

О ГЛАМУРНОЙ ЭЛЬФИЙКЕ И МОДНЫХ ПИСАТЕЛЯХ

Здравствуйте, дорогой читатель!

Воинственная, но симпатичная эльфийка на обложке означает, во-первых, что в честь 8 марта редакция украсила «лицо журнала» представительницей слабого (так обычно считают) пола, а во-вторых, что в этом номере «Мира фантастики» древнейшему фэнтезийному народу уделено несколько страниц. Журнал давно не посвящал лесным жителям отдельной статьи, и эту несправедливость исправит Игорь Край, постоянный автор рубрики «Арсенал». **Эльфы на войне**, их тактические уловки и хитрости — вот одна из главных тем мартовского номера.

Восьмое марта обязало редакцию придумать еще какой-нибудь сюрприз для наших прекрасных читательниц. «Фотография» эльфийской лучницы на обложке — не единственный гламурный материал этого номера. Дабы сделать мартовский выпуск «МФ» слегка похожим на многочисленные дамские журналы — в качестве эксперимента и развлечения —

редакция решила в том же стиле оформить и одну из статей. Открывайте «Книжный ряд» — рубрику «Современники» — и наслаждайтесь зрелищем. Профессиональную фотосессию по просьбе «Мира фантастики» организовало издательство «Эксмо», а интервью с авторами — наши корреспонденты. Конечно, к оформлению статьи нужно отнестись с изрядной долей иронии, но я надеюсь, что вы по достоинству оцените работу фотографов, костюмеров и дизайнера «МФ» Сергея Ковалева. А вот ответы писателей — вполне серьезные!

Любителей «Парка юрского периода» и «Динотопии» порадует статья в популярнейшей рубрике «Бестиарий». В этот раз мы совершим экскурсию не только по страницам книг и кадрам фильмов, но и в далекое прошлое нашей планеты. **Динозавры** — реальные обитатели Земли, просто они слегка не дожили до того момента, как в продаже появился первый номер «Мира фантастики». Казалось бы, что фантастичного в доисторических ящерах? Ответ на этот вопрос найден Михаилом Поповым.

Из других материалов, заслуживающих пристального внимания, упомяну статью о выдающемся кинорежиссере Джеймсе Кэмероне, краткий справочник космических объектов во вселенной «Дюны» и, наконец, первую оружейную «Доску почета».

С 22 по 25 марта в Подмоскowie пройдет крупнейший в СНГ литературно-фантастический конвент — **«Роскон»**. Его анонс вы найдете в рубрике «Конвенты» («Книжный ряд»), а подробную программу — на диске журнала. Связаться с организаторами и забронировать места можно через интернет: www.convent.ru/roscon/2007.

Слово главного редактора обычно заканчивается тем, что я прощаюсь до встречи на «Почтовой станции» — это заключительная рубрика «МФ». Но сегодня выросшей в размерах «Станцией» руководит редактор Светлана Карачарова. Почему именно Светлана? Об этом она вам поведает сама.

Николай Пегасов
Главный редактор



РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Николай Пегасов

Выпускающий редактор

Петр Тюленев

Редакторы

Михаил Попов, Светлана Карачарова,

Николай Арсеньев

Ведущие рубрик

Ксения Аташева, Василий Владимирский,

Дмитрий Воронов, Дмитрий Злотницкий,

Александр Натаров, Борис Невский,

Иван Нечесов, Алексей Талан, Сергей

Чекмаев, 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, Сергей Ковалев

Технический координатор

Изабелла Шахова

Редактор диска и сайта

Иван Шелуханов

Редактор диска

Олег Феоктистов

Новости на сайте MIRF.RU

Борис Невский

Программирование сайта и CD

Денис Валеов, Ирина Сидорова,

Ирина Овсянникова, Денис Овчинников

Программирование и дизайн DVD

Оксана Таратынова

Менеджер по связям с общественностью

Григорий Спицын (spitsyn@mirf.ru)

Иллюстрация на постере «Рубин Карашэхра»

Владимир Бондарь

Иллюстрация на постере «Солнце цвета ночи»

Павел Борозенец



ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ «ТЕХНОМИР»

Генеральный директор

Азам Данияров

Редакционный директор

Денис Давыдов



РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «ИГРОМЕДИА» www.igromedia.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Тел./факс: (495) 730-40-14

Руководитель отдела рекламы

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)

Менеджеры проекта

Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)

Роман Гусев (roman@igromedia.ru)

Менеджеры по рекламе

Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)

Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR

Тел./факс (495) 730-66-94

Руководитель отдела

Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)

Менеджер по маркетингу и PR

Милан Вучинич (milan@igromania.ru)



ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «АВИТОН-ПРЕСС»

Контактный e-mail: sales@aviton-press.ru

Тел./факс (495) 642-87-80

Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий

Емельянов, Серьян Смакаев, Надежда

Галиева, Дина Ситдикова

Мир Фантастики

март 2007

43
ТОМ

фэнтези и фантастика во всех проявлениях

СВЯЗЬ С РЕДАКЦИЕЙ

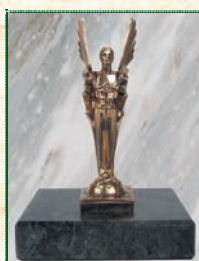
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1, «Мир фантастики» Тел./факс (495) 231-23-65, (495) 231-23-64

e-mail журнала: pochta@mirf.ru; сайт: WWW.MIRF.RU

НАГРАДЫ «МИРА ФАНТАСТИКИ»



**ESFS Awards
«Best Magazine»**
награда Европейского общества научной фантастики в номинации «Лучший журнал» 2006



Бронзовый Икар
за общий вклад в возрождение, развитие и пропаганду традиционной научно-фантастической литературы 2006
Награда получена главным редактором Николаем Пегасовым



Премия имени Александра Беляева
за лучшую серию научно-популярных публикаций 2006
Награда получена редактором Михаилом Поповым



Дюрландаль
специальная премия фестиваля «Зиланткон» за продвижение фантастической и ролевой культуры 2006

РАССКАЗЫ И РИСУНКИ В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ»

«Мир фантастики» рассматривает все приходящие рассказы, статьи и рисунки, но журнал не может публиковать все произведения на своих страницах. Зато на диске журнала и сайте www.mirf.ru существуют разделы с творчеством читателей. Если, посылая нам рассказ, статью или рисунок, вы делаете в сообщении пометку «Можно публиковать на диске и сайте», «Мир фантастики» с немалой вероятностью опубликует произведение на диске и сайте журнала, и с ним смогут ознакомиться десятки тысяч читателей.

Посылая произведение в редакцию, пожалуйста, следуйте требованиям:

- Отсылайте тексты по электронной почте story@mirf.ru, а рисунки — art@mirf.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).

ПОДПИСКА НА «МИР ФАНТАСТИКИ»

Вы можете подписаться на «Мир фантастики» и получать журнал в комплектации без диска или с 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) 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).



**Каталог
«Роспечать»**
Мир фантастики + DVD:
индекс 46452
Мир фантастики без диска:
индекс 84195



**Объединенный каталог
«Пресса России»**
Мир фантастики + DVD:
индекс 13003
Мир фантастики без диска: индекс 11802



**Каталог
«Почта России»**
Мир фантастики + DVD:
индекс 24580
Мир фантастики без диска:
индекс 10863

Зарубежная подписка оформляется через фирмы-партнеры «МК-периодика» или непосредственно в «МК-периодика» по адресу: Москва 129110, ул. Гиляровского, 39; тел. (495) 681-91-37 и 681-97-63; электронная почта info@periodicals.ru. Подробности на сайте www.periodicals.ru.

Последние номера журналов «Мир фантастики», «Игромания», «Лучшие компьютерные игры» и «Моб» 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 ПИ №77-15878 от 15 июля 2003 года).

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

Цена свободная. Тираж 35.500.

Отпечатано в УАВ «SPAUDOS KONTURAL» Ltd, Литва.

Печать компакт-диска: «CD Art».

Упаковано: ООО «Пак-Пресс», тел. (495) 967-1285 (склад), 8-916-241-5548.

© «Мир фантастики», 2003-2006 год.





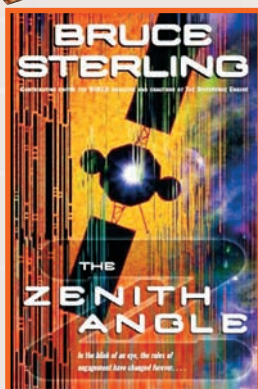
СОДЕРЖАНИЕ

● Фильм на DVD: «И грянул гром»	8
● Диск «Мира фантастики»	11



Книжный ряд

17



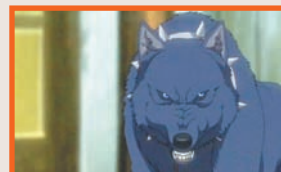
● Литературные новости	18
● Контакт: Брюс Стерлинг	20
● Рецензии: Книги номера	24
● Анонсы новых книг	42
● Жанры: Фэнтези в современном мире	44
● Современники: Фантастика в лицах	48
● Трибуна	54
● Конвенты: Басткон	55
● Что почитать?	56
● Другие книги	58



Видеодром

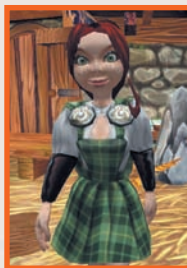
59

● Новости киноиндустрии	60
● Съемочная площадка: Скоро на экранах	61
● Рецензии: После финальных титров	66
● Классики: Джеймс Кэмерон	70
● Новости аниме	73
● Аниме: Волчий дождь	74
● Новинки видео	80
● Другое кино	85
● Что посмотреть?	86



Игровой клуб

87



● Новости компьютерных игр	88
● Игры будущего: The Witcher	90
● Лучшие компьютерные игры	92
● Новости настольных игр	97
● Лучшие настольные игры	98
● Новости живых игр	100
● Другие игры	102



Врата миров

103

● Новости вселенных	104
● Фантастическая музыка: Фолк	106
● Художники: Гэри Тонж	112

This is trial version
www.adultpdf.com



МАРТ 2007



- Мир Everquest: **Норрат**118
- Пески Дюны: **Планетарий**123
- Бестиарий: **Динозавры**128
- Доска почета: **Фэнтезийное оружие**134
- Информаторий140



Машина времени

141



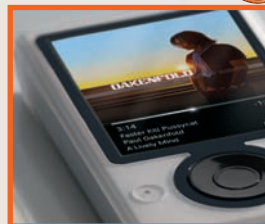
- Хронология фантастики142
- Назад в будущее: **Еда в фантастике**143
- Если бы: **Космический туризм**148
- Арсенал: **Тактика эльфов**154
- Кунсткамера158



Сумма технологий


159

- Будущее — сегодня160
- Теория: **Механизмы спешат на помощь**162
- Цифровой калейдоскоп166
- Полигон: **MP3-плееры**168
- Из жизни роботов172
- Сети интернета174



Зона развлечений

175

- **Святослав Логинов**
«Санта-Нинья»176
- Игорь Край **«Час дурака»**179
- Комната смеха: **Тяжелые будни борцов с машинами** ...183
- Зона комикса184
- Фантастическое травести185
- Фантастическая викторина186
- Наш постер 187
- Почтовая станция188



Реклама в номере

1С89, 101
«Альфа-книга»23
«Волшебный Мир»1
ЗАО «Первый альтернативный контент-провайдер»	третья обложка
«Звезда»	вторая обложка
ИД «ТехноМир»83, 133, 153, 178
«Корпорация «Сомбра»47
«КРИ»95
«Крылов»2
«Мир Фэнтези»	четвертая обложка
«Риантэк»33
«Форум»71
«Эксмо»3
Gamex79
Nikita173

СМОТРИТЕ
НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ»

ЭКРАНИЗАЦИЮ
РАССКАЗА
РЭЯ БРЭДБЕРИ

и ГРЯНУЛ ГРОМ

Михаил Попов

Рэй Брэдбери — один из немногих классиков научной фантастики, которому не повезло с крупными экранизациями его книг. «Фабрика грез» обессмертила Артура Кларка одним только фильмом «2001: Космическая одиссея». Верховен натравил на нас инопланетных жуков Хайнлайна. Человекоподобные роботы Азимова вытрясли из зрителей 203 миллиона долларов. Даже шизофренические

фантазии Филипа Дика расходятся по кинотеатрам, как горячие пирожки, а умные притчи Брэдбери до сих пор прозябают в нише телесериалов и короткометражек. Два года назад опытный режиссер-кинофантаст Питер Хайамс решил исправить это досадное недоразумение. Сегодня на нашем DVD-диске — самая «блокбастерная» экранизация по мотивам творчества Рэя Брэдбери.

Бабочка крылышками бьяк-бьяк-бьяк

2055 год, Чикаго. С помощью самых передовых технологий своего времени компания **Time Safari Inc.** организует, как и следует из ее названия, сафари в доисторических джунглях. Этим аттракционом заведует Чарльз Хаттон (Кингсли). Благодаря Хаттону миллионеры получили возможность поохотиться на динозавров. Чтобы предотвратить хорошо известный всем любителям фантастики парадокс изменения будущего путем неосторожного вмешательства в прошлое, данное развлекательное мероприятие проводится с целым рядом предосторожностей.



ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Режиссером фильма должен был стать Ренни Харлин, однако он предпочел заняться «Охотниками за разумом» (2004). Также в картине предполагалось участие Пирса Бросана.
- Супермаркет Spota's назван в честь жены режиссера (использована ее девичья фамилия). Спота так или иначе упоминается во всех фильмах Хайамса.
- Когда Хаттон (Кингсли) обращается к путешественникам во времени с речью, он сравнивает их с Марко Поло, Колумбом, Армстронгом, а также... Брувейкером, первым человеком на Марсе. Это — прямая отсылка к фильму Хайамса «Козерог 1», где капитан Брувейкер действительно должен был высадиться на Марс, но стал участником грандиозной фальсификации в духе «Омон Ра» Виктора Пелевина.
- Хайамс любит снимать фильмы без применения искусственного света (даже ночью). Из-за этого многие эпизоды его картин получаются недостаточно освещенными.

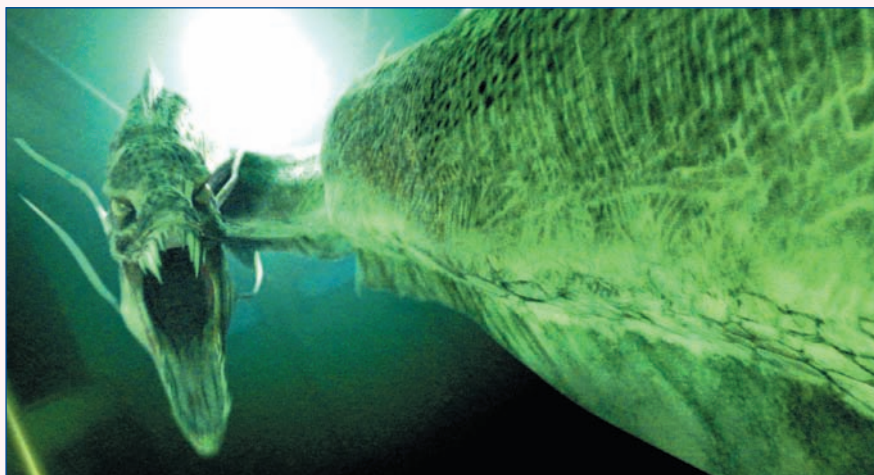
Во-первых, охотники идут по специально размеченному маршруту, исключая любой их контакт с местной флорой и фауной. Во-вторых, они не оставляют в прошлом никаких следов своего пребывания и используют пули из жидкого азота, которые растворяются в теле жертвы без следа. Вместо жуткой оскаленной морды над камином клиенты **Time Safari Inc.** получают более скромный трофей — видеозапись своего «подвига», которую можно будет показывать восхищенным друзьям. Наконец, в кандидаты на убой выбираются далеко не случайные животные. На курок необходимо нажимать лишь за секунду до того, когда эти твари должны были умереть при нормальном развитии событий.

Некоторое время все шло хорошо (хотя зрителям делается сдержанный намек на то, что даже «безопасные» экскурсии в прошлое все равно не остаются без последствий). Но однажды кто-то из «туристов» случайно или намеренно извлек из прошлого некий предмет, о котором известно лишь то, что он весит 1,6 грамма. Такой маленький нюанс для динозав-

ров — и такое огромное потрясение для современного человечества!

Со структурой пространства-времени начинает твориться что-то невероятное. По реальности 21 века последовательно прокатываются «волны времени» (которые выглядят как сравнительно простой оптический эффект). Исчезновение мелкого предмета из истории планеты влечет за собой грандиозные последствия. Сперва города покрываются буйной растительностью, а затем выясняется, что эволюция пошла по другому пути. Отныне Земля принадлежит не homo sapiens, а каким-то странным бабуинозаврам (гибридам приматов и рептилий).

В центре сюжета оказываются биолог Тревис Раер (Бернс) и доктор Соня Ранд (Макормак), изобретатель технологии хронопутешествий. Здравомыслием, что душа динозавра вряд ли будет весить 1,6 грамма, они начали выяснять, что именно было взято из прошлого и можно ли успеть выправить вывихнутую историю (вернее, найти иголку в стоге сена, который постоянно меняется) до того, как человечество будет сметено «волной времени»?



Кто в данной ситуации будет деликатесом — человек или хищный угорь?

Материалы «Мира фантастики»



Дама с газетой — мать Дугласа Адамса.

На сей раз бдительное око Евгения Колпакова обратилось в сторону киноэкранизации одноименной культовой книги Дугласа Адамса «**Автостопом по Галактике**».

Сказать по чести, **ошибки** здесь, по большей части, чисто номинальные, но встречается и пара достаточно грубых ляпов. Взять, к примеру, начало фильма: Артур выходит на кухню заварить себе кофе, на переднем плане — металлический чайник, в котором... отражается оператор фильма! Интересно, а создатели фильма знают золотое правило режиссуры — «Никогда не снимать «в лоб» отражающие предметы»? Или другой момент из киноленты — позади работников муниципалитета стоит корзина с пивом, но Форд Префект должен привезти ее лишь несколько мгновений спустя. Как нам кажется, это последствия темпоральных возмущений, связанных с разрушением Земли в недалеком будущем.

А вот **интересных моментов** в киноленте гораздо больше, нежели ляпов. К примеру: в фильме снялись родственники Дугласа Адамса — дочь, брат, сестра и мать. Если же говорить о самом авторе книги, то в фильме несколько раз можно увидеть его лицо: изображения Дугласа и его жены Джейн Белсон легко читаемы на Золотом сердце. Одиночные портреты автора появляются также в конце фильма, во время превращения космического корабля, и в ландшафте одной из планет.

Начиная с этого номера, мы начинаем выкладывать видеозаписи фантастических викторин «**Эрудит-квартет**», которые проводятся раз в месяц. «Что собой представляет викторина?» — спросите вы. Это состязание, по сути своей напоминающее знаменитые игры «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг» одновременно — четыре команды соревнуются в своем знании фантасти-

ческих и фэнтези-произведений литературы. Отвечать приходится на различные вопросы; для успеха нужно активизировать все свои познания в мифологии, персоналиях различных вселенных и миров, а также событиях, происходивших в романах всеми любимых и почитаемых авторов.

Третий бонус, который вы найдете на нашем диске — короткометражный фильм **Никиты Овсянникова** «**Когда ты остался один**». В руки обыкновенного молодого парня попадает таинственный артефакт, за которым охотятся инопланетяне. Встает вопрос не только о выживании главного героя, но и о возвращении предмета его законному владельцу. Знать бы еще, кто он... Фильм отличается отличной операторской и режиссерской работой, а также великолепной трехмерной графикой, которой здесь очень много.



Телефон Артура — Nokia 7610.



Если бы Кинг Конг не дрался с динозаврами, а зажил с ними дружно, то получилось бы нечто вроде этого.



Слушай, у нас есть машина времени и пули из жидкого азота. Мы ведь легко сможем завалить T-1000!

При чем здесь бабочка?

Сюжет Брэдбери служит наглядной иллюстрацией «эффекта бабочки», сформулированного Эдвардом Лоренцом, автором теории хаоса. Согласно ей, все хаотические системы чувствительны даже к малым воздействиям, которые с течением времени могут привести к совершенно непредсказуемым последствиям. Например, взмах крыла бабочки в Айове может вызвать лавину эффектов, вызывающих плохую погоду в другом полушарии планеты.

Вопреки обстоятельствам

С самого начала работы над фильмом его будто бы преследовал злой рок. Премьеру назначили на 2002 год, но из-за наводнения в Праге, где проходили съемки, ее пришлось перенести. В довершение ко всему производственная компания **Franchise Pictures** обанкротилась, и доработку отснятого материала (в том числе и спецэффекты) пришлось проводить в условиях жесточайшей экономии. Премьера этого злосчастного долгостроя состоялась лишь в 2005 году.

Из-за финансовых неурядиц картина получилась на класс ниже того, какой она должна была стать. Вместо положенных по сценарию чувств и эмоций на лицах актеров явственно читается боязнь за собственные гонорары. При бюджете в 52 миллиона долларов спецэффекты вызывают ностальгию по кинофантастике 1930-х годов, а что касается компьютерной графики, то здесь «И грянул гром» идет на равных с видеоиграми серии Распан.

Неизвестно, как отнесся к экранизации сам Брэдбери (фильм вышел к 85-летию автора) и какой она задумывалась изначально, но финальная версия картины существенно отличается от первоисточника. Чтобы сделать короткий рассказ более «голливудским», сценаристы рискнули залезть в научные дебри и наглухо заблудились там.

Механизм «волн времени» совершенно непонятен, ведь согласно классической теории, подобные изменения должны происходить моментально (либо порождать альтернативную реальность), причем никто, кроме хронопутешественников, не будет догадываться о произошедшем. Люди должны исчезнуть последними якобы потому, что они эволюциониро-



Запомни, сынок — все беды случаются от баб... и от бабочек!

Системные требования для просмотра фильма «МФ» на компьютере

Минимальные системные требования для запуска фильма на DVD на компьютере: 700 MHz, 128 Mb RAM, DVD-привод, звуковая карта (если у вас стоит аудиокарта, поддерживающая 5.1 аудиоканалов и выше, то вы сможете насладиться объемным звуком. При условии, конечно, что у вас есть набор колонок 5.1 или больше).

