижения пришлось на 20 век. Сегодня «МФ» рассказывает о химическом оружии — в том числе, о тех его образцах, которые, дай бог, никогда не вырвутся из промаркированных черно-желтым контейнеров.

Архивы ворошил Александр Чекулаев



ХРОНОЛОГИЯ ФАНТАСТИКИ



3 декабря

В 1967 году в Кейптауне профессор медицины **Кристиан Барнард** впервые в истории провел пересадку человеческого сердца. До тех пор эта операция считалась практически невозможной.



В 1998 году вышла в свет компьютерная игра «**Thief: The Dark Project**». Это детище студии «**Looking Glass Studios**», повествующее о похождениях вора Гарретта в фэнтезийном мире, произвело сенсацию в гейм-индустрии, открыв новый поджанр «стелс»-шутеров — 3D-экшенов с упором не на сражения, а на скрытное выполнение миссий.

7 декабря

Родилась **Ли Брэкетт** (1915—1978), американская писательница и супруга Эдмонда Гамильтона. Брэкетт — автор фантастического сериала об Эрике Старке, трилогии о планете Скайт, романов «Шага Риано-на», «Большой прыжок», «Долгое за-тра» и других книг. Участвовала в создании сценария к Пятому эпизоду «Звездных войн» — «Империя наносит ответный удар» (1980).



9 декабря



В 1983 году в прокат вышла одна из самых известных экранизаций прозы Стивена Kinga — фильм ужасов Джона Карпентера «**Кристина**», повествующий об автомобиле-убийце.

14 декабря

Родился **Илья Варшавский** (1908—1974), русский писатель, само-бытный мастер юмористического и сатирического НФ-рас-сказа. Произведения литератора входят в сборники «Молекулярное кафе», «Человек, который видел антимир», «Солнце заходит в Дономаге», «Лавка сновидений», «Тревожных симп-томов нет», «Под ногами Земля», «Сю-жет для романа» и другие.

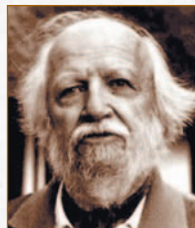


15 декабря

Родился **Север Гансовский** (1918—1990), русский фантаст, автор сборников «Шаги в неизвестное», «Шесть гениев», «Три шага к опасности», «Идет человек», «Человек, который сделал Балтийское море», «Инстинкт?» и других. Лауреат премии «Аэлита» 1989 года.

18 декабря

Родился **Альфред Бестер** (1914—1987), клас-сик американской фантастики, автор новаторских НФ-ро-манов «Человек без лица» (премия «Хью-го» 1953 года) и «Тигр! Тигр!», а также книг «Связь через компьютер», «Экстро», «Обманщики», сборников «Звездный взрыв», «Темная сторона Земли» и мно-гих других произведений.



В 1927 году родился **Стерлинг Ланье**, американский фантаст, автор ряда рома-нов, среди которых выделяется цикл по-стапокалиптической приключенческой НФ о Иеро («Путешествие Иеро», «Иеро не забыт» и продолжения).

22 декабря

В 1932 году выходит на экраны клас-сический фильм ужасов Карла Фройнда «**Мумия**» с Борисом Карлоффом в роли знаменитого киномонстра.

23 декабря

В 1924 году профессор Филипп Фи-липпович Преображенский осуществил уникальную операцию по пересадке соба-

ке Шарикю желез внутренней секреции человека. В результате пес превратился в разумного гоминида — Полиграфа По-лиграфовича Шарикова (Михаил Булга-ков, «Собачье сердце»).

В 1994 году в свет вышла компьютер-ная игра «**Heretic**», 3D-шутер, ставший для геймеров-фанатов фэнтези тем же, что и «DOOM» для поклонников НФ-бое-виков.



В 2037 году на одной из планет систе-мы звезды EN9137 экспедиция Бориса Фокина обнаруживает саркофаг Стран-ников с тринадцатью человеческими за-родышами (Аркадий и Борис Стругацкие, «Жук в муравейнике»).

24 декабря

В 1981 году в Австралии вышел вто-рой фильм из знаменитой трилогии «**Без-умный Макс**», перенаправивший сюжет цикла в русло постапокалиптической НФ. Эта картина сделала актера Мэла Гибсона звездой мирового масштаба, а его персонажа, футуристического вои-на дороги — одним из наиболее популяр-ных героев кинофантастики.

25 декабря

В 3018 году Третьей эпохи Братство Кольца выступает из Ривенделла в знаме-нитый поход к Ородруину, дабы уничто-жить Кольцо Всевластья (Джон Р. Р. Тол-кин, «Властелин Колец»).

27 декабря

В 2004 году на расстоянии 50 тысяч световых лет от Земли, в созвездии Стрельца, произошла вспышка магнита-ра (нейтронной звезды со сверхмощным магнитным полем) SGR 1806-20. В ходе этого грандиозного галактического ка-таклизма выделилась энергия, равная энергии Солнца, испускаемой им за 150000 лет. ☼



ЧТО ДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ?

Если вы не думаете о будущем, его у вас и не будет.

Джон Голсуорси,
английский писатель

ВЕРОЯТНЫЕ СОБЫТИЯ БУДУЩЕГО

Футурология — неофициальная наука прогнозирования, хобби, вдохновляющее творческих людей анализировать и предсказывать события будущего. Это свойственно, прежде всего, научной фантастике — именно писатели-фантасты первыми заговорили о роботах и полетах в космос (но не смогли предугадать появления компьютеров). Прогнозами сейчас занимаются все, кому не лень — астрономы и архитекторы, биологи и инженеры. Заглянем в будущее, которое они нам предсказывают.

Наука в 21 веке

Считается, что третье тысячелетие ознаменует конец мистической Эры Рыб и начало Эры Водолея. Конкретная дата наступления последней спорна, но в любом случае астрологи связывают ее с некими глобальными явлениями (хорошими или плохими — покажет время), а также мощнейшим прорывом во всех областях знаний и научных достижений.



Берт Рутан. Талантливый инженер с космическими амбициями

Космос

В 2006—2008 годах американский магнат Роберт Бигелоу (владелец обширной сети отелей и компании «Bigelow Aerospace») планирует реализовать проект **орбитальных гостиниц** для космических туристов.

Впрочем, знаменитый авиаконструктор Берт Рутан, построивший самолет «Voyager» (облетел Землю за 9 дней без посадок и дозаправок) и частный космический корабль «SpaceShipOne», прогнозирует, что «тысячи людей смогут позволить себе визит в космический отель» лишь в 2024 году.



«SpaceShipOne». Если очень захотеть, можно в космос полететь.

В 2020 году должен быть испытан первый «космический лифт» — так утверждает Брэдли Эдвардс, глава Института Научных Исследований в США.

22 декабря 2012 года начнется вторжение инопланетян на Землю («Секретные материалы»).

В 2011 году должна произойти «Космическая одиссея» по Артуру Кларку. Впрочем, автор изначально датировал ее 2001 годом, и лишь позже «перенес» экспедицию к черному монолиту на 10 лет назад.

Тот же Кларк определил дату первого полета человека на Марс — 2021 год. В настоящее время NASA осторожно говорит о том, что это станет возможно лишь к 2030 году.

Питер Диамандис — известный ученый и один из спонсоров конкурса частных космических кораблей «Ansari X Prize» (в 2004 его выиграл «SpaceShipOne») — считает, что в 2024 году начнется **промышленная разработка астероидов**. Идея, в принципе, неплохая — ведь даже небольшой астероид типа «М» (металлический) может содержать в себе до 3 миллиардов тонн железно-никелевой руды.

И, наконец, согласно Артуру Кларку, в 2095 году человечество разработает двигатель, способный разогнать космический корабль до **околосветовых скоростей**.

Роботы

Доктор Синтия Бреазеаль, работающая в Массачусетском исследовательском университете, утверждает, что к 2010 году будет создан робот, способный испытывать **человеческие эмоции**. Эта женщина знает, что говорит: она уже сконструировала робота «Кисмет» (по-арабски — «судьба»), который умеет если и не испытывать эмоции, то, по крайней мере, крайне достоверно симулировать их.

В 2006 году начались события фильма «Двухсотлетний человек» (хотя в рассказе Айзека Азимова все происходило в 1976 году).

Испанский ученый Анхель дель По-биль оценивает свои возможности более скромно — к 2009 году он планирует создать робота, способного полноценно **осуществлять функции библиотекаря**.

Джоанна Прански, называющая себя «первым психиатром роботов», считает, что в 2029 году механизмы смогут **выполнять любую работу по дому**. Хелен Грейнер, основательница компании «iRobot» (разработка «продвинутых» устройств — например, автономного пылесоса), переносит это событие на 2034 год.

Существует международный конкурс по созданию «умных» роботов — «RoboCup». Одна из его официальных задач — разработка к 2050 году гуманоидных роботов, способных победить на поле чемпиона мира по **футболу** среди людей.

Футурологи по-разному определяют дату, когда компьютер научится **мыслить, как человек**. Артур Кларк говорил про 2020 год, а изобретатель Рэймонд Курцвейл (пионер в технологии электронного распознавания образов и речи) называет 2019 год. Другой авторитетный ученый в этой области, Ганс Моргавек,



Рэймонд Курцвейл.

разрабатывающий системы «зрения» для роботов, выглядит на их фоне скептиком — он говорит, что разумные роботы появятся не ранее 2050 года.

В 2005 году Билл Гейтс сказал о Рэе Курцвейле, что его предсказания будущего роботов «вызывают наибольшее доверие».

Биология

К 2007 году Южная Корея обещает вывести **генетически модифицированную свинью**, органы которой не будут отторгаться человеческим организмом. К 2010 году корейцы хотят осуществить первую пересадку подобных органов.

Международная ассоциация биомедицинской геронтологии заявляет, что в промежутке между 2014 и 2024 годами будет произведено терапевтическое **омоложение** мыши.

Артур Кларк считал, что динозавров клонируют в 2023 году. В фильме Стивена Спилберга «Парк Юрского периода» это произошло, условно говоря, в 1993 году (дата выхода картины на экраны).

В 2004 году Пентагон заявил, что в рамках программы «Воин будущего» к 2020 году возможно создание специальной брони, насыщенной **наномеханизмами**. Они смогут изменять свойства материала, делая его то мягким, то пуленепробиваемым, лечить раны, нейтрализовать боевые химикаты и бактерии, а также превращать бронекостюм в своеобразный мускульный каркас, помогающий солдату двигаться.

Год от года

2006 год будет объявлен международным годом пустынь и опустынивания, и, кроме того, годом Моцарта (великому композитору исполнится 250 лет). Тогда же концерн «Airbus» начнет поставки аэробуса A-380 — крупнейшего авиалайнера на Земле. В продажу поступят игровые приставки «Nintendo Revolution» и «PlayStation 3», а также первый компьютер «Apple Macintosh» с процессором от «Intel». Европейское космическое агентство планирует запустить капсулу **KEO** (ракета-носитель «Ariane 5»), в которой содержится послание к потомкам. Капсула вернется на Землю спустя 50000 лет.

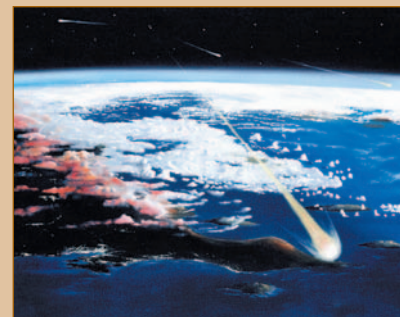
ПРИВЕТ РАЗУМНЫМ ТАРАКАНАМ!

Каждый житель Земли может абсолютно бесплатно послать в будущее сообщение (до 6000 знаков). У вас есть шанс сделать это прямо сейчас на сайте www.keo.org. Учтите, что ваши слова не подвергнутся цензуре и будут посланы в будущее без каких-либо изменений. Например, попросите их прислать вам в прошлое (укажите точную дату и место) немного золота — в соответствии со всеми канонами «темпоральной фантастики», как только вы нажмете на кнопку «отправить», рядом с вами должна сверкнуть вспышка и появиться груда презренного желтого металла.

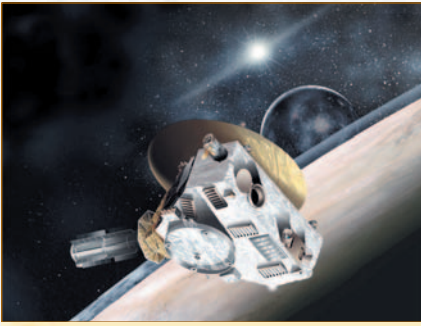
Капсула представляет собой сферу диаметром 80 сантиметров, на которой выгравирована карта Земли. Она окружена несколькими слоями, защищающими от радиации, перепадов температуры и последствий будущего падения на Землю. Орбита KEO будет находиться на высоте 1800 километров. Оттуда она спустится лишь 500 веков спустя (примерно столько же времени назад наши предки начали делать первые наскальные рисунки).

Послания людей к потомкам будут записаны на особом DVD. К нему прилагаются инструкция по сборке DVD-привода и бриллиант, в котором замуруют капелюшку человеческой крови, образец воздуха, морской воды и земли. В капсуле также предполагается разместить астрономические часы, фотографии людей различных национальностей, а также краткую энциклопедию всех человеческих знаний.

При возвращении на Землю защитные слои капсулы начнут сгорать, производя яркое сияние. Даже если человечество к этому времени вымрет, место ее падения смогут найти какие-нибудь разумные тараканы.



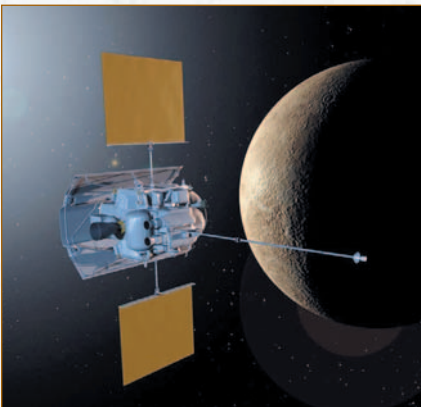
1 января будет запущен проект NASA «Новый горизонт». Автоматический космический аппарат должен исследовать Плутон и его спутник Харон (он долетит до них в 2015 году), а после этого достичь малоисследованного метеоритного пояса Куйпера, постоянно передавая данные на Землю.



«Новый горизонт» около Плутона.

29 марта произойдет полное солнечное затмение, которое можно будет наблюдать с территории России.

Дата 6 июня, записанная как 6.6.6, очень напоминает библейское «число Зверя» — по этому поводу можно ждать очередных пророчеств о конце света, а также всплеска активности тоталитарных сект и шизофреников-одиночек.



«Messenger», исследователь Венеры.

24 октября космический аппарат «Messenger», запущенный в 2004 к Меркурию, произведет первый облет и фотографирование Венеры.

2007 год начнется в понедельник и будет интересен тем, что именно тогда в Европе начнет



Строительство европейского ускорителя заряженных частиц LHC.

функционировать самый крупный в мире ускоритель заряженных частиц LHC (Large Hadron Collider). Возможно, он поможет разгадать загадку «темной материи», составляющей примерно 95% Вселенной.

Сюжет романа Роберта Хайнлайна «Кукловоды» (о нашествии паразитов из космоса) начинается 12 июля 2007 года.

В марте компания «Phillips» планирует выпустить в продажу первые гибкие дисплеи. До конца года космический аппарат «Messenger» должен совершить второй облет Венеры, а Джеймс Кэмерон грозит выпустить на экраны полнометражный фильм «Боевой ангел Алита», снятый в полном 3D с частично цифровыми актерами.

2008 год — 15 января «Messenger» достигнет Меркурия и совершит первый облет этой планеты. В Дубае (Саудовская Аравия)



Так будет выглядеть «Burj Dubai». Хорошо живется с нефтью под ногами...

будет достроен супернебоскреб «Burj Dubai» стоимостью 8 миллиардов долларов. По некоторым предположениям, здание будет достигать 705 метров.

2009 год войдет в историю тем, что именно к этому времени в Нью-Йорке должна быть построена «Башня Свободы» (541 метр) взамен разрушенного террористами Всемирного торгового центра. 11 апреля планета Нептун будет находиться на том же самом месте, где она была 23 сентября 1846 года — в день своего открытия. 22 июля произойдет самое длительное солнечное затмение в 21 веке.



Скромный и неброский домик на месте Всемирного торгового центра.

2010 год, 9 апреля — население Земли может достичь 7 миллиардов человек. В этом же году должно завершиться строительство Международной космической станции (подробнее о ней читайте в прошлом номере «МФ»),



Эксклюзивное фото! Новая разработка «ВАЗ»! (Шутка, это прототип «GM-Hy-wire»).

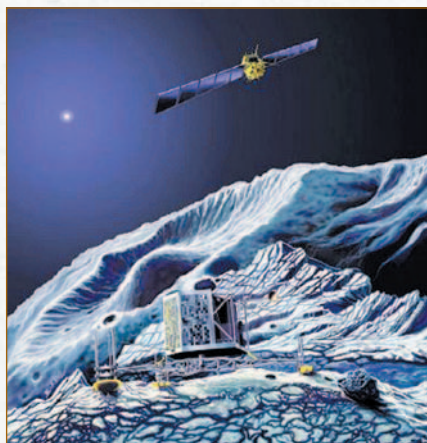
а космический шаттл «Дискавери» будет списан со службы. Компания «General Motors» обещает к 2010 году наладить серийное производство автомобилей «GM Hy-wire» с водородным двигателем.

2011 год ознаменуется выходом операционной системы «Windows Blackcomb», в которой якобы будет реализован «совершенно новый способ взаимодействия пользователя с компьютером».

2012 год, 21 декабря — последний день в календаре майя и ацтеков. Проще говоря, наша Вселенная перестанет существовать. Итальянские архитекторы в это не верят: в 2012 они планируют завершить строительство под-



Интересно, какие скрытые комплексы есть у того, кто разработал мост через Мессину?



Зонд «Розетта» в действии.

весного моста между Италией и Сицилией. Он будет самым большим в мире — проектная длина центрального пролета равна 3,3 километров. Расчетная стоимость конструкции — 4,6 миллиарда евро.

2014 год — к комете Чурюмова-Герасименко (названа в честь киевских астрономов, открывших ее в 1969 году) отправится зонд «Розетта», названный, в свою очередь, в честь Розеттского камня (найден в 1799). Благодаря последнему наконец-то удалось расшифровать египетские иероглифы. Видимо, создатели аппарата «Розетта» надеются, что путем исследования одной кометы удастся проникнуть в тайны эволюции всей Солнечной системы.



Концепт-арт телескопа «Terrestrial Planet Finder».

Кроме того, в 2014 NASA рассчитывает запустить первый инфракрасный космический телескоп TPF («Terrestrial Planet Finder»), с помощью которого можно будет искать планеты в отдаленных звездных системах, а также «наследника» устаревших шаттлов — одноразовый пилотируемый корабль «Crew Exploration Vehicle», дизайн которого подозрительно напоминает наши «Союзы» и старые американские «Аполлоны».



Концепт-арт корабля «Crew Exploration Vehicle», компания «Боинг».

тируемый корабль «Crew Exploration Vehicle», дизайн которого подозрительно напоминает наши «Союзы» и старые американские «Аполлоны».

В фильме «Назад в будущее 2» главные герои совершают путешествие в 2015 год. Интересно, что там они находят газету со статьей про то, что британская королева Диана собирается посетить город Вашингтон.

В 2015 году начинаются события аниме «Neon Genesis Evangelion».

2020 год должен стать для человечества годом возвращения на Луну — это обещал Джордж Буш, рассказывая о будущей космической программе США. Кроме того, начиная с этого года зонды «Вояджер-1» и «Вояджер-2» могут в любой момент прекратить функционировать (хотя, скорее всего, это произойдет значительно позже).

В сериале «Звездный путь: Новое поколение» андроид Дата упоминал, что в 2024 году усилиями террористов произошло воссоединение Ирландии.

Согласно киберпанковскому фильму «13 этаж», в 2024 году виртуальная реальность станет основным продуктом индустрии развлечений.

2025 год — ориентировочное время, когда интернет перейдет на протокол IPv6. Нынешний IPv4 поддерживает 4294967296 адресов: этого явно недостаточно для удовлетворения нужд всех людей на планете, а также для подключения к сети автомобилей, телефонов и прочей техники. Протокол IPv6 способен обеспечить 340 ундециллионов адресов ($3,4 \times 10^{38}$) — совершенно немыслимое число.

2029 год — в пятницу, 13 апреля астероид 99942 Апофис (греческий вариант имени египетского бога Апепа — огромного змея, олицетворявшего тьму и хаос) пройдет на расстоянии 30000 километров от Земли.

События фильма «Я, робот» (2004), снятом по мотивам рассказов Айзека Азимова, происходили в 2035 году.

2036 год сменит мирового лидера по численности населения: ожидается, что Индия обгонит Китай. А в 3 часа 14 минут 18 секунд 19 января 2038 года все компьютеры, отсчитывающие время в стандарте POSIX, начнут показывать его с отрицательным значением (так называемая «проблема 2038», похожая на «проблему 2000»).

2039 год готовит нам две крайности: в сентябре, согласно утверждениям раввина Моше бен Нахманида (1194—1270), либо на Землю придет Мессия, либо наступит Армагеддон. С определенной точки зрения это пророчество довольно точно: 6 февраля 2040 года все ранние модели компьютеров «Макинтош» перестанут вести внутренних календарь.

2050 год — Китай имеет шансы стать самой экономически развитой страной на планете. Вместе с тем население Земли может достичь численности в 9 миллиардов человек.

Если верить Ньютону, конец света наступит в 2060 году. Во вселенной «Звездного пути» первый контакт людей с обитателями планеты Вулкан произошел 5



Спок — вулканец по отцу и человек по матери (сериал «Звездный путь»).

апреля 2063 года. В 2061 году комета Галлея вновь посетит Солнечную систему, в 2065 году происходят события телесериала «Thunderbirds», а 20 июля 2069 года мир будет праздновать столетие первой высадки человека на Луну.

70-е годы 21 века известны в наше время благодаря культовой игре «Fallout» — согласно ее сюжету, глобальная ядерная война произошла в 2077 году, а сама игра начинается в 2161 году. И, наконец, события фильма «Матрица» разворачиваются в 2199 году (по крайней мере, так предполагает Морфеус).



«Фоллаут» произойдет в следующем веке.

В 2134 году раса Ur-Quan победила Альянс свободных звезд и накрыла Землю изолирующим силовым полем (игра «Star Control»).

Сюжет игры «System Shock 2» датируется 2114 годом. В 22 веке также разворачиваются события игры «Doom».

В глубине веков

В начале 23 века произойдет интересное астрономическое событие: Плутон «поменяется местами» с Нептуном и на срок около 20 лет станет восьмой планетой Солнечной системы. В последний раз это происходило совсем недавно — с 1979 по 1999 год.

В пятницу, 22 февраля 2222 года, в 22 часа 22 минуты 22 секунды, дата и время могут быть записаны так: 22:22:22 22-2-2222. Согласно Талмуду (собрание догматических положений иудаизма), этот мир был создан в 3761 году до нашей эры. Он просуществует 6000 лет и погибнет в 2239 году.

28 августа 2287 года Марс подойдет к Земле на минимальное расстояние — такое же, на каком он был от нее 27 августа 2003 года.



«Джейсон Х». Девиз фильма: «Зло получило апгрейд».

Основные события фильма «Пятый элемент» происходят в 2263 году, а игры «Fallout 2» — в 2241 году. Кроме того, в 23 веке разворачивается история сериала «Вавилон—5».

Легендарное американское кинопугало Джейсон Вурхис (дебют в фильме «Пятница, 13») дожило до 25 века — в 2455 году он выходит из заморозки, надевает любимую хоккейную маску, берет в руки мачете и начинает хулиганить на борту космического корабля (фильм «Джейсон Х»).

Компьютерная игра «Starcraft» начинается 12 декабря 2499 года, а «Halo: Combat Evolved» и «Halo 2» — в 2552 году. События киберпанковской манги «Боевой ангел Алита» также происходят в 26 веке. А замечательный космический симулятор «Wing Commander» давал нам возможность ощутить себя в шкуре пилота 27 века.

Существует вероятность в 0,3%, что 16 марта 2880 года астероид 1950DA столкнется с Землей. Это событие может уничтожить все живое на ее поверхности.

В 30 веке происходят события комиксов «Легион супергероев» (компания «DC Comix»). Адольф Гитлер верил, что Третий Рейх продлится до 2933 года (в реальности он протянул всего 12 лет). Мультсериал «Футурама» начинается 31 декабря 2999 года и продолжается в 31 веке до 3006 года.



В «Футураме» голова Ричарда Никсона играет выборы и становится Президентом Земли.



Легион супергероев. Даже глаза разбегаются...

В 3028 году Землю уничтожают пришельцы — энергетические существа Дрей (анимационный фильм «Титан после гибели Земли»). Вселенная «Battletech» также относится к 31 веку.

Среди всех других предсказателей конца света Нострадамус был самым оптимистичным — он отвел человечеству срок до 37 века.

Фильм «Искусственный интеллект» заканчивается в 4001 году, когда человечество полностью вымирает, а мальчика-робота, замерзшего в океане, находят совершенно другие разумные существа, заселившие Землю.

5 июля 6757 года произойдет одновременное солнечное затмение и проход Меркурия через солнечный диск — явление, которое еще не разу не случилось в истории астрономии.


В 8113 году откроется «Гробница цивилизации» — первый, согласно «Книге рекордов Гиннеса», проект «капсулы времени», реализованный человечеством. «Гробница» представляет собой комнату в подвале университета Оглтропа (Атланта, штат Джорджия, США) 6 метров длиной, 3 метра шириной и 3 высотой. В 1940 году ее закрыли на мощную дверь из нержавеющей стали, положив внутрь огромный запас самых разных вещей: микрофильмы (было снято 800 книг), аудиозаписи выступлений знаменитых личностей (в том числе Гитлера и Сталина), игрушки, швейная машинка, ампула с пивом «Будвайзер» и т. п. Воздух в комнате заменили на инертный газ, а стены укрепили бетоном.

Почему потомкам было завещано открыть «Гробницу» именно в 8113 году? Ученые, занимавшиеся проектом, исходили из того, что первый египетский календарь появился в 4241 году до нашей эры. Таким образом, будучи открыта в 82 веке, комната фактически станет «капсулой времени», заложенной ровно в середине документированной истории человечества.

В 428899 году закончится Кали-Юга — нынешняя и последняя из эпох в индуизме. После нее наступит Сатья-Юга — золотой век, иначе говоря — рай.



Что дальше? В 802701 году путешественник во времени встретил злоев и морлоков («Машина времени» Герберта Уэллса). Некоторые ученые считают, что через пять миллионов лет наступит новый ледниковый период. Средиземное море превратится в соленую пустыню, а леса бассейна реки Амазонки полностью исчезнут. Через сто миллионов лет на Земле ожидается вспышка вулканической активности. Млекопитающие начнут вымирать, а Антарктида покроется джунглями. И, наконец, через двести миллионов лет на планете останется один гигантский океан и один материк — примерно так, как это было в самом начале времен.

Доживет ли человечество до тех далеких эпох — вопрос риторический. Нам очень сложно представить такие масштабы, однако, глядя в безумную пропасть времени, ясно одно — мы всего лишь гости на этой планете. 

Это интересно

- Артур Кларк сказал однажды: «Космический лифт будет построен через 10 лет после того, как над ним перестанут смеяться».
- Компания «British Telecom» заявила, что к 2008 году все ее собственные системы связи будут работать через интернет.
- Существуют и другие «капсулы времени», например, спутник LAGEOS, который вернется в атмосферу Земли через 8,4 миллионов лет. На нем установлена табличка с обозначением местоположения континентов нашей планеты. Космические аппараты «Пионер 10» и «Пионер 11», посланные за пределы Солнечной системы, также несут таблички с информацией о месте, откуда они запущены. Более того, два аппарата «Вояджер», которым суждено улететь к звездам, оснащены золотыми табличками с изображениями людей (мужчина и женщина), инструкциями по определению координат Земли, а также фотографиями и аудиозаписями.



Спутник LAGEOS.



КОРАБЛЬ ЖИЗНИ

ЛЕГЕНДА О НОЕВОМ КОВЧЕГЕ

Правда необычнее вымысла, потому что вымысел должен держаться в рамках правдоподобия, а правда — нет.

Марк Твен

Древнегреческий «Арго», немецкий линкор «Тирпиц», реконструированный плот индейцев «Кон-Тики», печально известный «Титаник», героический «Варяг», и «Черная жемчужина» из «Пиратов Карибского моря» — имена этих кораблей вошли в историю и не требуют особых пояснений. Однако самый известный в мире корабль был построен тысячи лет назад. О нем вспоминают нечасто. Он был крупнее большинства вышеназванных «знаменитостей» и, если верить легенде, именно благодаря ему мы с вами смогли появиться на свет.

«Ноев ковчег» — понятие, которое ассоциируется с чем-то невероятно далеким и старым. На слух его можно спутать с «Ковчегом Завета» — проще говоря, переносным саркофагом, в котором хранились каменные скрижали Моисея с десятью заповедями. В том, что корабль называли «ковчегом», нет ничего странного: ведь он был призван сохранить величайшую ценность на Земле — жизнь. Что такое «Ноев ковчег» глазами современного исследователя? Какие факты могут быть скрыты в запутанных библейских текстах?

Очищение

Эта история рассказана в Ветхом Завете (шестая глава Книги Бытия). Через некоторое время после того, как люди были изгнаны из Эдема, человеческий род пал жертвой множества пороков. Бог решил очистить его от скверны, причем сделать

это в буквальном смысле слова — при помощи воды. Единственными на всей планете людьми, заслуживавшими спасения, было семейство патриарха Ноя.

По предельно точным инструкциям Бога Ной построил корабль огромных



Три сына Ноя. Если перед потоком их отцу исполнилось 600 лет, то «мальчики» были уже явно взрослыми.

размеров и посадил на него свою жену, сыновей — Сима, Иафета и Хама вместе с их женами, а также пары разного пола «от всякой плоти» — 7 пар чистых животных, 7 пар нечистых и 7 пар птиц (некоторые переводы Библии не упоминают числа 7, а говорят просто о животных и птицах). Кроме того, на борт были взяты продукты и семена растений.

Когда Ной строил ковчег, ему было 600 лет (в те времена люди могли жить гораздо дольше, не утрачивая физическую силу и здоровье). Всемирный потоп начался 1656 лет спустя после сотворения Адама. Дождь шел 40 дней, а вода покрывала землю в течение 150 дней.



Арабат. Снимок из космоса.

Незадолго до окончания потопа ковчег Ноя пристал к горе Арабат и оставался там до тех пор, пока вода не схлынула. Мудрый старец решил разведать обстановку — из окна ковчега он выпускал на волю сперва ворона, а потом голубя, до тех пор, пока последний не вернулся со свежим масличным листом в клюве.



Ной и голубь. В старину матросы определяли близость земли по появлению в небе «сухопутных» птиц.

Ной вышел из ковчега и устроил Богу жертвоприношение (в Библии не уточняется, откуда он брал жертвенных животных — вероятно, в ход пошли те же «счастливы», которых он спас). Увидев праведность Ноя, Бог пообещал больше не уничтожать род человеческий, «поскольку все зло от юности его», а также снабдил людей первым Заветом.

Человечеству теперь предоставлялось право пользоваться природой по своему усмотрению, однако не есть никого живьем («плоти с душой, кровью ее не ешьте»). Бог также установил простейший принцип «не убий» (кровь за кровь), и закрепил свой Завет радугой, появившейся в облаках.



Радуга — один из главных мотивов иллюстраций легенды о Ное.

Согласно Библии, Ной был первым человеком, посадившим виноград и сделавшим из него вино. После спасения человечества старец прожил еще 350 лет.

Чертежи ковчега

Бог велел Ною построить ковчег из дерева *гофер*. Что это такое — неизвестно. В Библии данное слово употребляется только один раз. Можно предположить, что оно произошло от древнееврейского «кофер» — смола. Вероятно, ковчег был сделан из некоего дерева, обработанного смолой.

Исследователи считают, что в древности в средиземноморском регионе наиболее популярным корабельным материалом был кипарис. Его использовали и финикийцы, и даже Александр Македонский. Он популярен среди конструкторов лодок даже в наши дни, ведь кипарис хорошо сопротивляется влаге и гниению.



Создание огромного корабля силами всего 3 мужчин — еще один слабый момент в легенде. На картинах чаще всего изображают гораздо больше строителей.

Некоторые современные переводы Библии упоминают «кипарис» вместо «гофер». Это неправильно. На древнееврейский язык «кипарис» переводилось как «ерец» — слово, явно не имеющее ничего общего с «гофер».

Проектные данные ковчега были детально описаны Богом. Судно имело 300 кубитов в длину, 50 в ширину и 30 в высоту. Внутри имелось две дополнительных палубы — ковчег был «трехэтажным». Несмотря на подобную аккуратность, точные размеры ковчега определить сложно. Дело в том, что Библия не сообщает, какой именно кубит имеется в виду. Если измерять ковчег египетскими кубитами, то он был 129 метров в длину, 21,5 метра в ширину и 12,9 метра в высоту.



«Королева Мария 2» и чуть меньшая «Королева Елизавета 2» в Нью-Йорке.

Получается, ковчег не достигал даже половины длины суперлайнера «Королева Мария 2» (345 метров) — крупнейшего лайнера на Земле, однако для своего времени корабль Ноя был не просто супергигантом, а чем-то вообще невероятным и немислимым. Если измерять его в шумерских кубитах, то ковчег будет еще больше: 155,2x25,9x15,5 метра.



Многие художники рисуют ковчег похожим на ванну. Однако он все же был кораблем, а не плавучим ящиком.

Даже по самым скромным подсчетам объем пространства внутри ковчега мог достигать 40000 кубических метров. Судно имело такое же водоизмещение, как и легендарный «Титаник» — сравнение не совсем корректное, но наглядно иллюстрирующее колоссальные размеры ковчега.

Ни одно из судов античного времени не могло даже приблизиться размерами к такому великану. Две палубы значительно усиливали прочность всей конструкции и предоставляли полезную площадь примерно в 8900 квадратных метров.

Соотношение длины и высоты ковчега (6 к 1) до сих пор используется кораблестроителями как оптимальное. Оно придает кораблю максимальную устойчивость

Это интересно

- Скептики шутят, что Ноев ковчег был плавучим роддомом. За 150 дней наводнения на судне должно было появиться множество новых животных (к примеру, беременность крольчихи длится около 30 дней).
- Согласно иудейской мифологической традиции, на ковчеге Ноя был еще один пассажир — великан Ог, король племен аморитов из Аравии. Он сидел на крыше судна и регулярно получал от Ноя еду через окно.
- Англиканский архиепископ Джеймс Ашер (1581—1656) определил, что всемирный потоп произошел в 2348 году до нашей эры. Подсчеты других церковных хронографов выдавали похожие даты, например, 2522 год до нашей эры.
- Тысячи лет спустя после потопа Иисус Христос говорил о Ное как о реальном историческом персонаже, и приводил его своим ученикам в пример (Евангелие от Матфея, 24:37—38; от Луки, 17:26—27; первое послание Петра, 3:20).



Неподалеку от Дурупинара был найден камень — якобы один из якорей ковчега.

(в отличие от кубического ковчега вавилонянин, описанного в «Эпосе о Гильгамеше»).

Художники обычно изображают ковчег как очень большой корабль (скорее даже мега-лодку) традиционной конструкции с одинаковыми по форме носом и кормой. Иногда на него помещают нечто вроде здания — вероятно, потому, что иудейские тексты используют в описаниях ковчега слово «тебах» (коробка), — но чаще всего верхняя палуба ковчега открыта, что абсолютно не соответствует действительности, особенно учитывая 40-дневный дождь, под которым он плавал.

В Библии сказано, что ковчег имел дверь в одном из своих бортов, а также окно на крыше. Древнееврейское слово «цохар» (окно) буквально означает «от-



Дом посреди корабля? Выглядит интересно, но не более. Художник Эдвард Хикс (1780—1849).

верстие для света». Имело ли оно ставни от дождя, служило ли как вентиляционная шахта — неизвестно. Бог велел «в кубит свести его вверх» — то есть диаметр окна был около полуметра.

«За» и «против»

История о том, как Бог разочаровался в человечестве и решил уничтожить всех людей, кроме Ноя и его семьи, сама по себе весьма непростая и щекотливая. Атеисты критикуют ее, оперируя вопросами морали. С другой стороны, ветхозаветное видение Бога (Яхве) радикально отличается от христианских норм.

Следует иметь в виду, что Бог, описанный в первой половине Библии — это не добрый старик с длинной белой бородой, сидящий на облаке. С современной точки зрения он может вести себя крайне жестоко, однако для тех времен и условий это было едва ли не нормой.

Протестантские фундаменталисты и ортодоксальные евреи верят, что всемирный потоп совершенно оправдан хотя бы потому, что он был лишь малой частью глобального плана Бога в отношении человечества.

Историческая достоверность сведений о всемирном потопе до сих пор вызывает горячие споры. С одной стороны, Библия дотошно описывает хронологию этого события, а современная наука накопила достаточное количество сведений о том, что такие катастрофы действительно имели место — причем не один раз.

С другой стороны, глобальные наводнения, подходящие под библейский масштаб, происходили миллионы лет назад — в те времена, когда доисторические обезьяны даже еще не слезли с деревьев. Зафиксировать всемирный потоп в памяти неразумных предков на миллионы лет — задача нереальная, если, конечно, не предполагать существование некоей прото-цивилизации людей и не обращаться к теориям о вмешательстве инопланетян в нашу эволюцию.

Был ли всемирный потоп на самом деле? Ученые утверждают, что 8 миллионов лет назад миграция континентов закрыла пролив Гибралтар и превратила Средиземное море в пустыню. Однако 5 миллионов лет назад пролив вновь открылся, и там, куда сейчас люди ездят на отдых по системе «Все включено», началось страшное наводнение. Катастрофа аукнулась даже на Черном море — его тоже настиг потоп.

В прежние времена и поныне подавляющая часть человечества живет вблизи от воды — океанов, морей или крупных рек. Так как за несколько тысяч лет до нашей эры на Земле не происходило ни одного наводнения планетарного масштаба, можно предположить, что локальные

ВОДЫ! ВОДЫ!

Был ли всемирный потоп на самом деле? Ученые утверждают, что 8 миллионов лет назад миграция континентов закрыла пролив Гибралтар и превратила Средиземное море в пустыню. Однако 5 миллионов лет назад пролив вновь открылся, и там, куда сейчас люди ездят на отдых по системе «Все включено», началось страшное наводнение. Катастрофа аукнулась даже на Черном море — его тоже настиг потоп.



Тектонические плиты Земли (в центре — обе Америки, Россия стоит на зеленой Евразийской плите).

местные потопы могли рассматриваться определенными культурами в ограниченной географической перспективе — то есть как «всемирные».

Великие цивилизации древности — Египет, Ассирия, Шумер, Вавилон — существовали на регулярно затопляемых равнинах. Это может объяснить удивительное единодушие мифов, возникших в разных концах света и рассказывающих о некоем герое, который чудесным образом спасся от всемирного потопа.

И, наконец, еще одна популярная трактовка мифа о потопе — это метафора. Гибель и возрождение человечества — вымышленный (или отчасти вымышленный) сюжетный прием, имеющий вполне четкую нравственно-воспитательную функцию, а потому универсальный как для Китая, так и для Южной Америки.

Из Книги Бытия следует, что до потопа люди жили 700—900 лет, однако после потопа продолжительность жизни резко снизилась примерно до века. Сторонники реальности потопа объясняют это двумя причинами: генетические дефекты, неизбежно возникающие из-за перекрестных браков между потомками семьи Ноя (всего 8 человек), а также ухудшение условий жизни из-за экологических последствий наводнения.

Самая болезненная тема мифа о потопе — количество животных, которые следовало взять на борт корабля для воспроизведения фауны Земли. Современная биология насчитывает тысячи видов живых существ — все они попросту не могли бы поместиться в ковчег. Существуют и другие загадки — как все они смогли выжить 150 дней вне естественной среды обитания? Болезни, агрессивность животных по отношению друг к другу, во-

просы питания хищников свежим мясом во время и первые дни после наводнения — все это вызывает очень большие сомнения в необходимости буквального истолкования «вселенского потоп».

Скептики подсчитали, что для спасения от вымирания на ковчег следовало бы погрузить около 100 миллионов животных. Еще один довод «против» — ограниченный генетический фонд популяции из двух особей привел бы к мутациям и быстрому вымиранию их потомков. В то же время известны и обратные случаи — например, для восстановления популяции черного дрозда на островах архипелага Чатем (Новая Зеландия) оказалось достаточно лишь одной самки, спаривавшейся с обычными дроздами.

Каким образом разные виды спасенных животных оказались на разных континентах? Сумчатые характерны только для Австралии, а, например, лемуры — только для Мадагаскара и ближайших островов. Поднятие уровня моря обязательно привело бы к засолению пресных водоемов, а это погубило бы почти всех их обитателей. И, наконец, большинство растений не пережило бы затопления и лишения солнечного света на 150 дней.

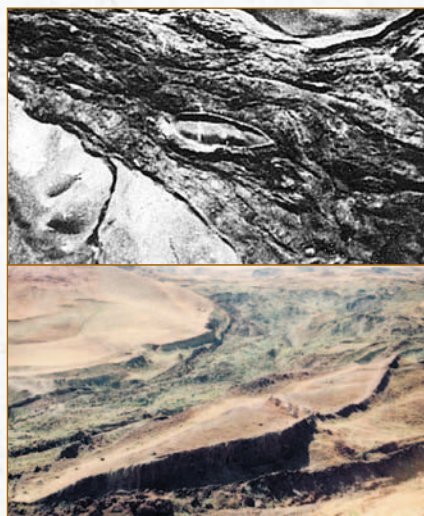
Сторонники мифа имеют свои возражения. Во-первых, из всех классифицированных ныне видов живых существ около 60% составляют насекомые, которые не требовали бы много места на судне. Во-вторых, библейская терминология («всякой твари по паре») допускает, что в ковчег брались не «виды» животных, а наиболее распространенные представители их отрядов или даже семейств. Общее количество «пассажиров» тогда бы составило лишь несколько сотен.

Хищников можно было кормить сушеным мясом или пойманными морскими обитателями (рыба, черепахи). Как показывает практика, пресная вода может долгое время «дрейфовать» отдельным слоем в соленой, не смешиваясь с ней. И, наконец, многие виды семян растений

способны впадать в «спячку» на долгие месяцы и даже годы, переживая неблагоприятные периоды.



Неожиданный всплеск интереса к ковчегу Ноя произошел в 1956 году, когда капитан турецких ВВС Ильхам Дурупинар, облетая окрестности горы Арарат, заснял на фото некий скальный объект, подозрительно напоминающий древний корабль. Позднее по фотографии были сделаны замеры — «окаменевший ковчег» действительно имел в длину около 150 метров.



Горный «ковчег» — съемка с воздуха и экспедицией исследователей.

Он находится в месте, названном по имени летчика — Дурупинар, на высоте около 2 километров. Его «нос» смотрит точно на гору Тендюрек — как будто корабль действительно швартовался около ее вершины, а когда вода ушла, сполз вниз.

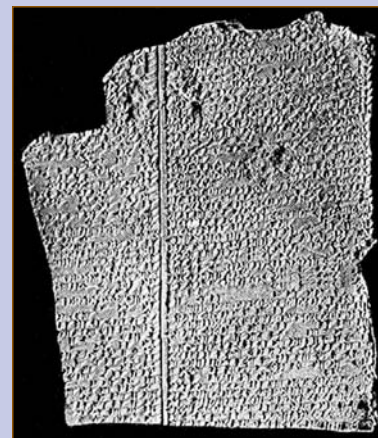
К сожалению, многочисленные экспедиции и новые аэрофотоснимки (были задействованы даже американские шаттлы и военные спутники) показали, что это всего лишь скала необычной формы — хотя в нее действительно были вмурованы ракушки, свидетельствующие о былом присутствии воды.

Но современные «Индианы Джонсы» не унывают: существуют теории, согласно которым древесина корабля могла минерализоваться, превратившись в скалу, а внутренние помещения ковчега постепенно заполнились бы смесью льда, глины и камней, создав иллюзию обычной горной породы.

Существовал ли ковчег Ноя? Вероятно, мы с вами об этом так и не узнаем. Вообще, ему вовсе не обязательно существовать в действительности — эта легенда настолько стара и наделена такой внутренней силой, что уже попросту неотделима от общечеловеческой культуры, и в каком-то смысле гораздо более реальна, чем многие другие истории далекой древности.

Другой Ной

- Истории о всемирном потопе повторяются в мифах разных народов — почти в каждом из них есть свой ковчег и свой Ной. У вавилонян («Эпос о Гильгамеше») это бессмертный Утнапиштим, предупрежденный богом Энки о предстоящем наводнении и построивший огромный корабль (людей было решено утопить лишь потому, что они сильно шумели и мешали спать богу воздуха Энлилю). В шумерской культуре бог Хронос точно так же предупредил человека по имени Зиусудра, чтобы тот создал себе корабль и погрузил на него свою семью и по паре каждого животного.
- Древние греки верили, что однажды Зевс решил утопить людей золотого века, а Прометей, узнав об этом, научил своего сына Девкалиона сделать судно. После потопа Девкалион со своей женой Пиррой пристал к горе Парнас. По наущению богов они стали кидать за спину камни. Те, что были брошены Девкалионом, превращались в мужчин, а Пиррой — в женщин.
- В норвежской мифологии ледяной гигант Бергельмир и его жена были единственными из своего рода, кто смог пережить смерть родоначальника великанов Имира. Бог Один со своими братьями убил его, и кровь гиганта залила землю. Бергельмир с супругой забрались в пустой ствол поваленного дерева, выжили в этом потоке и породили расу ледяных великанов.
- Верховное божество инков — Кон Тики Виракоча — однажды решил устроить людям, жившим вокруг озера Титикака, знаменательное событие под названием «Уну Пачакути», то есть великий потоп. Выжило только двое, причем вместо корабля их убежищем были замурованные пещеры.
- По верованиям майя, бог ветра и огня Хуракан (считается, что от него пошло слово «ураган») затопил всю землю после того, как самые первые люди разгневали небожителей.
- Китайский правитель Да Ю («великий Ю») в свое время провел 10 лет, работая вместе с богиней Нувой над починкой прохудившегося неба — из которого все время шел дождь, вызвавший сильный потоп.



11 таблица «Эпоса о Гильгамеше», рассказывающая о всемирном потопе.

ЗАГАДКА ИЕРОГЛИФОВ

По легенде, китайские иероглифы были разработаны в правление легендарного Желтого Императора (2698—2596 годы до нашей эры) — приблизительно во время всемирного потопа. Чаще всего комбинации простых иероглифических пиктограмм формируют более общие понятия. Удивительный факт: иероглиф «лодка» состоит из трех иероглифов: «средство передвижения», «восемь», «человек».





ДЫХАНИЕ СМЕРТИ

ХИМИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Все, что может быть использовано как оружие, будет использовано как оружие.
Станислав Лем

Войну часто называют «благородным делом». Мнение, конечно же, циничное, но в нем есть своя историческая правда — с древнейших времен солдаты стояли друг против друга, видели глаза соперников и знали, что в конечном итоге победит сильнейший. Когда германские племена стали отравлять колодцы перед наступающими легионами, римляне искренне возмущались: «Войну ведут оружием, а не ядами». Если бы гордые латиняне увидели, что творилось на полях сражений в 20 веке, выходки германцев показались бы им невинной забавой.