НАШЕ ДОСЬЕ

И ГРЯНУЛ ГРОМ

A SOUND OF THUNDER

- **Жанр:** Научная фантастика
- **Режиссер:** Питер Хайамс («Конец света», «Реликт», «Патруль времени», «Оставайтесь с нами», «Космическая Одиссея 2010», «Чужая земля», «Козерог 1»)
- **Сценарий:** Рэй Брэдбери, Томас Дин Доннелли, Джошуа Опенхаймер
- **В ролях:** Эдвард Бернс, Катрин Маккормак, Армин Роххд, Хайке Макатч, Джемима Рупер, Дэвид Ойолово, Бен Кингсли
- **Продолжительность:** 110 минут
- **Бюджет:** 52 миллиона долларов
- **Производство:** Franchise Pictures/Crusader Entertainment LLC/Apollo Media
- **Год выпуска:** 2005
- **Рейтинг:** PG-13 (некоторые материалы могут не подходить для детей до 13 лет)

вали позже других существ (хотя на самом деле развитие человека происходило одновременно с другими видами животных). Наконец, 65 миллионов лет назад аллозавров уже не существовало.

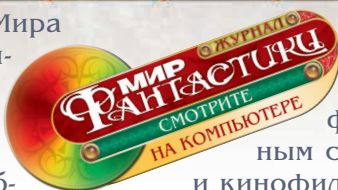
С другой стороны, Брэдбери принадлежит к числу классиков так называемой «мягкой» научной фантастики. Основной акцент в его произведениях делается не на техническом облике грядущего, а на социальных и психологических особенностях развития человечества, поэтому некоторые технические неурядицы в экранизации Брэдбери вполне простительны. К сожалению, авторы фильма решили сместить акценты и в этой сфере, поэтому «И грянул гром» скорее напоминает фильм-катастрофу. Своеобразное предупреждение о том, что с природой шутки плохи.

К числу несомненных плюсов фильма можно отнести его перспективное (блестящее, если бы не трудности с производством) стилистическое решение. 2055 год выглядит примерно таким, каким его мог представлять себе Брэдбери: ретрофутуризм во всей его красе. Аналогичным образом стилизованы и спецэффекты. Они могли бы раскрасить его совсем в другие тона, сложись судьба фильма иначе.

Последний и главный вопрос — стоило ли съемочной группе преодолевать все невзгоды и заканчивать работу над этой картиной? Безусловно, стоило. Фильм, как и его персонажи, оказался жертвой неожиданного разрыва между реальностью и потенциальным будущим. Он не может быть плох хотя бы потому, что перед нами — экранизация рассказа одного из величайших гениев научной фантастики.

ДИСК МИРА ФАНТАСТИКИ

Значительная часть тиража «Мира фантастики» комплектуется компьютерным диском — CD или DVD. Вас ждут разделы «Видеодром», «Компьютерные игры», «Настольные игры», «Выставочный зал», «Руб-



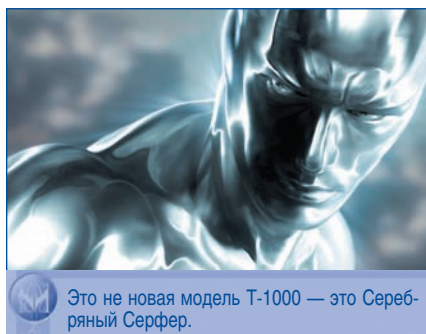
рики журнала», «Все для компьютера» и «Библиотека». Диск обладает удобной системой навигации, графическим интерфейсом и музыкальным сопровождением из популярных игр и кинофильмов.



ВИДЕОДРОМ

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

Фантастическая четверка: Восход Серебряного Серфера



Это не новая модель T-1000 — это Серебряный Серфер.

Фильмы-кинокомиксы — популярный в последнее время жанр. Конкуренцию ему могут составить только сиквелы. Вроде бы законченная и самобытная картина вдруг обзаводится продолжением, которое, безусловно, принесет много денег авторам, но что можно сказать о качестве данного творения? К сожалению, оно не всегда соответствует высоким стандартам, заданным в первой части. Какая судьба ждет продолжение «Фантастической четверки», сказать сложно. С одной стороны, фильм имеет все шансы на успех, с другой — все зависит от идейной составляющей. А о ней судить пока еще рано — в первом видео-анонсе ни слова о сюжете или характерах героя, по сути он — лишь картинка, призванная заинтересовать зрителя и привлечь его внимание. Вывод один — время покажет.

Трансформеры

Майкл Бэй и Стивен Спилберг вовсю занимаются раскруткой своего последнего проекта: до премьеры осталось всего лишь

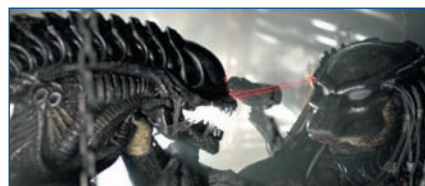
четыре месяца. Трансформеры — это настолько известная вселенная, что, по идее, в дополнительной рекламе не нуждается. По крайней мере, данная ситуация верна для зарубежного рынка. В России дела обстоят несколько по-другому, но поклонников и здесь хватает, а благодаря нашему журналу множество читателей познакомились с «Трансформерами». Возвращаясь к фильму, стоит отметить, что Майкл Бэй времени зря не теряет, а Стивен Спилберг активно помогает ему сделать из будущего фильма настоящий блокбастер. Впрочем, в этом вы можете убедиться и сами, посмотрев видео-анонс к фильму и послушав выступления создателей (их вы увидите и услышите в двух отдельных видеороликах «о создании»).



Так вот ты какой... Оптимус Прайм!

А также

Фантастический боевик «Чужой против Хищника 2: Выживает сильнейший» появится на больших экранах не ранее, чем будущей зимой, так что создатели выпустили ролик о съемках, чтобы подогреть интерес зрителя. Товарищ Уве Болл вновь взялся за старое — теперь он грозит выпустить продолжение «Бладрейна». «Бладрейн 2: Освобождение» планируется выпустить в этом году, подробнее о самом фильме вы узнаете из ролика «о съемках». Еще один сиквел готовится в недрах Фабрики грез. «Бугимен 2» находится в стадии препродакшен, о будущем фильме расскажет сам режиссер в небольшом интервью. Отечественный ужастик «Мертвые дочери» обзавелся очередной порцией постеров, а пятая часть приключений



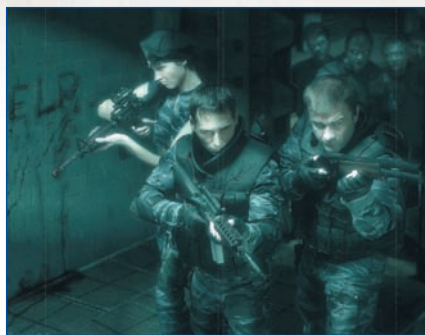
Скажите: «A-a-a!» («Чужой против Хищника 2: Выживает сильнейший»).

бессмертного Дункана Маклауда — «Горец: Источник» — официальным трейлером. Пародийная фантастическая комедия «Очень эпическое кино» пытается привлечь потенциальных зрителей первым и пока единственным видео-анонсом, а вот новая работа «Илья Муромец и Соловей Разбойник» от отечественной анимационной студии «Мельница» наконец обзавелась полноценным презентационным роликом. Pirates of the Caribbean: At Worlds End, планирующие во вторую половину мая этого года, щеколят новыми постерами с главными героями. Thru the Moebius Strip — новая фантастическая анимационная лента представлена первым официальным видеороликом. Не отстает от него и японская фэнтези-сказка, основанная на серии манги, «Мастер Муши», также представленная роликом. Фантастический фильм Outlander не уступает своим «братьям большим», он представлен рабочими материалами о создании главного антигероя. «Человек-паук 3» добрался до Японии, где его трейлер активно агитирует азиатов топтать в кино-театры в мае. «Мост в Терабитию» — одно из ожиданий года. Почему? Смотрите интервью с актерами и режиссерами фильма. Создатели отечественного ужастика «Вий» выпустили-таки полноценный трейлер, так же поступили и создатели зарубежного ужастика «Белый шум 2: Свет». Фантастический фильм «Пекло» — это как раз та встряска, которой так не хватало уже много лет, подтверждение наших слов — в первой «дразилке». И на сладкое: более 100 кадров из анимационного фильма «Черепашки-ниндзя».



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.



Спецназ против зомби.

Новый проект «Инстинкт» — наш ответ Обителю зла и Half-Life. Его сюжет можно назвать каноническим: в секретной лаборатории произошло ЧП, персонал превращен в зомби-мутантов, а группа спецназа (главные герои) направлены, чтобы ликвидировать последствия аварии. На диске — кадры из игры, «дразнилка» и обои.

Многие считают, что «Братва и Кольцо» — это первая книга известного смешного переводчика Гоблина. Но мало кто знает, что давным-давно под его авторством вышел роман, основанный на игре Quake, — «Санитары Подземелий». Не так давно на основе этого произведения выпустили одноименную ролевую игру. К Quake, впрочем, она не имеет никакого отношения и скорее напоминает Fallout. А



Вот такие матерые гномы населяют теперь мир Героев Меча и Магии.

вот по неполиткорректности и черному юмору она, пожалуй, даже превосходит его. На диске — материалы по игре: кадры, обои, арт, видеоанонс и последний патч.

Конечно, мы не могли пропустить дополнение к одной из самых элитных игр прошлого года — Heroes of Might and Magic 5! Сюжет «Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера» развивается вокруг войны, развязанной гномьим племенем. На диске: арт, кадры из игры, трейлер, последний патч и специальная юбилейная миссия.



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

- Gothic 3;
- Dark Messiah of Might and Magic;
- Galactic Civilizations 2;
- «Завтра война»;
- Heroes of Might and Magic 5: Владыки севера;
- Icewind Dale 2;
- Star Wars: KOTOR 2 — The Sith Lords;
- Arcanum: of Steamworks and Magick Obscura.



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 ролевой игры Dungeons & Dragons, для не менее популярной карточной игры Magic The Gathering, и прочие интересные.

Dungeons & Dragons

«Первой книгой года» от Wizards of the Coast стала «Книга негодяя»

(Scoundrel Complete), что говорит о многом. Сама по себе книга стала продолжением серии, посвященной классам, и обращается к теме воров, убийц и других антисоциальных элементов. Учитывая, как часто игроки любят выбирать себе именно таких персонажей в качестве своего альтер-эго в игре, спрос на эту книгу должен быть большой. На диске выложено несколько отрывков и карт из книги.



Классический типаж негодяя.

Другие настольные игры

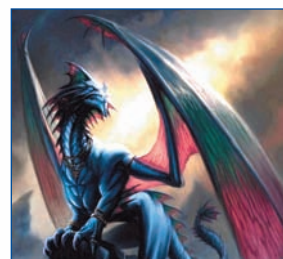
Темп выхода новых книг для Warhammer Fantasy Roleplay немного снизился, но все же новинки не перестают появляться. Приключение Lure of the Liche Lord, как водится, включает в себя, кроме игрового модуля, массу другой полезной информации — в основном описание древней цивилизации Хемри. В самом же приключении игрокам предстоит спуститься в гробницу лича, уничтожить ее хозяина и добыть сокровища. На диске — очень качественно выполненные карты к приключению.

Мы продолжаем знакомить наших читателей с миром Shadowrun. На этот раз вашему вниманию предлагается бесплатное приключение — Best Served Cold, как обычно, посвященное корпоративным войнам.

А также

На диске вы найдете небольшой обзор нового сета Магии — Planar Chaos. Конец света в Доминии продолжает бушевать, время смещается, и неминуемо приближается окончательная гибель.

21 января был мировой пререлиз турнира (в том числе и в России), и сейчас игроки уже вовсю тестируют новые комбинации карт и приспособившиеся к новым возможностям, появившимся в Planar Chaos. На диске: спойлеры всех карт нового сета, иллюстрации и плакаты. А также традиционная подборка по Magic The Gathering: русские правила, коллекция обоев (в том числе с картинками из нового сета), а также документы Oracle Reference и Comprehensive Rule.



Новый сет Магии — новые драконы.

ККИ «Берсерк» представлена спойлерами всех уже вышедших сетов, списком карт, входящих в профессиональные колоды, оффлайн-энциклопедией карт с последними обновлениями базы данных и правилами. Не забыли мы и про клиент «Берсерк-онлайн» — новая версия интернет-игры ждет вас на диске. По ККИ-проекту «Небожители» вы найдете: флэш-ролик, спойлеры сетов «Альфа» и «Бета», правила игры и коллекцию фирменных обоев.

Ну и напоследок небольшой обзор, правила и FAQ к одной из самых популярных стратегических настольных игр — Game of Thrones, сделанной по романам Дж.Мартина.



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 и музыкальные работы наших читателей.



«Некромансер и дракон» (Работа Владимира Абабилова).

На диске вы найдете коллекцию эксклюзивных фирменных «МФ»-обоев для рабочего стола. Здесь же вы обнаружите последний номер журнала «Легион» и творчество наших читателей.

Также вы найдете четыре новых выпуска из интернет-обозревателя, посвященного настольным играм. Над ним работают уже знакомые нам создатели журнала «Легион».

Мы продолжаем наше сотрудничество с интернет-порталом «Творческая Мастерская». В этом номере вы познакомитесь с литературным творчеством («Звезды, которые светят днем», «Интервью», «Древняя пирамида», «Дикий бык») и художественными работами **Любови Талимоновой**, произведением **Владимира Перемолотова** «Ирокез-вы», живописными работами **Юрия Немцова**. А также услышите музыкальные композиции, написанные **Алексеем Борисовым**.

Рубрика Музыка наших читателей представляет на ваш суд новые работы начинающих и уже опытных музыкантов. В марте вы услышите новые аудиоработы уже известного вам по предыдущему номеру исполнителя, скрывающегося под ником **COMMAN**. Пару новых композиций прислали и **Александр Литвиненко** (приносим ему свои извинения за неправильное указание его фамилии в январском номере, и

дебютант нашего первого весеннего номера — **Артем Портнов**.

Напоминаем, что ваши музыкальные творения вы можете присылать на электронный адрес disc@mif.ru.



РУБРИКИ ЖУРНАЛА

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

В дополнение к статье о динозаврах, которую вы найдете в нашей традиционной рубрике «Бестиарий», мы советуем вам посмотреть несколько флэш-роликов о возможных захоронениях останков этих доисторических животных. А также оценить компьютерную энциклопедию о древнейших обитателях Земли,

выполненную в стиле игры.

В скором времени зарубежные мультипликаторы порадуют нас киноэкранизацией книжного сериала «Сага о Копье». На диске вы найдете подборку концепт-арта к будущему блокбастеру.

Прочитав статью, посвященную современным музыкальным группам, играющим в стиле фолк, вы можете также послушать две композиции известной отечественной группы «The Hobbitt Shire».

«Волчий дождь» — один из легендарных аниме-сериалов последних лет. На диске вы найдете подборку концепт-арта, коллекцию обоев и видео-анонс.



Киба («Волчий дождь»).

Мы продолжаем выкладывать DVD-архив номеров «МФ» посезонно. В марте мы продолжаем выкладывать осеннюю подборку номеров. Итак, старые номера «Мира фантастики»: октябрьский за 2006 год на CD и осенняя подборка сентябрь 2004 — октябрь 2006 на DVD.

А также

Видеоролики, демонстрирующие возможности летательного аппарата, созданного на основе планера из аниме «Навиская из Долины ветров». Все работы участников конкурса «Мольберт и кисти».

Ни в коем случае не пропустите видеоролик, наглядно демонстрирующий возможности миниатюрной игрушки **Ugobe Pleo**. Симпатичный робот кажется чуть медлительным, но реагирует на внешние раздражители достаточно адекватно. Еще один ролик посвящен робо-няне **PaPeRo** — мини-робот общается с одним из своих создателей на японском языке и уверенно показывает кратчайший путь из точки А в точку В.

Обратите внимание на руководство пользователя спортивного MP3-плеера **Sony NW-S205F** и видео о музыкальном щенке **iDog** из «Лучшей техники». Специально для пользователей iPod на диске предусмотрен плагин, способный научить старый добрый **Winamp** загружать любые медиа-файлы в память плееров Apple.



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 установить. Мультимедиа-проигрыватели **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**. Также мы размещаем подборку проигрывателей — **Light Alloy**, **Crystal Player**, **Media Player Classic**, **Zoom Player**. И ставший уже необходимым проигрыватель для файлов с расширением FLV — **FLV Player**.

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 музыкальном и графическом оформлении CD/DVD. Вместе с тем она ни в коем случае не исчерпывает содержания диска.

лась графика по сравнению с первой частью.

Everquest 2 ни в чем не уступает своему предшественнику, а во многом и превосходит его, что в принципе неудивительно.

Графика претерпела сильные изменения, неигровое видео приблизилось к стандартам обыкновенных, не многопользовательских игр, а количество героев, врагов и возможностей — выросло в геометрической прогрессии.

На диске вы найдете видеоролики — как информационные, так и тематические. К информационным относятся видео-анонс игры на русском языке и демонстрация игрового процесса. Тематических же роликов на порядок больше — в массе своей это творчество игроков, мастеров, а порой и создателей игры. Например, игровыми средствами была воссоздана и сыграна бессмертная шекспировская пьеса «Ромео и Джульетта». Постановка выполнена при непосредственном участии игровых мастеров Everquest, которые курировали процесс и снимали его на видео.

Другой интересный игровой проект — видеозарисовка на тему «Как я провел Хеллоуин в Everquest» от лица конкретного персонажа. И еще один ролик, который несомненно заинтересует наших читателей — интервью с известнейшим актером Кристо-

фером Ли, озвучившим ключевого антигероя в Everquest 2.

Ну и, разумеется, мы не забыли о традиционных спутниках нашей темы диска — обоях, экранной заставке и «шкурках» для Winamp — все это вы также найдете на диске.

Компьютерный Everquest уже давно обзавелся своей настольной ипостасью — **Everquest RPG**, а недавно его «обновили» до второй версии. В игру скрупулезно были перенесены все расы, классы, монстры и многие специальные умения. Система d20, на основе которой делалась игра, была частично переделана, но сохранила основные особенности.

Например, авторы вставили интересную «квестовую систему», помогающую мастеру быстро составлять кампании.

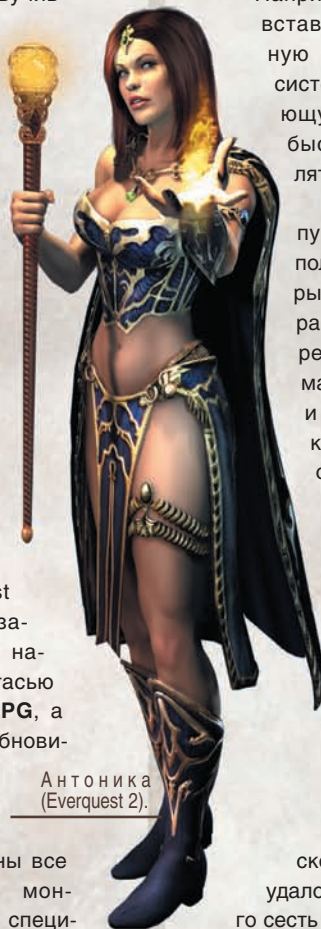
Для игры выпущен ряд дополнений, в которых детально расписаны все регионы мира, магия, монстры и даже луна, на которую могут отправиться герои высокого уровня! Разработчики специально старались сделать игру как можно больше похожей на CRPG. Чтобы узнать, насколько им это

удалось, лучше всего сесть и поиграть. Ну а мы выкладываем на диск материалы, которые могут вам пригодиться, в том числе лист персонажа и отрывки из книг правил.

Впечатляет, не правда ли? (Концепт-арт к Everquest).

Онлайновая игра **Everquest 2** — одна из самых известных и распространенных MMORPG в мире. Стоит отметить, что благодаря компании «Акелла», которая локализовала игру и поддерживает русские сервера, изучать этот мир можно, даже не зная английского языка. Именно благодаря своей растущей популярности в России мир **Everquest** и стал темой нашего первого весеннего диска.

Первый Everquest произвел настоящий фурор в жанре MMORPG: на фоне двумерной Ultima Online и других похожих проектов он выделялся великолепной трехмерной графикой, огромным проработанным миром и практически бесконечным игровым процессом. Когда игра теряла свою новизну, разработчики тут же выпускали дополнение, и интерес к ней возрастал с новой силой. Наглядным примером могут послужить ролики к этим дополнениям. В них демонстрируются все самые яркие моменты игры: интересные герои и враги, красивейшие пейзажи, необычные архитектурные постройки. А в видео-анонсе к Everquest: Prophecy of RO создатели игры наглядно демонстрируют, как измени-



Антоника (Everquest 2).



Лукан — главный антигерой второй части (Everquest 2).



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.

Творчество наших читателей

Основная тема нынешнего нашего литраздела — **жизнь**. Во всех ее проявлениях. Притягательная и ненавистная, во имя добра или зла, вопреки всему или только благодаря кому-то...

Для начала — о жизни людей.

Цикл рассказов **Игоря Саенко** («Химера», «Лесовик», «Зов Гекмара», «Посвящение», «Апофеоз») — об охотнике на чудовищ и его нелегкой жизни. И что с того, что сначала платой будет мешок прелой пшеницы, а потом — признательность императора? Легче эта дорога не станет.

Как бы ни была тяжела и опасна жизнь охотника — он свободен в выборе пути. Пусть выбор труден, пусть за ошибку можно слишком дорого заплатить — но все-таки волен быть собой. **Андрей Силенгинский** («Беглец») рассказывает о страшной судьбе наказанного преступника, когда наказанием служит пожизненное лишение свободы средней тяжести. Свобода — час в день и только в выборе, когда заснуть. Все остальные решения берет на себя Регулятор Поведения...

Ну, впрочем, не все беспроблемно. **Михаил Циферблат** в своем произведении «Пассия для героя» поведал о жизни, как легко догадаться, героя. И его красавицы жены. Которая периодически, конечно, жизнь героя усложняет... а порой без нее и жизни не было бы — вообще никакой, только надпись на могильной плите. А благодаря **Андрею Титову** («Птица счастья») можно узнать о жизни заурядного, в общем, человека, которому захотелось поймать свою птицу Феникс. Ну или хоть купить на птичьем рынке... должна же она существовать где-нибудь!