Оружие Судного дня вовсе не обязательно должно быть атомным. От школьных опытов над цинком и соляной кислотой до создания новых видов оружия всего один шаг. И всегда найдутся такие люди, которые сделают его, не раздумывая. Сегодня мы поговорим о современном Всаднике Апокалипсиса, имя которому — химическое оружие.

Алхимическое оружие

Под химическим оружием обычно понимаются не только токсичные вещества, но и их носители (снаряды, ракеты), а также любые другие устройства, предназначенные для использования ядов против живой силы.

Ранние китайские тексты (около 3000 лет назад) описывают способы получения ядовитых дымов, используемых в различных — в том числе и военных — целях. До нас дошло упоминание мышьяково-

го «тумана, отнимающего душу» и известковой пыли, распространяемой в воздухе для подавления крестьянских восстаний.

Первое использование химического оружия на Западе датируется 5 веком до нашей эры. На Пелопонесской войне спартанцы разжигали под стенами Афин костры, в которые клали смолу и серу, чтобы едкий дым мешал защитникам. А во время осады Киррхи Солон, известный афинский законодатель, приказал отравить реку Плейструс ядовитым растением чемерицей.

В 1672 году во время осады города Гронинген (Нидерланды) Кристоф Бернар ван Гален (епископ Мюнстера) распорядился добавлять в зажигательные составы метательных снарядов белладонну, чтобы наделить их отравляющими свойствами. Три года спустя, 27 августа 1675, Франция и Германия заключили Страсбургское соглашение, по которому

они обязывались не применять на войне «вероломные и зловонные» ядовитые субстанции.

В 1854 году шотландский ученый Лайон Плейфер предложил начинать артиллерийские снаряды производными цианида, чтобы ускорить сдачу Севастополя. Артиллерийский департамент отклонил предложение, сочтя этот способ ведения войны «настолько же подлым, как и отравление колодцев».

Первая Мировая

Первая Мировая война вошла в историю человечества как глобальный конфликт, в котором повсеместно и широко масштабно стали применяться ядовитые газы — от слезоточивых до фосгена. Вопреки распространенному мнению, эффективность химического оружия в начале века была невелика — на его долю приходилось не более 3% смертей на поле боя.



Переодевание раненого солдата во время газовой атаки. Художник Остин Спар, 1918.

С другой стороны, процент несмертельных отравлений, выводивших солдат из строя, был значительно выше — и именно поэтому после первых боев с использованием газа он стал рассматриваться чуть ли не как чудо-оружие.

Опять же, вопреки расхожему мнению, первыми боевые газы стали применять не немцы, а французы. В августе 1914 они приняли на вооружение гранаты со **слезоточивым газом** (ксилил бромид). Немцам это, мягко говоря, не понравилось — в октябре 1914 они применили шрапнельные снаряды со слезоточивым газом против французов около городка Нев-Шапель; впрочем, плотность огня была очень низкой, и французы попросту не заметили, что против них используется газ.

Немцы не остановились на достигнутом, и 31 января 1915 выпустили около 18000 снарядов со слезоточивым газом по русским позициям на реке Равка около Варшавы. И на этот раз им не повезло: жидкост

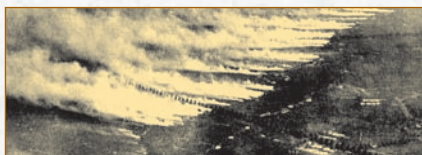


Бойцы 55-й Западной Ланкаширской дивизии, ослепленные слезоточивым газом в битве за Эстер. 1918 год.

замерзла и категорически отказывалась испаряться при разрыве снарядов.

Но немцы — народ упрямый. Они решили не размениваться по мелочам и перенесли свое внимание со слезоточивого газа на действительно опасный **хлор**. Последний массово вырабатывался промышленным конгломератом «IG Farben» в качестве побочного продукта производства краски. Талантливый химик Фриц Габер (лауреат Нобелевской премии) из берлинского Института кайзера Вильгельма взялся за исследование новых методов доставки газа до окопов противника.

22 апреля 1915 немцы сосредоточили к северу от города Ипр 160 тонн хлора в 5730 баллонах. В пять вечера ветер подул в сторону французов, и была дана команда выпустить газ. Серо-зеленое облако быстро накрыло войска французской армии, и та была вынуждена отступить на 7 километров, оставив немцам большой «коридор» в укрепленной защитной линии. Однако немецким солдатам не выдали средств защиты от хлора, поэтому они смогли выйти на освободившиеся позиции лишь тогда, когда туда прибыли подкрепления канадцев и британцев.



Немецкая атака хлором. 1915 год. Вид с воздуха.

В ответ на действия немцев англичанам пришлось забыть о «гуманных» методах ведения войны. Они применяли газовые атаки гораздо чаще, чем любая другая страна — этому способствовала роза ветров на западном фронте, где воздушные потоки направлены чаще всего на восток, к немцам. Впрочем, первая попытка британцев использовать хлор (в битве за Лус 25 сентября 1915 года) закончилась трагедией — ветер внезапно перевернулся и часть ядовитого облака села на их собственные позиции.

Хлор был малоэффективным оружием. Он имел зеленоватый цвет и характерный запах, что исключало фактор внезапности. Он легко связывался водой — достаточно было приложить намоченную

ткань к лицу, чтобы резко уменьшить степень его воздействия на легкие. Чуть более удобными в бою были его соединения — **хлорпикрин** и **хлорметил**.

Предпринимались попытки использовать **фосген**, синтезированный еще в 1812 году. У него были свои особенности — он был прозрачен, а потому невидим для солдат, обладал слабым запахом. Кроме того, симптомы отравления фосгеном проявлялись примерно через 24 часа — это означало, что жертвы могли еще долгое время сражаться.

По самым приблизительным подсчетам, от газовых атак в Первую Мировую пострадало свыше миллиона человек, из них 85000 умерло именно из-за отравления газом. Например, в России погибло (приблизительно) 50000 человек, в Германии — 10000, во Франции и Англии — по 8000.

Настоящим «королем» газовых сражений того периода стал **горчичный газ** — бесцветный, без запаха, обладающий мощным кожно-нарывным действием и сохраняющий жидкое состояние при комнатной температуре. Его название пошло от чесночно-горчичного запаха, который тот издавал, будучи плохо очищенным, — никакой иной связи с горчицей у этого газа нет. Он был синтезирован в 1860 году химиком, лингвистом и поэтом Фредериком Гутри. Кодовое название горчичного газа у немцев было LOST (по первым буквам имен ученых Ломмеля и Стейнкомпа, занимавшиеся его массовым производством в компании «Bayer AG»). В наше время он более всего известен под названием **иприт** — по имени города Ипр, около которого в июле 1917 года он был впервые применен немцами. Англичанам потребовалось больше года, чтобы создать аналогичное оружие — у них этот газ назывался «Hun stuff» (немецкая штука).



Солдат с ожогами от горчичного газа.

Иприт оказался весьма специфичным газом. Первые симптомы появлялись через 4 часа после контакта с открытой кожей — он вызывал сильные, болезненные нарывы (особенно страдала нежная кожа на лице и половых органах), а при попадании в глаза приводил к конъюнктивиту и слепоте. Значительная доза газа могла сжечь плоть до кости.

Это интересно

- Стопроцентно эффективных мер противодействия кожно-нарывным газам (например, иприту) так и не было найдено. В Первую Мировую от него особенно страдали шотландцы, носившие килт на голое тело. Чтобы хоть как-то уберечься от ожогов, им приходилось надевать плотные женские колготки.
- Самый известный случай применения зарина — террористическая атака секты Аум Сенрике, проведенная в Токио 20 марта 1995. Пять баллонов с газом были одновременно открыты на разных станциях метро. Погибло 12 человек, свыше 6000 получили травмы разной степени тяжести.

Иприт не был «убийцей» — он лишь калечил солдат (по статистике, смерть от иприта наступала в 1% случаев), хотя поражение свыше половины кожного покрова было фатальным. Против него не помогали противогазы, поскольку он воздействовал в основном на кожу. А раненый солдат был для армии гораздо большей обузой, чем мертвый.

Иприт применялся в военных действиях до конца 20 века. Британцы травили ипритом арабских повстанцев. В 1941 японцы использовали иприт в Китае, в 60-х — Египет против Йемена, и, наконец, в 1998 — Ирак против курдов.

Даже сегодня Европа тратит больше денег на поиск старых немецких баллонов с ипритом в земле Франции и Бельгии. На дне Балтийского моря лежат бочки с этим газом, сброшенные туда после Второй Мировой войны. Они ржавеют, и кусочки застывшего иприта, очень похожие на янтарь, прибывает волнами к берегу. Контакт с ними до сих пор опасен.

Газы! Газы!

Средства защиты от газа стали разрабатываться после первых же атак. Первоначально немцы выдавали дыхательные маски только инженерам, работавшим непосредственно с газом. Во время одного из боев за Ипр канадский полевой медик, имевший химическое образование, предложил солдатам помочиться на кусок ткани и приложить его к лицу — это способствовало кристаллизации хлора



Немецкая пехота, одетая в самодельные газовые маски. 1915 год.

и вскоре стало едва ли не классическим методом защиты от газовых атак.

Первое официально распространенное среди солдат противогазовое «оборудование» было примитивным — пропитанный каким-либо нейтрализующим химикатом (например, гипохлоридом кальция) платок, который следовало повязать на лицо, и очки для защиты глаз.



Британский расчет пулемета «Викерс», одетый в «газовые шлемы».

Чуть позже появились «газовые шлемы» — попросту говоря, мешки на голову. Когда шел дождь, пропитывавший ткань защитный химикат вымывался и затекал солдатам в глаза, а линзы постоянно запотевали. Дышать в таком «противогазе» было крайне сложно, так как воздух с трудом проходил через плотную ткань. Идя в атаку, люди обычно надевали эти мешки на манер шапки, чтобы по команде «Газы!» быстро натянуть их на лицо.

И, наконец, ближе к концу войны созданы общевойсковые коробочные противогазы. Первые модели (большой коробочный респиратор) были неудачны: громоздкий фильтр помещался в сумку на спине и соединялся шлангом с обычной лицевой маской, к которой прилагались очки. Малый коробочный противогаз больше всего напоминал современные модели — небольшая сумка с фильтром и прорезиненная маска на всю голову.



Австралийская пехота около Ипра, сентябрь 1917. Солдаты носят малые коробочные противогазы.

Изобретение нормальных противогазов отразилось на статистике войсковых потерь. В 1915 году погибшие от газа составляли 3% от общего числа смертей, в 1916 — 17%, а в 1918 — вновь 3%.

Делались попытки разработать альтернативные способы защиты от газов.



Ближе к концу войны были созданы противогазы для лошадей и мулов, использовавшихся в снабжении армии.

Некоторые были курьезными — например, британцы планировали расставить по окопам несколько тысяч вентиляторов, чтобы отгонять ядовитые облака.

Доставку заказывали?

Первый способ доставки газа к противнику был элементарен: разместить баллоны на передовой, дожидаться подходящего ветра и открыть их. Облако испаряющегося газа имело высокую концентрацию: иногда солдаты травились даже в противогазах. Вместе с тем приходилось надеяться на постоянство ветра, а фактор внезапности терялся.

Более эффективна доставка газа в снарядах. Она была особо опасна при использовании бесцветных газов — впрочем, солдаты легко научились распознавать «газовые» снаряды, так как те при падении не взрывались, а издавали легкий хлопок. Неудобным было лишь то, что снаряды несли небольшое количество газа и редко создавали облако, сравнимое по концентрации с «баллонным распылением». Лишь иприт был настолько ядовит, что даже нескольких снарядов хватало для отравления множества солдат.



Солдаты заряжают газовые мортиры Ливенса.

В конце войны также применялись газометы, изобретенные британским капитаном Ливенсом в 1917 году. Обычная труба двадцати сантиметров в диаметре вкапывалась в землю под углом, в нее помещался пороховой заряд с детонатором и толстостенный баллон с газом емкостью от 14 до 18 литров. Такая «мортира» была на расстоянии до двух километров, а упавший баллон создавал плотное облако газа.

Вторая Мировая

17 июня 1925 подписана Третья Женевская конвенция, к которой прилагался протокол о запрете использования химического оружия, подписанный шестнадцатью странами. Впоследствии протокол иногда нарушался, однако во многом благодаря ему над полями Второй Мировой не клубились ядовитые облака.

Естественно, нацистам было наплевать на международные договоры. Они разрабатывали сразу несколько нервно-паралитических газов так называемой «группы G» — прозрачные жидкости, испаряющиеся гораздо быстрее, чем старомодный хлор.

Табун (GA) синтезирован в 1936 году во время работы над новым инсектицидом. Во время войны его производили в Польше под кодовым именем «Трилон-83». К моменту прихода советских войск было сделано 12,5 тысяч тонн газа. Оборудование для его изготовления увезли в Советский Союз.

Зарин (GB) — печально известный газ, который сравнительно легко получить в лабораторных условиях, но при этом крайне сложно выжить. Он представляет из себя очень летучую жидкость (в 36 раз легче табуна). Даже открыв на короткое время пробирку с заринном и задержав дыхание, человек наверняка получит смертельную дозу через кожу.

Зарин парализует нервную систему — сначала становится трудно дышать, сушатся зрачки, потом человек теряет контроль над своим телом — его рвет, он самопроизвольно испражняется, дергается в конвульсиях, впадает в кому и умирает от удушья. Даже при минимальной дозе (0,01 миллиграмма зарина на килограмм веса) смерть наступает за минуту.

К счастью, за пару месяцев зарин теряет боевые свойства. После войны этот химикат активно производился в СССР и США, причем в 2004 выяснилось, что американцы испытывали его на соотечественниках.

Зоман (GD) — прозрачная или желтоватая жидкость, слегка пахнущая камфарой. Открыт Ричардом Куном в 1944 году. Наряду с **циклозаринном** (GF), имеющим персиковый аромат, это были последние газы группы G, разработанные нацистами.

Возникает вопрос — почему немцы не воспользовались этим богатым арсеналом? Судя по сохранившимся документам, их разведка полагала, что аналогичные вещества имеются и у союзников (это было не так). Нацисты не применяли газы на полях сражений лишь потому, что боялись ответной атаки — Германия была буквально «зажата» противниками, что делало ее крайне уязвимой для химического оружия.



Бочки с «Циклоном Б».

Японцам было проще. Они не стеснялись применять иприт и **люизит** (газ, пахнущий геранью) против Китая. Немцы же ограничивались тем, что испытывали очередную разработку — сильнейший пестицид «**Циклон Б**» на заключенных концлагерей.

Химия завтрашнего дня

Во время «холодной войны» основной упор в развитии вооружений делался на ядерную и термоядерную энергию, ракетные технологии и космос. Вместе с тем, СССР и США на всякий случай активно разрабатывали и химическое оружие.

В 1952 году британцы изобрели первый нервно-паралитический газ группы «V», так называемый VX — вязкий, долго хранящийся, похожий на моторное масло. Столь мощная отравка была им ни к чему — производство так и не наладили, а в 1958 обменяли газ у США на технологии термоядерного оружия. Американцы начали активно модернизировать эти яды и приблизительно в одно время с советскими учеными создали второе поколение агентов группы «V» — VE, VG и VM, похожие на VX, но обладающие более быстрым действием.

Считается, что США использовали во Вьетнаме несмертельное вещество под индексом «BZ», действующее как мощный галлюциноген — человек перестает осоз-

навать окружающую действительность, испытывает видения, ведет себя неадекватно. Эффект наступает через 30 минут после контакта с газом и длится до трех суток.

Советский Союз не отставал от США в исследованиях и разработке нового химического оружия. Даже в наше время информация о нем довольно скупа — она поступала в основном от ученых-перебежчиков (Вил Мирзаянов, Лев Федоров), упоминавших некий проект «**Фолиант**», в рамках которого были созданы препараты A-230 и A-232.

Имеются отрывочные сведения о газе «**Колокол-1**», созданном в конце семидесятых. Данное вещество способно в считанные секунды лишать жертву сознания на период от 2 до 6 часов.

Вероятно, подобный газ был применен против террористов, захвативших в Москве 23 октября 2002 актеров и зрителей мюзикла «**Норд-Ост**». После распыления он подействовал так быстро, что террористы потеряли сознание, так и не приведя в действие взрывные устройства, а их лидер даже не успел встать из-за стола. Но газ подействовал и на захваченных людей — ослабленные голодом и шоком, они оказались чрезвычайно уязвимы к нему. Из-за газа погибло (на месте или в больнице) больше сотни заложников. Официальные власти отказались сообщить врачам состав газа, из чего можно сделать вывод о том, что он до сих пор строго засекречен и может быть использован в качестве химического оружия.



Что же сделано для предотвращения «химического» конца света? 1 июня 1990 года Джордж Буш (старший) и Михаил Горбачев подписали двустороннее соглашение, согласно которому СССР и США прекращают разработку химического оружия и приступают к уничтожению имеющегося. 13 января 1993 заключена международная конвенция о запрещении химического оружия, расширяющая действие ранее принятого Женевского протокола 1925 года. Окончательно все химическое оружие должно быть уничтожено не позднее 2007 года (в отдельных случаях — до 2012 года).

Опуская эмоциональную сторону дела, можно констатировать следующее: с моральной точки зрения химическое оружие не более антигуманно, чем любой другой вид вооружения, а его опасность в масштабах крупных войн преувеличена.

Не вызывает сомнений лишь одно: это такое же зло, как и любое другое оружие массового уничтожения. С ним должно быть покончено раз и навсегда, причем чем скорее, тем лучше. Вероятно, через 10—15 лет это будет сделано, однако окончательно забыть о нем не удастся. Химическое оружие слишком заманчиво и удобно для террористов. И в этом смысле оно действительно очень опасно — для каждого из нас. ☹



Американские информационные плакаты времен Второй Мировой, описывающие свойства ядовитых газов.

СУММА ТЕХНОЛОГИИ

НАУКА
И ТЕХНИКА

Будущее — сегодня: Новости науки и техники

Нанотехнологии против рака, скоростной подбор одежды, возвращение дирижаблей, ноготь как удостоверение личности, оживший пепелац и многое другое.

116

Цифровая жизнь: ДЕКАБРЬ

Самый маленький в мире фотоаппарат, серебро против бактерий, чудо-переводчик и универсальный «инфоальбом».

118

Теория: WINDOWS XP MEDIA CENTER EDITION 2005



Внутри каждого фантастического звездолета имеется центральный бортовой компьютер, который умеет одновременно прокладывать космический курс и готовить кофе по-турецки. В жизни все куда скромнее. Пока что рядовому потребителю доступна только система, объединяющая главные мультимедийные приборы: телевизор, компьютер, домашний кинотеатр... Об этой системе и пойдет речь.

119

ЛУЧШАЯ ТЕХНИКА

Новый компактный ноутбук, универсальный видеопроектор, предсказывающее погоду зеркало, стильный многоформатный плеер, футуристический комплект акустики и современный ЖК-телевизор.

122

Полигон: ПОРТАТИВНЫЕ DVD-ПЛЕЕРЫ



Смотреть любимое кино всегда и везде стало совсем просто. Портативные DVD-проигрыватели все прочнее входят в нашу жизнь, а это значит, что рано или поздно придется выбирать один и себе. Мы провели всесторонние испытания пяти наиболее выдающихся, на наш взгляд, представителей класса — и делимся впечатлениями с вами.

124

ИЗ ЖИЗНИ РОБОТОВ

Мы открываем новую постоянную рубрику, в которой будем собирать новости с переднего края роботехники и роботостроения. В декабре читайте о прорыве в области чувствительности киберсозданий, космическом помощнике, роботе-официанте и потенциальном терминаторе.

128

Сети интернета: ЛУЧШИЕ САЙТЫ

Сборник фантастических цитат, онлайн-кольцо конвентов, коллекция фанфиков по Гарри Поттеру, фэнтези-клон «Бойцовского клуба» и обиталище пятых «Героев».

130



Алексей Талан

БУДУЩЕЕ — СЕГОДНЯ

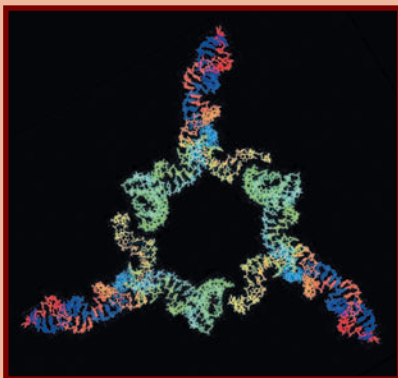
Нано-лекарства спасут от рака

Ученые из университета Пурдю объявили о создании **наномеханизмов** для борьбы с раком. Устройство представляет собой треугольную молекулярную структуру, составленную из нитей **РНК**. Каждая нить, в свою очередь, собрана из двух типов **РНК**: первый отвечает за структуру наномеханизма, а второй служит действующим агентом против

раковых клеток. Действующий агент содержит маркер для определения цели и генетические инструкции, убивающие больную клетку. Длина сторон молекулы составляет от 20 до 45 нанометров.

Эффективность изобретения исследователи проверили на мышах и человеческих раковых клетках. С помощью новой технологии в один наномеханизм можно включать до трех различных действующих агентов (по одному в каждой нити), и, таким образом, усиливать и изменять лекарственное действие препарата.

Правда, пока ученые полностью не проверили препараты на токсичность: наномеханизмы могут действовать как на раковые, так и на вполне здоровые клетки. Использовать на практике изобретение пока нельзя. Тем более что ферменты человека быстро разлагают препарат, и он теряет свою активность.



Наномеханизм: три цепочки РНК объединены в молекулу.

Прокатимся на дирижабле?



Новое — это хорошо забытое старое. Данное правило подтверждает американское агентство «**DARPA**», которое ведет заказанный Пентагоном проект «**Морж**». Армия США потребовала создать воздушный корабль, способный перевозить до **500** тонн груза, или две тысячи солдат, и преодолевать **22** тысячи километров менее чем за **7** суток. По требованиям Пентагона, будущее средство передвижения должно быть дешевым и простым в производстве.

Агентство, не долго думая, решило воскресить идею дирижабля, оснатив его всей современной электронной начинкой. Представленный на сегодня проект «**SkyFreighter**», на который выделено около трех миллионов долларов, существует пока на бумаге. Он должен передвигаться не только по воздуху, но и уверенно чувствовать себя на суше и на воде.

«**SkyFreighter**» будет способен перевозить грузы на скорости до 160 км/ч, причем сможет автономно преодолеть 9,5 тысяч километров. Если проект удастся, то на планете Земля появится еще одно средство передвижения, экономичное и почти экологически безопасное. Разработчики утверждают, что дирижабли в будущем займут нишу между морскими судами и самолетами, совмещая неплохую скорость и огромную грузоподъемность. Коммерческое производство новых летательных аппаратов может начаться уже в ближайшие годы.



Надежда авиации будет уверенно чувствовать себя в трех стихиях.

Подбери одежду за пять минут

Приходя в магазин, чтобы выбрать одежду, перво-наперво мы смотрим на дизайн, цену, практичность, и только потом подзываем продавца, чтобы, к несчастью, узнать о том, что подходящего размера нет. Чтобы решить проблему, компания «**Intellifit**» разработала систему, которая в самом ближайшем будущем заменит примерочные и позволит выбрать одежду необходимого размера.

Установка компании уже работает в нескольких магазинах США, а совсем скоро должна появиться и в Европе. Система представляет собой закрытую прозрачную кабинку наподобие телефонной будки. Человека, решившего воспользоваться разработкой «**Intellifit**», просканируют с помощью 196 маленьких антенн, которые посылают радиоволны с очень низкой мощностью, слабее излучения сотового телефона. Радиочастота выбрана таким образом, что импульс не проходит через кожу (зато проходит через одежду) и отталкивается от молекул воды.