Рассказ **Артема Киселика** «Деревенские особенности» — о жизни в селе. Но не особо безмятежной, потому как деревня-то находится в Пределье, где и некроманты водятся... да проще сказать, живут они тут... А еще один рассказ **Игоря Саенко** («Поиск предназначения») — о жизни человека, в которую (благодаря прекрасной девушке) вошел Арте

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДИСКА «МИРА ФАНТАСТИКИ»:

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 DISC@MIRF.RU.



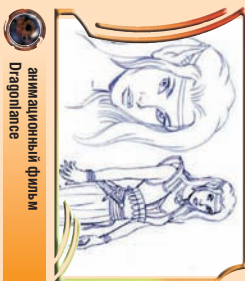
«Пираты Карибского моря: На краю Земли»



Работа Сапани



«Трансформеры»



анимационный фильм Драгонлайс



«Ангелом по Галактике» — ошибки и интересности



«Инстинкт»



Вечная Евеквест



Новый сет «Мегин» — Раллаг Слаос



«Волний Лодзь»

ТЕМА ДИСКА: ВСЕЛЕННАЯ EVERQUEST

ВИДЕОРОМ • КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ • НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ • РУБРИКИ ЖУРНАЛА
ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАЛ • ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА • БИБЛИОТЕКА

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

DUNGEONS & DRAGONS
GAME OF THRONES
SHADOWRUN

ВИДЕОРОЛИКИ

• ТРАНСФОРМЕРЫ
• ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА
• ВОСХОД СЕРЕБРЯНОГО СЕРПЕНТА
• ЧУЖОЙ ПРОТИВ ХИЩНИКА 2:
ВЫЖИВАЕТ СИЛЬНЕЙШИЙ

ТЕКСТЫ

• РАССКАЗЫ УЧАСТНИКОВ ПРОЕКТА
«ТВОРЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ»
• ТВОРЧЕСТВО НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ

WWW.MIRF.RU

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

ВИРТУАЛЬНОЕ ИЗМЕРЕНИЕ ЖУРНАЛА №3 МАРТ (43/2007)

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «МИРА ФАНТАСТИКИ»:

- Новинки D&D: *Dungeonscape*, *Barrow of the Forgotten King*, *Secrets of Sarlona*
- Материалы: Матрица
- Творчество наших читателей



ФИЛЬМ НА DVD • A SOUND OF THUNDER №3 МАРТ (43) 2007

ЖАНР: НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
ОТ «МИРА ФАНТАСТИКИ»

«АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ» — ОШИБКИ И ИНТЕРЕСНОСТИ
«АРДУИТ-КВАРТЕТ» — ВИДЕОЗАПИСИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ
КОРОТКОМЕТРАЖНЫЙ ФИЛЬМ

ЗВУК: РУССКИЙ DOLBY DIGITAL 5.1 — АНГЛИЙСКИЙ DOLBY DIGITAL 5.1 • СЪЕМАТЫ: РУССКИЕ
РЕГИОНАЛЬНЫЙ КОД: ALL • ВРЕМЯ: 110 МИНУТ • ФОРМАТ ИЗОБРАЖЕНИЯ: ANAMORPHIC 16:9
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: FRANCHISE PICTURES/CRUSADER ENTERTAINMENT LLC/APOLLO MEDIA, 2005

Тема диска

- Everquest Online
- видеоэпопея
- концепт-арт
- обои

Everquest 2 Tabletop RPG

- отрывки из книг правил

Видеодром

- Фантастическая четверка: Восход Серебряного Серфера
- видеоэпопея
- Трансформеры
- видеоэпопея
- концепт-арт
- кадры из фильма
- обои
- Чужой против Хищника 2: Выживает сильнейший
- видеоэпопея о сямках
- Бладеин 2: Освобождение
- видеоэпопея о сямках
- Вулфин 2
- видеоэпопея о сямках
- Мертвые дочери
- эпическое кино
- Океан 5: Источник
- видеоэпопея
- Муромец и Соловей-Разбойник
- Сквозь созвездие Мебиуса
- видеоэпопея
- Мистер Муши
- видеоэпопея
- Пришелец
- видеоэпопея о сямках
- Матрица 3: На краю Земли
- постеры
- В гости к Робинзонам
- постеры
- Смиссоны
- постеры

Magic The Gathering

- галерея карт Planar Chaos
- спойлеры карт Planar Chaos
- правила на русском языке
- Comprehensive Rules
- обои
- Оракл Reference
- Берсерк
- правила
- спойлеры
- профессиональные колоды
- онлайн-клиент
- оффлайн-энциклопедия
- Небожители
- правила
- спойлеры
- карты-ролик
- обои
- Warhammer Fantasy Roleplay
- Lure of the Liche Lord
- Shadowrun
- Mission 2: Best Served Cold
- Game of Thrones
- правила
- Грент-арт
- обои
- патч
- EVE: The Second Genesis
- полные правила игры
- кадры из игры
- стартовый набор

Выставочный зал

- Обои «Мира фантастики»
- Журнал «Легион»
- Руководства и прохождение
- Gothic 3
- Dark Messiah of Might and Magic
- Cyberpunk 2
- Heroes of Might and Magic 5: Владыки севера
- Heroes of Might and Magic 5: Блестящая империя
- Star Wars: KOTOR 2 — The Sith Lords
- Arcanum: Of Mages and Magic
- Magick Obscura

Настольные игры

- Dungeons & Dragons
- Scoundrel Complete

факт. И вполне мирный журналист еще будет отстаивать честь своей дамы на турнире, общаться с лесными эльфами и замирать, когда Артефакт накладывает психоблокаду. В общем, скучной жизнь точно не будет.

Совершенно понятно, что описанием жизнедеятельности людей наши читатели не ограничиваются. Оно и правильно.

Сумеречный Макс в цикле гоблинских баек («Пляска гоблинского шамана», «Нотация», «У костра», «Лечение по-гоблински», «Как гоблин в Нижний Мир ходил», «Пляска гоблинского шамана 2», «Как гоблины встречали Новый Год», «Гоблинские хокку») демонстрирует нам различные грани жизни, что очевидно, гоблинов. И не только — вот эльфов еще, например. Практически этнографические зарисовки.

«Как оно было на самом деле», продолжает рассказывать **Олег Пелипейченко**. «Если бы не рыбы» — это о жизни Дюймовочки. Которой — хочешь, не хочешь (а кто спрашивает?) — пришлось выйти замуж за жабеныша... Но не надо печалиться — потому что рыбы исправят ситуацию, это Олег твердо обещает! А вот «Случай на практике» того же автора — о случае из жизни инструктора практической магии Тулку, преподавательницы Демиурситета, ведущего вуза нашего мироздания... А вы думали, что «станешь владычицей морскою» — это фигура речи? Ох, много чего по этому поводу могла бы сказать Тулку... вот только пусть поспит малость, устала ведь... фхтанг...

И в заключение рассказ **Альберта Зелличенка** «Как Мишель в столицу ездил» — о жизни обыкновенной серой мыши, так и не ставшей мышью компьютерной. Не получилось в Университет поступить, ну вот так уж сложилось...

Удачи вам, уважаемые читатели! Пусть жизнь ваша будет свободной и интересной одновременно. Так ведь на самом деле бывает.

А также

Выходные данные, правила проведения курсов «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» все так же заведуют **Иван Шелуханов** и **Олег Фектистов**. Произведения наших читателей тщательно подбирает **Татьяна Луговская**.



КНИЖНЫЙ РЯД

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

Литературные новости: *МАРТ* 18

Контакт: *БРЮС СТЕРЛИНГ* 20

Подобно своему соавтору, всемирно известному Уильяму Гибсону, Брюс Стерлинг не замыкается в рамках одного жанра. Каждая его книга не похожа на предыдущие — и вовсе не обязательно относится к фантастике.

Книги номера: *РЕЦЕНЗИИ* 24

Лучшие книги этого номера — Vita Nostra Марины и Сергея Дяченко, «Юность кудесника» Евгения Лукина, «День Дракона» Вадима Панова и «Лучезарный» Елены Бычковой и Натальи Турчаниновой. Кроме того, с мартовского номера мы выделяем страницу под научно-популярные издания.

Новинки издательств 42

Фантастика главных издательств России, выпущенная в этом месяце.

Фантастические жанры:
ФЭНТЕЗИ В СОВРЕМЕННОСТИ 44

Встреча повседневной обыденности и волшебной реальности далеко не всегда происходит по законам городского фэнтези. Понятие contemporary fantasy объединяет «Дозоры» и книги Де Линта, «Гарри Поттера» и «Американских богов».

Современники: *ФАНТАСТИКА В ЛИЦАХ* 48

Пятеро ведущих отечественных фантастов примерили одежды своих персонажей и рассказали нашему журналу об итогах прошлого года и планах на будущее.

Трибуна: *МЕТАМОРФОЗЫ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ* 54

О том, как изменились функции и задачи НФ со времен ее расцвета, рассуждает постоянный автор нашего журнала **Сергей Чекмаев**.

Конвенты: *«БАСТКОН 2007»* 55

Репортаж с первого фантастического конвента года.

Что почитать? 56

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

Другие книги 58

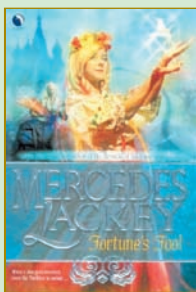
ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ



Фэнтези-сериалы

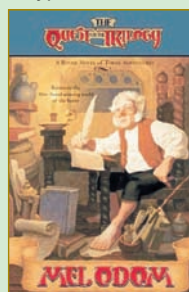
Продолжаются злоключения героев фэнтезийной эпопеи **Тэда Уильямса** *Shadowmarch*. Семья бессмертных властителей обречена противостоять давним врагам-людям, козням мнимых друзей и древнему родовому проклятию. В марте появится второй том цикла — «Игра Теней» (*Shadowplay*). А первая книга усилиями издательства «Эксмо» готовится к выходу в России.

Мерседес Лэки пополнила цикл юмористического фэнтези о Пятистах Королевствах третьим романом — «Дуракам везет» (*Fortune's Fool*). Впрочем, в ироническом ключе Лэки пишет милые романтические истории, где все великие подвиги совершают исключительно женщины. Героиня первой книги «Волшебная крестная» (*The Fairy Godmother*, 2004) — почти Золушка, решившая круто изменить свою жизнь. Прекрасная Принцесса



из романа «Настоящий рыцарь» (*One Good Knight*, 2006) вынуждена сражаться с драконом и разномыслными злодеями самостоятельно, ибо мужики-паладины в большом дефиците. А героиня новой книги, как следует из названия, должна опровергнуть известную сказочную формулу «было у отца три дочери, две умных, а третья — дура».

«В поисках трилогии» (*The Quest for the Trilogy*) — четвертая книга цикла фэнтезийной авантюры **Мэла Одома** об отважных библиотекарях-полуросликах, которые раз за разом спасают мир. На этот раз спасение волшебной цивилизации от древней угрозы заключено в страницах трех книг. Библиотекарь Джаг должен отправиться в опаснейшее путешествие, дабы разыскать заветную трилогию. Предыдущие тома «библиотечного» цикла печатались у нас в «Эксмо».



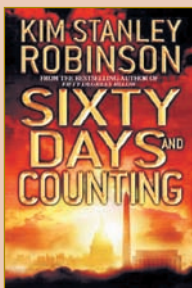
Новая книга **Джейн Линдскольд** «Волчья кровь» (*Wolf's Blood*) — шестая часть цикла о девочке, которая выросла в стае владеющих особой магией волков. Затем героиня — не по своей воле — оказалась среди людей. Призванием девушки в сложном человеческом мире стала борьба против магической чумы...



«Прежде, чем они» (*Before They Are Hanged*) **Джо Аберкромби** продолжает фэнтези-цикл, начатый в прошлом году дебютным романом молодого и талантливого британского автора *The Blade Itself*. Герои цикла — искалеченный инквизитор Глокта, распутный шулер Джезал, варвар-наемник Логен и склочный колдун Бойез — переживают невероятные приключения в духе лучших книг Глена Кука. В России романы Аберкромби готовятся к изданию в «Эксмо».

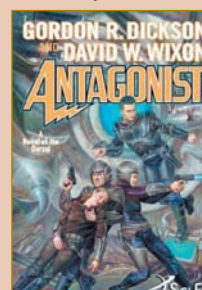
На Земле и в космосе

Новый роман **Кима Стэнли Робинсона** «60 дней до отсчета» (*Sixty Days and Counting*) — третий в апокалиптическом цикле «Капитолийский кодекс». Мир находится на грани катастрофы: природные ресурсы на исходе, экология почти загублена, общество балансирует между тоталитаризмом и хаосом. Однако новый президент США Фил Чейз не собирается сдаваться. Ему удастся найти немало ярких личностей — политиков и ученых, которые, возможно, предотвратят гибель цивилизации и подарят человечеству луч надежды...



Линда Эванс и **Дэвид Вебер** продолжили цикл о Мультиверсуме романом *Hell Hath No Fury*. Две цивилизации из параллельных миров Земли столкнулись на нейтральной территории. Средневеково-магическое общество Арканы и механическо-паровая культура Шароны — им вроде нечего делить. Но один случайный выстрел становится роковым. В Аркане и Шароне находится немало авантюристов, которые желают нажиться на вероятном конфликте. Война грядет: драконы, арбалеты и магия — с одной стороны; автоматы, орудия и паровые машины — с другой. И бурлящая в крови ярость, смешанная с лютой ксенофобией... Романы Вебера у нас выпускаются «Эксмо».

Дорсайский цикл **Гордона Р. Диксона** считается одной из величайших эпопей мировой НФ. Незадолго до смерти в 2001 году Диксон работал над романом «Антагонист» (*Antagonist*). Книга осталась неоконченной, но давний помощник писателя **Дэвид Уиксон** сумел дописать ее, используя многочисленные черновики и примечания Диксона. В центре эпопеи — противостояние двух гениальных мутантов, Донала Грима и Блейза Аренса, каждый из которых имеет свое представление о грядущем пути человечества. В «Антагонисте» показано, как Блейз, идя дорогой власти, превращается в бесчеловечного маньяка.



Много веков назад земляне отправили в бескрайние глубины космоса звездолет, на котором находилось семя человечества. Автоматический корабль расселил отпрысков человеческой расы на необитаемой планете, которую колонисты назвали Дом. Однако жители нового Дома — люди, со всеми присущими им недостатками. Поэтому военный конфликт — лишь дело времени... О наших недостатках размышляет **Памела Сарджент** в романе «Семя будущего» (*Farseed*).



Разные фантазии

Гарт Никс продолжил популярный сериал юношеского фэнтези «Ключи к Королевству», каждый том которого соотносится с днями недели, пятой книгой — «Ле-ди Пятница» (Lady Friday). Артур Пенхалигон поверг уже четверых Повелителей, завладев их Ключами к Мирозданию. Но каждый новый противник все сильнее. Властитель Суббота кажется почти непобедимым, поэтому Артуру стоит прислушаться к предложениям Леди Пятницы. Какая блестящая возможность продвинуться к заветной цели! Но есть опасность угодить в коварную западню ... «**Эксмо**» уже выпустило у нас две книги цикла.



«Ученик алхимика» (The Alchemist's Apprentice) **Дэйва Дункана** — исторический детектив с элементами фэнтези. Алхимику и астрологу Нострадамусу, живущему в Венеции, приходится нелегко — он племянник великого провидца, из-за чего люди ждут от него чудес или черной магии. Но от всех житейских невзгод ученого хранит верный ученик и лихой боец Алфео Зено. Астролог составил несчастливый гороскоп для влиятельного вельможи, который был вскоре отравлен за обедом, где присутствовал ученый. В убийстве винят Нострадамуса, и преданному Алфео придется очень постараться, чтобы очистить имя мастера от клеветы... В России книги Дункана обычно выходят в «**АСТ**».



Мастер юмористических фантазий **Том Холт** выпустил новый роман «Лай» (Barking). Монстры бродят по улицам Лондона. Кого здесь только не встретишь! Единороги? Не проблема. Вампиры? Легко. Вербольфы? Стаями. Адвокаты? Оооо!!! Данкан не собирался вставать юристам поперек дороги — характер не тот. Но когда лучшему другу понадобилась помощь, в жизнь Дункана вторглись единороги, зомби, вампиры и целая толпа адвокатов. У нас книги Холта печатаются «**АСТ**».

Библиография отечественной фантастики

Грандиозный по своей смелости проект стартовал в начале 2007 года в Санкт-Петербурге. В издательстве ТЦ «**Борей-Арт**» вышел первый том «**Библиографии отечественной фантастики**». По замыслу составителей, писателя и библиографа **Леонида Смирнова** и вдовы знаменитого литературоведа **Анатолия Бритикова** **Клары Бритиковой**, библиография должна охватывать всю фантастику, изданную на русском языке в Российской империи и Советском Союзе с 1759 по 1991 годы. В библиографию включены и зарубежные публикации российских авторов-эмигрантов. Здесь упомянуты и сотни авторов, которые не специализировались на фантастике, но периодически отдавали должное «нереалистической прозе», — от Пушкина до Маяковского. Описание каждой книги сопровождается выборочной библиографией критических работ. Первый том охватывает только произведения авторов, чьи фамилии начинаются с литер «А», «Б», «В» и «Г». На 470 страницах поместилось около 4300 позиций. Всего в рамках проекта должно выйти не менее пяти томов — при этом составители не претендуют на полный охват материала. В заключительный том войдет библиографическое описание сборников, альманахов и журналов приключений и фантастики, информация о критике, публицистике, «околофантастических» статьях и очерках.



Клуб «Стиратели-2000» закрыт

Официально объявил о своем закрытии писательский клуб «**Стиратели-2000**». Среди «выпускников» клуба, писателей, чей дебют состоялся в начале нового тысячелетия, немало авторов, пользующихся сегодня широкой популярностью у читателей: Константин Бояндин, Елена Бычкова и Наталья Турчанинова, Ольга Громыко,

Дмитрий Казаков, Вера Камша, Михаил Кликин, Алексей Пехов, Игорь Ревва, Андрей Уланов и многие другие. «Клуб выполнил те задачи, для которых создавался, и исчерпал свои возможности как проект», — пишет его экс-президент **Роман Афанасьев**. Цели — информационная поддержка авторов в интернете, знакомство писателей друг с другом, осуществление совместных литературных проектов — за минувшие годы полностью достигнуты. «Клуб молодых авторов» вырос из своих рамок, птенцы давно оперились и вполне готовы отвечать сами за себя. Начиная с января 2007 года сайт «Стирателей» erasers.pp.ru замораживается, а странички авторов останутся в качестве архива.



Ужасы большого города

Молодой американец **Джо Хилл** в 2005 году буквально взорвал мир литературы ужасов, получив за повести и рассказы сборника «Призраки XX века» чуть ли не все профессиональные и жанровые премии. Ажиотаж вокруг Хилла объясняется еще и тем, что под этим псевдонимом скрывается сын самого **Стивена Кинга**. Яблоко недалеко укатилось от яблони... Теперь Хилл дебютирует как автор крупной формы. На основе небольшой повестушки из увенчанного лаврами сборника написан роман «**Коробка в форме сердца**» (Heart-Shaped Box). Права на экранизацию книги уже приобретены Голливудом.



Ким Харрисон идет по стопам Лорел Гамильтон, постепенно занимая ведущее место в области темнофэнтезийных детективных триллеров о человеке, вступающем в контакт с городской нечистью. Роман «**Еще больше демонов**» (For a Few Demons More) — пятый том цикла о приключениях ведьмы **Рейчел Морган**, которая не гнушается общением с демоническими созданиями. Романы Харрисон готовятся к выходу в «**АСТ**».



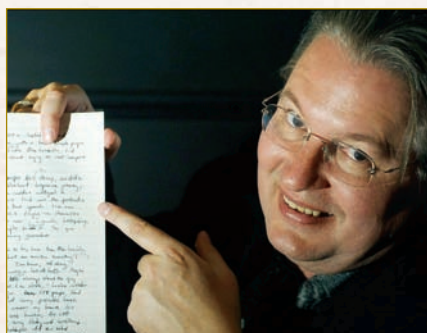
С писателем беседует Дмитрий Злотницкий

«МИР УДИВИТЕЛЕН И ВОСХИТИТЕЛЕН»

РАЗГОВОР С БРЮСОМ СТЕРЛИНГОМ

Сегодняшний гость нашего журнала был в числе тех, кто в прошлом веке перевернул наше представление о будущем, создав мрачное и мгновенно завоевавшее популярность на-

правление фантастики. Возможно, Брюс Стерлинг и не так известен широкой публике, как его друг Уильям Гибсон, но без него был бы немислим киберпанк.



«Правительства слабы. Корпорации еще слабее»

Каждому поклоннику киберпанка ваше имя и биография прекрасно известны. Не могли бы вы немного рассказать о начале своей карьеры для любителей прорих направлений фантастики?

Я начал писать очень рано, примерно в двенадцать лет, и с тех пор не могу остановиться. Первый роман дописал, когда учился в колледже, — мне было около двадцати. Книга называлась «Океан инволюции», и была она отнюдь не так хороша, как мне бы хотелось. Но такова участь большинства юношеских романов.

Наверное, именно в молодости на писателя больше всего влияет чужое творчество. Под влиянием каких авторов складывался ваш стиль?

Сейчас, когда мне перевалило за пятьдесят, я предпочитаю с серьезным видом утверждать, что рос на таких классиках, как Герберт Уэллс, Джеймс Грэм Баллард и Итало Кальвино, чьи произведения полны эмоциональной и моральной глубины. Но если отвечать искренне, то придется сознаться: будучи молодым и впечатлительным, я брался за любую книгу, хотя бы отдаленно напоминавшую научную фантастику. И — что, наверное, прозвучит несколько странно, ведь я американец, — мне посчастливилось прочесть огромное количество образцов британской «новой волны».

Сильно ли изменились ваши читательские вкусы?

Поскольку последний год я преподаю в школе дизайна, большую часть моего свободного времени занимает посещение библиотеки и чтение учебников по теории и практике дизайна. Так много и так интенсивно я не учился уже очень давно. Я понял, что в академии действительно можно узнать много нового.

В России то и дело возникают споры, стоит ли проходить фантастику в школах. Как вы считаете, есть ли в этом смысл?

Когда я учился в школе, никто такими вопросами даже не задавался. Именно поэтому фантастика была для меня столь притягательна.

А вот в наши дни в США некоторые из моих произведений уже проходят в школе. Как я уже упоминал, я преподаю в школе, в которой одна из моих книг рекомендована к прочтению. Что автоматически превращает ее в скучное, навязанное чтение, от которого одни проблемы. Не сказал бы, что это хорошо.

Нередко приходится слышать что-то вроде: «Ну да, этот автор пишет хорошую фантастику, но это ведь все для развлечения. Когда же он создаст что-то серьезное»? Как человек, бывший «по обе стороны баррикад» и писавший как фантастическую, так и реалистическую прозу, что вы можете сказать на этот счет?

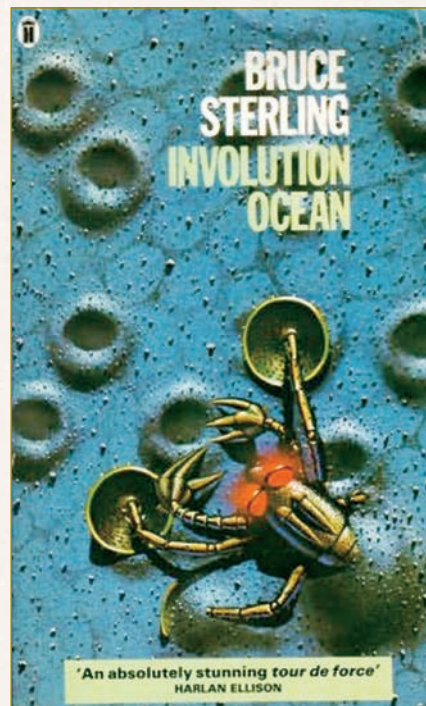
Помимо всего прочего, я журналист и ведущий нескольких персональных колонок. Соответственно, пишу огромное количество «серьезных» вещей.

Я понимаю, что по стандартам классической литературы фантастика не выглядит «серьезным» жанром, но принять такую бескомпромиссную позицию лично мне тяжело. Да и вообще у меня весьма специфические представления о «серьезном». Вот когда Георгий Гонгадзе опубликовал в интернете информацию о растратах в украин-

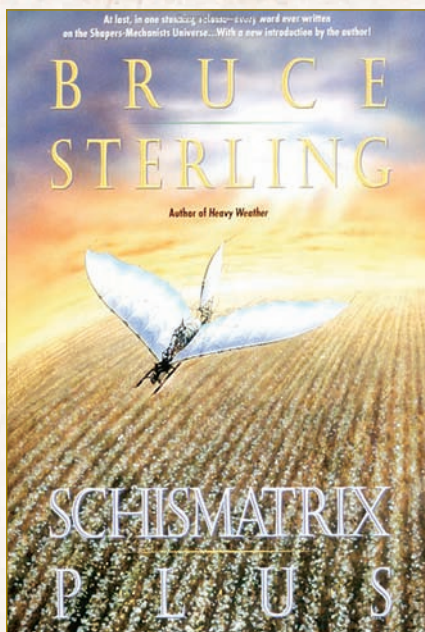
ском правительстве и поплатился за это жизнью — это было серьезно. Другой пример — роман Салмана Рушди, из-за которого правительство Ирака обвинило его в экстремизме. Тут уже не до шуток.

Сейчас многие видят в экстремизме и терроризме главные угрозы цивилизации. Как вы оцениваете современные методы борьбы с этими явлениями, которые использует США?

Войны — это самый глупый из всех возможных ответов на терроризм. Они, по большому счету, являются бессмысленной жестокостью, если только преступникам не удастся спровоцировать правительство своей страны на ответную реакцию. Впрочем, лично я не считаю терроризм главной угрозой текущему мировому порядку. Главная угроза миру, на мой взгляд, — ослабление института государства. Этот процесс — прямое



Первый роман писателя — довольно типичное фантастическое приключение.



Разные пути развития человечества, какими их видит Стерлинг, представлены в знаменитой «Схизматрице».

следствие глобализации, которая способствует распространению преступности и развитию «черного рынка».

Недаром ослабление правительств — одна из центральных тем киберпанка. Неужели все, о чем вы и ваши коллеги писали, может в скором времени сбыться?

Современные правительства слабы. Современные корпорации даже еще слабее. Существует серьезная опасность: мир легко может скатиться в анархию, когда всем будут заправлять организованные преступные группировки.

Мрачная перспектива... Неизвестно еще, что хуже: классический киберпанк восьмидесятых со всемогущими корпорациями — или картина, нарисованная Стерлингом в начале 21 века. Впрочем, многие сегодня уверены, что киберпанк мертв, что нас ждет совершенно иное будущее, а фантастика о хакерах и искусственном интеллекте давно погрязла в самоповторах. Спросим об этом у самого писателя.

«Киберпанк остается на плаву»

С того времени, когда вы с Гибсоном встали у истоков киберпанка, прошло уже около двадцати лет. Как вы оцениваете нынешнее состояние жанра?

Меня несколько удивляет, что люди продолжают использовать термин «киберпанк», ведь никто больше не называет экспериментальную фантастику «теоретической прозой» или «новой волной». Так что, возможно, киберпанк остается на плаву из-за близости его идей современному обществу.

Лично я считаю, что Чарльз Стросс и Кори Докторов прекрасно разбираются в кибернетике и ее влиянии на людей.

Досье: Брюс Стерлинг

Американский писатель Брюс Стерлинг, родившийся в 1954 году в Техасе, по праву считается одним из отцов-основателей такого популярного фантастического жанра, как киберпанк. В отличие от многих своих друзей и коллег, Брюс прославился не только на писательском поприще, но и как талантливый публицист и полемист, упорно отстаивающий свою точку зрения, нередко весьма радикальную, за что заслужил прозвище «Председатель Брюс».

Первый роман Стерлинга вышел в 1977 году, и с тех пор им было написано еще более десятка книг. Самые известные — «Схизматрица» и «Машина различий», созданная в соавторстве с Уильямом Гибсоном и считающаяся одним из наиболее выдающихся представителей жанра стимпанк.

На раннем этапе творчества Стерлинг писал скорее развлекательную фантастику, но чем дальше, тем больше места в его романах уделяется научной и идеологическим составляющим. Брюс постоянно экспериментирует со стилем и поднимает в романах и рассказах самые серьезные темы. Он касается в своих произведениях проблем экологии, противостояния техники и биотехнологий, глобализации и многих других актуальных вопросов современности. Неудивительно, что перу Стерлинга принадлежат и нефантастические книги — «Хакерский взлом» и недавняя «Будущее уже началось. Что ждет каждого из нас в XXI веке?».

Брюс Стерлинг — двукратный лауреат «Хьюго» за рассказы «Велосипедный мастер» (1997) и «Такламакан» (1999), обладатель Премии имени Джона Кэмпбелла (за роман «Острова в сети», 1989) и Премии Артура Кларка (за роман «Распад», 2000). В настоящее время он живет в Белграде со своей второй женой — сербской писательницей Ясминой Тешанович — и много путешествует по земному шару. В 1997 году Стерлинг посетил нашу страну. Любопытно, что до этого в одном из интервью он сравнивал постсоветскую Россию с мрачным миром, обрисованном в первом шедевре киберпанка — «Нейроманте» Гибсона.

Стерлинг ведет активную сетевую жизнь, с готовностью участвует в дискуссиях и часто сам провоцирует их в своем интернет-журнале, с которым можно познакомиться по адресу blog.wired.com/sterling/.



Будь я на месте молодых читателей или писателей, я бы обязательно бы обратил внимание на их творчество, к какому бы жанру его ни относили.

В наши дни, когда технология развивается, без преувеличения, семимильными шагами, каким вы видите будущее киберпанка?

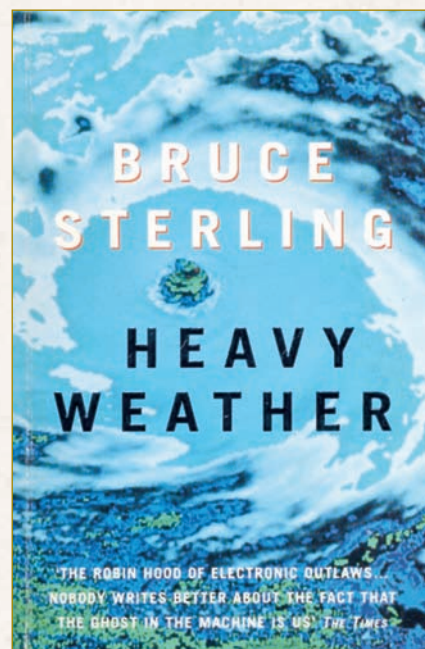
Сложно сказать. Но меня начинает волновать притягательность всемирной сети. Ведь все то время, что я сейчас трачу на ответы читателям и на ведение онлайн-дневника, я бы мог посвящать созданию новых произведений.

Из-под вашего пера вышло множество книг разных жанров. Какую из них вы бы назвали наиболее достойной?

Пожалуй, готовящийся к выходу сборник коротких рассказов. Он получится одной из тех огромных книг, которые еще часто заносят в категорию «Лучшее из...» и по которым в значительной степени можно судить о творчестве писателя в целом. Названия я еще не придумал, да и контракт с издателем подписал совсем недавно.

Учитывая вашу писательскую многогранность, можно ли выделить определенные этапы в вашей карьере? Как вы оцениваете свой вклад в фантастику?

Не сомневаюсь, проницательный критик вполне способен разложить все мое творчество на отдельные составляющие, но самому мне этим заниматься недосуг. Всегда сложно определить, велико ли влияние того или иного человека на явление в целом, и даже если оно есть, то насколько долго продлится. К примеру, на-



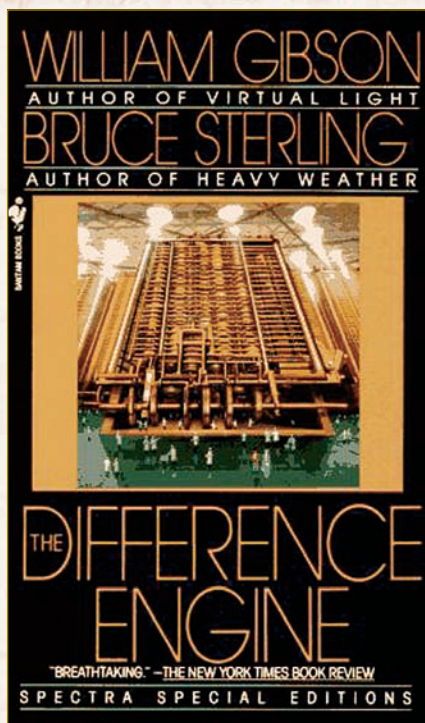
«Дурная погода» — «климатическая» история о конце света.

сколько я знаю, я единственный фантаст, получивший степень профессора дизайна, но не удивлюсь, если в будущем многие пойдут по моим стопам.

А у вас никогда не возникала желания попробовать себя в фэнтези?

Я считаю фэнтезийные циклы слишком длинными и скучными. Жизнь слишком коротка, чтобы тратить ее на создание затянутых, неинтересных серий.

Вы несколько раз писали романы в соавторстве. Это сложнее, чем работать над сольным проектом?



Викторианская Англия + компьютер Бэббиджа = шедевр стимпанка «Машина различий» («Дифференциальный исчислитель»).

Очевидно, все зависит от конкретного человека, с которым вместе пишешь. Но в целом, вдвоем книга пишется гораздо медленнее, зато и результат непредсказуем.

Впрочем, одно можно предсказать с уверенностью: любая новая книга, написанная Стерлингом, вызовет огромный интерес у публики. Порукой тому служат не только многочисленные награды и номинации писателя, но и долгий труд этого неординарного и многогранного человека на ниве фантастики и литературы в целом.

«Реликт ушедшей эпохи»

Когда вы работаете над очередной книгой, держите ли в уме какой-то определенный слой читателей?

Да, я всегда держу в уме особую аудиторию — одного-единственного читателя. Я не знаю, что это за человек: мужчина или женщина, юноша или старик. Но такой человек всегда один, и это роман о нем и о них.

Одна из центральных тем фантастики — противостояние одиночки миру. Как вы считаете, один человек способен изменить или даже спасти мир?

Для меня «спасение мира» — не до конца понятная концепция. По-моему, монополю на нее в нашем мире объявило христианство. А я не отношу себя к этой конфессии, а даже если бы и относил, то полагал бы, что это самое спасение мира уже было осуществлено Спасителем. А в истории нет места повторениям.

Полагаю, в скором времени Буш-младший «спасет мир». Но кто спасет мир от «спасителя»?

Другая тема, часто затрагиваемая фантастами, — существование внеземного разума. Верите ли вы в его существование?

В «летающие тарелки» я не верю, хотя однажды и видел в небе объект, природа которого мне не ясна. Но я стараюсь смотреть на проблему внеземного разума непредвзято. Понадобятся очень весомые аргументы, чтобы убедить меня в истинности столь смелых предположений... В то же время, представления человека о нормальности и обыденности имеют обыкновение серьезно меняться с течением времени. Реальный мир отнюдь не всегда оправдывает наши ожидания, ведь он, что ни говори, действительно удивителен и восхитителен.

А лично вы сильно изменились с тех пор, как начали писать?

Действительно, многое изменилось с тех пор. Два первых романа я набирал на обычной печатной машинке. Наверное, я — реликт ушедшей эпохи...

Но повторяться в своих книгах я точно не буду, иначе перестану быть интересным и себе, и читателям. Наоборот, я могу твердо пообещать, что каждая моя следующая книга будет идеологически и философски очень сильно отличаться от всего, созданного мной прежде.

Один из ваших романов с вашего же разрешения бесплатно распространялся через интернет. Как вы относитесь к проблеме «сетевого пиратства»?

Я довольно много времени потратил, наблюдая за этой проблемой и участвуя в дискуссиях на эту тему, но никогда не собирался «бороться с пиратством». Тут одно из двух: либо бороться, либо это же время потратить на сочинение нового произведения. Возможно, я бы и попытался выступить против пиратства, если бы считал, что это поможет исправить ситуацию. В данном же случае это сродни

вступлению в очередную бесплодную Столетнюю войну.

Но сами вы ведете активную сетевую жизнь, верно?

Да, я постоянно использую интернет и уже дошел до того, что начинаю искать для себя уважительные причины, лишь бы ненадолго оторваться от Сети. Начиная все больше радоваться возможности побыть в оффлайне: как будто урываю у жизни дополнительные часы.

А с чего начиналось ваше знакомство с компьютерами?

Это было очень давно, когда мне приходилось писать программы с помощью перфокарт. Не могу похвастаться особыми успехами на этом поприще. Я лично знаком с несколькими настоящими экспертами в области современных высоких технологий и прекрасно понимаю, как мне далеко до них. Но в то же время, общаясь с компьютером ежедневно на протяжении десятков лет, могу смело отнести себя к опытным пользователям. Я ведь занимаюсь журналистикой и стараюсь быть в курсе всех важных новинок в этой сфере.

Как вы считаете, какие технологии будут определять жизнь человечества в ближайшем будущем?

Это очень сложная и обширная тема. Поэтому я просто посоветую всем, кому интересно мое мнение на этот счет, прочесть мою книгу «Будущее уже началось».

Эта книга — настоящая квинтэссенция интересов Брюса Стерлинга, всеобъемлющий взгляд на главные проблемы современности. Но не стоит проходить и мимо других произведений этого писателя. Его творчество — это умная, глубокая и неординарная фантастика и футуристика, которая вряд ли оставит равнодушным всех, кого волнует наше будущее. 📖



Стерлинг — частый гость научных и футурологических конференций.

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

ЕЩЕ ОДНО КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО

МАРИНА И СЕРГЕЙ ДЯЧЕНКО
VITA NOSTRA



Психологическая фантастика

Роман ● Издательство: «Эксмо», 2007 ● Серия: «Стрела времени: фантастика — альтернативная история» ● 8000 экз.

Это важно! Книга выйдет в марте 2007

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Урсула Ле Гуин «Волшебник Земноморья»



В современной фантастике книги Марины и Сергея Дяченко занимают особую нишу: пожалуй, мало кто из коллег этого киевского дуэта уделяет столько внимания человеческим взаимоотношениям и морально-этическим дилеммам. И хотя Марина и Сергей стараются чередовать фэнтези-романы с научно-популярными или же с фантастикой со-

циальной, их внутренний вектор остается прежним. Приключения души важны для них много больше, чем приключения тела, и сколь бы причудливыми ни были придуманные авторами миры, они всегда оказываются еще одним наполненным смыслом элементом общей картины, еще одним ключевым словом в вопросе, который задают писатели себе и нам.

Не секрет, что после нескольких проектов, предназначенных в первую очередь для детской и подростковой аудитории, постоянные читатели Дяченко ждали от них «взрослого» романа — и вот наконец дождались! Vita nostra — вещь для вполне зрелого, искушенного читателя, пусть даже ее героиня — школьница-выпускница, еще одна в череде книг своеобразного «девчоньего цикла» последних лет. Впрочем, сходство Саши Самохиной с героинями нескольких предыдущих книг Дяченко — на самом деле только кажущееся. Сверхспособности не оказываются для нее пропуском в сказочно-фэнтезийный мир (как это было в дилогии «Ключ от Королевства») и не вынуждают бороться с «системой» (как в «Дикой энергии»). Просто Саша Самохина поступает в некий особый вуз...

Впрочем, давайте по порядку. Сперва на курорте Саше встретился некий странный человек, который дал ей поручение. «Не сложное. Я никогда не требую невозможно-го». Саша должна в четыре часа утра голышом войти в воду, проплыть сто метров и коснуться ладошкой буйка. В общем, действительно ничего такого: ночью на пляже никого не бывает, стесняться некого.

Вот только с какой бы стати Саше выполнять странные желания незнакомца? Да по той простой причине, что иначе может пострадать Сашина мама: незнакомец весьма убедительно продемонстрировал собственные возможности, которые не объяснить никакими «совпало» или «померещилось».

И это — только начало. Таинственный Фарит Коженников курирует Сашу: дает ей странные задания, проверяет на пригодность... поди пойми, к чему именно! Потом сообщает, что она прошла экзамен и принята в институт Специальных Технологий г. Торпы. Какие такие технологии?!

И это — только начало. Таинственный Фарит Коженников курирует Сашу: дает ей странные задания, проверяет на пригодность... поди пойми, к чему именно! Потом сообщает, что она прошла экзамен и принята в институт Специальных Технологий г. Торпы. Какие такие технологии?!

И это — только начало. Таинственный Фарит Коженников курирует Сашу: дает ей странные задания, проверяет на пригодность... поди пойми, к чему именно! Потом сообщает, что она прошла экзамен и принята в институт Специальных Технологий г. Торпы. Какие такие технологии?!

Это интересно

- В книге есть несколько фрагментов, которые Саша «вычитывает» вдруг из бессмысленного, казалось бы, узора слов в учебнике. Фрагменты эти — цитаты из вполне реальных книг. И если вы сможете их распознать, возможно, общий узор самого романа обретет для вас дополнительную глубину...
- Вслед за своими российскими коллегами попали в цепкие лапы киношников и Марина с Сергеем. В разной стадии готовности к запуску пребывают экранизация романа «Ведьмин век» и еще несколько проектов по их книгам. А в ноябре на Дне фантастики в рамках Киевской книжной ярмарки был представлен потрясающий, веселый и яркий мультфильм «Курица, которая несла всякую всячину».

Да весьма странные, как оказывается. Ибо в уютном захолустном городке Торпа учат отнюдь не обращению с волшебными палочками. То, чем занимаются студенты Института, скорее похоже на занятия эзотерическими психотехниками. И результаты соответствующие: иные, не выдержавшие нагрузок, навсегда ломаются. К тому же нерадивая учеба может самым роковым образом отразиться на их близких людях...

Две стороны Сашиней жизни (личные переживания и изменение внутреннего качества) переплетаются в романе; успехи в учебе и разочарования в любви, и наоборот. А в конце ее — и читателя — ждет выпускной экзамен и потрясающий финал...

Итог: пожалуй, один из лучших романов Дяченко: не только задающий серьезные, нестандартные вопросы, но и читающийся буквально «влет». Писатели проявили высший пилотаж и в который раз доказали, что не зря их называют ведущими отечественными фантастами.

Присутствуют

- скрытые цитаты
- психологически жесткие сцены
- динамичный сюжет

Отсутствуют

- гаррипоттеризм в любых формах
- рецепты по «прозрению» в домашних условиях за пять минут

СЮЖЕТ	10	ОЦЕНКА МФ
МИР	9	
ПЕРСОНАЖИ	10	
СТИЛЬ	10	
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7	10

Владимир Пузий

ЦИТАТА

Сашка сжала руки на коленях:
— Зачем вы с нами это делаете?
За что? Мы особенные, мы в чем-то провинились?
Портнов пощелкал зажигалкой:
— Нет. Вы не провинились. Но вы должны учиться, учиться прилежно, а вы не хотите.
— Потому что нам не объяснили, чему нас учат и зачем. [...]
Портнов хмыкнул.
— Что такое верификация, Самохина?
— Эмпирическое подтверждение теоретических положений путем возвращения к наглядному уровню познания, когда идеальные абстракции отождествляются с наблюдаемыми объектами, — удивленно сообщила Сашка.
Коженников кивнул:
— Ваша учеба — наблюдаемый объект. Вернее, наблюдаемый процесс. А то, что происходит с вами на самом деле, вы на данном уровне развития ни понять, ни осознать не в состоянии. Все равно как собрать в джунглях молодых шимпанзе, собрать вместе и в результате некоего процесса запустить их преобразование... нет, не в людей. В модели мировых процессов и явлений всех уровней. Инфляцию, глобализацию, ксенофобию... Тебе понятно, как из обезьяны сделать модель биржевого кризиса?
Сашка молчала.



ТАНЦЫ В МИКСЕРЕ

ВЛАДИСЛАВ ВЫСТАВНОЙ ХОД МАМОНТОМ



Боевая фантастика, постапокалипсис

Роман • Обложка: А. Дубовик • Издательство: «Эксмо», 2006 • Серия: «Русская фантастика» • 448 стр. • 7000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Евгений Прошкин «Слой»
- Пол Андерсон «Крестовый поход в небеса».

Идея у романа любопытная — вторжение инопланетян, почву для которого подготавливали сами земляне. Человеческая цивилизация и так катится в тартарары — со всеми этими террористами, войнами и жестокой дуростью, — так давайте просто подтолкнем ее. И Земля покатилась.