Примерочная будущего от «Intellifit».

Компьютер системы составляет схематичный портрет человека из 200 тысяч точек по трем осям координат и затем распечатывает размеры одежды. Кроме сведений о собственных размерах, клиент получает информацию о местонахождении в отделах и стоимости подходящих ему по размеру товаров.

На кончике пальца

Как известно, одним из строительных материалов ногтей, волос и кожи человека является **кератин** — прочный эластичный белок, который содержит немало информации о человеке и его образе жизни. Достаточно провести химический анализ человеческого волоса, чтобы выявить большинство заболеваний, недостаток витаминов и содержание вредных веществ в организме. Немаловажно, что химический состав, например, ногтя индивидуален для каждого человека.

Ученые из Японии нашли нашим ногтям другое применение. С помощью специальной процедуры на ногтевую пластинку можно записать паспортные данные и многое другое. Как заявляют исследователи, до **630 килобайтов** информации на **5 квадратных миллиметрах**, что позволит в будущем использовать большой палец в качестве кредитной карточки и удостоверения личности.

В состав клеток ногтя входят 18 аминокислот, которые очень устойчивы к химическим и механическим воздействиям. Специальный лазер, действующий только на верхний слой ногтевой пластинки толщиной 0,08 мм, выявляет белок кератин, изменяющий свойства под действием высокой температуры. Нагретый белок образует темную область диаметром 0,003 мм, расположение которой запоминается кодирующим устройством для дальнейшей записи.



Теперь вы можете быть уверены, что никогда не потеряете кредитную карточку или паспорт — они всегда с вами.

Насекомоподобный звездолет

Австралийский исследовательский центр «**CSIRO**», ученые которого решают проблемы экологии, робототехники и сельского хозяйства, начал разработку космического корабля, способного самовосстанавливаться. Покрытие звездолета будет состоять из компонентов, которые взаимодействуют друг с другом наподобие колонии насекомых. Представленный совместно с «**NASA**» прототип состоит из **192** плиток, каждая снабжена сенсором, следящим за целостностью ее оболочки, и микропроцессором. Зафиксировав неисправность, сенсор посылает сигналы остальным плиткам. Получив этот призыв, оболочка корабля видоизменяется и закрывает поврежденный участок.

По словам ученых, эти исследования очень перспективны и, вполне возможно, будут использованы «**NASA**» при создании следующих поколений шаттлов.

10,4 Гб/с без проводов

В британском университете **Эссекса** поставлен мировой рекорд по беспроводной передаче данных. Скорость передачи информации составила **10,4 гигабайта в секунду**. Такая невероятная на сегодняшний день ширина канала позволит за секунду скачать два диска DVD!

Для сравнения, максимальная доступная для использования скорость — это **1 Гигабайт в секунду**, которая зафиксирована при тесте сотовых сетей **4G**. К сожалению, ученые пока не сообщают, когда можно будет на практике применить новую разработку.

Настоящий пепелац

Американская компания «**Aurora Flight Science**» разработала машину, которая на вид и по принципу действия аналогична легендарному пепелацу из отечественного фильма «**Кин-дза-дза**». Летательный аппарат называется «**Goldeneye 100**» и внешне представляет собой барабан гигантского размера с двумя парами крыльев. Части корпуса выполнены из углеродных волокон, которые немного легче и прочнее, чем алюминий.

«**Goldeneye 100**» поднимается в воздух с помощью турбовентиляторного двигателя с ротором, заключенным в защитный цилиндр. Движок с вертикальной тягой позволяет аппарату зависать на одном месте, что со стороны выглядит совсем уж фантастично. Направление движения изменяется благодаря крыльям. Машина может лететь горизонтально и даже переворачиваться на бок — невероятная для такого «бегемота» маневренность.

«**Goldeneye 100**» предназначен для автономного непилотируемого полета и изначально разрабатывался для военных. Устройством также можно управлять с земли. По словам ведущего инженера компании, эта разработка на сегодняшний день является одним из самых маневренных неуправляемых летательных аппаратов. Максимальная скорость, которую развивает неуклюжий «пепелац» — **300 км/ч**, при собственном весе **68 кг**.



Интересно, смотрели ли американские инженеры фильм «Кин-дза-дза»?

УМНЫЙ ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
ИГРАХ

ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

ЧИТАЙТЕ В ДЕКАБРЬСКОМ НОМЕРЕ

№12 2005

С ЭТОГО НОМЕРА В ЛКИ
224 СТРАНИЦЫ!

ДУЗЛЬНЫЙ КЛУБ

DAY OF DEFEAT: SOURCE

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ В ДУЗЛЬНОМ КЛУБЕ САМЫЕ ЯРКИЕ ЛИЧНОСТИ НАШЕГО ЖУРНАЛА СХОДЯТСЯ В ПОЕДИНКЕ.



ВПЕРВЫЕ В ИСТОРИИ РУБРИКИ — ПОЕДИНОК В ЖАНРЕ АКЦИОН! СТАТЬЯ СОПРОВОЖДАЕТСЯ ПАРНЫМ ВИДЕОРОЛИКОМ, ГДЕ МОЖНО УВИДЕТЬ ПРОИСХОДЯЩЕЕ ГЛАЗАМИ ОБОИХ ДУЗЛЯНТОВ.

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

WARHAMMER 40 000: WINTER ASSAULT



ВЫХОД ДОПОЛНЕНИЯ К КИБЕРСПОРТИВНОЙ ИГРЕ ВСЕГДА ЗАСТАВЛЯЕТ ПЕРЕСТРОИТЬ ВСЕ ТАКТИКИ. ОПЕРАТИВНО ПОДГОТОВЛЕННЫЙ МАТЕРИАЛ ЛКИ ПОЗВОЛЯЕТ БЫСТРО СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В ИЗМЕНЯЮЩЕМСЯ МИРЕ, ОТКАЗАТЬСЯ ОТ УСТАРЕВШИХ ТАКТИК В ПОЛЗУ НОВЫХ И СТАТЬ ПОБЕДИТЕЛЕМ.

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

LINEAGE 2: ЗЛЫФЫ — ПОВЕЛИТЕЛИ СТИХИЙ



ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР ОНЛАЙНОВОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ LINEAGE 2 ОТ ЛИЦА ТЕМНОГО И СВЕТОГО ЗЛЫФОВ, ЗА КОТОРЫХ ИГРАЮТ СИЛЬНЕЙШИЕ АВТОРЫ ЖУРНАЛА. ГЛАЗАМИ ТЕМНОГО И СВЕТОГО МАГА ВЫ УВИДИТЕ МИР LINEAGE И ДОЙДЕТЕ ДО 40 УРОВНЯ!

ЕЩЕ В НОМЕРЕ:

КРУПНЫМ ПЛАНОМ

«БЛИЦКРИГ II», BLACK & WHITE 2, F.E.A.R., MYST V, DRAGONSHARD, FAHRENHEIT, AGE OF EMPIRES 3, X-MEN LEGENDS 2

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

Алексей Талан

ЦИФРОВАЯ
ЖИЗНЬ

Меньше — значит лучше?

Просто удивительно, насколько магическим оказывается словосочетание «первый в мире» или «единственный в мире». Независимо, в чем. Этот лозунг не теряет популярности и мгновенно очаровывает потенциального покупателя.

Компания «**Ricoh**» представила самую маленькую в мире цифровую камеру из всех моделей с 5-ти и больше кратным увеличением. Встречайте! «**Caplio**

R3» поддерживает 5,12 мегапикселей, 7,1-кратное оптическое увеличение и 3,6-кратное цифровое. Устройство содержит 26 Мбайт встроенной флэш-памяти и понимает карты **SD** и **MMC**.

Камера снабжена защитой от вибрации, отличается быстродействием и качественной цветопередачей. Подключение к ПК осуществляется через интерфейс **USB 1.1**, а к телевизору — через **AV**.



Стерильная чистота

Борцы с нечистой водой выходят на вампиров да оборотней с серебряным оружием. Доказано, серебро — отличное антибактериальное средство: помогает не только от нежити, но и от микробов.

Так вот, компания «**Samsung**» представила линейку стиральных машин с системой серебряной очистки. Ионы серебра — около 400 миллиардов молекул — проникают в одежду и уничтожают до 650 известных типов бактерий, то есть, по заявлению компании, стерилизуют на все 99,99%.

Механизм действия основан на явлении электролиза: ток поступает на электроды, ионы серебра высвобождаются в водную среду и распределяются по всему объему камеры стиральной



машины. Срок действия серебра — один месяц, после чего электроды вырабатывают ресурс и нужно произвести их замену. Новые машины поступили в продажу пока только в Новой Зеландии и Австралии.

Инновация, на наш взгляд, является отличным способом предотвратить эпидемии. А если в семье кто-нибудь заболеет, постиранная в чудо-машине одежда не будет разносить инфекцию.

Храните данные в «фотоальбоме»

Несмотря на бурное развитие цифровых технологий, люди продолжают переводить дорогую бумагу на фотографии, а компании совершенствуют фото-принтеры. Почему? Очевидно, таким вопросом задалась «**Sony**» и выпустила долгожданную новинку — **цифровой фотоальбом**. Теперь можно быть уверенным на все сто, что фотографии не помнутся, не испортятся и вообще ничего с ними не случится.

Альбом называется «**HDPS-M10**» и содержит 2,5-дюймовый жесткий диск на 40 ГБ. По габаритам устройство немного больше, чем **КПК**: 135x92x30 мм, вес — 300 граммов. Альбом «понимает» стандарты **Compact Flash (Type I/II)**, **Memory Stick PRO**, **Memory Stick PRO Duo** и **Memory Stick Duo**, также

имеются интерфейс **USB 2.0** и четырехстрочный ЖК-дисплей с подсветкой.

С прилавков «**HDPS-M10**» будет уходить примерно за \$230. Кстати, хотя новинка от «**Sony**» и позиционируется как цифровой альбом, для просмотра фотографий она использоваться не может (в наличии нет экрана), зато на нее можно записать все, что угодно. На наш взгляд, «**HDPS-M10**» — отличное мобильное решение для хранения данных.



Электронный восьмязыковой переводчик

Простой обыватель чаще всего представляет электронный переводчик как эдакий калькулятор, способный перевести простейшие



фразы и слова, и — в лучшем случае — произнести иностранное слово. Но, конечно, такое положение дел не может устраивать настоящего путешественника. Нам с вами нужны мощные и, желательно, многофункциональные устройства.

Южнокорейская компания «**Eintech**» выпустила в продажу переводчик «**magic-**

Talker LM-407 Global», представляющий собой небольшое устройство с черно-белым LCD-экраном. Модель может не только переводить, но и обучать языку с помощью специальной системы.

Например, вы вводите фразу, которую необходимо перевести, а переводчик сообщает вам результат в голосовом режиме уже на иностранном языке.

Новинка пригодится при путешествии за рубеж, облегчая общение с местными жителями. В памяти «**LM-407**» записаны 32 тысячи самых популярных фраз и восемь языков, в числе которых, кстати, и русский.

Кроме первоочередной функции переводчика, «**LM-407**» принимает FM-радио и служит MP3-плеером.



В ГОСТЯХ У МУЛЬТИМЕДИА

WINDOWS XP MEDIA CENTER EDITION 2005

Увидеть «умную» бытовую технику несколько лет назад можно было разве что в фантастическом фильме. Сейчас же искусственным интеллектом способна похвастаться каждая вторая микроволновка и стиральная машина. Сегодня многие производители выпускают компактные мультимедийные ПК на операционной системе Windows XP Media Center Edition 2005. Более того, подобный компьютер можно собрать и самому, главное — установить и правильно настроить чудо-ОС. О том, что это за зверь и с чем его едят, мы и расскажем вам в этой статье.

Первый взгляд

Вот уже несколько лет корпорация «**Microsoft**» продвигает на рынок мультимедийные домашние системы, в основе которых лежит обыкновенный ПК и операционная система **Windows XP Media Center Edition 2005**. Последняя версия инновационной операционной системы носит порядковый номер 2005 и является третьим продуктом из семейства мультимедийных ОС. Как и прежде, она построена на базе **Windows XP** с пакетом обновлений

Service Pack 2, урезанными сетевыми возможностями и модифицированным пользовательским интерфейсом. Недавние исследования рынка показали, что стратегия «**Microsoft**» в секторе мультимедийных устройств может оказаться весьма успешной. Так, по результатам социологического опроса около 55% респондентов согласились заменить домашний кинотеатр и музыкальный центр на компактный и функциональный мультимедийный компьютер.

Безграничные возможности ТВ

В операционной системе реализована работа с несколькими ТВ-тюнерами, что открывает пользователю безграничные возможности при просмотре телепередач. В первую очередь, это позволяет задействовать режим «**PIP**» (картинка в картинке) — который доступен лишь в дорогих телевизорах. А также — просматривать телепередачи, одновременно записывая телепрограммы на других каналах в фоновом режиме. При этом ОС умеет «разделять» помещение на зоны: даже с помощью одного системного блока выводить информацию на два дисплея в разных комнатах (технология «**MultiRoom**»).



Билл Гейтс презентует очередной прорыв «Microsoft» в сфере мультимедийных ПК — ОС Windows XP Media Center Edition 2005.

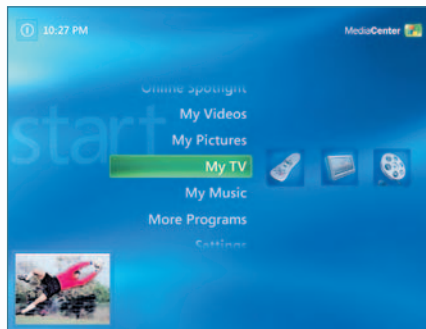
Собрать мультимедийную систему можно и самому из обычных компьютерных комплектующих — равно как и купить системный блок в магазине. Необходимо лишь позаботиться о специальном корпусе, материнской плате и установочном диске для операционной системы. В остальном процесс идентичен подборке комплектующих для обыкновенного компьютера.

Windows XP Media Center Edition 2005 представляет собой обыкновенную операционную систему с дополнительно разработанным программным обеспечением. Включение устройства производится нажатием зеленой кнопки на пульте дистанционного управления или же по щелчку мышки. Справедливости ради отметим, что при покупке всех комплектующих самостоятельно не стоит забывать и о пульте ДУ — его цена составляет порядка одной-двух тысяч рублей в зависимости от модели и фирмы производителя. Как правило, подобные устройства совместимы с подавляющим большинством телевизоров и плазменных панелей, имеют в своей поставке набор драйверов и с легкостью поддаются программированию.

Пользовательский интерфейс системы оптимизирован под широкоэкранный

телевизор с большой диагональю экрана. Особенность современных, пусть даже плазменных или жидкокристаллических телевизоров заключается в невысоком разрешении матрицы, что налагает особые требования на изображение. Все меню ОС выводятся на дисплей крупным шрифтом, знакомые значки и иконки **Windows** на порядок больше обычных, переход от одного окна к другому сопровождается стильными визуальными эффектами. Однако в случае необходимости пользователь может реанимировать старый интерфейс **Windows XP**, подключить мышь с клавиатурой и насладиться всей функциональностью домашнего ПК с неимоверно большим дисплеем.

Из функциональных возможностей домашних мультимедийных систем следует выделить возможности просмотра телевизионных передач со сдвигом во времени, воспроизведения DVD, записи трансляций в память и на компакт-диски, управления коллекцией музыкальных композиций в формате MP3 и WMA, а также немедленного доступа к новостным каналам и обмена сообщениями с другими пользователями по сети **MSN**. Как вариант, можно просматривать несколько каналов одновременно или же записывать в фоновом режиме один из них. В целом, возможностей масса — осталось лишь разобраться с не-



Стартовый экран Windows XP Media Center Edition 2005. Отсюда пользователь начинает работу с мультимедийным центром.



Вариант устройства Media Center Extender от «HP». Позволяет работать с ПК из другой комнаты или конца квартиры — информация передается по Wi-Fi.



Media Center в деталях

Специально для искушенных в технических вопросах читателей перечислим все нововведения **Windows XP Media Center Edition 2005**. Прежде всего, последняя версия мультимедийной ОС получила новое оформление. В пакет поставки также входит и несколько дополнительных тем оформления: футуристическая «Space», завораживающие «Nature» и «Aquarium», а также своеобразная вариация на тему искусства «Da Vinci». Из функциональных нововведений выделим возможность одновременной работы с двумя тюнерами для синхронного просмотра и записи телепередач, поддержку нового стандарта вещания **HDTV**, расширения программы телепередач, синхронизации музыкальных композиций с портативными плеерами и карманными компьютерами, обмена сообщениями через сеть **MSN** и подключения дополнительных устройств **Media Center Extender**. Последние помогут расширить функциональность мультимедийной системы или же управлять всей домашней техникой с одного пульта управления, а также с экрана головного компьютера.

Интересно, что в качестве приятного дополнения разработчики «**Microsoft**» добавили в состав **Windows XP Media Center Edition 2005** несколько новых программ, в числе которых обнаружилась утилита «Windows Audio Converter» для преобразования музыкальных композиций в различные форматы и «CD Maker» для создания обложек к записанным компакт-дисками.

которыми из них. При такой богатой функциональности по-прежнему сохранена открытая архитектура системного блока и гибкость, присущая операционным системам **Windows**.

Проблема выбора

В самом начале производители отнеслись к идее мультимедийного домашнего центра со значительной долей скептицизма — именно поэтому в продаже появилось столь незначительное количество готовых систем. Сегодня же список лояльных производителей пополнился такими именитыми брендами, как «**Dell**» и «**HP**». В результате многочисленных проб и ошибок было решено отойти от традиционных корпусов для персональных компьютеров и попытаться добиться максимальной тишины и минимальных габаритов системы. Несмотря на необыкновенный дизайн, внутри такого компьютера помещались вполне обычные процессоры от «**Intel**» и «**AMD**», 200-гигабайтные жесткие диски и до-



Мультимедийный домашний центр от «Hush Technologies». Начальная цена от 2000 евро.

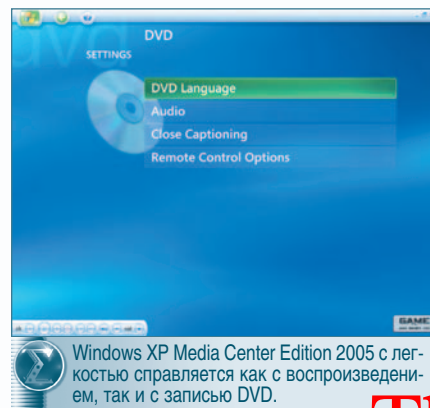
вольно производительные видеокарты. Стоимость подобных решений от «ASUS», «Shuttle» или «ABIT» варьируется в пределах \$1500-4000.

Как мы уже говорили, построением мультимедийной системы можно заниматься и собственноручно. В этом случае необходимо определиться с корпусом, приобрести универсальный пульт дистанционного управления от одного из известных производителей, подобрать нужную материнскую плату и оснастить компьютер остальными комплектующими. Важный аспект построения мультимедийного центра — проектирование системы охлаждения. Дело в том, что традиционные вентиляторы и радиаторы занимают слишком много корпусного пространства, а также сильно шумят. В качестве решения проблемы специалисты рекомендуют использовать пассивные медные радиаторы с тепловыми трубками — они бесшумны и эффективны.

Интересно, что мультимедийный центр может работать и в качестве сервера для широкого спектра домашних устройств. Данная технология была названа **Media Center Extender**. Как правило, к одной системе можно подключить до трех отдельных устройств. Таким образом, **Media Center Extender** позволяет получать удаленный доступ к мультимедийному ПК с различных устройств одновременно.

Просто и со вкусом

После установки **Windows XP Media Center Edition 2005** в момент первого запуска будет активирован специальный



Windows XP Media Center Edition 2005 с легкостью справляется как с воспроизведением, так и с записью DVD.

массовый пользователь через все тернии ОС. Для работы с системой будет предложено два варианта — при помощи клавиатуры и мышки или же посредством пульта. Сразу же произойдет установка и проверка подключения к интернету. Важно сказать, что наличие сетевого подключения — обязательное требование **Windows XP Media Center Edition 2005**. Следующим шагом будет оценка качества телевизионного приема и прием электронной версии программы телепередач. Чтобы подобрать оптимальную четкость, контрастность и разрешение, система воспроизводит тестовый видеоролик. Кульминацией этого процесса станет этап конфигурации звуковой подсистемы с возможностью обрабатывать 8 каналов одновременно.



В нужное время компьютер включится, запишет передачу и вернется обратно в режим ожидания.

Начать просмотр телепередач можно через экранное меню или же при помощи одного нажатия кнопки на пульте ДУ. В любой момент зритель вправе приостановить просмотр канала кнопкой паузы — скажем, для разговора по телефону, — а после продолжить с того же самого места. Данная функция получила название сдвига во времени. Принцип работы предельно прост: до момента остановки изображения на экран выводится прямая трансляция того или иного канала, после же — система начинает фоновую запись передачи и осуществляет параллельное воспроизведение после снятия паузы.

Одна из важнейших функций мультимедийных систем кроется в возможности приема электронной программы телепередач. Специальное приложение загружает через интернет программу трансляций на 15 дней вперед, сортирует все по времени и позволяет просматривать до-

Вот он — центр вселенной!

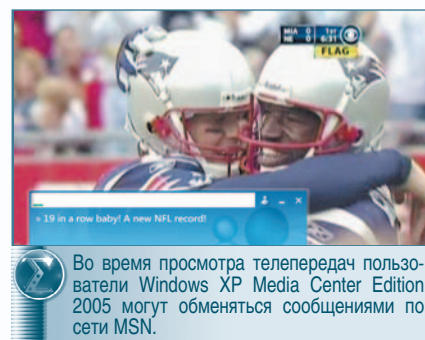
Одной из основных проблем при создании медиапространства в вашем доме будет корпус системного блока. Его стоит либо убрать с глаз долой, либо гармонично вписать в интерьер квартиры. Естественно, системный блок не должен шуметь, дабы не мешать просмотру любимых фильмов. Производители компьютерного железа давно работают над этой проблемой. Результат их трудов — компактный компьютер в симпатичном корпусе. Примером может служить barebone-система «shuttle». Система охлаждения современного компьютера способна не только быть эффективной, но и тихой, если такие требования ставятся к ней изначально.



Вот так может выглядеть современный мультимедиа-центр.

полнительную информацию о каждом фильме или передаче. Здесь же указывается и точное время, благодаря чему пользователь может активировать функцию автоматической записи в фоновом режиме. В нужное время компьютер включится, запишет передачу и вернется обратно в режим ожидания.

Записанные на жесткий диск телепередачи можно с легкостью перенести на DVD-диск. Важно сказать, что такие архивные копии записываются только в собственном формате «Microsoft», который поддержи-



Во время просмотра телепередач пользователи Windows XP Media Center Edition 2005 могут обмениваться сообщениями по сети MSN.

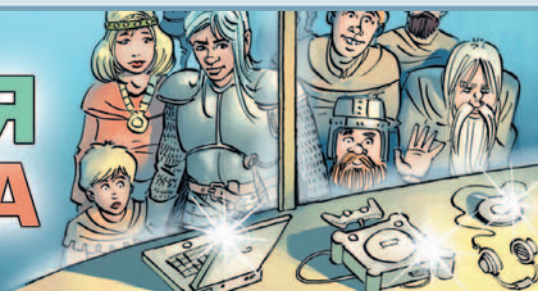
вается самым мультимедийным центром и компьютерами с операционной системой **Windows XP** и обладает встроенными механизмами защиты авторских прав.