«Ход мамонтом» — это еще один вариант постапокалипсиса, роман-катастрофа. Для разрушения человечества применена «цивилизационная бомба»: ключевые фигуры нашей

истории тупо уничтожаются заговоренными среди землян «корректорами». Из нашего времени мир катится в доисторическую эпоху. Далее — сюжетная чехарда: завоеватели оказываются ордами дикарей с мамонтами и саблезубыми тиграми, на Земле создается гигантское подземное убежище — последний очаг цивилизации, а мир спасает японский мультипликатор. Свалка, одним словом. К сожалению, сейчас такое в моде. Рваный сюжет с пятеркой главных персонажей перемежается частыми философскими отступлениями и блоками аниме-сказки. Очень много беготни и мордобоя, приправленного бандами махновцев и канибалами. Сами главные

персонажи — пятерка друзей, бывших «корректоров» — описаны ярко, но скупо. Пара диалогов — и снова в бой, в дорогу, побежали, поскакали... Жаль, но автору не удалось увлечь героями — следишь за их мельтешением отстраненно. Это клипмейкерство, разные сцены со всех уголков планеты и масса второстепенных персонажей утомляют уже к середине книги.

Смешно, но судьба нашей планеты оказалась в руках ребенка-шамана, которому так понравилось аниме, что он решил сохранить Землю «для мультиков». Вот так все просто... А грустная мысль автора о том, что мы сами уничтожили свой мир и нас спасет только полное обновление цивилизации, просто на корню рубится последней сценой. Землянам подсовывают вуду-глобус с предложением: «Хотите, мы уйдем с вашей планеты покорять другой мир?»



и наши brave герои вопят: «Конечно! И мы в этом с удовольствием поможем!» Странная концовка...

Итог: образец «модной» русской фантастики — свалим все в кучу и перемешаем. На качественный винегрет мастерства не хватило: роман слабоват, но Владислав Выставной явно набирает силу.

ЦИТАТА

Планета-добыча уподобилась наполненной ядом жертве паука, которая медленно переваривалась, запутавшись в паутине. Придет время — пища размягчится, разложится, и можно будет не спеша приступить к еде.

СЮЖЕТ
МИР
ПЕРСОНАЖИ
СТИЛЬ
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ



ОЦЕНКА МФ
6

Джей Ирин

ТВОРЧЕСКАЯ ДЕГРАДАЦИЯ

ДЖОН ШИРЛИ. ДЕМОНЫ. ПОЛЗУЩИЕ JOHN SHIRLEY. DEMONS. CRAWLERS



Псевдонаучная фантастика, мистика

Сборник • Перевод: В. Иванов, Е. Моисеева • Издательства: «АСТ», «Хранитель», 2006 • Серия: «Холод страха» • 736 стр. • 3000 экз.

Первая повесть сборника рассказывает о том, как в мир ни с того ни с сего врываются демоны, уничтожить которых человеческому оружию не под силу. Но на помощь бедным людям приходит тайное мистическое общество, оно же мировое правительство. Произведение напоминает дебютную придумку юного автора: слабый стиль, вялые попытки создать картину будущего, замешанные на асоциальных и слабо мотивированных идеях писателя, скучный сюжет, шаблонные персонажи. Как же неожиданно читать такое у автора опытного, заслужившего уважение прошлыми работами! Роман «Подводное течение» самым банальным образом продолжает «Демонов»: некие люди решают, что побежденные девять лет назад пришельцы могут послужить на пользу их кошельку. Единственное отличие — вменяемый стиль.

Наконец, «Ползущие», никоим образом не относящиеся к «Демонам», демонстрируют, что мастерство у писателя все же осталось. Маленький городок, а следом и весь мир, становится жертвой бактерий, вырвавшихся из-под контроля ученых...

Итог: учитывая, что в последнее время писатель новеллизует комиксы и компьютерные игры, налицо творческая деградация.



ОЦЕНКА
МФ
5

Константин Бобов

ЧТО ПРЕДШЕСТВУЕТ ПОБЕДЕ

ВЕРА КОВАЛЬЧУК ЭЛЬФРЕД. ЮНОСТЬ КОРОЛЯ



Исторический эпос

Роман • Обложка: Е. Гвоздева • Издательство: «Крылов», 2006 • Серия: «Историческая авантюра» • 352 стр. • 7000 экз.

Все чаще под историческое фэнтези маскируются «чистые» исторические романы. Такова и эта книга. Англия 9 века: маленькие королевства, раздираемые интригами, бесконечные набеги датчан, пережитки язычества и побеждающее христианство. Король Уэссекса Этельред все глубже погружается в безнадежность, понимая бессилие раздробленной Англии перед викингами, а его младший брат Эльфред учится побеждать непобедимого доселе врага. Учится, испытывая поражение за поражением, делая выводы из ошибок, завоевывая любовь армии — и теряя любовь брата. Ведь надумай Эльфред стать королем, и ярлы, и простые солдаты с восторгом пойдут за ним...

Если следование исторической канве можно отнести к достоинствам романа, то его главный недостаток — сухая академичность. Книга написана в стиле не столько героического эпоса, сколько заимательного учебника истории, где сценки из жизни героев перемежаются изложением боев и интриг. После «Северного пути» от автора можно было ожидать большего.

Итог: несмотря на обильную «боевку», «Эльфред» придется по вкусу любителям исторических хроник, а не авантюрного романа и героического фэнтези.



ОЦЕНКА
МФ
5

Алла Гореликова

КАТАЛОНСКИЕ ИХТИАНДРЫ

АЛЬБЕРТ САНЧЕС ПИНЬОЛЬ. В ПЬЯНЯЩЕЙ ТИШИНЕ
ALBERT SANCHEZ PINOL. LA PELL FREDA



Мистика, философская притча

Роман ■ Обложка: И. Тарачков ■ Перевод: Н. Раабен ■ Издательство: «Мир книги», 2006 ■ 224 стр. ■ 50000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Пауло Козльо «Алхимик», «Одиннадцать минут»
- Ричард Бах «Чайка по имени Джонатан Ливингстон»
- Александр Беляев «Человек-амфибия»

Когда ты разочарован в окружающем мире, когда политические соратники «и не враг, и не друг, а так», хочется сбегать на край света. Что и сделал в начале прошлого века один молодой ирландец. Занесло парня на богом забытый островок с маяком да метеостанцией... Сумасшедший напарник-немец,

одержимый сражением. Хладокжая изящная рабыня-амфибия — «животина», как ее называют герои. Ночные набеге ее соплеменников на остров. Пара человек на краю света, словно отражение всего мира. Да уж, масштабная заявка, ничего не скажешь.

Но книга захватила с первых страниц. Много отсылки к Ричарду Баху — или к Пауло Козльо, не разберешься. По крайней мере, рассказ о детстве героя вызывает однозначную ассоциацию с «Алхимиком». Роман не лишен сентиментальности. Взять, к примеру, дружбу ирландца и маленького «лягушана»-изгоя, чем-то похожего на само-

ЦИТАТЫ

- Нам никогда не удастся уйти бесконечно далеко от тех, кого мы ненавидим. Можно также предположить, что нам не дано оказаться бесконечно близко к тем, кого мы любим.
- «Наш враг часто больше похож на нас, чем нам кажется» (автор книги в одном из интервью).
- — Много ли сотрудников живет на острове?
— Вам придется поспушать.

го героя. Ирландец приручает ребенка-амфибию, опекает, как собственного...

А теперь о сексе. Все бы хорошо, если бы автор не прикрутил к ночным сражениям с «лягушанами» еще и безумный секс с «животиной». Рабыня перебегае от немца к ирландцу по сто раз, и все счастливы. Так и звучит со страниц книги — «лучше секс, чем война». Вот эдакая неземная страсть просто зашкаливает к концу романа. Немного отдает коммерческим расчетом: странный секс, массовые убийства, политика и группка невменяемых людей, запертая в узком пространстве. И все это в окружении рядов динамита, полей битого стекла и шеренг острых копий.

Итог: получилось. А как иначе объяснить перевод книги на 28 языков и верхние строчки в рейтингах Европы? Каталонский писатель-антро-

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

Джей Ирин



полог поставил на уши всех. Смешал в небольшом романе все главные сюжеты литературы. Бурных восторгов, как у мировой прессы, роман у меня не вызвал. Но признаю: книга сильная и оригинальная. Не пожалеете. По крайней мере, на полке она станет рядом с Бахом, Козльо и... Беляевым.

ИГРА В МОГУЩЕСТВО

КОНСТАНТИН ЯКИМЕНКО
СНЫ ПРИЗРАКА



Научная фантастика, космоопера

Роман ■ Обложка: В. Коробейников ■ Издательство: «Крылов», 2006 ■ Серия: «Фантастическая авантюра» ■ 384 стр. ■ 6000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Тимоти Зан «Шелкопряд»
- отчасти — космооперы Эндрэ Нортон

Суета вокруг артефакта, оставшегося от гипотетических Предтеч, — сюжет в космической фантастике не менее популярный, чем Первый Контакт. Чаше всего в подобную кутерьму оказываются втянуты либо военные, либо финансовые воротилы; разумеется, таким «исследователям» не удастся разгадать не только истинного предназначения артефакта, но и скрытых в нем возможностей и опасностей.

Роман Константина Якименко реализовывает именно та-

кую схему. находка «Призрака» — предполагаемой энергостанции древней цивилизации — нарушает установившееся после недавней войны хрупкое равновесие сил. схватка двух крупнейших в галактике корпораций вызвана, конечно, не научным интересом, а сугубо практическими соображениями: овладение энергетическим источником «Призрака» сулит небывалый прорыв.

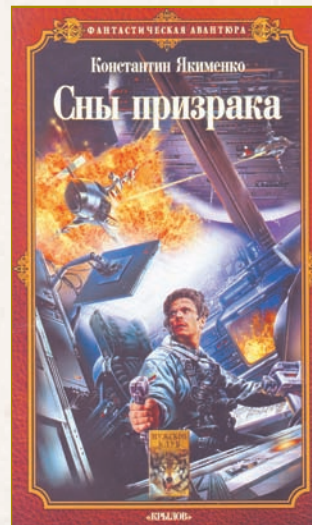
Цель странных смертей, связанных с исследованиями, лишь подогревает ажиотаж: запашок неведомого намекает уже не только на прибыли, но и на более сладкую конфетку: Власть. Но ключ к «Призраку» попадает в руки космическому разведчику Михаилу Ква-

лину — а тот вовсе не стремится ни к власти, ни к большим деньгам. Михаил — человек того склада, что вполне способен действовать, исходя из единственного побуждения: «За державу обидно!». И — действует. Оставляя позади трупы, становясь одержимым тайной «Призрака» не менее, чем президенты обеих враждебных корпораций одержимы властью. Ключ напоминает Кольцо Всевластья: так же подчиняет владельца. И оказывается, что разведчик, как и остальные персонажи книги, — лишь пешка в игре неких высших сил: тех, кто не намерен давать в руки людей опасные для них игрушки. Но, возможно, они правы: кто из людей способен достойно распорядиться Могуществом?

Итог: странная для космооперы книга: сюжет построен на интригах, но нам изначально дают понять, кто здесь будет главным игроком, и наме-

СЮЖЕТ	7
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	5
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ОЦЕНКА МФ	
6	

Алла Гореликова



ки на его божественную сущность сводят борьбу героев даже не к мышинной возне, а к суете муравьев. Героизм становится бесполезен, ведь людям все равно не выйти за пределы отведенной для них шахматной доски. Вы способны сочувствовать шахматным фигуркам?

ЦИТАТА

- Национальный герой Земли против второй компании в Галактике, — сказала Мэри. — Да у тебя мания величия!
- Кто бы говорил! Ты ведь под первой компанией имела в виду свою?

ТЕМНОЕ СОЛНЦЕ РОССИЙСКОГО ФЭНТЕЗИ

ДМИТРИЙ КАЗАКОВ
СОЛНЦЕ ЦВЕТА НОЧИ

Героико-юмористическое фэнтези

Роман • Обложка: П. Борозенец • Издательство: «Крылов», 2007 • Серия: МК-fantasy • Продолжение книг «Солнце цвета крови», «Солнце цвета стали», «Солнце цвета меда»

Это важно! Книга выйдет в марте 2007

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

• Юрий Никитин, цикл «Трое из леса»

«Давай покрасим холодильник в черный цвет, он был зеленым, красным был, а черным — нет...». Слово руководствуясь этим звучащим из детства призывом, Дмитрий Казаков в продолжение своего «солнечного» цикла красит светило в цвет ночи.

Полюбившегося многим Ивара и его викингов ждут новые приключения. Сюжет, как и в предыдущих томах сериала, довольно прямолинеен. Вернувшийся из похода Ивар застаёт родной дом разорённым. Спасение удалось лишь жене конунга и его детям. Праведный гнев будоражит кровь викинга, и тот отправляется в погоню за негодяем, посягнувшим на его близких. В попытках догнать и убить злодея Ивар и его викинги догоняют и убивают ещё массу подвернувшегося под руку народа. Ну что с них взять — викинги. Когда месть наконец свершается, героев настигает новая напасть. Не вдаваясь в технические и магические подробности, скажем лишь, что дракар Ивара оказывается у берегов Америки. Тем, что из первым из европейцев, добравшихся до Нового Света, был совсем не Колумб, современного читателя не удивит. Казаков всего лишь конкретизирует: первооткрывателями были не просто викинги, а именно Ивар сотоварищи. Ну а дальше все предсказуемо: новый континент, новые люди, новые боги, новые враги...

В понимании многих современных читателей викинги — это грязные северные дикари, которые бороздят холодные моря, грабят беззащитных и проливают невинную кровь. Казалось бы, что хорошего можно написать про это отребье? Однако герои

Это интересно

В ближайшее время Дмитрий Казаков планирует продолжить ещё два своих цикла. Сериал, начатый «Мерой хаоса», пополнится третьим томом — «Врата порядка», а продолжением «Грязной магии» должен стать роман «Удравшие из ада».

романа не только отличаются редкостным для своих сородичей обаянием, но грабят, режут и убивают не просто так, а преследуя вполне конкретные цели. Вот только в «Солнце цвета ночи», в отличие от предыдущих книг цикла, главный герой не торопится продемонстрировать развитие своего характера. Если в первом романе Ивар — батрак, ставший воином, во второй — воин, ставший вождём, в третьей — вождь, ставший патриотом, то в четвертой книге он уже вполне сформировавшаяся личность. Это человек, повидавший полмира, сражавшийся не только с людьми, но и с богами, не считая мелкой мифической дряни, так что удивить его Америкой, краснолицыми аборигенами и кровавыми жертвоприношениями не получится. Он спокойно и уверенно идет к своей цели.

То ли дело враги — с этими Казаков постарался от души. Кажется, не осталось ни одного индейского племени, которое не отметилось бы на страницах романа. Враги не только сменяют друг друга, мелькая, как стеклышки в калейдоскопе, — они меняются качественно, становятся злее и прямолинейнее, словно, пообщавшись с викингами, переняли их прямоту. Так, главный злодей — мелкий носатый жрец и глава ацтекских священнослужителей Гравицкоатль — сперва строит козни исподтишка из-за воинских спин, а к концу романа распрямляется и рвется в бой чуть ли не в первых рядах, ведя за собой остатки тех воинов, которых не успели добить викинги.

В идейном плане роман неглубок, хотя временами на его страницах появляются герои, склонные «говорить умно». Однако автор не акцентирует на этом внимания, предпочитая обращать подобные изречения в шутки — викинги-с, не поймут! Так и читатель: если захочет, отыщет в тексте простые житейские мудрости, а не захочет — просто получит удовольствие от прочтения хорошей книжки.

Что-то, а удовольствие можно гарантировать. Роман написан ровно, выдержан на должном стилистическом уровне. И хотя временами «Солнце цвета ночи» грешит штампами, общие места не режут глаза, в отличие от последних боевиков Казакова.



В книге все сбалансировано. Здесь нет «провисающих» мест и нет эпизодов, в которых читатель не может угнаться за происходящим. Автор дает возможность следить за развитием событий спокойно, в какие-то моменты — с замиранием сердца, иногда — с азартом, а временами — с внутренним напряжением. Над одними страницами читатель улыбнется, другие вполне могут вызвать скупую слезу.

Не посоветую читать роман разве что любителям искать в книжках исторические ляпы и несостыковки. Их в романе, пожалуй, столько же, сколько и «попадных». Но сказки пишутся иначе, чем протоколы заседания съезда ЦК КПСС, и совсем с другой целью. Да, это не исторический роман, он призван не просветить, а развлечь, и с этой задачей справляется блестяще. «Солнце цвета ночи» нельзя назвать гениальным, но и скучным его никак не назовешь. Это — качественный сюжет, добротный слог и удачно подобранные герои. И несомненная удача Казакова: в отличие от множества других «сериальщиков», он сделал четвертую часть цикла ничуть не хуже первых трех.

Итог: безусловно, классикой фантастики этой книге не стать никогда. Но если бы вся фэнтезийная литература у нас была написана на том же уровне, что и этот роман, не было бы стыдно за отечественную фэнтезийную школу.

Присутствуют

- приключения на суше и на море
- викинги и ацтеки
- коварство и любовь

Отсутствуют

- бесспорная историческая основа
- смерть главного злодея
- точка в конце цикла

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

Алексей Гравицкий

ЦИТАТЫ

- Сын Лухта целился долго, невероятно долго, но то ли в последний момент дрогнула уставшая рука, то ли порыв ветра колыхнул мишень, но стрела пошла выше цели.
— Я победил! — завопил Нерейд. — Ха-ха! Наливай! Всех угощаю! Мне чужого не жалко!
- Шагающий впереди предводитель в плаще из перьев что-то крикнул, взмахнул мечом. Поднялись десятки овальных, обтянутых шкурами щитов, сверкнули наконечники копий.
— А потом говорят, что мы свирепые и кровожадные, — сказал Нерейд, с видимой неохотой вынимая клинок из ножен. — Идем себе мирно по лесу, никого не трогаем, а тут...
- Он что, там гнездо устраивает? — недоуменно осведомился жрец.
— Не должен вроде, — командир воинов-орлов задрал голову, — священные птицы гнездятся в скалах...
- А дураки — везде, — не очень понятно добавил Гравицкоатль.

ЭТО БЫЛ ДЕНЬ БЕКХЭМА

ВАДИМ ПАНОВ
ДЕНЬ ДРАКОНА



Городское фэнтези

Роман ● Обложка: И. Варавин ● Изда-
тельство: «Эксмо», 2007 ● Серия:
«Тайный Город» ● 448 стр. ● 80100 экз.
● «Тайный Город», часть 12

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Сергей Лукьяненко, цикл о Дозорах
- Лорел Гамильтон, циклы об Аните Блейк и Мере-
дит Джентри

Вадим Панов давно уже приучил своих читателей к увлекательным сюжетам, непредсказуемым финалам и тому, что какие бы конфликты ни сотрясали Тайный Город, стараниями комиссара Сантьяги Темный двор всегда будет смеяться последним. Непременная победа навов в конце стала уже настолько общим местом пановского сериала, что некоторым читателям уже кажется удивительным, как, при всех своих талантах и мощи гарок, эти существа умудрились упустить власть над Землей. И вот — несколькими книгами ранее первый удар по безупречности Сантьяги наносят челы, сумев от-
крыть секрет, давно утерянный всеми Великими домами: отыскать дорогу с Земли в иные миры. «День Дракона» — еще один гвоздь в крышку мнимой неуязвимости навов.

В своем новом романе Панов делает угрозой для магического мегаполиса, расположенного на территории Первопрестольной, древнего врага, связанного с Навью неразрывными узами. Причем, в отличие от предыдущего «великого врага из древности» — лордов Тать, Ярга не появляется в истории с бухты-барахты, подобно чертику из табакерки. На этот раз писатель не соблазнился возможностью просто придумать новую сущность, которая бы ответствовала его задумкам, а решил использовать лишь те карты, которые уже имеются у него на руках, попутно отвечая на некоторые из накопившихся у читателей вопросов.

Сантьяге придется выйти из насиженного амплуа хитрого кукловода, который спокойно разбирается с очередной внештатной ситуацией. Комиссара ждет столько же неприятных сюрпри-

ЦИТАТА

И он шел по трупам. Медленно. Очень медленно, но с высоко поднятой головой.

Он откинул капюшон тяжелого плаща, чтобы каждый воин мог встретиться с ним взглядом. Чтобы каждый воин мог увидеть уверенность в его глазах. Беспощадную, безжалостную уверенность в собственной правоте. Он лидер. Он вождь. Он принял решение, и он ни в чем не сомневается.

Он победил.

И теперь обязан пройти по трупам.

Как бы больно ему ни было.

Он обязан.

Другая тайна Темного двора

Навы — пожалуй, наиболее таинственная раса «Тайного Города», и подданные князя не торопятся раскрывать перед любителями цикла свои секреты. Один из наиболее обсуждаемых: существуют ли навские женщины, и если да, то, что они собой представляют, — до сих пор не раскрыт. Но поскольку Вадиму Панову постепенно удается вытянуть крупницы истины даже из скрытных навов, можно надеяться, что ответ и на этот вопрос будет дан в одном из его ближайших романов.

зов, как и высших иерархов других Великих домов. И те, кто жаждал увидеть, как и навам достается на орехи, не окажутся разочарованы. Впрочем, мальчиками для битья Темные, конечно, не станут. Более того, в «Дне Дракона» писатель, наряду с прочим, проливает свет на их, пожалуй, самую великую победу, обеспечившую Темному двору власть над Землей.

Крайне удачно Панову удается совмещать глобальные конфликты между Великими домами с рассказом о судьбах более-менее простых обитателей Тайного города. Несмотря на то, что большинство центральных персонажей «Дня Дракона» появляются на страницах цикла впервые, они умудряются мгновенно запастись в душу, да так, что не успеешь им сопереживать до самой последней страницы книги. Ну а что касается сюжета — если роман не удастся отложить до утра и приходится читать его ночь напролет, то банальные слова об «увлекательности» и «закрученности» уже вряд ли способны адекватно отразить его достоинства.

Сильные персонажи и сюжет — это непереносимые атрибуты хорошего развлекательного чтения, но «Тайный Город» давно вырос из детских штанишек простого приключенческого фэнтези. И «День Дракона» стал лишним тому подтверждением. Сюжет и персонажи для автора не цель, а средство дать ответы на вечные человеческие (хотя среди героев людей-то как раз и не наблюдается) вопросы. Как преодолеть расовые различия? Оправдывает ли цель средства? На что можно пойти ради любви? Имеет ли преступление срок давности? И куда все-таки ведет дорога, вымощенная благими намерениями? Герои своими поступками отвечают на эти вопросы, а согласиться с ними или нет — решать только вам.

Финал у «Дня дракона», по большому счету, открытый. Настолько, что этот роман можно воспринимать не только как очередное произведение популярного сериала, но и как завязку но-



вого глобального сюжета, грозящего потрясти все основы Тайного Города. До сих пор Панову, какие бы испытания ни создавал он для своих героев, удавалось сохранять статус-кво между Великими домами и ограждать от потрясений основы мироустройства. При всех своих достоинствах такой подход делал развязки несколько предсказуемыми. Теперь же, благодаря Яр-ге, у писателя появилась очередная возможность серьезно изменить облик Тайного Города. Рискнет ли автор сделать это — вопрос будущего, но перспективы перед серией открываются поистине заоблачные.

Итог: великолепный роман — безусловно, один из лучших, если не лучший во всей серии. К сожалению, чтобы оценить его, надо неплохо ориентироваться в реалиях «Тайного Города» — то есть прочесть большинство, а лучше все предыдущие книги цикла. Впрочем, познакомиться с ними никогда не поздно, благо появился еще один отличный, пахнущий типографской краской повод. Тем же, кто уже читал прочие романы сериала, самое время бежать в ближайший книжный магазин за «Днем Дракона».

✓ Присутствуют

- древние секреты Нави
- новые герои
- любовь и смерть
- открытый финал

✗ Отсутствуют

- наемники
- асуры
- уйбуй Копыто

СЮЖЕТ	9	ОЦЕНКА МФ
МИР	10	
ПЕРСОНАЖИ	10	
СТИЛЬ	9	
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8	9

Дмитрий Злотницкий

СКАЗКА ВОЛЧЬЕГО БОГА

ОЛЬГА БЕЛОУСОВА
ПЕРЕКРЕСТОК ВОЛКОВ

Философская фантастика, роман взросления

Роман • Издательство: «Форум», 2007 • Серия: «Другая сторона»
• 294 стр. • 3000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

• отчасти — Елизавета Дворецкая «Огненный волк»

Дебют новокузнецкой писательницы Ольги Белоусовой вряд ли состоялся бы еще несколько лет назад — уж очень неформатным романом она начала. Мир «Перекрестка волков» узнаваем и обыденно страшен: сытый город с беспризорниками на улицах, школа с драками и наркотиками, незаконная вырубка леса, маскируемая лесным пожаром...

ЦИТАТА

— Ты убил человека, — сказал отец.
— Велика важность! — огрызнулся я, переступая через брошенную мне под ноги испачканную кровью рубашку.
— Тебе только пятнадцать.
Его слова за обычной уверенной холодностью скрывали что-то еще. Может, жалость?
— Мне уже пятнадцать! — закричал я. — Ты не находишь, что поздно начинать учить меня жизни?

мир технологий 21 века и средневековой охоты на ведьм. Мир людей, в котором тайно живут волки.

Когда-то они пришли на Землю, потеряв свой мир, заблудившись среди звезд, — и осели. И вишневое небо родного мира осталось лишь в детских сказках о волчьем Боге — Белом Волке, что когда-нибудь вернет своих детей домой.

Но, кроме сказок, волчий Бог дал своим детям запрет на убийство. Запрет настолько строгий, что, нарушив его, волк рискует лишиться Силы и умереть. Однако не только люди умеют обходить запреты, и однажды волки, устав скрываться, начинают войну с людьми.

Впрочем, об этой войне мы узнаем не сразу — хотя именно она исковеркала жизнь главного героя. Но разве мог знать пятнадцатилетний Ной, в припадке подростковой гордости уходя из дома, что в последний раз видит отца живым? Что, прожив год среди людей, узнав их, найдя друзей, однажды он уйдет и из новой семьи — ради мести людям? Что эта месть почти убьет его? И что, вернувшись в лес умирать, он встретит Белого Волка?..

Ною многое предстоит узнать, и еще больше — понять. О людях и волках, о себе и об отце, о сказках, запретах и пророчествах, о волчьем Боге и его Талисмани, что всегда приходит вместе с чужой болью и смертью. Однажды Ной взял на себя ответственность за свои поступки и свою жизнь. Потом — за жизни тех, кто стал ему дорог. Удивительно ли, что пришла пора, когда на него свали-



лась куда большая ноша? Отдать долги на Земле, в чужом доме. Найти утерянное когда-то вишневое небо. И решить, кто уйдет, а кто — останется...

Итог: книга не из серии «читива для отдыха мозгов» — хотя бы потому, что требует иногда пролистнуть страницы назад и взглянуть на уже прочитанный эпизод совсем под другим углом зрения.

СЮЖЕТ
МИР
ПЕРСОНАЖИ
СТИЛЬ
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ

ОЦЕНКА МФ
7

Алла Гореликова

УКРОЩЕНИЕ СТРОПТИВОЙ

ГАЙ ЮЛИЙ ОРЛОВСКИЙ
РИЧАРД ДЛИННЫЕ РУКИ — ЛАНДЛОРД

Героическое фэнтези

Роман • Обложка: А. Стариков, П. Трофимов • Издательство: «Эксмо», 2006 • Серия: «Баллады о Ричарде Длинные Руки» • 480 стр. • 55000 экз. • «Баллады о Ричарде Длинные Руки», часть 12

Человек, как известно, предполагает, а бог располагает. Вот и Ричард — предполагал на Юг, уже и на корабль погрузился, и попутный ветер в парусах... но тут вмешались высшие силы, и в результате наш герой возвращается на север, врубив на полную скорость своего высокотехнологичного коня. Для начала — спасти короля Барбароссу, потом — его корону и страну. А уж там спасенный король подстроит герою такую пакость, что только держись! Не захотел добром принять королевскую милость — титул и земли со вдовой прежнего владельца в придачу — что ж, примешь поневоле, под страхом позорной смерти. Ведь это из-за отсутствия твердой руки безутешная вдовица готова поднять мятеж!

Ричарду ничего не остается, как дать клятву — сдать мятежнику в королевскую темницу или самому пойти на виселицу. Казалось бы, задачка пустяковая. Но кто ж мог знать, что в замке леди Беатрисы нашего героя подстерегает очередная Великая Любовь?!

Итог: пришло время собирать камни? Слишком быстро несся Ричард на вождельный Юг, слишком часто менял друзей, спутников и соратников, слишком многое оставлял за спиной, не разобравшись, — эдак читателю недолго и вовсе забыть, кто есть кто и с чего все началось. Но долго ли продлится остановка?

ОЦЕНКА
МФ
6

Алла Гореликова

ПРОКЛЯТИЕ СОВРЕМЕННОСТИ

СЕРГЕЙ БОЛОТНИКОВ
ЗМЕИНОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Ужасы

Роман • Обложка: В. Екперис • Издательство: «Крылов», 2006 • Серия: «Мир фэнтези» • 320 стр. • 4000 экз.

Над крупным волжским селом Черепихово разыгралась сильнейшая буря, каких не бывало уже полтысячелетия. Погибло множество людей, но с уходом стихийного бедствия проблемы у селян не закончились. Гроза принесла на село проклятие: люди превращаются в чудовищ и убивают вчерашних соседей. Сергей, журналист из Москвы, в то же время отправляется в Черепихово, чтобы отыскать клад, якобы сокрытый в подвалах местного храма. Но что ждет его по прибытии?

Сергей Болотников — не первый, кто пытается соединить классические методы мировой литературы ужасов с реалиями нашей страны, и в немалой степени писателю удалось добиться желаемого. Правда, было бы гораздо лучше, если бы он не только продемонстрировал умение фантазировать и создавать что-то потенциально интересное, но и грамотно реализовывать свои идеи. Но — слог Болотникова изобилует стилистическими и логическими языковыми ошибками, а московский журналист в поведении и общении ничем не отличается от сельского мужика. Обложка же является собой какое-то невнятное месиво.

Итог: перспективный писатель, которому нужно работать и работать над текстами.

ОЦЕНКА
МФ
6

Константин Бобов

США ПРОТИВ ПЛЮШЕВОГО МИШКИ

КЛИФФОРД ЧЕЙЗ. ВИНКИ
CLIFFORD CHASE. WINKIE



Фантасмагория,
философско-лирическая сатира

Роман ■ Перевод: Е. Недоводеева ■ Издательство: «Мир книги», 2007 ■ 240 стр. ■ 7000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Франц Кафка «Процесс»
- Курт Воннегут «Дай вам бог здоровья, мистер Розуотер»

Если бы «Винки» вышел четверть века назад, он непременно занял бы центральное место в системе антиамериканской пропаганды — где-нибудь между песнями Дина Риды и голодовкой Леонарда Пелтиера. Это резко сатирическая и при этом пронзительно лирическая история о том, как чистая живая душа вступает в трагический конфликт с обезумевшей от вседозволенности властной структурой. Это не-

вероятная по выдумке фантасмагория, в которой явственно звучат отголоски реальных политических новостей: на ум невольно приходят и отдающие дешевым фарсом судебные процессы против неугодных Соединенным Штатам свергнутых глав государств, и то, как словосочетание «борьба с терроризмом» превращается в универсальное оправдание любого государственного беззакония. В общем, четверть ве-

ка назад такой роман просто не мог появиться...

Это история о плюшевом медвежонке по имени Винки, который на протяжении 81 года верой и правдой служил не скольким поколениям детей. Его любили, а потом — выростая — предавали. От этой любви и от этой обиды у игрушечного медведя появилась душа, он ожил и ушел жить в лес. Он научился есть и справлять физиологические нужды, у него даже родился детеныш. Однако по воле случая медвежонка перепутали с обезумевшим стариком-профессором, который тоже жил в лесу и посылал былым обидчикам невзрывающиеся бомбы. Винки, несмотря на его внешний вид, арестовали, заковали в наручники и посадили в тюрьму. Против него выдвинули несколько сотен обвинений и начали судебный процесс, нарушающий все нормы не только



права, но и здравого смысла вообще...

Итог: американцы вовсе не так тупы, как утверждает Михаил Задорнов, раз смогли так точно подметить язвы своей, претендующей на звание демократической, судебной и государственной системы — и к тому же так ярко и образно их «простебать».

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

Андрей Щербак-Жуков

ЦИТАТА

— Вы полностью окружены, — раздалось из парящего вертолета. Этот низкий, металлический голос был еще более пронзительным, чем рев мотора. — Выходите с поднятыми руками!

С поднятыми лапами Винки встал на пороге, щурясь от яркого света прожектора и задыхаясь от ветра, поднятого вертолетом. Он думал: «Вот что, должно быть, делают со сбежавшими игрушками».

СГИНЬ! ИЗЫДИ! ПРОПАДИ, НЕЧИСТАЯ СИЛА!

ДАРЬЯ ГУЩИНА
СЛОВО ПАВШЕГО



Ироническое фэнтези

Роман ■ Обложка: О.Бабкин ■ Издательство: «Альфа-книга», 2006 ■ 410 стр. ■ 7000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Ольга Громыко «Ведьма-хранительница»
- Андрей Белянин, Галина Черная «Хроники оборотней»

Нелегка жизнь у студентки по имени Кассандра и с отчеством Персеевна. А тут еще остался последний экзамен, самый сложный. Готовясь к нему, героиня засыпает среди множества книг, а проснувшись, видит перед собой ящерицу. Откуда, позвольте, в Сибири зимой взяться земноводному? Конечно же, из другого мира! Ящерица (естественно, говорящая) прибыла за Спасителем.

ЦИТАТЫ

- Ну, не откладывать же на завтра то, что можно отложить на послезавтра!
- «Какой из меня, к черту, спаситель, если я таракана тапкой прибить не могу?!» (Кассандра).
- «Если у нас нет водопровода, это не значит, что наш мир — отсталый» (Магистр).

Нет, не за Кассандрой — за ее соседом, который, несмотря на Высокое предназначение, скоропостижно скончался от удивления, разглядев посланца. Вот ящерка и схватила первую попавшуюся кандидатуру из соседней квартиры, которая оказалась молоденькой девицей в драных джинсах, домашних тапочках и развратной майке. А что делать — не возвращаться же с пустыми руками!

Миссия, как обычно, предстояла возвышенная и почти невыполнимая: избавить сказочный мир от мертвяков. Домики-избушки, зеленые луга, журчащая речка, милые люди — нельзя не помочь. И Кассандра согласилась. К тому же,

как выяснилось, когда-то она была павшим воином, ей три тысячи лет, и каждое ее слово в этом мире материально. Если сгоряча что-нибудь кинет — не файербол, не молнию, всего лишь проклятие — тут уж все держится, всем достанется. Так из филолога героиня превратилась в мага Слова.

Что ее ждало в новом мире? Те же кипы книг и свитков, которые нужно вызубрить в кратчайшие сроки, как перед сессией. Проблемы выбора и доверия, неожиданные подставы и роль приманки, интересные путешествия и память о прошлом. И еще — самый сложный экзамен в ее жизни. Справится ли с ним героиня, привыкшая постоянно менять собственное мнение, дразниться и время от времени отпечатывать невпопад? Важно другое: Кассандра поверила в реальность волшебства и в то, что нет ничего невозможного. А мы — поверили?



Итог: путешествие в параллельный мир, судьбоносная миссия и обретение магических способностей — стандартный коктейль для «юмористической» серии «Альфа-книги». Автору можно уверенно поставить «зачет» по данному предмету, однако получится ли из этого «отлично» или хотя бы «хорошо», выясним на следующей сессии.

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

Андрей Кожухов

ЭТАПЫ БОЛЬШОГО ПУТИ

ВЕРНОР ВИНДЖ. ЛОЖНАЯ ТРЕВОГА
THE COLLECTED STORIES OF VERNOR VINGE

Научная фантастика

Сборник • Перевод: С. Агеев, Е. Волков, А. Иванов • Издательства: «АСТ», «Хранитель», 2007 • Серия: «Золотая библиотека фантастики» • 736 стр. • 5000 экз.



ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Тед Чан, сборник «История твоей жизни»
- Дэн Симмонс, сборник «Вдоволь миров, вдоволь времени»

Вернор Виндж далеко не сразу явился читателям во всем блеске своего таланта. Автор «Пламни над бездной» и «Глубины в небе», лауреат высших жанровых премий долго шел к заслуженной славе, и сборник «Ложная тревога» отражает этапы этого становления. Путь от ранних новелл о «чудесах науки» в духе классиков Золотого века («Беги, книжный червь!», «Соучастник») к масштабным НФ-эпосам был долг и тернист. На свет появлялась то морализаторская «космоопера» («Ложная тревога»), то короткий анекдот, не претендующий на что-либо большее («Получи Нобелевскую премию!»), то настоящее культурологическое исследование («Обособленность», «Завоевание по умолчанию», «Первородный грех»)… Часть новелл, включенных в этот сборник, и вовсе представляет интерес только для исследователей фантастики. Писатель, впрочем, довольно самокритичен: «Отталкивающая комбинация досадных оплошностей и редких озарений» — далеко не самая жесткая формулировка, которую Виндж использует по отношению к своим ранним рассказам.

Хотя в шестидесятых Вернор Виндж печатался и в знаменитых «Новых мирах» Майкла Муркока, породивших феномен «Новой волны», он принадлежит скорее к старой НФ-школе. Писатель мастерски моделирует ситуации, отдаленные последствия которых могут изменить судьбу всего человечества. Например, появление общедоступного и почти бесплатного источника энергии — или ядерного оружия индивидуального пользования. Одна из главных идей-фикс автора — полная автономность, независимость отдельного человека. В одиночку защищать свою землю от многократно превосходящих сил противника, проводить исследования любой степени сложности, путешествовать сквозь века и ты-

Это интересно

С 1972 по 1979 годы Вернор Виндж был женат на писательнице Джоан Д. Виндж, авторе романов «Изгнанники небесного пояса», «Снежная королева», «Псион», «Водопад грез», «Пешка» и многих других. Именно в этот период увидело свет ее первое произведение, рассказ «Оловянный солдатик», опубликованный в сборнике Orbit-14 в 1974 году. Одна из новелл, включенных в сборник «Ложная тревога», создана писателями в соавторстве — это рассказ «The Peddler's Apprentice» («Ученик торговца»; в тексте встречается также другой вариант перевода названия — «Ученик разносчика»). Любопытно, что самый успешный роман Джоан Виндж, «Снежная королева», отмеченный премиями «Хьюго» и «Локус», издан в 1980 году, а написан еще до того, как супруги расстались. Более поздние произведения писательницы, по общему признанию, оказались менее удачными. В их числе — написанные в восьмидесятые годы книги по мотивам известных кинофильмов и межавторских вселенных («Звездные войны», «Леди-ястреб», «Дюна», «Безумный Макс», «Уиллоу» и т. п.).

сячелетия, делать бизнес — вот то, к чему стремятся его персонажи. Увы, предсказаниям Винджа не суждено было сбыться. По сей день на Земле самым эффективным остается распределенное производство, при котором одну деталь машины изготовляют в Германии, другую — на Тайване, а собирают все это в единое целое где-нибудь под Москвой. Разумеется, ни о какой автономности при таком положении дел не может идти и речи: мы или объединяем усилия — или по одиночке скатываемся в каменный век.

По своим политическим убеждениям писатель ближе всего к анархистам: как минимум в двух рассказах, «Неуправляемых» и «Завоевании по умолчанию», он описывает благополучное, динамично развивающееся анархистское общество. Но тут же признается, что не видит эффективного механизма, который мог бы воспрепятствовать возникновению в анархистской среде новых властных групп. При этом главный объект исследований Винджа — общество, а не личная жизнь конкретного «маленького человека». Герои его новелл или сами меняют мир, или с близкого расстояния наблюдают за таким изменением. Все это, как на подбор, сильные личности с твердым характером, обаятельные и энергичные — невольно вспоминаются подтянутые



и уверенные в себе молодые изобретатели из ранних рассказов Хайнлайна. Слабакам в такой команде не место.

К сожалению, книгу портят многочисленные переводческие ляпы, как правило, вызванные недостаточным знанием реалий. Например, название известного рассказа Фредерика Брауна «Послание Фениксу» некий А. Иванов переводит как «Письмо в Феникс» (авторское предисловие к новелле «Ученик торговца»). Да и со стилем проблемы: такой перл, как «Может быть, почувствовав направление его молчания, или, может быть, по другим причинам, торговец начал говорить снова», — дело рук того же переводчика. А еще гражданин с исконно русской фамилией не подозревает, что прямую речь, которую на Западе обычно дают в кавычках, в отечественной традиции принято раскавычивать.

Итог: и все же, несмотря на все недостатки издания, выход сборника повестей и рассказов Вернора Винджа не может не радовать. Интересно посмотреть, с чего начинал автор, благодаря таланту которого научная фантастика «классического образца» по сей день держится на плаву. Не его одного, конечно — но если бы Айзек Азимов был жив и находился в расцвете сил, ему пришлось бы попотеть, чтоб заткнуть Вернора Винджа за пояс.

Присутствуют

- расширение интеллекта
- космические корабли
- постядерное будущее

Отсутствуют

- колдуны
- призраки
- драконы

ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6
ПЕРЕВОД	5
Василий Владимировский	
ОЦЕНКА МФ	
8	

ЦИТАТА

Полагаю, есть писатели, которые всегда чувствовали себя неуютно в рамках короткого рассказа, — даже в самом начале своего творческого пути. У меня была прямо противоположная проблема. За первые пять-десять лет своей писательской карьеры я вообще не мог написать ничего достаточно крупного, чтобы это можно было назвать романом. Думаю, от этой неспособности я только выиграл. Короткий рассказ — это идеальная среда для формирования писателя-фантаста.

(Из авторского предисловия
к повести «Принцесса варваров»)

НАСЛЕДНИК САЛТЫКОВА-ЩЕДРИНА

ЕВГЕНИЙ ЛУКИН
ЮНОСТЬ КУДЕСНИКА

Сатирическая фантастика, фэнтези

Рассказы ■ Издательства: «АСТ», «Хранитель», 2007 ■ 416 стр. ■ 5000 экз. ■
Из «Баклужинского цикла»

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Михаил Успенский «Чугунный всадник»
- Борис Штерн «Эфиоп»

Наша жизнь сама по себе настолько фантастична, что на ее фоне тускнеет любая литературная фантазия. Всего за двадцать лет на наших глазах произошло множество немыслимых прежде событий, от крушения казавшейся неизбежной империи до появления толп светлых магов, экстрасенсов и целителей, к которым немедленно выстроились длиннющие очереди. Вчерашние атеисты, выпускники технических вузов, разом уверовали в барабашек и фэн-шуй. То, что раньше числилось исключительно по ведомству научной фантастики (или психиатрии), выплеснулось на первые полосы центральных газет. Приворот и отворот, снятие наговоров и порчи, коррекция кармы... Ничего удивительного: человеку свойственно верить в чудесное. Ведь на чудо можно с легкостью списать все, что угодно. «Пути Господни не отмечены в картах, и на них не бывает ГАИ». Вместо того, чтобы долго и нудно докапываться до корней явления, достаточно наплести что-нибудь про чакры, астрал, тонкие энергии — и все становится понятно даже профану. Писатели-фантасты в этой ситуации оказались самыми здравомыслящими людьми. Уж кто-кто, а они прекрасно знают, что никаких Колец Всевластья и Темной стороны Силы, шестикрылых серафимов и волков-оборотней, орков и «маленьких зеленых человечков» не существует — все это аллегории, символы, более-менее удачные метафоры...

Поэт

Евгений Лукин известен российским читателям не только как писатель-фантаст, но и как замечательный поэт и исполнитель собственных песен. На его счету несколько поэтических сборников: «Дым Отечества» (1999), «Ой, да...» (2001), «Фарфоровая речь» (2002), «Чертова сова» (2004) и другие. «Баллада об Арудже Барбароссе», «Песенка о варягах», «Баллада о невидимом райцентре», «Давняя», «Вальс по-кучургански» и другие его песни давно стали классикой, в разном исполнении их можно услышать на множестве конвентов и фестивалей любителей фантастики. Одно из самых свежих стихотворений Евгения Лукина, «Самокритика», появилось несколько месяцев назад в «Живом журнале», недавно созданном писателем:

Интеллигентик, сплунтяй, кликуша.
Этаких только под плетъ да в клетъ.
Неужто, когда будут вешать Буша,
ты тоже станешь его жалеть?