Сейчас «Microsoft» имеет достаточно влияния, чтобы закрепиться на рынке домашних мультимедийных центров. Стоит ли говорить, что Европа уже сделала свой выбор, а со временем **Windows XP Media Center Edition 2005** получит признание и в нашей стране. ☎

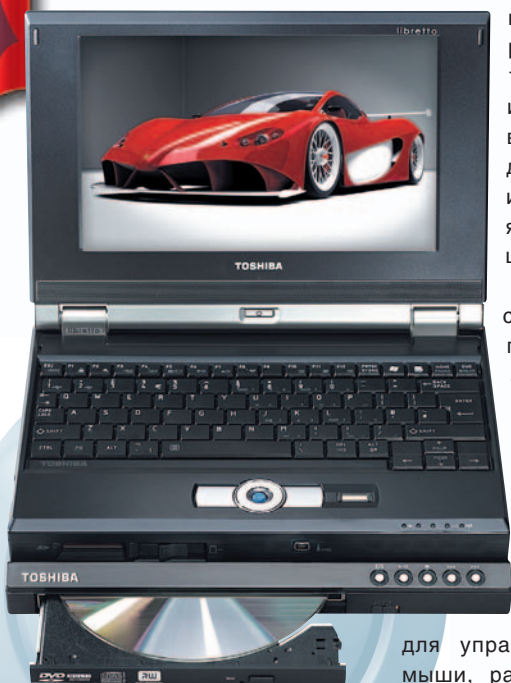


Иван Нечесов

ЛУЧШАЯ ТЕХНИКА



Toshiba Libretto U100 • Компактный ноутбук



Новый компактный ноутбук представила компания «Toshiba». Модель «Libretto U100» оснащена мощным процессором **Pentium M 753 ULV**, 512 Мбайт памяти, пишущим DVD-приводом и винчестером на 60 Гбайт. Привод для оптических дисков выполнен в виде док-станции, которая подключается к нижней части ноутбука. При этом «U100» отличается легким весом и компактными размерами.

Внимания заслуживает и 7,2-дюймовый ЖК-экран — качество картинки выше всяких похвал: изображение яр-

кое, цвета натуральные, обзор под 180 градусов, да и время отклика весьма неплохое — даже в динамичных играх картинка приятна во всех отношениях.

Защита от несанкционированного доступа не позволит загрузить компьютер и снять данные до тех пор, пока не проверит пальчики пользователя — рядом с миниджойстиком, который служит для управления курсором мыши, расположен сканер отпечатка пальца.

Что ж, идеальный ноутбук, как известно, должен быть компактным и легким. И при этом — обладать высокой производительностью и обилием интерфейсов. Мобильный компьютер «U100», вне сомнений, этим требованиям удовлетворяет с лихвой. Но есть у него и недостатки: уровень производительности встроенного видео оставляет желать много лучшего, так как в нем использовано встроенное графическое ядро, а маленькая клавиатура не всем придется по нраву. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:	Intel Pentium M 753 ULV (1,2 ГГц, 2 Мбайт, 400 МГц)
Чипсет:	Intel 855GME
Дисплей:	7,2-дюймовый ЖК-экран, 1280x768 пикселей, 16 мс
Съемные носители:	пишущий DVD-привод
Встроенный винчестер:	60 Гбайт (4200 об/мин)
Оперативная память:	512 Мбайт
Видеоподсистема:	Intel Extreme Graphics 2
Интерфейсы:	Wi-Fi (802.11 b/g), Bluetooth 2.0, USB 2.0, FireWire
Слоты расширения:	PCMCIA Type II, кард-ридер Secure Digital, MultiMedia Card
Время автономной работы:	до 5 часов (емкость батареи — 3400 мАч)
Операционная система:	Microsoft Windows XP Professional
Размеры:	165x210x30 мм
Вес:	0,98 кг
Где купить:	www.megashop.ru
ЦЕНА:	\$2185

Panasonic PT-LM2E • Универсальный проектор



Далеко не факт, что стоимость проектора приблизится к цене автомобиля, если начинить его свежими идеями и современной электроникой. «PT-LM2E», к примеру, имеет разрешение 800x600, яркость 1400 ANSI, контрастность 400:1 и обеспечивает при этом отличную картинку, а его цена составляет менее тысячи долларов.

Проецируемая картинка может заменить телевизор, компьютерный монитор, а также экран для игровой приставки, что значительно расширит представление о современных играх.

Инженеры из «Panasonic» реализовали поддержку функции **Projector AI**, благодаря которой проектор сам подстраивает яркость лампы под тип проецируемого изображения,

будь то фотография, картинка с компьютера или черно-белое кино. Уровень создаваемого при работе шума — всего 32 дБ. Это тише стандартного 80-мм кулера в системном блоке компьютера. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Разрешение матрицы:	800x600
Технология:	ЖК
Мощность лампы:	130 Вт
Срок службы лампы:	3000 часов
Световой поток:	1400 ANSI люмен
Входы:	D-Sub, композитный, S-Video
Контрастность:	400:1
Уровень шума:	32 дБ
Проекционное расстояние:	от 1,17 до 10,99 м
Размеры:	209x257x59 мм
Вес:	1,6 кг
Где купить:	www.dostavka.ru
ЦЕНА:	\$972

Oregon Scientific MR238 • Погодная станция

С прогнозами погоды дела у нас, традиционно, идут неважно: синоптики нередко ошибаются, а предложения сдвинуть их профессиональный праздник с 23 марта на 1 апреля звучат все чаще. В сложившейся ситуации довольно выгодно смотрится новенькое метеобюро «MR238» от компании «Oregon Scientific». Погодная станция без труда заменит привычный инструмент для самолюбования; при этом, заглянув в элегантно оформленное зеркало, можно увидеть свежий прогноз погоды, текущее время, а также значения температуры и влажности в квартире и за окном.

В комплект поставки зеркала входит дистанционный датчик, благодаря которому «MR238» всегда располагает сведениями, позволяющими точно прогнозировать погоду.



Кстати, датчик нужно установить под открытым небом, на расстоянии до 100 метров от основного устройства.

Зеркало можно повесить на стену или просто поставить — на полку или журнальный столик. Вся информация отображается в нижней части экрана в виде интуитивно понятных символов и пиктограмм. В завершение отметим, что погодная станция «MR238» снабжена двумя независимыми будильниками — для будних дней и выходных. ●

Где купить: www.onlinetrade.ru
ЦЕНА: \$253

Archos Gmini 402 • Компактный медиаплеер



Существуют ли легкие, стильные медиапроигрыватели с большим экраном и поддержкой массы форматов музыки и видео? Как выяснилось, действительно существуют. Один из таких аппаратов — «Archos Gmini 402». Он без проблем крутит AVI и MPEG-4, показывает JPEG-картинки и воспроизводит аудиофайлы практически всех популярных форматов. В спецификациях устройства ничего не сказано, пожалуй, только о формате OGG Vorbis, но это не страшно, так как этот формат распространен не слишком широко. С ци-

фровыми меньшинствами всегда так.

20-Гбайт винчестер плеера вмещает 80 часов видео, 200000 фотографий или 10000 аудиоконпозиций. Устройство умеет читать только Compact Flash, но за дополнительную плату в коробочку с плеером положат модуль, который научит «Gmini 402» работать с картами памяти еще четырех стандартов. Кроме того, плеер станет бездонным хранилищем для фотографий — функция USB-хост позволяет скачивать снимки с фотоаппарата без участия компьютера. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Встроенный винчестер: 20 Гбайт
Дисплей: цветной ЖК-экран размером 2,2 дюйма по диагонали (разрешение — 220x176)
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, WAV, JPEG, BMP, AVI, MPEG-4
Карт-ридер: Compact Flash, MultiMedia Card, Secure Digital, SmartMedia, Memory Stick, Memory Stick Pro
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Максимальное время работы без подзарядки: 10 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 60x106x18 мм
Вес: 160 г
Где купить: www.digitalshop.ru
ЦЕНА: \$415

BBK MA-1000S • Комплект акустики

Пять спутников в корпусах яйцеобразной формы вкупе с большим и красивым сабвуфером символизируют необъятность звуковой вселенной. «BBK» обещает теплый, естественный звук, хорошую детализацию и эффект присутствия по всему частотному спектру...

В центре нашего внимания — новая акустика «MA-1000S». Предназначена эта система для домашних кинотеатров, но внушительный набор разъемов позволяет подключать ее к компьютеру, музыкальному центру, CD-плееру и другим устройствам. Комплект акустики включает отдельный функциональный блок с автоматиче-

ским определением типа входного сигнала и поддерживает режимы декодирования Dolby Digital, DTS и Dolby Pro Logic II. Даже пульт дистанционного управления хорош: легкий и маленький, а кнопки — удобней некуда.

«BBK» в очередной раз выпустила симпатичный и мощный комплект акустики для объемного звука. О покупке такой системы соседей лучше предупредить заранее, иначе они сочтут за вооруженное нападение звуки, доносящиеся из вашей кварти-

ры во время просмотра очередного фантастического фильма или игры в 3D-шутер. ●



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мощность: 5x30 Вт RMS (спутники) + 80 Вт RMS (субвуфер)
Полоса частот: 50—20000 Гц (спутники)
Чувствительность: 85 дБ
Экранирование корпуса: магнитное
Спутники: пластик
Сабвуфер: MDF
Размеры: Спутники: 111x112x197 мм
 Сабвуфер: 168x360x380 мм
Вес: 15,1 кг
Где купить: www.stereophones.ru
ЦЕНА: \$250

Sony MFM-HT75W • ЖК-телевизор

Высокая цена и необычный дизайн дают понять — перед нами далеко не самая обычная «семнашка». Выглядит новый 17-дюймовый ЖК-телевизор «MFM-HT75W» от «Sony» беспроблемно: корпус выполнен из прочного пластика в сочетании с металлом, передняя панель внизу немного загнута вперед, в результате чего экран как бы сливается с подставкой. Клавиши управления находятся за боковой стенкой, а пара динамиков мощностью по 3 Вт каждый установлены прямо под экраном.

Матрица «MFM-HT75W» выполнена по современной технологии: углы обзора широкие, контрастность высокая, а время отклика минимальное. Также

в наличии встроенный ТВ-тюнер со всеми вытекающими отсюда телевизионными функциями — телетекст, режим «картинка в картинке» и т. д. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Диагональ экрана: 17 дюймов
Оптимальное разрешение: 1280x768 точек
Время отклика: 16 мс
Яркость: 450 кд/м2
Контрастность: 800:1
Шаг пикселя: 0,2895 мм
Углы обзора: 170/170 градусов (по вертикали/горизонтали)
Разъемы: DVI, S-Video, HD-15, композитный и компонентный видео
Встроенные колонки: два динамика мощностью по 3 Вт + 5-Вт сабвуфер
Энергопотребление: 68 Вт во время работы, 1 Вт — в спящем режиме
Размеры: 230x450x354 мм (с подставкой)
Вес: 6,2 кг
Где купить: pro.sunrise.ru
ЦЕНА: \$619



Александр Горин



КИНОТЕАТР В КАРМАНЕ

ТЕСТ ПОРТАТИВНЫХ DVD-ПЛЕЕРОВ

При мысли о переносной электронике для развлечений сразу вспоминается кассетный магнитофон «Электроника», который работал от 6 батареек и имел размеры, сопоставимые с томами Большой Советской энциклопедии. Потом появились кассетные плееры размером лишь чуть больше подкассетника, а на заре цифровой эры стал господствовать круглый CD-плеер, который позволял получить высокое качество звука, где бы вы ни находились. CD-плеер сменил MP3-плеер — расширенная версия предшественника — а сейчас настало время DVD-плееров со встроенным дисплеем, которые лишь немного крупнее своих предшественников.

Компактные телевизоры появились давно, но их проблемой был источник сигнала. Если вы претендовали на мобильность, вам приходилось отказаться от всех носителей и использовать лишь сигнал телеэфира. DVD-диск подарил нам возможность построить компактный переносной медиацентр со сменными носителями. Все плееры оснащены **WIDE**-экранами, по-русски широкими. Если до этого вы не видели широкоформатную картинку, то можете смело пересматривать всю свою коллекцию фильмов — вы упустили массу деталей по краям изображения, которые не выводятся на обычный 4:3 экран.

BBK DL3103DC

«**BBK DL3103DC**» благодаря своим размерам больше похож на ноутбук. У него самый большой дисплей из всех плееров в тесте — целых 10 дюймов с соотношением сторон 16:9. Корпус выполнен очень добротно. Крышка плеера защелкивается на мягких пластиковых зацепах. Плеер оснащен слотом карт памяти **SD**, **MultiMediaCard** и **USB**-портом. Если вам захочется просмотреть небольшой ролик или послушать музыку, то для этого не потребуются записывать диск.

«**DL3103DC**» умеет читать все типы дисков, распространенных на сегодняшний день: **DVD±R**, **DVD±RW**, **CD-R** и **CD-RW**. Форматных пристрастий у него тоже нет, он умеет воспроизводить все: **MPEG4/DivX**, **DVD-video**, **SVCD**, **VCD**, **CD**, **HDCD**, **WMA**, **MP3**, **JPEG**, **KodakPictureCD**. При включении он предлагает выбрать тип носителя: **DVD**, **USB**, **SD**. Если ничего не выбирать, он сам найдет данные и начнет воспроизведение.

Качество изображения хорошее. Правда, черный цвет немного переходит в се-

«**BBK DL3103DC**» — самый большой плеер в тесте.



рый, но четкость изображения при этом на высоте. Два динамика расположены в нижней части плеера. Благодаря большим размерам, встроенная акустическая система способна хорошо воспроизводить как звуковое сопровождение кинофильма, так и музыку. Но за такую мощность звука и большой дисплей приходится расплачиваться. Полного заряда батареи плееру хватило лишь на 2 часа 20 минут непрерывного воспроизведения — некоторые фильмы длятся дольше, например, «Властелин колец». Чтобы как-то компенсировать маленькое время автономной работы, производитель выпускает дополнительный аккумулятор, емкости которого должно хватать еще на 5 часов работы. Плеер оснащен декодером **Dolby Digital** и **DTS** и имеет 5.1-канальный выход для подключения к многоканальной акустике. Плеер можно использовать и в качестве дисплея, для этого у него есть композитный видеовыход, совмещенный с выходом и оснащенный переключателем вход/выход. Два гнезда для наушников будут полезны в путешествии. У плеера великолепная комплектация: помимо пульта дистанционного управления, в комплект входит сумка с карманом для дополнительного аккумулятора и всякой мелочевки. В комплект входят все необходимые соединительные кабели и адаптеры питания от сети 220В и автомобильного прикуривателя. Средняя цена — **\$425**.

Shinco SDP-6820

«**Shinco SDP-6820**» — компактный плеер с поворотным дисплеем. В качестве экрана используется ЖК-матрица диагональю 8,5 дюймов с соотношением сторон 16:9. Благодаря маленьким размерам и удачно закрепленному аккумулятору, этот плеер легко поставить на бок даже рядом с приборной панелью автомобиля, где традиционно очень мало места, однако придется позаботиться о креплении, потому как легкий аппарат быстро отправится в свободный полет по салону в случае резкого маневра. Дисплей плеера поворачивается на 180 градусов. При этом его можно сложить, так что он будет напоминать обычный дисплей, только без подставки. Вместо традиционной защелки крышка плеера оснащена двумя магнитами с каждой стороны, которые прилипают к металлическим вставкам на основной части корпуса и надежно фиксируют дисплей как в открытом, так и в перевернутом положении. Панель управления находится под экраном и продублирована на основном корпусе: даже когда крышка перевернута, вы можете управлять устройством. Клавиш перемотки у «**Shinco SDP-6820**» четыре: две отвечают за перемотку на следующую или предыдущую сцену, а две другие ускоряют или замедляют воспроизведение. Это редкость на сегодняшний день: обычно производители ограничиваются лишь одной парой универсальных клавиш.



«**Shinco SDP-6820**»: крышка плеера вращается на 180 градусов.

На левом боку плеера расположен USB-порт, а на правом слот **SD**, **MultiMediaCard**, **Memory Stick**. При включении плеер предлагает выбрать тип носителя, на котором находятся нужные вам файлы. Если вы ничего не выбираете, он автоматически запускает DVD. У плеера два выхода на наушники — будет удобно двоим в шумном месте, и не потребуются покупать разветвитель; правда, уровень громкости для обоих регулируется одним колесиком.

Вместе с тем углы обзора у плеера малы: вдвоем посмотришь, лишь соприкасаясь головами, и то видны искажения. Изображение яркое, сочное, но только если смотреть на него строго прямо. Проблем с чтением дисков не было, даже изрядно поцарапанный DVD-R плеер прочитал без запинки. Плеер способен воспроизводить все распространенные форматы данных: MPEG4/DivX, DVD-video, SVCD, VCD, CD, HDCD, WMA, MP3, JPEG, KodakPictureCD. Также без проблем плеер справляется с данными, записанными на DVD±R, DVD±RW, CD-R и CD-RW. При всем этом он является мультимедийным.

Звук воспроизводится двумя маленькими динамиками под дисплеем. У плеера есть собственный декодер **Dolby Digital** и **DTS** — но при этом нет аналогового выхода на шесть колонок. Цифровой выход может компенсировать отсутствие многоканального выхода, но для его ис-

пользования все равно потребуется внешний декодер, а это уже значительно удорожает систему акустики. Встроенная система «**VirtualSurround**» позволит создать иллюзию пространственного звучания с помощью всего двух колонок. Видеовыход позволит подключить устройство к большому телевизору и использовать плеер как обычный проигрыватель. В комплект входит пульт дистанционного управления, а также все необходимые соединительные кабели и адаптеры питания от сети 220В и автомобильного прикуривателя. Стоимость плеера — **\$325**.

Shinco SDP-1720T

«**Shinco SDP-1720T**» — компактный плеер с откидывающимся дисплеем и возможностью подключения портативного ТВ-тюнера, однако в комплекте последнего нет. В качестве экрана используется ЖК-матрица диагональю 7 дюймов с соотношением сторон 16:9. Вместо защелки у плеера на откидывающейся крышке два маленьких магнита со стороны дисплея. Панель управления находится рядом с лотком загрузки. Клавиши перемотки комбинированные.

На левом переднем торце расположен **SD**, **MultiMediaCard**, **Memory Stick**. При сегодняшней невысокой цене карт памяти SD такой порт позволит смотреть любимые фильмы, не записывая их на диск. При включении плеер предлагает выбрать тип носителя, с которого нужно произвести чтение. По умолчанию он выбирает DVD. У плеера есть два выхода на наушники.

Углы обзора у плеера малы. При этом изображение хорошее — черный цвет действительно черный. Проблем с чтением дисков не было, даже очень поцарапанный DVD-R плеер прочитал без запинки, но он не любит тряску: лазер легко сбивается, причем так, что воспроизведение начинается с начала. Плеер знает все распространенные форматы данных: MPEG4/DivX, DVD-video, SVCD, VCD, CD, HDCD, WMA, MP3, JPEG, KodakPictureCD. Без проблем плеер

Они бывают разными

Современный DVD-плеер напоминает маленький ноутбук без клавиатуры. Загрузка диска производится сверху, как у CD-плееров. Однако в некоторых случаях плеер представляет собой компактный ЖК-монитор с боковой загрузкой диска. Такие модели более компактны, но часто уступают своим собратьям по количеству опций. Например, у них не встретишь встроенного декодера или видеовыхода.

Когда плеер сделан в виде ноутбука, он часто оснащен дополнительными ин-

терфейсами. Такой плеер можно подключить к домашнему кинотеатру и смотреть кино на большом экране. Часто плеер имеет слоты для карт флэш-памяти или USB-порт.



Недавно стали появляться мультимедиа-плееры, больше напоминающие КПК. В таких моделях часто используется своя ОС и жесткий диск.

Но вернемся к DVD-плеерам: как показала практика, смотреть на них кино одинаково удобно и лежа в кровати, и на улице, и в машине.

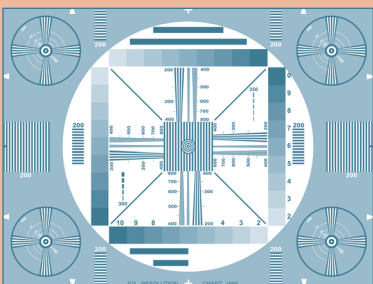


«**Shinco SDP-1720T**» —
самый долгоиграющий
плеер в тесте.

справляется с данными, записанными на дисках DVD±R, DVD±RW, CD-R и CD-RW.

Звук воспроизводится двумя маленькими стереодинамиками, находящимися под дисплеем на верхней крышке. У плеера есть собственный декодер **Dolby Digital** и **DTS**. Есть только аналоговый выход на две колонки и цифровой коаксиальный выход. Система «**VirtualSurround**» позволит создать пространственное звучание с помощью всего двух колонок, а видеовыход — подключить плеер к большому экрану. Плеер мультисистемный. Пульт ДУ многофункциональный и позволяет управлять не только DVD-плеером, но и ТВ-тюнером, который можно подключить к плееру, тем самым значительно расширив его возможности. После полной зарядки плеер проработал 4 часа. В комплект входят все необходимые соединительные кабели и адаптеры питания от сети 220В и автомобильного прикуривателя. Средняя стоимость — **\$330**.

Методика тестирования



Прежде всего, мы попытались оценить плееры субъективно. Пользуясь устройством какое-то время, достаточно легко составить о нем исчерпывающую характеристику. Однако после субъективного тестирования мы решили проверить качество изображения с помощью *тестовых мир*. Тестовая мира — это изображение изначально высокого качества, которое позволяет оценить качество картинки различных устройств. Они применяются в фотолабораториях для определения разрешающей способности объективов и прочего оборудования. Конечно, не стоит требовать от компактного плеера за \$300 чего-то сверхъестественного, но попробовать стоит.

Toshiba SD-P1600

«**Toshiba SD-P1600**» — самый компактный плеер в нашем тестировании. Плеер отличается красивым дизайном. Корпус двухцветный — снаружи это обычный серый металл, но если его раскрыть, внутренняя часть окажется черной: семидюймовый экран даже не сразу видно на этом фоне. Несмотря на миниатюрные размеры, плеер не уступает своим конкурентам. У него есть и пульт дистанционного управления, и видеовход/выход, цифровой аудиовыход и, конечно же, два выхода на наушники. Маленькие динамики неплохо справляются со своей задачей — они просто не воспроизводят диапазон низких частот и потому не хрипят даже на большой громкости. Если вы планируете использовать плеер стационарно без аккумулятора, то учтите, что он неустойчив: если отклонить дисплей больше

«**Toshiba SD-P1600**» —
самый маленький плеер в
тесте.



чем на 90 градусов, то плеер упадет назад. Плеер умеет воспроизводить все распространенные форматы данных: MPEG4/DivX, DVD-video, SVCD, VCD, CD, HDCD, WMA, MP3, JPEG, KodakPictureCD.

Качество изображения у дисплея субъективно самое высокое в тесте. Черный цвет у плеера лучший, а углы обзора позволяют смотреть видео без искажений даже сбоку. На данный момент стоимость плеера в зарубежных магазинах составляет **\$225**, а в России он еще не успел попасть на прилавки.

Toshiba SD-P2700

«**Toshiba SD-P2700**» — старшая модель в линейке портативных DVD-плееров «**Toshiba**». Дисплей имеет формат 16:9 с размером диагонали 9 дюймов. При этом дисплей поворачивается на 180 градусов. Защелка особой конструкции позволяет надежно фиксировать экран. Клавиши управления продублированы на корпусе дисплея. У плеера есть слот для подключения карт памяти SD, MMS и MS.

«**Toshiba SD-P2700**» — единственный плеер в тесте, который обладает ком-
пактным и S-Video видеовыходом. Плеер



«**Toshiba SD-P2700**»: плеер с
самыми большими возможными
видео-коммутициями.