В «Баклужинском цикле» волгоградский писатель Евгений Лукин показывает мир таким, каким его видят наши не слишком грамотные соотечественники, взыскующие оккультных знаний. В сборник вошел сорок один рассказ о юности кудесника Глеба Портнягина, ученика старого баклужинского колдуна Ефрема Нехорошева. В большинстве случаев это короткие анекдоты, основанные на игре слов либо на некоем оккультном парадоксе. Почему заговор «на тридцать три молодецких головы» не действует на обнищавшего интеллигента-филолога? К чему может привести попытка магическим способом «присушить» Отечество к одному из его граждан? Может ли атеист, не верящий в колдовство, сам практиковать магию?

Лукин, как всегда, изобретателен, остроумен и едок. От него достается всем: политикам и ученым, обывателям и бизнесменам, «западникам» и «славянофилам». Но главное тут, конечно, стиль. Концентрация афоризмов в книге Лукина так высока, что иному начинающему автору хватило бы не на один десяток романов: «По сравнению с нашим бардаком ихний хаос — это почти порядок», «Молва может и соврать, но государство не соврать не может!», «Известно, что вера с горчицей зерно способна сдвинуть гору с места. К сожалению, справедливо и другое: неверие столь же скромных размеров способно приковать гору к месту»... Кроме того, Евгений Юрьевич — прекрасный лирик. Вслушайтесь: «Последнее тепло, последний выдох лета. Еще пара дней — и размокропогодится по полной программе. Ну а пока что сквер шуршит напоследок серо-желтыми клеенчатыми обносками тополей. На платанах листья покособились, высохли до звонкой коричневой хрупкости: достаточно легкого ветерка — обрываются на асфальт и, сбиваясь в стайки, ползают по дорожкам, будто крабы...»

Конечно, в таком обилии потенциальных «крылатых фраз» и запоминающихся образов таится определенная опасность. Сколько молодых советских фантастов критика в свое время небезосновательно упрекала в том, что пишут они, ориентируясь на стиль братьев Стругацких, — и Андрея Столярова, и Александра Бушкова, и Вячеслава Рыбакова, и Андрея Лазарчука! Между тем, ни о какой сознательной стилизации в большинстве случаев не было и речи. Писатели просто выросли в языковой среде, насыщенной цитатами из АБС, не хватать чужих фразочек



ЦИТАТА

Пришлось колдуну бороться с силами.

— Это ты не связывался еще с атеистами, — морщась, пояснил он. — У них у всех такой кокон, что никаким заклятьем не прошибешь — ни во что не верят! И у шибко грамотных — тоже... Ты Забылина почитай на досуге. Знаешь, что пишет? «Порча не действует на образованных людей...» Так-то вот... — Передохнул, продолжил: — Помню, гипнотизировал это я по молодости одну корректоршу... И, чувствую: что-то не то... Вроде все правильно делаю, пассы у нее перед глазами произвожу... «Не бойся, — говорю, мы играемся... играемся...» Так и не загипнотизировал... Оказывается, по ихним дурацким правилам такого слова вообще не бывает! «Играем» — есть, а «играемся» — нет. Как ее такую загипнотизируешь? Вот то-то и оно! Умные больно...

было попросту невозможно. Не на Юрия Медведева же им было равняться? С другой стороны, лучше уж примером для молодых авторов станет Евгений Лукин, чем какой-нибудь безвестный графоман. Шансов при нынешнем состоянии книжного рынка немного, но надежда есть.

Итог: умная «ироническая фантастика» в нашей литературе — большая редкость. Всего-то два автора ее пишут: Михаил Успенский и Евгений Лукин. Выход каждой их книги — событие, причем не только для фэндомов. Правда, за пределами нашего «жанрового гетто» мало кто отдает себе в этом отчет — ну да они и новую книжку Салтыкова-Щедрина не заметили бы, если б ее обложку украшало слово «фантастика».

Присутствуют

- колдуны
- полтергейст
- астральные проекции

Отсутствуют

- нерушимые законы природы

СЮЖЕТ	9	ОЦЕНКА МФ 9
МИР	10	
ПЕРСОНАЖИ	10	
СТИЛЬ	10	
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7	

Василий Владимировский

НОВОЕ О ДРАКОНАХ

ИЛЬЯ НОВАК
КНИГА ДРАКОНА



Фэнтези

Сборник ■ Издательство: «Эксмо», 2007 ■ Серия: «Герои неизведанных миров» ■ 384 стр. ■ 8100 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Пирс Энтони «Закливание Единорога»
- Фриц Лейбер «Глаза иного мира»
- Роберт Асприн, цикл «Мир воров»

Многое изменилось в литературном мире со времен профессора Толкина. Фэнтези из прозы для «избранных» превратилось в продукт массового спроса. Тома бесконечных сериалов оккупировали полки книжных магазинов и личных библиотек. Жанр оброс многочисленными правилами и условиями, которые, с одной стороны, упростили работу ав-

торам (достаточно написать «гном» и любой сразу представит себе гнома), но, с другой, сделали писателей ленивыми и неизобретательными.

Легко напрашивается вывод: чтобы написать действительно качественное, нетривиальное фэнтези, необходимо поломать устоявшиеся правила и постараться не удариться в коммерцию. Вместе с тем соискатель не должен бояться повторений, неминуемых в мире, где все драконы убиты, принцессы спасены, а список кораблей дочитан до конца. Таким автором вполне может стать молодой киевлянин Илья Новак, получивший на «Евроконе-2005» звание

лучшего писателя-дебютанта от Украины.

Сборник «Книга дракона» не блещет оригинальностью названия, зато приятно удивит читателя содержимым. Под обложкой найдутся миры на любой вкус: от классического фэнтези с магами и драконами до городских мистических фантазмагорий.

Рассказы и повести Ильи Новака обладают ярко выраженной индивидуальностью. В них есть некая изюминка, то необходимое творческое усилие, которое позволяет фэнтезийному произведению подняться от уровня магического ширпотреба на более высокую ступень. Хорошо знакомые нам элементы волшебной реальности: хрестоматийные квесты, истории с превращениями, колдовские ловушки и магические детективы, умело приправленные авторским юмором, — поданы таким об-



разом, что не производят ощущения секунд-хэнда. Наоборот, они выглядят свежими и оригинальными на фоне засилья низкокачественной, проходной фантастической прозы.

Итог: для всех любителей качественного фэнтези — веский повод посетить книжный магазин. Фанаты космических опер, не расстраивайтесь — ваше время еще наступит.

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

Николай Калининченко

НА БЕЛОМ ЗВЕЗДОЛЕТЕ, С СИМБИОТОМ НА СПИНЕ

ЮРИЙ ИВАНОВИЧ
ПРИНЦЕССА ЗВЕЗДНОГО ПРЕСТОЛА



Боевая фантастика, шпионский роман

Романы ■ Обложка: М. Поповский ■ Издательство: «Альфа-книга», 2006 ■ 959 стр. ■ 6000 экз. ■ Романы «На древней земле», «Дорога между звезд», «На родном Оилтоне», «Торжество справедливости»

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Лоис М. Буджолд, Барраярский цикл
- Алекс Орлов «База 24»

Поначалу фолиант Иванова поверг в уныние. Впервые, сюжет — прямолинейный, шутки — плоские, а персонажи — картонные. Во-вторых, вы когда-нибудь пробовали долго читать томики по 1000 страниц в твердой обложке?

Да — первая книга тетралогии, «На древней земле» — просто шедевр штампов и невнятного юмора. Автор словно выдавливает из себя роман слово за словом... Однажды на старой, заброшенной цивилизации

ей Земле-матушке возвращается в сознание наикрутейший боец и предводитель боевой команды Тантониан Парадорский. Полтора года он провел в безумном состоянии, опекаемый верной командой бойцов. Но как же так? Ведь раньше Тантониан был обручен с принцессой Империи, а теперь на нем висит множество преступлений, вплоть до убийства Императора! Честь надо вернуть, а клеветникам — отплатить. Что, собственно, Тантониан и предпринимает. Понятное дело, вся галактика ищет его, враги строят козни, но Тантониан — супергерой! И с ним такие же друзья. Так просто исчезнуть с Земли грозным мальчикам не

удалось — застряли на пиратском острове. Были и бои без правил, и детально описанная садо-мазо-любовь, и слабенькие потуги пошутить... Детский сад какой-то.

Но, как ни странно, со второй части — «Дорога между звезд» — Иванович расписался. Сюжет из разряда «Бах! Тут один слева! Мочи его! А мы его раз! А он, опа, и отошел к праотцам!» начал больше походить на боевую фантастику — как результат, читать стало интереснее. Появился у Тантониана риптом-симбиот Булька — их общение не раз заставляло меня улыбаться. Действие закрутилось, и к концу тетралогии меня было уже не оттащить от книги: дворцовые интриги хорошо прописаны, шпионские страсти стали более реальными, а бесконечные смены личности поданы вкусно. Впрочем, встречались и нелепицы вроде подслушивания за покоем Импе-



ратора с помощью системы ходов в стенах. И это в 37 веке, при засилье шпионской аппаратуры вплоть до видеокамер размером с иголку...

Итог: тетралогия удалась — сериал получился подвижный, навороченный и яркий. Для Иванова это серьезная заявка в русской фантастике. Будем ждать других произведений.

СЮЖЕТ	8	ОЦЕНКА МФ
МИР	6	
ПЕРСОНАЖИ	7	
СТИЛЬ	5	
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6	
7		

Джей Ирин

ЦИТАТА

— Вот тебя женим тебя и заживем, как полагаются! А? Деток наделаем!
— Я тебе наделаю деток! Таких наделаю...
— Возражаю! Я уж как-нибудь сам постараюсь! А ты лучше себе делай...

НАДЕЖДА НА ЧТО?..

РОБЕРТ ДЖОРДАН.
НОВАЯ ВЕСНА
ROBERT JORDAN. NEW SPRING



Эпическое фэнтези

Роман • Перевод: Т. Велимеев,
А. Ютанова • Издательство: «АСТ»,
2007 • Серия: «Век дракона» •
442 стр. • 15000 экз. • Приквел к циклу
«Колесо времени»

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Терри Гудкайн, цикл «Меч Истины»
- Робин Хобб, цикл о Видящих

«Колесо времени» может служить прекрасным примером весьма распространенной ныне в фэнтези тенденции к разрастанию циклов. История, которую автор задумывал рассказать на протяжении трех, максимум пяти романов, ныне с трудом уместается в одиннадцати томах — и ведь она еще не окончена!

Однако в умелых руках Джордана может вырасти, как на дрожжах, не только сериал в целом, но и отдельное произведение. И вот уже незамысловатая, в общем-то, повестушка, написанная для межавторского сборника рассказов «Легенды», превращается в полноценный роман. Ладно бы в ней описывались какие-нибудь ключевые для магистрального сюжета события — так ведь нет. По большому счету, в «Новой весне» только два достойных упоминания эпизода: Айз Седай узнают, что Возрожденный Дракон пришел в мир, а Лан соглашается стать Стражем хорошо нам знакомой Морейн Седай. Последняя и выступает главным действующим лицом романа.

Действие «Новой весны» начинается в последние дни войны с Айил, когда орды непобедимых жителей пустыни подступили к стенам самого Тар-Валона. К сожалению, военная компания осталась за границами этой книги, и вместо нее Джордан решил показать читателю жизнь Белой Башни, на течение которой почти не повлияла даже близость войны. Две подружки — Морейн и Суан — становятся свидетельницами предсказания о возрождении Дракона, и у них появляется цель — найти ребенка, которому предстоит сразиться в Последней битве, и помочь тому исполнить предназначение.

Задача, безусловно, благородная, но для двух Принятых, еще только мечта-

Надеемся и верим

Не секрет, что создатель «Колеса времени» Роберт Джордан неизлечимо болен. Несмотря на это, писатель продолжает упорно трудиться над завершающей частью эпопеи, которая будет называться «Память о свете» и выйдет в свет не раньше 2008 года. В то же время Джордан допускает, что не успеет закончить цикл, и потому оставляет подробные записи, по которым в случае смерти Роберта книгу мог бы завершить другой автор. Будем надеяться, что опасения Джордана окажутся напрасными, и он не только допишет «Колесо времени», но и сможет порадовать многочисленных поклонников новыми романами, в том числе и продолжением «Новой весны», который планировал написать ранее.

ющих стать полноправными Айз Седай, почти невыполнимая. Забегая вперед (в конце концов, «Око Мира» вышло не вчера, так что вряд ли нас можно обвинить в разглашении секретов цикла), можно сказать, что на ее выполнение Морейн понадобится едва ли не два десятка лет. А значит, добиться своего в рамках «Новой весны» ей так и не удастся. И Джордан, прекрасно понимающий это, сосредоточил свою историю отнюдь не на поисках Возрожденного дракона — они служат лишь толчком для развития характера Морейн в нужном автору направлении.

В первой половине «Новой весны» нам предлагается понаблюдать за жизнью Айз Седай и последними ступенями их обучения. Это было бы интересно, если бы нечто подобное Джордан уже не демонстрировал своим читателям раньше, только с другими действующими лицами. Затем девушки покидают Белую Башню, и начинается самое обычное приключение с легкими элементами детектива.

Откровенно говоря, от Джордана можно было ожидать много большего, хотя бы раскрытия новых секретов мира — он же ответил разве что на незначительные вопросы. Судя по всему, время переработки «Новой весны» в одноименный роман стало для писателя своеобразной творческой паузой после откровенно слабого и монотонного десятого романа — «Перекрестка сумерек». И это пошло сериалу на пользу: последний из вышедших на данный момент романов «Колеса времени» значительно превосходит несколько предыду-



ЦИТАТА

Долг — как гора, а смерть — перышко, и долгом Лана был Букама, который вывез ребенка у себя на спине. Но ради этого мига Лан жил, ради этого сражался — пиная рыжего в голову, кружась юлой и получая раны, истекая кровью и ступая по лезвию бритвы, — в танце между жизнью и смертью. Время — точно застывший мед, и Лан менял позиции и приемы, но конец мог быть лишь один. Мысли были далеко. Смерть — лишь перышко.

щих по увлекательности и количеству важных событий. К сожалению, приквелу именно этих достоинств и не хватает.

В итоге «Новая весна», оставаясь довольно-таки проходным произведением на общем фэнтезийном фоне, могла бы оказаться неплохим подарком для поклонников цикла. Но, учитывая крайне низкое качество российского издания, эта книга кажется скорее подачкой читателям, уже больше полутора лет ожидающим выхода на русском языке одиннадцатой книги цикла — «Ножа снов».

Итог: стандартное для Джордана произведение с неспешным повествованием, большим количеством «воды» и несколькими яркими эпизодами. Хотя, честное слово, лучше бы «Новая весна» осталась повестью.

Присутствуют

- подробности обучения Айз Седай
- интриги
- Морейн и Лан

Отсутствуют

- мужчины, способные направлять
- детальное описание Айилской войны
- большинство центральных героев основного цикла

СЮЖЕТ	6
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	4
ПЕРЕВОД	6

ОЦЕНКА МФ 6

Дмитрий Злотницкий

Как мы оцениваем книги

Мы оцениваем книги по десятибалльной шкале.

Сюжет — насколько захватывает повествование, насколько непредсказуема интрига.

Мир — насколько интересна и оригинальна авторская вселенная.

Персонажи — насколько удались образы героев книги.

Стиль — авторский язык и манера изложения.

Качество издания — насколько книгу приятно держать в руках и листать.

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. Каждая книга оценивается в своей «весовой категории».

Сборники и нехудожественные произведения могут оставаться без оценки.

КОСМОС И ПОДЗЕМЬЕ, ИЛИ НЕБО И ЗЕМЛЯ

РУССКАЯ ФАНТАСТИКА-2007



Фантастика

Сборник ● Обложка: Д. Маттингли ● Издательство: «Эксмо», 2007 ● Серия: «Русская фантастика» ● 544 стр. ● 15000 экз.

ФЭНТЕЗИ-2007



Фэнтези

Сборник ● Издательство: «Эксмо», 2006 ● Серия: «Боевая магия» ● 608 стр. ● 15000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● сборники «Фэнтези», «Русская фантастика», «Фантастика»

Прочитав очередные «отчетные» антологии, недоумевашь: почему отечественные писатели не желают использовать всю глубину, все возможности жанра фэнтези, отделяясь либо стилистическими изысканиями, либо скучноватыми бессмысленными подделками, — но при этом всю демонстрируют мастерство в рассказах на фантастические темы? Честное слово, налицо какой-то стереотип: мол, в фэнтези «малая форма» не позволяет полно раскрыть идейный слой произведения. Яркий аргумент против такого мнения встречается уже на страницах «Фэнтези-2007»: в «Лесу господина графа» Святослав Логинов рассказывает драматичную

историю о противостоянии свободы и власти, — не только «внешнем», когда новоиспеченный граф хочет заставить лесных углежогов платить налоги, но и «внутреннем», в душе молодого аристократа. Из удач сборника также можно отметить восточную повесть Генри Лайона Олди — просто-таки стилистическую жемчужину, каждая строчка которой — образ, манящий и прекрасный. Порадовала и повесть Виктора Точина «Полкоролевства в придачу». Писатель понял: чтобы от рассказа нельзя было оторваться, нужно постоянно удивлять читателя. Забегая вперед, скажем, что автор остался верным этому принципу и в фантастической «Мухе-цокотухе», однако в «Русской фантастике-2007» его рассказ — не более чем середнячок.

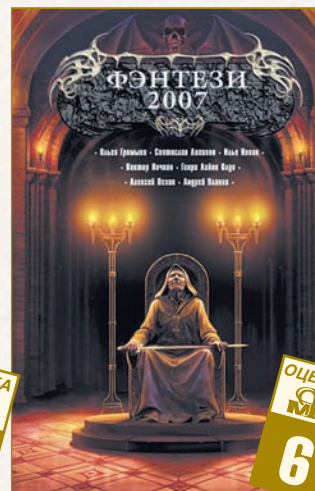
Чего же не хватило прочим авторам сборника? «Тот, кто всегда возвращается» Сергея Чельева — часть романа в новеллах «Новый Год плюс бесконечность» — в отрыве от первоисточника смотрится менее реалистично, хотя по-прежнему являет любопытную мелодраматическую притчу о противостоянии любви и долга. Юрию Нестеренко в «Плате» немного не достало чутья, чтобы довести до идеала очень интересную идею о том, как обмануть легендарного обманщика. Ольга Громыко («Птичьим криком, волчьим скоком») продемонстрировала блестящее владение языком и создала правдоподобный восточнославянский мир, однако останавливаться на этом и пренебрегать другими составляющими рассказа

Рассказы из «Мира фантастики»

Некоторые произведения, вошедшие в эти антологии, впервые публиковались в нашем журнале. К ним относятся «Змейка» Алексея Пехова и «Ни слова лжи» Владлена Подымова и Сергея Чекмаева.



ОЦЕНКА
8



ОЦЕНКА
6

ей явно не стоило. Режет глаз и неуместная «женскость» повествования.

А наиболее ярко проблемы как сборника, так и всего жанра фэнтези в нашей стране, отразились в «Пере из крыла феникса» Наталии Осо-яну. Поражает искренняя убежденность писательницы в том, что для хорошего произведения достаточно антуража, фантастических допущений и доли пафоса. Неидеальный стилистически, с логическими прорехами и шаблонными героями, ее рассказ выглядит весьма неприглядно. Страшно становится, когда задумаешься: а хочет ли среднестатистический читатель чего-то большего?

Как бы то ни было, он получает это большее в «Русской фантастике-2007», антологии пусть и неровной, но явно уровнем выше. Лучшие страницы этого сборника — гениальная зарисовка Андрея Басирова «Закон гармонии» о том, откуда берутся беды нашей страны, и блестящая в плане построения конфликта «Баллада о двух гастарбайтерах» Леонида Кудрявцева и Далии Трускиновской, где не злые монстры, поработанные людьми, вынуждены ради потехи драться друг против дру-

га. Очень хорошая идея Романа Афанасьева — бывают люди-разрушители, а бывают создатели, и в каждом из нас есть чуточка и того, и того, — получила в рассказе «Между землей и небом» не самое идеальное воплощение. Многие писатели высказали мысль о том, что нынешняя агрессивность человечества может аукнуться нам в будущем. Эту тему затронули Юрий Нестеренко («Поединок»), Андрей Егоров (его «Троица» не слишком удалась: хватает проблем с логикой развития действий, поведения и характеров персонажей), а также — косвенно — Александр Громов (сумевший в «Змееныше» из вроде бы обыкновенных кусочков создать потрясающую мозаику).

Итог: довольно-таки достоверный срез современной фантастики, по которому можно судить о жанре в целом — впрочем, самой фантастике от этого не легче. Все «как в жизни»: есть хорошие рассказы, есть и похуже, и вторых, к сожалению, больше. А самое большое место — концовки, в которых писатели нередко сбиваются на какие-то невнятные образные описания, видимо, пытаясь достичь глубокомысленности.

Константин Бобов

Присутствуют

- герои, маги и принцессы
- звездолеты, инопланетяне и подруги главного героя
- яркие стилистические эксперименты

Отсутствуют

- Змей-Горыныч и Баба Яга
- рассказы Вадима Панова и Ника Перумова
- работы нерусскоязычных писателей

ЦИТАТА

Солнце сияло.
Море шумело.
Бульвар Джудж-ан-Маджудж кипел жизнью.
— Фисташки! Жареные фисташки!
— Шербет! Вкусней поцелуй красавицы! Гуще крови героя! Дешевле чужого горя! Налетай, наливай...
— Ай, кебаб! Вай, кебаб!
— Дай кебаб!
— Сувениры! На память! На добрую память, на вечную память!...
— Перстни с джиннами! Лампы с джиннами! Кому город разрушить? Кому дворец построить? Кому в Данголею слетать?
— Халва! Идешь мимо, уже сладко...
— Эй, зеваки! Эй, ротозеи! Отправляйтесь с Кей-Кубадам Бывалым в хадж по достопримечательностям! Дворец султана Цимаха! Руины Жженого Пожляпца! Собрание мумий Бейлер-бея! Кто не видел, зря жизнь прожил!
— И вот этот кисломордый иблис, чья душа — потемки, чье сердце — омут смердящий, а руки подобны крючьям могильщика, и говорит мне скверным голосом: «Душенька, если вы согласитесь выйти за меня замуж, я буду счастливейшим человеком в мире...»
— А ты?
— А что я? Замуж-то хочется...
(Генри Лайон Олди, «Захребетник»)



РЕБЯТАМ О ЗВЕРЯТАХ

**ФРЕД АДРА
ЛИС УЛИСС**



Авантурный роман,
юмористическое фэнтези, сказка

Роман • Обложка: В. Калныньш • Издательство:
«Время», 2006 • 480 стр. • 5000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Роберт Л. Стивенсон «Остров сокровищ»
- Лемони Сникет, цикл «33 несчастья»

В мае прошлого года роман «Лис Улисс» молодого израильянина Фреда Арды стал главным лауреатом национальной детской литпремии «Заветная мечта». Вскоре после этого книга была издана на бумаге.