умеет воспроизводить все распространенные форматы данных: MPEG4/DivX, DVD-video, SVCD, VCD, CD, HDCD, WMA, MP3, JPEG, KodakPictureCD, записанные на дисках DVD±R, DVD±RW, CD-R и CD-RW и студийных. Качество показываемой картинки высокое, причем как на штатном дисплее, так и на внешнем мониторе. В комплекте к плееру есть все необходимые соединительные кабели для видео- и аудио-подключения. Аналоговые аудиовыходы у плеера только двухканальные. Но если ориентироваться на стоимость и тип видеовыходов, то, скорее всего, в стационарных условиях плеер будет подключаться к цифровому ресиверу с помощью цифрового выхода. Если же возникнет необходимость использовать дисплей плеера в качестве монитора, для этого есть AV-вход. Стоимость плеера — **\$510**.



Субъективно, чем меньше у плеера дисплей, тем насыщеннее кажется картинка, но это обманчивое впечатление. Дело в том, что на большом дисплее сохраняется разрешение, и потому становятся заметны пиксели, а если отдалиться от экрана, этот эффект пропадает. У всех протестированных моделей DVD-привод во время работы шумел. Но происходило это в момент поиска информации на диске, когда головка с лазером перемещается на большие расстояния. Лучшей моделью для путешествий мы назовем «**Toshiba SD-P1600**». А оптимальна для стационарного просмотра, конечно же, «**BBK DL3103DC**». Обе модели «**Shinco**» — универсалы, их минус — только отсутствие аналогово-многоканального аудиовыхода. Все плееры лучше использовать с большими закрытыми наушниками, тогда впечатление от просмотра значительно улучшается.

Благодарим следующие компании:

- компанию **BBK** (www.bbk.ru) — **BBK DL3103DC**;
- компанию **Toshiba** (www.toshiba.ru) — **Toshiba SD-P1600**, **Toshiba SD-P2700**;
- компанию **Shinco Electronics Group Co.** (www.shinco-dvd.ru) — **Shinco SDP-6820**, **Shinco SDP-1720T**.

ИЗ ЖИЗНИ РОБОТОВ

Алексей Талан

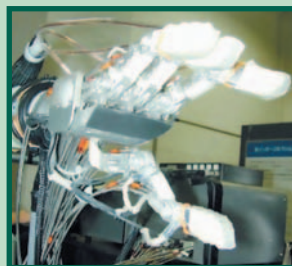
Роботы с человеческой ладонью

Исследователи из технического университета **Иллинойса**, США, под руководством профессора **Чанг Ли**, сообщили о работе над специальными **тактильными сенсорами**, которые смогут дать роботам возможность осязать наравне с людьми. Основным осязательным тестом для роботов является следующая задача: взять и перенести куриное яйцо, регулируя силу сжатия с помощью получаемой информации. Современные сенсоры не позволяют роботам ощутить, твердый или мягкий объект на ощупь.

Группа Чанг Ли использует для создания сенсоров недо-

рогую полимерную подложку и фотолитографический процесс. На сегодняшний день получен массив 4x4, состоящий из **16 сенсоров**. Каждый из сенсоров напоминает барабан диаметром в **200 микрон** с маленьким выступом в центре. На поверхности барабана располагают тонкий слой металлического проводника, который обладает свойством менять напряжение проходящего через него тока при растяжении. Таким образом, при давлении на сенсор происходит изменение формы проводника, затем последующее изменение напряжения фиксируется и отсылается в виде цифрового сигнала

в приемник (например, в компьютер робота). Благодаря тому, что в массиве находится несколько сенсоров, при исследовании объектов каждый из сенсоров задействован по-разному, что и дает возможность определять форму предмета.



В настоящее время чувствительность роботов далека от совершенства.

Терминатор не за горами?

Южнокорейское правительство всерьез заинтересовалось созданием боевых роботов. Это означает, что в опасном близком будущем действительно могут появиться роботы, совершенные не соблюдающие первый и самый главный закон роботехники, который гласит: «Робот не может причинить вред человеку».

Министерство обороны и **Министерство информации и коммуникации** страны заявили, что вместе будут работать над проектом создания самых что ни на есть настоящих боевых роботов. К счастью, представленные прототипы пока мало напоминают человека. На заседании ученые показали три различных типа машин — с шестью шасси или восемью ногами; внешне они напоминают то ли пауков, то ли насекомых. Вес составляет от 100 до 200 кг. Устройства смогут передвигаться по любому типу местности, поддерживать постоянную связь, используя радиочастоты и спутниковые каналы. Металлические бойцы будут находить мины и выполнять другие задания.

Основную же свою задачу — обнаружение и уничтожение потенциального противника — они реализуют с помощью установленных сенсоров и оружия (возможно, что и лазеров).

На создание роботов будет выделено 32,4 млн. долларов, а исследования должны будут завершиться в 2011 году. На наш взгляд, остается неясным только одно — не выйдет ли такой робот из-под контроля в случае потери связи? Ведь подобные вещи — уже не игрушки. **SP**

Помощник в открытом космосе

В скором времени **NASA** готовится представить два почти **полностью автономных робота**, которые смогут работать бок о бок с людьми в жестких внеземных условиях. Роботы будут называться «**K-9**» и «**Gromit**» и предназначены для работ на планетах, астероидах и в открытом космосе.

Машины смогут самостоятельно выполнять широкий спектр всевозможных исследовательских и промышленных работ, а также быстро и осмысленно реагировать на команды человека. Роботы будут отличаться повышенной надежностью, ведь в космосе не окажется рядом технического специалиста, способного вразумить

жестянку, коли ей вздумается не работать.

По задумке разработчиков, роботы будут сами строить базы, добывать ресурсы и всячески помогать находящемуся рядом космонавту. Также роботы смогут следить за состоянием здоровья человека и оказать помощь в случае необходимости.

Мозги с выходом в интернет

Институт науки и технологии Южной Кореи представил гуманоидного робота «**MARU**», который сможет свободно передвигаться, общаться, разносить напитки и выполнять множество полезных заданий. Внутри «**MARU**» реализовано интересное техническое решение: его «мозги» (имеется в виду большая часть программного обеспечения) находятся не в памяти машины, а на отдельном компьютере. Связь компьютера с роботом осуществляется по



Вот такой симпатичный робот может работать официантом.

радио. Без контакта с базой робот может лишь двигаться. Чтобы выполнять остальные функции, например, ориентирование в пространстве, «**MARU**» необходимо подключить к интернету.

Созданная корейскими учеными система распределения программного обеспечения позволит сократить стоимость роботов, сделав их более доступными. Сейчас серия «**MARU**» проходит тесты, и если все сложится удачно, то модели будут выпускаться по несколько сотен в месяц.

Алексей Талан

СЕТИ ИНТЕРНЕТА

fancit.ru



На этом русскоязычном портале, выполненном в минималистском дизайне, с почти полным отсутствием картинок, собраны цитаты из фантастических произведений. В меню присутствует алфавитный указатель по фамилии автора. Как правило, на один роман или рассказ приходится несколько цитируемых фрагментов.

На сайте представлены известные зарубежные писатели, например, Пол Андерсон и Гарри Гаррисон, и отечественные — Сергей Лукьяненко, Владимир Васильев, Ник Перумов и другие. На наш взгляд, любой поклонник фантастики оценит возможность на пару минут вспомнить прочитанные книги, а заодно и поднять себе настроение, так как все собранные цитаты — веселые и интересные.

convent.ru



Первоначально convent.ru был создан для поддержки конференции «Роскон», проводимой под Москвой с 2001 года. Здесь регулярно обновляется информация о самых популярных литературно-фантастических конференциях, которые фэны чаще называют «конами», — как России, так и ближнего зарубежья.

Посетитель найдет снятые самими участниками фотографии с конвенгов и информацию о конках и премиях «Еврокон», «Портал», «Сигма-Ф», «Странник», «Зиланткон», «Интерпресскон»,

«Аэлига» и т. д. Список поддерживаемых порталом конференций продолжает расширяться. Сайт предоставляет отличную возможность окунуться в мир любителей фантастики и посмотреть на известных писателей в непринужденной обстановке.

harrypotterfanfiction.com



Англоязычный фэн-сайт о Гарри Поттере является одним из самых популярных тематических ресурсов. В одно и то же время страничку посещают в среднем 120-150 пользователей.

Тематика портала — фанфики, то есть непрофессиональные произведения по мотивам книг о Гарри Поттере. Вообще, на harrypotterfanfiction.com царит дружественная атмосфера: можно запросто перекинуться парой слов с любым поклонником сказки — хоть с другого конца земного шара.

На сайте регулярно проводятся литературные баталии, авторы и посетители сами выбирают лучшие произведения. Все фанфики отсортированы, в наличии специальный каталог, где находятся наиболее удачные рассказы и повести, расставленные по популярности. Кроме того, ведется специальная газета о вымышленных происшествиях в мире, созданном писательницей.

fantasyland.ru



Многопользовательская интернет-игра «Лига героев». На титульной странице, выполненной в аскетичном дизайне, нас встречает окошко для входа и предложение прочесть FAQ. После нехитрой процедуры регистрации, занимающей всего полминуты, посетитель получит пропуск в волшебный мир.

На поверку оказывается, что сама игра — копия хорошо известного в рунете «Бойцовского клуба». В наличии тот же дизайн, структура и цели. Единственное, что отличает проект, — наличие магической составляющей и «фэнтезийный» уклон.

Каждый участник получает персонажа. Тот владеет несколькими типами магии, управляет армией, разрастающейся в зависимости от уровня и набранного опыта, и может применять различные заклинания и предметы. Целью существования персонажа — бой с другими людьми, сама схватка протекает в пошаговом режиме.

В клубе зарегистрировано порядка 17 тысяч человек, однако в момент нашего визита в сети находилось всего 380 участников. Вряд ли интерес к проекту проявят закоренелые игроки и завсегдатаи подобных игр, зато неискушенные получают огромное удовольствие, проводя вечер или пару дней в приятной атмосфере.

nival.com/homm5_ru



Завоевавшая сердца не одного поколения любителей компьютерных игр серия «Heroes of Might and Magic», наверное, известна каждому современному мало-мальски уважающему себя любителю фантастики и фэнтези. Так вот, линейка, бережно разработанная компанией «3do», некоторое время назад потеряла своего создателя. Известная всем студия разорилась и канула в небытие.

Казалось бы, продолжение серии уже никогда не увидит свет, но не тут-то было. Отечественному разработчику «Nival» выпало счастье написать пятую часть «HoMM». На сайте содержатся скриншоты, демо-версия, форум — в общем, реализована всяческая информационная поддержка проекта. На сегодняшний день установленное время выхода игры — первый квартал 2006 года.



ЗОНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ РАССКАЗЫ, ЮМОР, КОНКУРСЫ И ПОЧТА

Читальный зал: ПОЧТИ КУРТУАЗНЫЙ РОМАН 132



Сергей Чекмаев снова появляется на страницах нашего журнала — и снова с фэнтези-рассказом. Впрочем, постоянные читатели уже привыкли, что фэнтези у этого автора нестандартное, «с подковыркой». Есть своя изюминка и в этой истории. Казалось бы, что может быть банальнее: принцесса, похищенная драконом? Ан нет, за всем этим стоит большая политика...

Читальный зал: ИДЕАЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ 136



Какова вероятность того, что в открытой вами бутылке портвейна окажется настоящий джинн? И каким-то чудом не испепелит вас сразу, а предложит исполнить желание? Герою это миниатюры повезло. Сильно повезло. Но сможет ли он воспользоваться везением? Ведь беседы с джиннами до добра не доводят... Читайте рассказ нашего дебютанта **Николая Акрина!**

Комната смеха: КАК НЕ ВЫЖИТЬ В ФИЛЬМАХ УЖАСОВ 138

Однажды **Юрий Нестеренко** прочитал известную подборку советов «Как выжить в фильмах ужасов» и решил восстановить справедливость. Так на свет появился этот текст...

Комикс: СО СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКИ 139

Конкурсная площадка: ВОЗВРАЩЕНИЕ КИНГ КОНГА .. 140

В декабре мы подготовили для вас специальный конкурс, полностью посвященный одному, зато знаковому явлению в кинофантастике.

Почтовая станция: БЕСЕДА С ЧИТАТЕЛЯМИ 142

Преобразования, как всегда, грядут — и на этот раз они затронут интернет-страницу нашего журнала. А вот уходить в более строгий дизайн «Мир фантастики» не будет. Потому что, как показывает письмо номера, за это читатели нас тоже любят.

Сергей Чекмаев

Иллюстрации
Оксаны Романовой

ПОЧТИ

куртуазный роман

Ничего в этом нет та-акого... чтобы дух захватывало. Или потрясло до глубины души, как Элисс рассказывала.

Когда неожиданно налетевшая стремительная тень подхватила и понесла меня, я даже не успела испугаться. Зато очень ярко ощутила собственное униженное положение. Ну, представьте себе, сначала фрейлины полтора часа мучили меня неподвижностью, чтобы точно по канону уложить каждую складочку, а теперь все полетело к чертям, одежда растрепалась, да еще ноги неприлично обнажились задранной выше лодыжек подолом. Каждый простолудин из тех, что не разбежались при появлении дракона, может плясать на мои ноги.

Ах да, я забыла сказать — ну, конечно, меня унес дракон. Прямо как в настоящих рыцарских романах. Честно говоря, когда я читала подобные книжки, все казалось по-другому. Как это в обычном романе происходит? Налетает дракон, хватает принцессу, уносит в свое логово, потом приезжает великолепный рыцарь, убивает дракона — и все кончается хорошо. Только в романах ни слова не сказано, как это унижительно — висеть над землей, зажмурившись от страха, и болтать ногами. Да и поняла я только через час, что меня подхватил именно дракон. А до этого я только визжала от страха. С детства боюсь высоты, папочке даже пришлось окно в моей детской витражом заделать. Замок-то у нас, представляете, какой высоченный!

Вот и теперь ничего разглядывать я не стала — глаза закрыла и все. Может статься, что меня сморило, и я какое-то время была без сознания. Вот бы фрейлина Гнесс обрадовалась! Она все сетовала, что здоровье у меня крепкое. Насостоящей изнеженной принцессе, мол, становится дурно даже от рыцарских ристалищ, не говоря уже о казнях. А мне все нипочем. А теперь вот — надо же! — свалилась без памяти. Ну, не свалилась, конечно, обвисла в драконьих когтях. Так и долетела до пещеры.

От толчка я очнулась. Дракон швырнул меня на камни, укрытые чем-то вроде меховой подстилки, и больше не обращал внимания. И я была этому рада. Надо в себя прийти, да и дракона рассмотреть, а то все как-то не получалось.

Зря я это... Рассмотрев своего похитителя повнимательнее, я почувствовала, как сердце постепенно уходит в пятки. Да я просто испугалась до смерти! Такого не было даже тогда, когда понесли лошади на прогулочной коляске. Бог мой! Какое чудовище! Он был огромен, чешуйчатая кожа отливала черно-зеленоватыми искрами, исполинские кожистые крылья представлялись чем-то вроде шатровой палатки. Дракон посверкивал желтым огнем глаз, от чего становилось не по себе, однако, казалось, потерял ко мне интерес. Силу же мощных когтистых лап я имела возможность оценить, приводя в порядок свою одежду. Платье на спине располосовано в клочья, корсет из китового уса сломан, как щепка.

Честно говоря, теперь я поняла, почему моя сестрица Элисс всегда морщила такую гримаску, слушая мои детские восторги. Ей-то все эти переживания уже приелись почище миндальных пирожных. За последние пять лет драконы похищали ее аж трижды, герольды со стен замка объявляли рыцарям о награде — сами знаете, не хуже меня: спасенную в жены, полцарства в придачу. Герои находились каждый раз — рыцари со всех окрестных стран валом валили к нам. Вся страна, затаив дыхание, следила за их приключениями, переживала за павших от драконьей лапы, радовалась победителям... Даже после триумфального освобождения Элисс и водворения ее обратно в замок менестрели еще с полгода катались по разным отдаленным уголкам папиного королевства, воспевали подвиги очередного героя, собирая нешуточные аншлаги.

Элисс, бедняге, не довелось родиться красавицей... ну, на самом деле про таких чаще говорят «без слезы не взглянешь». Так что первые двое освободителей, углядев будущую нареченную, тактично линяли за полчаса до свадебной церемонии, наплевав на полцарства. Третий почему-то не отказался. То ли потому, что полцарства нужно было позарез, то ли из-за узкой щели забрала он толком так и не успел разглядеть невесту. А потом уже поздно было — папочка, наученный горьким опытом, свадьбу справил с фантастической скоростью.

Приводя в порядок свою одежду (и мысли!), я так увлеклась, что не заметила, как дракон направился ко мне. И только когда мою щеку и волосы опалило горячее зловонное дыхание, я подняла голову.

И в полном ужасе застыла. Дракон нависал надо мной, как исполинский каменный утес, и смотрел на меня, не отрываясь, яростным **плотоядным** взглядом. Ноги задрожали, я выпустила из рук надорванный подол, который пыталась хоть как-то подвязать.

Мама...

— Что, испугалась? — над сводом пещеры гулко прогремел мощный рык. — Ничего, не бойся. Ночь как-нибудь пересядишь, хочешь, костер запалю, чтоб не продрогла. А на рассвете люди от твоего папеньки пожалуют, как договорено...

Я с недоумением взглянула на чешуйчатое чудовище. Он что, издевается! Черные звериные губы растянуты, обнажая невероятных размеров клыки. Да у нас не у всякого паладина мечи такой длины! Боже мой!

— Да перестань дрожать! — снова рыкнул дракон. — Никто тебе зла не делает. Не ем я человечину, уж лет двести не ем. Вредная очень — холестерина много.

Тут до меня дошло — дракон сверкал клыками не от желания меня съесть — он просто... просто ухмылялся.



— Что, тебе ничего не сказали? Может, и правильно. Похищение должно было выглядеть естественно, чтобы никто ничего не заподозрил. А вопила ты, надо сказать, натуральнее некуда.

— Так... так в-вы меня похитили н-не для т-того, чтобы съесть? — мой голос предательски дрожал.

— Вот еще. Зачем ты мне сдалась? Стал бы я тратить столько сил, лететь в такую даль, чтобы выкрасть всего одного человечка. Тем более такого худенького. Ты же легкая, как перышко, знаю я — у вас, принцесс, это принято, диеты там всякие... корсеты и прочее. У меня тут на соседнем плато упитанных коровенок завались. А лететь впятеро ближе, чем до твоего замка, между прочим. Так что подумай сама...

Я еще ничего не понимала.

— Ладно, — подняв небольшой ураганчик, махнул кожистым крылом дракон, — после объяснят. Ну, так как? Холодно тебе? Разжечь костер?

Действительно, сгустившаяся вечерняя мгла принесла с собой ночной холод. А я то думала, что дрожу от страха. Мое платье и так не очень-то греет, годится только для прогулок по саду с фрейлинами, которые в любой момент готовы сунуть в руки теплую муфточку, а на плечи набросить накидку, если принцессе, не дай бог, станет зябко. Да еще драконьи когти над платьем изрядно потрудились. Пробирало до костей.

Так что в ответ я смогла лишь кивнуть.

Дракон выполз из пещеры, несколько минут слышался лишь отдаленный треск. А я пока все-таки разобралась с непослушными лохмотьями подола. Я замерзала все сильнее, пришлось даже обхватить руками плечи — хоть какое-то тепло. Наконец дракон вернулся, вкатил в пещеру огромный тюк веток и листьев.

Я хотела было спросить, как он собрался их поджигать — в его лапищах потеряется любое огниво. Но осеклась, чуть не прикусив язык. Дракон ответил на мой вопрос. Из его пасти вырвался ослепительный язык пламени, осветив на мгновение пещеру оранжевыми бликами. Заиграла зеленым перламутром глянцева драконья чешуя. Понятное дело, костер занялся в одно мгновение.

Я придвинулась поближе.

— Ложись спать, принцесса, — прогудел мой похититель. — До утра еще долго.

— Спасибо, — совершенно искренне поблагодарила я и вдруг совершенно неожиданно для себя спросила: — Скажите, а как вас зовут?

Дракон помедлил с ответом. Его блестящие в свете костра желтые глаза вдруг подернулись какой-то тенью.

— Для людей — Велесик.

— А меня — Джинневра.

— Счастлив сделать знакомство, — галантно, но устало рыкнул дракон, — а теперь спи, наконец, принцесса Джинневра.

Укладываясь, дракон продолжал что-то ворчать. Я прислушалась.

— ...что за семья такая. И эта предыдущая, как ее... а! Элисс... все о том же спрашивала. Да какая разница, как меня зовут! Встретились, дело сделаем и через день разбежимся... Не до имени тут.

Я долго лежала у костра с открытыми глазами. Сон все не шел. Я пыталась понять, как же так получается. Если Велесик знает Элисс, значит, он хотя бы один раз ее похищал. Но все три раза геройские палadini в один голос заявляли, что убили дракона! И в доказательства притаскивали зубы, клыки, хвост. Мессир Нисел, второй освободитель, даже умудрился предоставить целую голову. Я тайком ходила на нее смотреть. Да-да, тайком, чтобы фрейлина Гнесс не прознала, а то опять заведется: это зрелище не для молодой воспитанной леди, это развлечение для грубых мужчин! Пришлось созерцать трофей мессира Нисела без ее ведома. Выглядел он, конечно, не очень. Впрочем, что можно требовать от отрезанной драконьей головы, которую полдня тащили за конем на веревке. Вывалившаяся в пыли, покрытая грязью и засохшей кровью, голова больше всего походила на бесформенный ком мусора.

Но папочка же всем троим вручил награды! Присвоил звание Великого Истребителя Драконов! Диплом выдал, с печатью... Не знаю, сложно это все.

Часа через два меня разбудил какой-то металлический лязг. Снаружи пещеры что-то оглушительно гремело, надрывался человеческий голос, но за этой какофонией его почти не было слышно.

Дракон тоже проснулся, шумно завозился в своем углу.

— Что стряслось? — прорычал он, выпустив спросонья струйку обжигающего пара.

— Что-то гремит снаружи, — ответила я, стараясь не обвариться.

Дракон прислушался.

— А-а, — лениво сказал он через минуту, — это тебя спасать пришли, не обращай внимания. Слышишь, вызывает на бой.

— Как спасать? Кто?

— Да рыцарь какой-нибудь, бродячий, наверно. Королевские-то по сценарию только дня через три поиски начнут. А этот... Услышал, небось, в таверне, что дракон принцессу унес, вот по пьяни и решил: пойду-ка спасу. Славу там заработаю, награды. Ладно, постучит, перестанет.

Но рыцарь не успокаивался. Громять мечом по щиту он, видно, умаялся, но зато принялся вопить что есть мочи:

— Выходи, драконье отродье, на смертный бой! Я, Ромуальд Луженая Глотка, вызываю тебя на поединок!! Выйди и сразись! А не то ославлю тебя во всех окрестных землях, как последнего труса!!

Он так орал, не унимаясь, минут сорок. Под конец совсем охрип, но не сдавался.

Об авторе

Сергей Чекмаев живет в Москве и работает в области связи и телекоммуникаций. Литературной деятельностью он серьезно решил заняться в конце 2001 года. На настоящий момент автор имеет в своем активе четыре полноценных романа, а также около сотни публикаций в периодической печати и тематических сборниках фантастики. «Мир фантастики» не раз помещал на своих страницах рассказы Сергея Чекмаева.

Дракон пробурчал сквозь дрему:

— Интересно, он Луженая Глотка потону, что громко орать научен, или просто пить может без разбора все, что горит?

— А вы разве не пойдете с ним биться? — осторожно спросила я. — Так и останетесь тут?

— Он тебе сильно мешает? — вопросом ответил дракон. — Если так — могу пойти и придавить.

— Да нет, — испугалась я за неизвестного Ромуальда, — пусть будет...

Через час Ромуальд замолк, видно, все-таки выдохся. Наступила благодатная тишина, даже дракон не ворочался, только шумно сопел, как неисправный орган в нашей замковой церкви. Кардинал Хомир привез его аж из самого Рима, у нас такую редкость чинить никто, конечно, не умел. Некоторые клавиши при нажатии издавали лишь такое же вот шумное сопение, ничего более музыкального извлечь из них было невозможно. Чтоб не попасть впро�ак, церковные служки, садясь за орган, старались играть такие мелодии, где предательские клавиши не использовались. Но когда за инструмент садился мастер Лорвик, придворный музыкант, то все шло прахом. Забывшись, в творческом порыве он всю жал на запретные клавиши, орган сипел и пыхтел, папочка краснел — каждый раз выходил ужасный конфуз.

Выходит, я таки заснула. Разбудили меня голоса, один принадлежал, конечно, дракону, второй я тоже сразу узнала — папочкин сенешаль, специалист по особым поручениям, барон де Римайль. Они о чем-то шептались, у дракона это выходило плохо, он то и дело сбивался на рык, барон испуганно шипел: «Ш-ш-ш», и дракон тут же понижал голос. Беседа доносила до меня какими-то обрывками.

— ...как договаривались... да...

— Сколько рыцарей (ш-ш-ш) ...лись?

— ...всего двое. Пока... местные выскочки... неродовиты...

— С ними как всегда? (ш-ш-ш)

— ...да ...подстроим по ...роге пару приклю... народ ...ет доволен. А как доберу... тебя ...съешь и дело с ...ом!

— Значит, двух... Плата та же?

— Барон, — заспанным голосом позвала я, будто только что проснулась, — барон, это вы? Или мне кажется?

С завидной скоростью барон бросился ко мне. Он так причитал и хлопотал возле меня, что на минуту я даже поверила в его искренность:

— Дорогая принцесса! Как я рад видеть вас в добром здравии! Вы не замерзли? Я тут же распоряжусь, чтобы принесли одеяла... Уважаемый Велесик был так учтив, что всего через час сообщил нам, где можно вас отыскать. И я сразу же бросился сюда! Всю ночь мы мчались, не жалея коней. Мы...

— Барон, — перебила я самым жестким тоном, на который только была способна, — извольте объяснить, что здесь происходит?

Де Римайль разом посуровел, интонации мои ему явно что-то напомнили (еще бы, я так старалась скопировать приказной тон в лучших папочкиных традициях!).

— Об этом, высокородная принцесса, мы поговорим в замке, хорошо? Ваш отец лично все объяснит...

Я хотела было ответить резко, но в этот момент в пещеру вбежал солдат дворцовой гвардии с меховой накидкой в руках. Увидев дракона, он испуганно попятился, чуть не выронил свою ношу и явно пожалел об оставленной алебарде.

— Сюда, Хэмилл, — барон лично накинул мех мне на плечи, подал руку. — Пойдемте, Ваше Высочество, пора...

Но не успели мы выйти, как из кустов высочил краснощекий рыцарь в изрядно

помятых латах, без щита и шлема, зато с невероятной величины двуручным мечом. Он был необычайно возбужден. Увидев нас, рыцарь изменился в лице и выругался. Барон поморщился, но ничего не сказал. Рыцарь неуклюжей рысцой, поскрипывая плохо подогнанными доспехами, пустился нам наперерез.

— Стойте! Сто-ойте!!

— Пойди узнай, что надо этому господину, — бросил барон одному из своих людей.

Однако неряшливый рыцарь не стал разговаривать с гвардейцем, просто грубо оттолкнул его с дороги и подскочил к барону:

— Стойте! Я рыцарь Ромуальд Саважский по прозвищу Луженая Глотка. Назовитесь и вы, сэр!

— Я сенешаль Его Величества, барон де Римайль! И я выполняю свою работу. Извольте не мешать, сэр!

— Ну нет! Так дело не пойдет! Я первый сюда пришел и я должен освободить принцессу!

— Освободить?! — раздался над нашими головами грозный рык. — От кого?

Ромуальд крутанулся на каблуках и оказался нос к носу с блестящей чешуей драконьей туши. Велесик, казалось, разозлился, из ноздрей его маленькими облачками вырывался пар.

— Кто это? А, барон? Что это за герой!!

— Незапланированный... н-да-а-а... совсем некстати. С чего вы взяли, что Ее Высочество нуждается в вашей помощи, а?

Луженая Глотка все-таки вернул себе дар речи. Он перестал бессмысленно пялиться на мощные мускулы зеленого чудовища, промямлил:

— Э-э-э... а вы разве не убили... дракона...

— Что-о-о-о?? — снова взвился Велесик. Ромуальд предпринял безуспешную попытку спрятаться в глубине своего панциря.

— Спокойнее, мой друг, спокойнее... — де Римайль похлопал дракона по гигантской лапе. — Сейчас все выясним. Так что же заставило вас, сэр Ромуальд, подумать, что принцессе надобно от кого-то спасать?

— А-а... ну... я... я вечерял в «Красном домишке»...

Барон поморщился совсем уж брезгливо. Зато гвардейцы вокруг заулыбались до ушей.

— ...хозяйка и говорит, сегодня, мол, похитили нашу принцессу. Дракон похитил. Завтра объявят во всеуслышанье, а у нее кузина во дворце служанкой работает... вот она-то новости раньше всех узнает. Я послушал-послушал и решил: поеду-ка я спасу Ее Высочество, да пораньше, пока никто еще ничего не знает, а то как бы другие претенденты не объявились.

— Ну, что я говорил? — Велесик дружелюбно подмигнул мне. — Сидел в пивной, прозвище отработывал, прослышал новость и за славой погнался...

Ромуальд оскорбленно вскинулся, уже собрался высказать дракону нечто неприятное, но вовремя сообразил разницу в размерах и просто смерил Велесика презрительным взглядом.

Я чуть не расхохоталась. Мужчины! Они такие смешные со своей чесьто!

— Так... Позвольте мне вам кое-что объяснить, дорогой сэр Ромуальд!

Де Римайль положил руку на исцарапанное оплечье сэра Луженая Глотка и осторожно увел его в сторону. Я прислушалась. Разговор у них выходил весьма интересный.

— Поймите, Ромуальд, — тон барона стал менторским, будто ученику нерадивому что-то для всех естественное, но одному ему, тупице, непонятное, объясняет, — принцессе не похищали. Это было представление, понимаете! Как рыцарские ристалища...

— Но... но зачем??

Правильно, сэр Ромуальд, и у меня вертится на языке тот же вопрос.

— Вы же не ребенок! Неужели не понимаете таких простых вещей?! Да на этом драконьем шоу держится все королевство. Во-первых, — барон принялся загибать пальцы, — каждое приключение отправившихся на подвиг рыцарей, а уж тем более бой с драконом сначала во всех красках распишут менестрели, а потом еще прокатятся с триумфом по городам и весям трупы комедиантов. С новой постановкой «Сэр Мангрелл Холмгорский побеждает дракона». Народ это дело любит, платит звонкой монетой, да как платит! Сборщики налогов и то вдвое меньше в казну приносят.

Сэр Ромуальд стоял перед бароном безмолвный, щеки его с каждым словом де Римайля краснели все больше.

— Вам никогда не приходило в голову, почему в столице

«Об этом, высокородная принцесса, мы поговорим в замке, хорошо?»





цех менестрелей самый многочисленный и влиятельный? Они же не делают никаких товаров, пригодных для продажи, не перевозят эти товары, даже не дают деньги в рост, как ростовщики. Однако и ремесленники, и моряки, и тем более ростовщики лебезят перед цеховыми старшинами менестрелей, как крестьянин перед мытарем! Последние, правда, пытаются с помощью своих денег влияние менестрелей на умы перекупить, направить в нужную сторону... пока не совсем удачно. Впрочем, мы отвлеклись. Чувствуете, сколько денег приносят одни только пересказы рыцарских подвигов? А ведь есть еще и косвенная польза, которую с первого взгляда и не разглядеть... У простолюдинов жизнь не из легких, работа от зари до зари, налоги, неурожай... Но!

Барон воздел к небу палец в изящной кожаной перчатке.

— Сколько у нас было бунтов за последние пять лет? А?

Ромуальд Луженая Глотка с трудом выдавил:

— Ни одного...

— Вот-вот. А у соседей? А все объясняется очень просто. Народу нужен выход, выход разрушительной энергии, тупой ярости и агрессивности, что их переполняет... Что вы так на меня смотрите? Слова незнакомые... Ну, не я их придумал, это новая теория Королевского лейб-медика Фарейдиуса. Представления эти показывают, чтобы как можно сильнее на жизнь похоже было. С драками, битвами, рубкой на мечях... бычьей крови на каждое представление до десяти литров уходит. А бывает, что и человеческую проливают, даже кости ломали пару раз... Актеры, они же тоже могут в раж войти. Да-да. Зато народ в восторге.

Дракону вся эта болтовня явно надоела, он сладко зевнул, заставив величиной своей пасти попятиться половину гвардейцев, кивнул мне и уполз в пещеру.

Ромуальд уставился ему вслед, потом как-то нехорошо посмотрел на барона и спросил:

— А во-вторых?

— Что во-вторых? А! — барон загнул второй палец. — Доходы от туризма. Знакомо это слово? Представьте: по всем окрестным странам трубят новость: у Его Величества драконом похищена принцесса! Что делают все уважающие себя рыцари? Надевают доспехи, точат мечи и целой толпой устремляются к нам. В тавернах нет свободного места, деньги текут рекой, гостевые дома уже и не помнят, когда была хотя бы одна пустая комната. Больше доходов — больше налогов. Снова польза казне. Но, кроме рыцарей, поглазеть на дракона еще целая уйма прочего народа собирается. Весьма разных сословий: ученые-драконоведы

алхимики, коим для снадобий драконья кровь нужна, просто зеваки любопытные...

Луженая Глотка сердито сопел.

— Видите, как все это непросто? Неужели вы всерьез полагаете, что нынешнее относительное процветание достигнуто за счет Восточных серебряных копей? Не смешите. Они уже лет двести как едва-едва себя окупают. Так что это дракон-шоу выгодно всем. В том числе может быть выгодно и вам, сэр Ромуальд. Цеховой мастер менестрелей сказал мне недавно, что народ не очень доволен тем, что герои битв с драконами всегда аристократы. Высшее сословие. Это... м-м... не устраивает простолюдинов. Вот если бы нашлся рыцарь не такой родовитый, которого народ смог бы, пусть и задним числом, зачислить в свои ряды... Например, типа вас, — де Римайль оценивающее смерил взглядом собеседника. — Настоящий воин, своим потом и кровью заработавший рыцарский титул... Конечно, победителем дракона мы вас не сделаем. Это будет немного через край, согласитесь. Зато по дороге к этому подвигу вы совершите много добрых дел, менестрели споют о них во всех концах страны, а может, и за границей. Вы станете популярным, деньги потекут рекой, женщины будут сотнями вешаться к вам на шею. А там — кто знает... В следующий раз для вас откроются все пути.

Ромуальд кипел. Барон не замечал этого, продолжал разглагольствовать, полускрыв глаза.

— ...И вообще это будет неплохой ход. Рыцарей не так уж и много, многие из них уже приелись — сколько можно трубить о том, что мессир Нисел — Победитель Драконов? Никто уже и внимания не обращает, привыкли. Настало время влить свежую кровь. Вы не находите, а? Сэр Ромуальд?

И тут Луженая Глотка наконец взорвался. И я была ему благодарна. Потому что не сделай этого он — я бы точно разоралась.

— Как вы можете!? Вы попрали все рыцарские традиции!! Вы растоптали само понятие о рыцарской чести!! Вы решили продавать ее черни!! Для услаждения взора!

Ромуальд задыхался от ярости. Со звонким шквор-

чением ножны покинул меч, барон испуганно отшатнулся. Гвардейцы молниеносно придвинулись ближе. Про меня все как-то забыли.

— И не пытайтесь меня остановить! Я не дам... не дам!! Вытирать! Ноги! О честь! Дайте пройти!!

Он раздвинул их, розовощекий в мятых и исцарапанных доспехах, такой нелепый... Но мне на секунду показалось, что он одет в сверкающие золотистые одежды, а барон и остальные в нищенских лохмотьях расступаются перед ним.

Сэр Ромуальд Луженая Глотка остановился только около меня:

— Но как вы дали втянуть себя во все это, принцесса?

Барон горестно пожал плечами, после чего небрежно и барственно махнул рукой двум гвардейцам-арбалетчикам. Крякнули взводимые затворы. Потом злобно тренькнула тетива...

Ромуальд упал беззвучно. Короткие арбалетные стрелы торчали у него из спины. Барон подошел к нему, опустился на колени, правой рукой вынимая из сапожных ножен мизерикордию — «кинжал милосердия».

Я не успела перехватить его руку...

Элисс, почему ты мне не сказала?

© С. Чекаев, 2005

Ромуальд упал беззвучно. Короткие арбалетные стрелы торчали у него из спины.

Николай Акрин

Иллюстрация Оксаны Таратыновой

ИДЕАЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ

— Ну давай... Решай...
— Подождите...
— Тут дело такое: сколько ни думай — все равно ошибешься. Надо — бах! — и решил...

Ага! Так это просто...
Весна громко и решительно озеленяла палки.

Птицы орали, как будто видели это в первый раз.

Солнце разрисовало пол нечетким рисунком штор.

А, может, весна?
Может, вечная весна, — разве плохо?
— Ну ты долго еще? У меня времени — в обрез!

— Я думаю...
— Да знаю я, о чем ты думаешь. Хочешь вечную весну — будет вечная весна. Это для тебя какой возраст? А то, знаешь ли, сейчас такие акселераты пошли...

Возраст...
Что мне теперь возраст? Нужно просто решиться — и нет больше такого слова.

— Давай так, пацан... Я понимаю, ты охренел чуток; но пойми и меня — я в этой бутылки сидел очень долго, посему — то-роплюсь. Не будем обманывать друг друга — я не совсем настоящий джинн. Все, что я могу для тебя сделать, — это вечная жизнь. Не так уж и мало. Только возраст скажи, в котором ты хочешь жить вечно.

— Хорошо. Все. Я понял. Дайте мне еще десять минут...

— Лады. Но только десять. Я на кухне пока посижу...

...Что же делать? Что делать?
Надо решать.
Может, восемнадцать лет? Отличный возраст.

Первый курс. Мел хрустит в голове высшей математикой. Все новое, новое, новое!..

Вот эта — как ее? — еще не запомнил всех — симпатичная; а-а, нет, кажется, она с вон тем...

Ядовитый портвейн с одноклассниками, и тебе даже в голову не приходит, что кто-то из них станет твоим лучшим другом...

Рок-концерт в другом районе города; как и сказать-то родителям, что домой сегодня не приду? Соврать, соврать... Да, конечно, ушел последний автобус...

Незаметный, незаметный... А получите! — первая в группе рубашка на выпуск...

...Как неловко, как же неловко... Я позвоню — а она скажет: «Давай в другой раз»...

Нет! Завтра!
Восемнадцать лет! Отличный возраст! Кто помнит хоть один пасмурный день, когда тебе восемнадцать?..

Ага, блин... Восемнадцать... Институт каждый день... Денег нет... всю жизнь жить без денег? А уж «три семерки» никакая вечная жизнь не выдержит... У-у, а из института вылетит — сразу в армию. Ага, хороший возраст, нечего сказать!

Конечно!
Двадцать семь!
Институт, неоконченная аспирантура — все закрыто в погребке двумя железными крышками. И за воспоминаниями туда лазить все сложнее.

Но — двадцать семь! Жена! Ребенок! Уже машина! Своя квартира!

Друзья со стажем!

Лавка с портвейном теперь стоит в баре. Конечно, «Porto Barros», милочка, бутылочку принеси нам с друзьями.

А «три семерки» напомнят, скорее, о взятом мизере.

Те бары, на которые в восемнадцать ты боялся даже взглянуть, сейчас могут вызвать только презрение...

Волшебное время!
Деньги есть — может, поменять машину?

— Зачем? — донеслось с кухни.
— Что — «зачем»?
— Зачем тебе машину менять? — крикнул джинн.

...Правда, — зачем? Машина какая-то... В Египет надо ехать! Мне же двадцать семь — я без трех минут начальник отдела! Все подождет! Мой день — вечер пятницы... А летом — отпуск, в Египет, и — лежать, лежать, лежать...

И купить себе дорогой ве-ло-си-пед! Такой, за который в детстве ты был готов



Что мне теперь возраст? Нужно просто решиться — и нет больше такого слова.

Об авторе

Николай Акрин родился и живет в Новосибирске. С начала девяностых он работает в центральной лиге «КВН-Сибирь» и сейчас является ее редактором и ведущим. Пишет, по собственному определению, преимущественно в жанре «КВН», но с недавних пор увлекается и коротким рассказом. Любимым писателем фантастом называет Александра Беляева — и только его. Рассказ «Идеальный возраст» — первая «бумажная» публикация Николая Акрина.

Литературная интернет-страница автора расположена по адресу akrin.boom.ru.

спалить весь дачный кооператив... Купить — и все! Потому что хочу и МОГУ!

...Погоди-ка... что, так всю жизнь и быть — «без трех минут»?

«Ему еще двадцать семь — он подождет»!

Постоянно думать о том, что все впереди?..

...Сорок!

Конечно — сорок!

Юбилей, чуть седые виски; ты только начинаешь понимать, что такое «двадцатилетняя»...

Сын заканчивает школу и будет играть на скрипке; будешь, я сказал!!!

Уволить — кто ж уволит? Сам кого хочешь уволю!..

Эх, и выше не пойду, и ниже не упаду...

Уютное, теплое постыничество.

Двухкомнатную продали, комнату на окраине, плюс однокомнатную родителей жены, да добавили чуть-чуть... Заноси, заноси пианино... Четыре комнаты, линия метро, телефон, два балкона...

В углу памятник погибшему велосипеду — велотренажер. Такой пыльный, будто на нем покорили Сахару...

С каждой зарплаты рублишко на счет... А то я не знаю, как у нас все? Уж я сам себе как-нибудь пенсию забабахая...

Господи, конечно! Пенсия!

Шестьдесят!

С тех пор, как ты родился, — был ли так свободен, как в шестьдесят? Играть на скрипке, учиться, жениться, работать, покупать — можешь; а можешь не играть, не учиться, не жениться, не работать, не покупать...

Дети есть, квартира есть, деньги есть, все — есть!

Сел в самолет, полетел на Кубу. Ну, к примеру — ты же не был на Кубе?

Да, точно — в июле на Кубу.

А как я поеду в июле на Кубу, если я сыну обещал на даче помочь?

Нет, давай в сентябре...

Ты забыл, в сентябре у Кожемякиных юбилей!

А, ч-черт... Ну, съездим, съездим... Как-нибудь сгоняем...

Как же так? Все время — лень?

А как иначе? Посаженные деревья колосятся выше построенного дома; а рядом сын возводит второй дом...

А что делать? Восемьдесят? Девяносто? Как-то боязно... Вечная обуза?... Или — бодрый старичок?

— Ну что? Решил?

— Слушай... Джинн... Давай так... Ты же можешь исполнить желание наполовину?..

— В смысле?

— Верни меня на полчаса назад... А вечная жизнь — хрен с ней...



Весна громко и решительно озеленяла палки.

Птицы орали, как будто видели это в первый раз.

Солнце разрисовало пол нечетким рисунком штор.

На столе стояла бутылочка «Porto Barros» 1982 года. В бокале отражалось только что нарезанное яблочко.

Он поставил бутылку в сервант.

— По-до-ждем...

Тем, кто может
себе это позволить . . .

ИНТЕРНЕТ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ



БЕЗЛИМИТНЫЙ ТАРИФ
РЕАЛЬНЫЕ СКОРОСТИ

Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2477, 777-2458

факс: +7 (095) 152-4641

<http://www.telekom.ru>

e-mail: sale@telekom.ru

This is trial version
www.adultpdf.com

© Н. Акрин, 2005

КАК НЕ ВЫЖИТЬ В ФИЛЬМАХ УЖАСОВ

Юрий Нестеренко

Прочитав подборку «Как выжить в фильмах ужасов», я решил, в духе присущих мне гуманности и человеколюбия, составить обратные ре-

комендации. Причем, в духе присущей мне же политкорректности, я счел несправедливым ограничиться советами лишь для одной стороны.

Если вы положительный персонаж

- Никогда не смотрите под ноги.
- Все свои встречи назначайте поздно ночью где-нибудь в глухих трущобах. Заметив подозрительную темную подворотню, немедленно повернитесь к ней спиной.
- Если вы женщина, и остались одна поздно вечером в загородном доме, включите свет во всех комнатах, задерните шторы и ходите по квартире в бикини. В противном случае маньяк может и не догадаться, что надо залезть именно в ваш дом.
- Если на вашем космическом корабле завелся монстр, отправляйтесь искать его поодиночке. Не вздумайте надевать скафандр: вдруг монстр не сможет его прокусить?
- Единственный способ убить зомби — попасть ему в голову. Поэтому стреляйте ему в грудь, в живот, в ноги, в крайнем случае — просто мимо.
- Убегая от преследователя, никогда не выскакивайте на большие, людные, хорошо освещенные улицы. Выбирайте узкие глухие закоулки с кирпичными стенами без окон и мусорными баками. Идеально, если закоулок кончается тупиком.
- У стандартного оборотня уходит от трех до пяти минут на превращение в волка; в течение этого времени он практически беспомощен и может лишь рычать и корчиться. Никогда не используйте это время, чтобы прикончить его или

убежать; терпеливо стойте рядом и смотрите, как он превращается.

- Никогда не верьте ни собственным предчувствиям, ни предупреждениям других, в особенности если это ваши лучшие друзья, профессиональные полицейские или старики, всю жизнь прожившие в этих местах.
- Если вы женщина, охотно принимайте приглашение на свидание от незнакомцев, особенно если они похожи на фоторобот маньяка-убийцы, уже месяц демонстрируемый по всем телеканалам. Подойдут также бледные мужчины с красными губами, избегающие показываться при свете дня и говорящие с румынским акцентом.
- Покупайте в антикварных лавках предметы, назначение которых никому не известно, и принимайтесь всячески экспериментировать с ними.
- Селитесь только в домах, где неоднократно происходили убийства, устраивайте пикники только на кладбищах, при всяком удобном случае оскорбляйте святыни индейских и африканских культов.
- Сначала вызовите демона, а уж потом задумайтесь, умеете ли вы им управлять.
- Никогда не дослушивайте до конца сообщений на автоответчике.
- Если, несмотря ни на что, вам все-таки удалось убить монстра, либо вообще не проверяйте, действительно ли он мертв, либо делайте это так, чтобы ему удобнее было вас схватить.
- Не допускайте даже и мысли, что кто-то может оказаться круче вас.

Если вы монстр или маньяк

- Никогда не смотрите под ноги.
- Как можно шире афишируйте свои действия, сообщайте о своих планах газетчикам и полицейским. Назначайте встречи с тележурналистами; если журналист обещает, что не приведет за собой «хвоста», верьте ему на слово.
- Оставляйте жертву привязанной или прикованной только в таких местах, где она может дотянуться до ножа, пилы или кусачек.
- Никогда не принимайте всерьез героя, угрожающего вам оружием. Твердо верьте, что либо оно не заряжено, либо пули не серебряные, либо, наконец, такая милая девушка, потерявшая перед этим всех родных и друзей, ни за что не решится выстрелить в такого отвратительного монстра, как вы.
- Если вы знаете, что в каком-то месте — скажем, на освященной земле, возле люка в открытый космос и т. п. — вы становитесь уязвимы, охотно следуйте за героем именно в это место.
- Рычите и завывайте погромче, чтобы ваши враги всегда знали, где вы.
- Если герой кинул в вас нечто, что может взорваться, проглотите это.
- Если жертва вдруг начинает улыбаться и говорить «ну иди, иди сюда!», не пытайтесь разобраться, что здесь не так — может быть, вы ей просто понравились.
- Проводите все убийства по определенному сценарию, чтобы полицейские могли предугадать ваши следующие шаги. Если у них не хватит ума понять сценарий самостоятельно, объясните его им.
- Если ваш образ жизни предусматривает сон в гробу, ни за что не делайте гроб бронированным и запирающимся изнутри. Пусть жалкие людишки запираются в своих жилищах, а вам-то нечего бояться, особенно когда вы совершенно беспомощны.
- Время от времени оставляйте своих жертв в живых. Будьте уверены, что все они вас любят и ни одна не горит желанием отомстить.
- Не допускайте даже и мысли, что кто-то может оказаться круче вас.



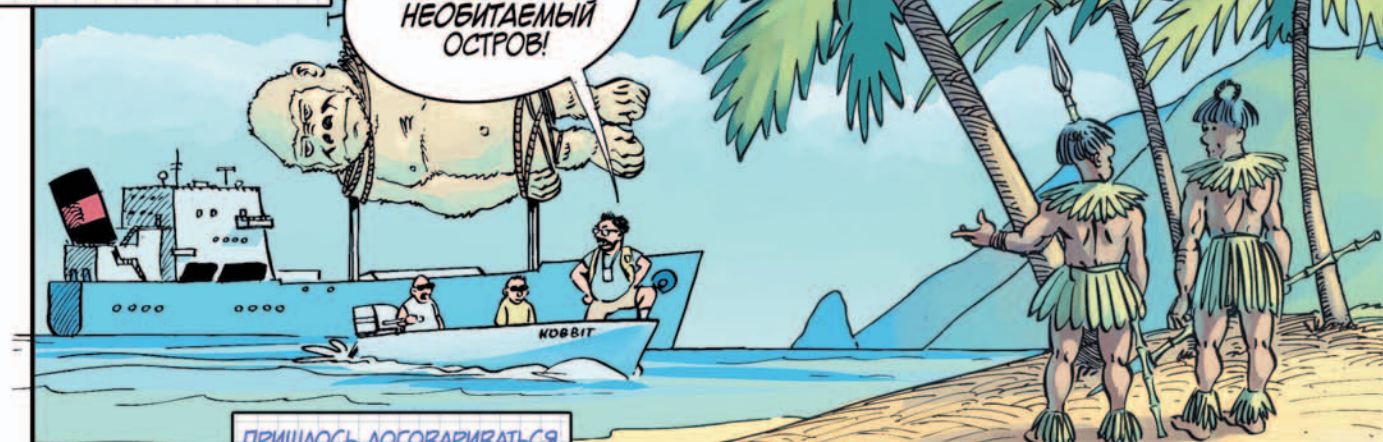
Иллюстрация: Sonymax Studios (www.sonymax.ru)

СО СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКИ

ИЗ ДНЕВНИКА РЕЖИССЁРА:

...ПРИБЫЛИ НА НАТУРУ.
НАЧИНАЮТСЯ "НАКЛАДКИ"...

МНЕ СКАЗАЛИ,
ЧТО ЭТО -
НЕОБИТАЕМЫЙ
ОСТРОВ!



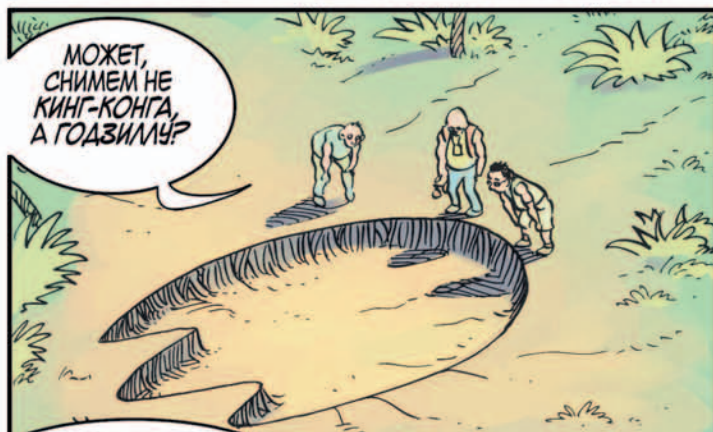
ПРИШЛОСЬ ДОГОВАРИВАТЬСЯ
О РАЗРЕШЕНИИ НА СЪЁМКИ
С ВОЖДЕМ. ХОРОШО, ЧТО Я
ЗАХВАТИЛ КОШЕЛЁК...



ПОШЛИ ВЫБИРАТЬ
МЕСТО ДЛЯ
СЪЁМОК...



МОЖЕТ,
СНИМЕМ НЕ
КИНГ-КОНГА,
А ГОДЗИЛЛУ?



ЭТО МЫ
СНИМАЕМ ГОДЗИЛЛУ!
ОСВОБОДИТЕ СЪЕМОЧНУЮ
ПЛОЩАДКУ!



業勢界銀匙
角品留米業*



ОКАЗАЛОСЬ, ЧТО МЕСТНЫЕ ПРОДАЛИ
ОСТРОВ ЧЕТЫРЕЖАДЫ - МНЕ, МАЙКЛУ БЭЮ,
ЧУБЕ БОЛУ И РЮХЕЮ КИТАМУРЕ.
И ВООБЩЕ, НИКАКИЕ ОНИ НЕ МЕСТНЫЕ...

* БЕЛЫЕ ЛЮДИ ПРИШЛИ НАС ПРОВОДИТЬ КАК МИМО!

This is trial version

www.adultpdf.com

СЦЕНАРИЙ И РИСУНОК: АЛЕКСАНДР РЕМИЗОВ



ВОЗВРАЩЕНИЕ КИНГ КОНГА



Близкая премьера нового блокбастера Питера Джексона сподвигла редакцию «МФ» на то, чтобы посвятить традиционную викторину главному герою будущего фильма. Начинающие и опытные кингконговеды могут попробовать свои силы и ответить на пять вопросов, так или иначе связанных с самой известной кинообезьяной.

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 «Возвращение Кинг Конга».



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.

Призы на конкурс любезно предоставила компания **United International Pictures**. Естественно наш призовой фонд теснейшим образом связан с культовым киномонстром. Каждый из десяти читателей, приславших наиболее полные правильные ответы (а желательно — пять верных ответов), станет обладателем рюкзака и кошелька с изображением короля Конга! Если писем с полностью правильными ответами наберется более десяти, то редакция определит счастливиц жребием. Успехов!



1. В официальную «кингконгографию», если считать с «Кинг Конгом» Питера Джексона, входят:

- а) три фильма
- б) четыре фильма
- в) пять фильмов
- г) шесть фильмов

2. В фильме «Кинг Конг жив» (1986 год) упоминается известный киноперсонаж:

- а) Бэтмен
- б) Индиана Джонс
- в) Дарт Вейдер
- г) капитан Кирк

3. Кинг Конга делали героем своих фильмов кинематографисты не только из США, но и из других стран (эти ленты не входят в официальный список фильмов о Кинг Конге). Только одна из ниже перечисленных стран

не представила миру собственного Кинг Конга:

- а) Германия
- б) Италия
- в) Индия
- г) Япония

4. В различных фильмах Кинг Конг снимался с несколькими знаменитыми монстрами и героями, но никогда не встречался:

- а) с Тарзаном
- б) с Годзиллой
- в) с Франкенштейном
- г) с тираннозавром

5. Официальная компьютерная игра по новому фильму называется

- а) «King Kong: The Game»
- б) «The Return of King Kong»
- в) «Peter Jackson's King Kong»
- г) «King Kong II»

Ответы на кроссворд («МФ», октябрь 2005)

По горизонтали: 2. Бolid. 4. Дoвод. 7. Лагин. 8. Джанго. 9. Бэггинс. 12. Королева. 13. МакГрегoр. 14. Марти. 17. Сети. 19. Эвиал. 20. Маги. 21. Эдда. 22. Падме. 23. Уивер. 25. Валентинов. 26. Игрек. 27. Андроид. 28. Герой.

По вертикали: 1. Гондор. 2. Бильбо. 3. Деннинг. 5. Данте. 6. Апокалипсис. 10. Гравицаппа. 11. Спецэффекты. 12. Клонирование. 15. Азимов. 16. Бендер. 18. Брэдли. 23. Уивинг. 24. Ефремов. 25. Вода.

Перечисляем эрудитов-победителей, которым достаются свежие фантастические книги и «говорящие книги» от издательства «Равновесие»: Анна Алферьева (Ростовская обл., г. Таганрог), Антон Базанов (Пермская обл., г. Краснокамск), Елена Груздева (г. Санкт-Петербург), Денис Закиров (Челябинская обл., г. Озерск), Александр Кислухин (г. Киров), Анастасия Климовская (г. Москва), Вячеслав Кожухов (г. Самара), Вадим Островский (Беларусь, г. Жодино), Андрей Чупров (г. Владивосток), Любовь Юсова (Московская обл., д. Ратчино).

Ответы на киновикторину («МФ», октябрь 2005)

1. «Люди Икс» («Х-Мен», 2000). 2. «Парк Юрского периода» («Jurassic Park», 1993). 3. «Шестой день» («The 6th Day», 2000). 4. «Сонная лощина» («Sleepy Hollow», 1999). 5. «28 дней спустя» («28 Days Later», 2002). 6. «Титан: После гибели Земли» («Titan A.E.», 2000). 7. «Проклятие» («The Grudge», 2004). 8. «Дом летающих кинжалов» («House of Flying Daggers», 2004). 9. «13 воин» («The 13th Warrior», 1999).

Призы — видеокассеты с фильмами «Крип» и «Космическая одиссея: Путешествие по галактике» — достаются следующим 10 читателям: Сергей Великосельский (Кемеровская обл., г. Тайга), Галина Воронкова (г. Волгоград), Евгений Герасимов (г. Воронеж), Степан Кайманов (г. Абакан), Вячеслав Кожухов (г. Самара), Сергей Марышев (Украина, г. Киев), Галина Маслова (г. Курск), Игорь Пелипенко (г. Москва), Олег Усков (г. Красноярск), Руслан Чериев (г. Калининград). Отметим, что Вячеслав Кожухов оказался в числе призеров обоих октябрьских конкурсов! Поздравляем Вячеслава и других победителей.



ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ



В который раз редакция пытается увеличить объем рубрики «Почтовая станция», и в который раз убеждается в том, что свободных страниц в «Мире фантастики» нет. Если есть проблема — мы ее решим. Причем с нехваткой

страниц «МФ» неоднократно успешно разбирался. Есть проверенный способ, о котором говорится в последних абзацах нынешней «Почтовой станции». Читатели со стажем прекрасно знают, что это за способ.

Поисковые системы от Ивана Сусанина

Hello, Почта, опять про поиск информации в издании.

Захотелось мне давеча найти информацию по книге Кирилла Еськова «Евангелие от Аффрания». И вроде читал я что-то в «МФ», но где и когда? Поиск на сайте отсутствует в принципе. Типа, кому он может быть нужен в информационно-аналитическом издании?! Есть каталог, которым редакция очень гордится, потому что там собраны по рубрикам все статьи, опубликованные с 2003 года. Это были такие каталоги в 12-ом номере советских журналов, где перечислялись все статьи. Вот в таком же, 30-тилетней давности стиле предстает перед нами этот каталог. Что такое гипертекст, перекрестные ссылки... Зачем это баловство? Что толку мне от такого каталога, если у меня есть лишь контекст, но я не знаю ни автора, ни приблизительного названия?

Бросил каталог, запустил «Яндекс» по www.mirf.ru и выяснил, что Кирилл Еськов, автор «Евангелия от Аффрания», родился 16 сентября. Информация просто бесценная!!!

Плюнув на «МФ», я запустил просто поиск и по третьей ссылке «Яндекса» нашел не только рецензию, но и сам полный текст «Евангелия...»

Сиюзу, читаю...

Best regards, Геннадий Кузнецов.

Ну, «плевать» на «МФ» в любом случае не стоит. Сейчас на сайте «Мира фантастики» действительно не работает поиск, но группа опытных программистов активно работает над перезапуском сетевого проекта нашего журнала. Через месяц, а может, и через меньший срок сайт www.mirf.ru получит новую структуру, новую внешность, новое наполнение и новые сервисы, включая удобный поиск.

Редакция привлекла к работе на сайте новых сотрудников, и мы надеемся, что в ближайшее время наш сетевой ресурс выйдет на уровень информативности и полезности, свойственный журналу «Мир фантастики».

Взрослый — значит черно-белый

Здравствуй, редакция. Я пишу, чтобы выразить свое мнение об оформлении журнала. Мне давно стало казаться, что журнал давно вырос из возраста, предполагающего яркие кислотные цвета, странные заголовки, мультяшные рисунки и огромные картинки на обложке. Чего стоит заголовок «Друзья Бабы-Яги» — такое может быть на обложке журнала «Веселые картинки», но никак не научно-популярного (вы его сами так назвали) журнала. Неужели нельзя было написать «бестиарий древних славян»? Или дурацкий ниндзя с обложки октябрьского номера с DVD — неужели слово «научно-популярный» означает «научно-попсовый»?

Пора становится более серьезными. Нет, я, конечно, понимаю — вы ориентированы на широкий круг читателей, но ведь эти читатели в большинстве своем отметили свой хотя бы четырнадцатый день рождения! Я хочу видеть любимый журнал с обложкой,

раскрашенной в приглушенные, спокойные цвета, шрифтами, стилизованными под эльфийские письма, и кельтскими узорами, окаймляющими страницы. На мой взгляд, отличным примером лаконичного оформления является известный многим любителям НФ и фэнтези Litforum.ru — я думаю, если вы будете использовать похожие цвета в своем журнале, его внешний вид станет гораздо respectable.

С огромным уважением и наилучшими пожеланиями. Актуган.

P.S. Чтобы вы не подумали, что это реклама, вырежьте из письма слово Litforum, если, конечно, решите его опубликовать.

Актуган Абсаямов

«Мир фантастики» — гляцевый журнал. Это предполагает, что в нашем издании множество интересных элементов дизайна, иллюстраций и фотографий. Не только внутри, но и снаружи, на обложке. Знаете ли вы хоть один популярный гляцевый журнал, который на обложке принципиально публиковал бы изображения в двух тонах? Или такое гляцевое издание, которое печатает лишь черно-белые иллюстрации?

Ваши упреки в «незрелости» «Мира фантастики» лишены оснований. Мы хотим, чтобы журнал выглядел ярко, чтобы он был запоминающимся, чтобы, глядя на обложку, любитель фантастики хотел взять его в руки, раскрыть и изучать содержимое. Если бы в оформлении «МФ» преобладали только серо-голубые тона, как на упомянутом вами сайте, то своей внешностью журнал навевал бы скуку. Читать и разглядывать «МФ» было бы не так приятно, как сейчас. Поэтому мы стремимся каждый номер делать праздничным и нарядным.

И про темы статей, которые выносятся на обложку. Внимательный читатель заметит, что многие «обложечные» фразы и лозунги не лишены иронии и юмора. Не стоит воспринимать «друзей Бабы-Яги»





так серьезно, как это намеренно делаете вы. Кстати, если набирать темы на обложке «эльфийскими письменами», то прочесть их с ходу сможет только Галадриэль сотоварищи. Поскольку мы выпускаем «МФ» не в Лоризне, а в России, то и шрифты используем понятные и читабельные.

Резать по живому

Давно собирался вам написать, но получилось только сейчас. Во-первых, хочу выразить благодарность за ваш журнал — он один из лучших, причем не только по содержанию, но и по качеству оформления. Во-вторых, те недостатки, на которые указывают читатели, вовсе не недостатки, но лишь индивидуальное восприятие объекта. Ведь каждый человек — это самостоятельная личность со своими вкусами и интересами, и даже при сходстве вкусов все равно находятся нюансы, в которых эти люди не будут сходиться. Всем не угодишь. Так, например, одному нравится «Утро в сосновом бору» Шишкина, а другому — «Черный квадрат» Малевича. Хотя последнее я за картину, а тем более за шедевр не считаю.

К таким нюансам я бы отнес рекламу ККИ «Magic The Gathering» с купонами для получения бесплатной игры. Дело в том, что я живу в районном центре Калужской области, и достать ККИ просто невозможно, даже на заказ. Поэтому приходилось вырезать купоны, а для меня это равносильно тому, как если бы я вырезал трех богатырей из картины Васнецова для получения альбома с репродукциями того же художника. Поэтому приходилось покупать два журнала (та же ситуация с постерами). Хорошо было бы, если купоны лежали бы отдельно, как постеры.

Так же получилось с номером «МФ» за декабрь 2004 года (в этот номер вкладывались настоящие карты из игры, как и в ноябрьский номер за текущий год. — Примечание редакции.). Вы раздражали меня рекламой ККИ «Берсерк» и я купил одиннадцать номеров, на большее не хватило денег, причем в первых двух мне попались «Ночной убийца» и «Левиафан». Кстати, огромное спасибо за вложенные карты и за февральскую демо-игру «Берсерк». Также хочу сказать спасибо за DVD и находящийся на нем архив «МФ». Это хорошая возможность прочитать пропущенные выпуски (постоянно покупать журнал я стал с апреля 2004 года).

За сим кланяюсь вам до земли, желаю вдвое увеличить объем журнала и сделать его еженедельным. Спасибо за благое дело.

Радомир, Калужская обл., п. Ферзиково.

Спасибо Радомиру за добрые слова. Но его письмо привлекло меня не этим. Радомир справедливо указывает на разницу читательских вкусов и на то, что каждый имеет право на личные предпочтения. А ведь в значительной части приходящих в «МФ» посланий от нас чего-нибудь требуют: то убрать рубрику «Аниме», то добавить в нее страничку; то прекратить писать про «Звездные войны», то сделать «Храм джедаев» постоянным разделом; то запретить Александру Ремизову рисовать комиксы в «Комнату смеха», то расширить комикс «хотя бы» до шести листов... Все мы — любители фэнтези и фантастики. Так давайте уважать интересы друг друга!

Мы также тронуты тем, что Радомир относится к каждому номеру журнала, как к произведению искусства. Действительно, резать на кусочки альбом любимого художника никто бы не стал. Охота за картами «Берсерка» и одиннадцать (если это не авторское преувеличение) купленных экземпляров единственного номера тоже не могут не впечатлить. Конечно, второй журнал можно подарить любимой девушке, третий — лучшему другу, но одиннадцатый??

В итоге впечатлительная редакция «Мира фантастики» признает послание Радомира **лучшим письмом декабрьского номера**. По сложившейся традиции мы отправляем автору письма приз, особо ценный для поклонников фантастики. Радомир становится обладателем фирменной ручки с логотипом «Мира фантастики», а главное — колоды и бустеров коллекционной карточной игры «Берсерк», к поклонникам которой Радомир себя явно относит.

Кстати, обращаюсь ко всем читателям «МФ», которые присылают письма в редакцию и жадуют, чтобы их текст получил титул «Письма номера». Поскольку присвоение титула сопровождается вручением приза, то стоит указывать не только адрес, индекс и свой псевдоним, но и имя-отчество-фамилию. Иначе имеется вероятность, что приз не дойдет до адресата или почта откажется его вам выдать, поскольку «Эльфийка Миранбелла» или «Darth Immortalus» в вашей квартире, согласно справке из ЖЭКа, не проживают.



Радомир пожелал редакции «Мира фантастики» вдвое увеличить объем журнала. По случайному стечению обстоятельств (и под определенным углом зрения), это пожелание сбылось!

В сентябрьском номере «МФ» за 2003 год, то есть в самом первом номере журнала, было 80 страниц. А в январском номере за 2006 год, то есть в следующем выпуске «МФ», будет 160



страниц. Не надо быть доктором математических наук, чтобы сосчитать: количество страниц в единственном издании о фэнтези и фантастике во всех проявлениях за два с небольшим года существования увеличилось ровно вдвое!

Итак, в наступающем году в «Мире фантастики» будет на 16 страниц больше. Это пятое «потолстение» журнала в его истории. Преданные читатели помнят, что каждое добавление 16 страниц порождало новые рубрики, а иногда и целые разделы в «МФ». Чего ждать от очередного прибавления площади?

Редакция гарантирует, что эти 16 страниц пойдут исключительно под расширение основных, тематических разделов журнала, непосредственно связанных с фантастикой и фэнтези. В объеме прибавят «Книжный ряд», «Видеодром», «Игровой клуб» и «Врата миров», а также, по многочисленным просьбам, «Почтовая станция». Причем в первую очередь мы уделим внимание рецензиям: «МФ» будет ежемесячно обозревать еще больше книг, фильмов и игр. Не исключено, что в рамках этих разделов появятся и новые рубрики, посвященные фэнтези и фантастике.

Таким образом, еще 16 страниц в каждом номере — главный новогодний подарок нашим читателям. Но не единственный! Поскольку январский номер появится в продаже до Нового года, на его страницах будет немало приятных сюрпризов. Оставайтесь с нами в наступающем 2006 году!

Николай Пегасов
Главный редактор

Связь с редакцией:

- Email редакции: pochta@mirf.ru
- 111524, Москва, Перовская, 1, «Мир фантастики»
- форум на сайте www.mirf.ru

МИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ
В ЯНВАРЕ 2006

ГАРРИ ПОТТЕР & ХРОНИКИ НАРНИИ

ЛУЧШЕЕ ДЕТСКОЕ ФЭНТЕЗИ —
В КИНОТЕАТРАХ

ЕЩЕ 16 СТРАНИЦ.
ИТОГО

160
СТРАНИЦ

В КАЖДОМ НОМЕРЕ
ЖУРНАЛА
В НОВОМ ГОДУ!

ХОГВАРТС: ВНУТРЕННЕЕ УСТРОЙСТВО
МАГИЧЕСКОГО ВУЗА

НАРНИЯ: МИР КЛАЙВА С. ЛЬЮИСА

«ГАРРИ ПОТТЕР И КУБОК ОГНЯ» И «ХРОНИКИ
НАРНИИ: ЛЕВ, КОЛДУНЯ И ВОЛШЕБНЫЙ ШКАФ»

КНИЖНЫЙ РЯД

ЭНН РАЙС И ЕЕ ГЕРОИ

ИНТЕРВЬЮ С ВАМПИРАМИ

КОНТАКТ

АНДРЕЙ ВАЛЕНТИНОВ
СОЗДАТЕЛЬ КРИПТОИСТОРИИ

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ
КАЛЕНДАРЬ
НА 2006
ГОД!

ВИДЕОДРОМ

DAS IST
FANTASTISCH
ФАНТАСТИЧЕСКОЕ КИНО 20 ВЕКА

БЕСТИАРИЙ

ЕДИНОРОГИ
БОЕВАЯ ЛОШАДЬ
ДЛЯ ДЕВСТВЕННОЙ

ЕСЛИ БЫ

ПОЛАЯ ЗЕМЛЯ
ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО МЫ
ЖИВЕМ ВНУТРИ ПЛАНЕТЫ?

СМОТРИТЕ
С «МИРОМ ФАНТАСТИКИ»
В ЯНВАРЕ 2006

МИСТИКА И ТЕОРИЯ ЗАГОВОРА В ФИЛЬМЕ

КОД
«ОМЕГА»

(THE OMEGA CODE, 1999)


Редакция может перенести анонсированные материалы
в один из последующих номеров журнала.

This is trial version
www.adultpdf.com



© 2005 Lizard Cinema. прокат в России.

В МИРЕ
ФАКТАКТУРЫ



DUNGEONS & DRAGONS

THE ELEMENTAL MIGHT

This is trial version
www.adultpdf.com

www.godlike.ru



Небожители



© 2004 ООО «Студия Электронных Развлечений», Россия, г. Новосибирск
Все права на изображения, а также зарегистрированная торговая марка
«Небожители» принадлежат ООО «Студия Электронных Развлечений»
СФАНТАСТИКА