Действие романа происходит за несколько миллионов лет до появления человечества, когда Землей правила развитая

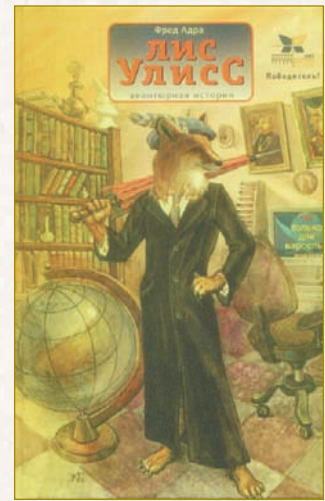
цивилизация животных: компьютеры, зонтики, спиртные напитки и магазины, продающие всякую чушь. В одну из дождливых весенних ночей судьба свела вместе лиса Улисса, лисичку Берту, пингвина Евгения и кота Константина. Им в руки попадет карта сокровищ Древних саблезубых тигров, расшифровав которую, герои смогут найти легендарный клад. На пути у кладоискателей, как и полагается, встанут бессовестные злодеи — монахи зловещей секты пришествия Сверхобезьяна и подлый археолог Бенджамин Крот, который на самом деле оказался вовсе даже не кротом, а самым настоящим енотом.

Адра, как и многие современные писатели, очень любит ли-

тературные игры. В книге превеликое множество заимствованных названий и отсылок к классике: внимательный читатель опознает «Улисса» Джеймса Джойса, «Крестного отца» Марио Пьюзо, «Божественную комедию» Данте, средневековую легенду «Тристан и Изольда»...

Не избежал писатель и других «увлечений» нынешних авторов. Не в пользу «Лиса Улисса» говорят плохо проработанные характеры, маловразумительные повороты сюжета, чрезвычайно скудные описания. Немногие интересные персонажи выходят на сцену лишь для того, чтобы раствориться в тумане повествования две-три страницы спустя.

А вот что стало безусловным достоинством книги — это живой, яркий, искрометный юмор. Адра при каждом удобном случае вставляет в текст шутки, и они становятся тем спасательным жилетом, благодаря кото-



рому произведение проглатывается влет, несмотря на все недостатки, и не вызывает резкого отвращения у читателя.

Итог: если вы любите детские истории, под завязку наполненные наивностью, добром и твердой моралью, то эта книга написана специально для вас. Для остальных же роман — пустая трата времени.

ЦИТАТА

— Что же, приступим, — сказал Улисс. — Есть одно пророчество...
— Древнее? — жарко спросил Евгений.
— Не очень, — ответил Улисс.
— Пара веков?
— Месяца два.
— Как? — растерялся Евгений. — Разве бывают такие пророчества?
— Конечно, — невозмутимо ответил Улисс. — Они же не рождаются на свет уже древними...

СЮЖЕТ
МИР
ПЕРСОНАЖИ
СТИЛЬ
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ



ОЦЕНКА МФ
7

Андрей Белоголов

ЯРОСТЬ СОЛНЦА

**АРТУР КЛАРК, СТИВЕН БАКСТЕР. СОЛНЕЧНАЯ БУРЯ
ARTHUR C. CLARKE, STEPHEN BAXTER. SUNSTORM**



«Твердая» НФ, роман-катастрофа

Роман • Перевод: Н. Сосновская • Издательства: «Эксмо», «Доминио», 2007 • Серия: «Все звезды» • 448 стр. • 4100 экз. • «Одиссея Времени», часть 2

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Артур Кларк «Фонтаны Рая»
- Саке Комацу «Гибель дракона»

Измывательства чужаков Первенцев над Землей продолжают. На этот раз пришельцы решили разобратся с человечеством, спровоцировав на Солнце масштабную бурю. Просчитанный результат — полное уничтожение жизни в системе. Мотивы благие: земляне, дескать, излишне расточительны в использовании ресурсов Вселенной. А Первенцы видят себя защитниками галактической экологии, чей рецепт из-

бавления от паразитов составлен в духе героев Шварценеггера: «Ты — болезнь, я — лекарство!».

По сюжету, перед нами классический роман-катастрофа. Жизни на Земле угрожает уничтожение, но мудрые ученые, стойкие политики и доблестные военные организуют строительство гигантского небесного щита, способного отразить удар солнечного излучения. Понятно, что дело не обходится без большого количества научных споров и напряженных столкновений. Но все, в принципе, кончится хорошо. Понесся значительные потери, земляне с новыми силами примутся строить лучшее будущее...

Довольно странно читать эту книгу сейчас. На языке оригинала она вышла в 2005 году, но по стилю и форме выглядит написанной лет тридцать назад. Все-таки «твердая» научная фантастика действительно переживает кризис. Именно поэтому большинство авторов пытаются наполнить НФ если не психологической достоверностью, то хотя бы увлекательными приключениями и насущными проблемами. А лучше — всем, вместе взятым. Но может получиться, как у Кларка с Бакстером, — старомодная наукообразная лекция в современном фантике.

В предыдущем томе цикла робинзонада во времени, столкновение людей разных эпох и мировоззрений выглядели более привлекательно, чем нудные разглагольствования о процессах внутри солнечного ядра. Увы, но авторские попытки оживить персонажей тщетны, и те смотрятся плоско



и бесцветно, не вызывая в душе ни малейшего отклика. Даже Бисеза Датт, единственная, кто перекочевал во второй том из предыдущего, утратила привлекательность, превратившись в черно-белую тень.

Итог: старомодная НФ, чье время давно истекло. Увы, но сэр Артур Кларк безнадежно застрял в прошлом...

СЮЖЕТ
МИР
ПЕРСОНАЖИ
СТИЛЬ
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ
ПЕРЕВОД



ОЦЕНКА МФ
7

Борис Невский

МОБИЛЬНИК С РУНАМИ НЕ ЖЕЛАЕТЕ?

ДЕНИС ЧЕКАЛОВ
ГОНЧИЕ ПРЕИСПОДНЕЙ



Технофэнтези, детектив

Роман ● Обложка: В. Федоров ● Издательство: «Альфа-книга»,
2007 ● Серия: «Фантастический боевик» ● 407 стр. ● 11000 экз. ●
«Страна эльфов», часть 4

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Глен Кук, цикл о Гаррете
- Роберт Сальваторе «Серебристые тени»

Эльфийский аристократ Майкл и взбалмошная демонесса Френки вечно попадают в истории. Вместо того, чтобы вести размеренную жизнь могущественного архимага, Майкл помогает другим решать мелкие проблемы, распутывает интриги волшебников, разгадывает тайны банкиров, расследует дела о похищенных душах. Но он не подозревает, кто у него в противниках на этот раз... Считается, что сексапильная Френки помогает эльфам (за исключением, конечно,

ЦИТАТЫ

- Будь верен присяге — и меч будет верен тебе.
- Не может быть добрым тот, кто ничего не делает. Доброта в поступках, а не в намерениях.

тех моментов, когда пытается его соблазнить), но в большинстве случаев она выкидывает фортеля и находит неприятности на свои два маленьких рожа. Скачет, скажем, на лошади — и как упадет замертво на дорогу! Тут уж Майклу приходится посылать к чертям верховные законы мироздания и бросаться на помощь напарнице: эльф знает, что только его поцелуй может спасти демонессу. Просто удивительно, как у этой парочки хватит времени разобраться с отшельниками Алмазной горы...

Интересная особенность романа — парочка чисто постмодернистских приемов, которые нечасто встречаются в подобных произведениях. Напри-

мер, в самом начале автор перебрасывает нас к сюжетной развязке, и только потом начнет выдавать истинные причины, по которым Майкл оказался в Долине Проклятых. А вот уже Хранитель Преисподней и эльф беседуют... о тех, кто читает написанную про них книгу, и демон намекает, что не только мы наблюдаем за персонажами «сквозь непрозрачное стекло», но и герои изучают своего читателя.

Сложно сказать, пошли ли на пользу роману подобные «мэйнстримовские» выверты. Зато однозначно сильное место «Гончих...» — технофэнтезийный мир, где соседствуют политики и вампиры, финансисты и темные эльфы, журналисты и бесы, дизайнеры и колдуны, официанты и гоблины-барды, следователи и хоббиты, где боевые секиры кромсают сфероксы, а рыцари в мифриловых доспехах спус-



каются на первый этаж в лифте. Вы мечтали поставить магические руны на мобильник, чтобы он везде принимал сигнал и никогда не разряжался? Запросто! Хотя три руны сразу — SMS, MMS, GPRS.

Итог: крепкий технофэнтезийный детектив, который не скажет нового слова в жанре, зато старательно скроен по лекалам лучших его образцов.

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ
7

Андрей Кожухов

ЭРОТИКА ДУХА

БРЭДЛИ ДЕНТОН. ЛУНАТИКИ
BRADLEY DENTON. LUNATICS



Магический реализм, сказка для взрослых

Роман ● Перевод: Ю. Кирюкова ● Издательство: «Эксмо», 2006 ●
Серия: Actual ● 448 стр. ● 4100 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Нил Гейман «Американские боги»
- фильм «Доверься мужчине» (2006)

Перед нами — классический пример книги, в которой фантастика служит методом, но не жанром. Как известно, чтобы человек наиболее ярко проявил себя, его необходимо поместить в стрессовую ситуацию. Для главного героя «Лунатиков» Джека и его друзей такой ситуацией стало появление богини желания, с которой у Джека завязались романтические отношения.

Конечно же, это роман не только о любви смертного и бо-

жества, не только о столкновении логики и чуда. Он — еще и об обычных людях, о том, что рано или поздно ждет каждого из нас на жизненном пути. Дентон пишет о своем поколении, о тех, для кого словосочетания «кризис среднего возраста» и «близость старости» не пустой звук, а реальность бытия и насущный страх. В книге есть все, что составляет проблемы и жизнь таких людей: усталость, дети, одиночество, боязнь и постфактум потери...

В книге очень много секса, но совсем нет эротики в ее общепринятом понимании. Да, персонажи ведут активную половую жизнь, но это ни разу не стало для писателя поводом описать плотскую любовь. Напротив, Дентон, подобно режиссеру Бертолуччи, раздевает героев не ради их тел, а ради того, чтобы раскрыть самую суть их душ. Автор докапывается до потаенных уголков психики персонажей и представляет их на обозрение читателя. Писатель строит роман, как эксперимент, используя героев в качестве «подопытных кроликов», проверяя на прочность самые разные идеи. Например, возьмет фразу «все в жизни связано с сексом» — и рассматривает ее со всех сторон, поворачивает под разными углами, ставит «кроликов» во всевозможные ситуации, вписывает их в одну клетку и смотрит, что выйдет. А уже читателю пред-



лагается решить, действительно ли мысль точна, или нет, или вообще ее правильность зависит от конкретной ситуации.

Итог: книга будет интересна как тем, кто сталкивался с проблемами «среднего возраста», так и тем, кому это лишь предстоит, — для ознакомления и понимания.

СЮЖЕТ	7
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	7

ОЦЕНКА МФ

8

Константин Бобов

Перевод

Перевод романа неплох, если не считать пары «но». Во-первых, название в переводе с английского означает «психи», а отнюдь не «лунатики». А во-вторых, непонятно, зачем в книге столько мата: если переводчица стремилась таким образом сделать текст более «жизненным», то она явно переборщила.

ИСТОРИЯ АНГЕЛА И РЫЖЕГО ДЕМОНА

ЕЛЕНА БЫЧКОВА, НАТАЛЬЯ ТУРЧАНИНОВА
ЛУЧЕЗАРНЫЙ

Приключения, философское фэнтези

Роман (в сборнике «Рубин Карашэхра») ● Обложка: В. Бондарь ● Издательство: «Альфа-книга», 2007 ● «Рубин Карашэхра», часть 3



Это важно! Книга выйдет в марте 2007

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Джон Р. Р. Толкин «Сильмариллион»
- Роджер Желязны, цикл «Хроники Амбера»

Большинство современных фантастов представляет себе появление демонов так, как рассказывает об этом Иоанн Богослов: «И произошла на небе война: Михаил и Ангелы его воевали против дракона, и дракон и ангелы его воевали против них, но не устояли... И низвержен был великий дракон, древний змий, называемый диаволом...». Пару лет назад, когда вышла первая книга трилогии, казалось, что ее авторы — дуэт Елены Бычковой и Натальи Турчаниновой — идут по проторенному пути. Псевдосредневековый мир, разделенный на сферы влияния демонов и ангелов. Демонический Хозяин, за дружбу с идеологическим противником лишившийся власти и жаждущий ее вернуть. Отшельник-полудемон с пропастью в душе — между inferнальной и человеческой половинками. Запомнились яркие центральные персонажи, многогранная мультиселенная, необычная для фэнтези манера письма — чем-то похожая на тексты Марселя Пруста. В остальном «Рубин Карашэхра» не сильно выделялся на фоне современных отечественных дебютов.

Вторая часть, «Заложники света», переносит читателя в совершенно другие декорации. Из мультиселенной — на землю, из Средних веков — в мир, имеющий много схожих черт с империей Древнего Рима. К сюжету примешивается элемент хронооперы: главные герои выпадают из своего времени и оказываются вовлеченными в события, о которых они знают только по легендам. От хронооперы можно было бы ожидать рассказа о том, как произошло установление описанного в первой книге миропорядка, — однако в «Заложниках света» соавторы не делают этого. И тем ценнее, что долгожданная заключительная часть трилогии, «Лучезарный», не только сама по себе оказалась незаурядной книгой, но и расставила все точки над i в предыдущих романах. В «Рубине» и «Заложниках» мы словно ползали по громадному полотну, разглядывая отдельные фрагменты картины, но не могли связать их в целое. «Лучезарный» позволил нам отойти на несколько шагов и поразиться авторскому замыслу, увидев холст целиком. Стало ясно: приключения демонов и демоноборцев, путешествия во времени и по мирам — не суть книги, а только средство показать главную те-

Это интересно

- В 2004 году Елена Бычкова и Наталья Турчанинова получили за «Рубин Карашэхра» премии «Кинжал Без Имени» и «Серебряный кадуцей» в номинации «дебют».
- Соавторы работают вместе уже больше десяти лет.
- Работа над трилогией длилась больше трех лет. За это время авторы пересекли Атлантику, побывали в джунглях, поднимались на вершины Анд, и один из самых ярких образов книги отражает первобытную красоту и мощь Южной Америки.

му. Трилогия «Рубин Карашэхра» — это история о ремесле и художнике, о демиурге и сотворенном, о том, как созданное может преобразить собственного творца. Неплохо бы пожурих соавторов за то, что они выпустили в свет две незаконченные, несамостоятельные книги — и больше двух лет заставили нас ждать их завершения. Однако ожидание того стоило, да и теперь, когда все три романа изданы одним томом, немногие из новых читателей заметят лежащие между частями годы.

Интересный ключ к пониманию трилогии находится уже на обложке книги — это названия романов. Что такое Рубин Карашэхра? Легендарное оружие против демонов, как утверждала аннотация к первому изданию? Да, этот инструмент известен в реальности, изначально для главных героев, как мощная разрушительная сила. Однако в третьей книге, «Лучезарном», оказывается, что Рубин, подобно освобожденному джинну, умеет не только разрушать, но и творить. С его помощью демиург может создать целый оригинальный мир, спаяв воедино кусочки сотен других вселенных. Но если у владельца орудия не достанет силы воли, оно рано или поздно обязательно разрушит все сущее. Это всего лишь одна из идеологических аксиом мира книги, но интересно ее соотнести и с современностью — сколько таких джиннов было выпущено из бутылок за последние годы...

А кто такие Заложники света? Нет, вовсе не демоноборцы из одноименной книги. В заложниках у собственной идеологии оказались ангелы, неспособные понять и принять совершенно новое творение в мире, жестко структурированном ими. Авторы постепенно подводят нас к мысли, что неспособность раскрыть свое сознание приводит к гибели. Сначала — к смерти самых близких, а потом — и к собственной. Необыч-

ЕЛЕНА БЫЧКОВА,
НАТАЛЬЯ ТУРЧАНИНОВА
Рубин
Карашэхра

Трилогия в одном томе

- Рубин Карашэхра
- Заложники света
- Лучезарный

ЦИТАТА

— Я несовершенен, нестабилен, бываю излишне жесток или равнодушен. — Дух Среднего мира посмотрел на свои руки. Они были такого же цвета, как кора дерева, такие же шершавые и грубые. — Я не похож на идеальные ангельские миры. — Именно поэтому ты так ценен.

(Диалог творения и Творца)

ным, в свете представления об ангелах, кажется один из образов трилогии: высшая ступень развития Светлых — это огненные колеса тетраимы, которые носятся по мультиселенной, уничтожая все на своем пути и не замечая остающегося за ними следа. И право читателя, узнав многие тайны, как демонов, так и ангелов, — решить для себя, насколько оправданно такое существование. Такое же право — спорить о том, какую роль в трагедии Лучезарного сыграли его ослепленные светом братья, однако мысль соавторов более глубока: завершив свое детище, творец не должен вмешиваться в него, не должен становиться его подчиненной частью.

Итог: Елена Бычкова и Наталья Турчанинова ставят точку и отпускают трилогию в свободное плавание. История дописана, и соавторы вряд ли вернутся к ней в будущем. Впереди — новые книги, которые наверняка окажутся не менее необычными и умными, чем первая крупная работа дуэта.

Присутствуют

- две сотни миров
- демоны и демоноборцы
- масштабное сражение

Отсутствуют

- эльфы, гномы, драконы
- магия как наука
- авторские податки героям

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

Петр Тюленев

ПО УЛИЦАМ ХОДИЛА БОЛЬШАЯ КРОКОДИЛА

КОНСТАНТИН А. БОГДАНОВ
О КРОКОДИЛАХ В РОССИИ. ОЧЕРКИ
ИЗ ИСТОРИИ ЗАИМСТВОВАНИЙ И ЭКЗОТИЗМОВ

Издательство: «Новое литературное обозрение», 2006 ■ Серия: «Научная библиотека» ■ 352 стр. ■ 2000 экз.

Н ечасто, но бывают такие книги, сама тема которых вызывает изумление: «И чего только люди не придумают!..». Вот и работа К. Богданова в первый момент попросту удивляет: ну почему, почему «О крокодилах в России»? Почему бы не о слонах, например, или о кофе?..

С другой стороны, согласитесь, это пресмыкающееся как-то по-особенному воспринимается в нашей стране: достаточно вспомнить сказки Чуковского или одноименный сатирический журнал. Богданов же пытается разобраться в том, как воспринимали крокодила не только наши современники. Крокодил в античных баснях и средневековых бестиариях, в переводах Библии и язвительных стихах Ломоносова... Через призму «крокодиловедения» Богданов рассматривает всю российскую историю, «цепляя» многие прелюбопытные темы: от того, как трактовались современниками лубочные картинки, до справедливости утверждений, будто в древней Руси водились те самые, которые «зеленые и плоские».

Итог: весьма увлекательное чтение. Кстати, в этой книге, посвященной истории заимствований и экзотизмов, есть несколько других работ Богданова, например, о слонах и о кофе.

Владимир Пузий



«ПРЕДАНИЯ ПРОСТОНАРОДНОЙ СТАРИНЫ»

В. Ф. РАЙАН. БАНЯ В ПОЛНОЧЬ
W. F. RYAN. THE BATHTHOUSE AT MIDNIGHT

Перевод: Л. Авилова, О. Белова, Е. Смилянская, И. Соколова, А. Чернецов, Н. Шленская ■ Издательство: «Новое литературное обозрение», 2006 ■ Серия: Historia Rossica ■ 720 стр. ■ 3000 экз.

Именно в них верила Татьяна Ларина — и потому читала купленный у разносчика сонник, клала под подушку зеркальце, гадала на Святки и накрывала в бане стол на двоих.

Книга, о которой пойдет речь, — исследование по истории магии и гаданий в России. То, что написана она англичанином Вильямом Фрэнсисом Райаном, нимало не сказалось на охвате материала или же на глубине анализа. Напротив, «большое видится на расстоянии» — и профессиональный филолог-славист сумел описать многие проявления народных верований, которые прежде не были представлены в отечественных исследованиях. Помимо традиционных разделов о народной магии, колдунах и ведьмах, гаданиях, знаменьях, заговорах, амулетах и т. п., в книге идет речь о нумерологии и геомантии, алхимии и астрологии, какими их воспринимали в России прошлых веков. Множество иллюстраций, перевод, совершенный профессионалами, наконец, увлекательный стиль изложения — все это делает «Баню в полночь» своеобразным «бестселлером для специалистов».

Итог: возможно, это один из самых эффективных способов познать себя: взглянув на своих предков, их «образ мира», с точки зрения представителя другой культуры.

Владимир Пузий



АЗБУКА ФОРТОСТРОЕНИЯ

ЭЖЕН ЭММАНЮЭЛЬ ВЬОЛЛЕ-ЛЕ-ДЮК.
КРЕПОСТИ И ОСАДНЫЕ ОРУДИЯ
EUGENE-EMMANUEL VIOLLET-LE-DUC.
CASTLES AND WARFARE IN THE MIDDLE AGES

Перевод: Е. Ламанова ■ Издательство: ЗАО «Центрполиграф», 2007 ■ 256 стр. ■ 4000 экз.

И здательство «Центрполиграф» давно уже нашло свою нишу в издании научно-популярных книг. Оно выпускает переводы работ, вышедших за много лет до того, как в мировой издательской практике был введен закон об авторском праве. В общем-то, подход, имеющий право на жизнь: только благодаря ему мы имеем возможность ознакомиться с классическими работами по военному искусству. Вот наконец-то дошла очередь и до Э. Вьолле-ле-Дюка с его знаменитым трудом о крепостях и осадных орудиях средневековья!

Любопытнейшая книга, которая подкупает равно энциклопедизмом автора и тем, как легко и интересно он пишет о довольно сложных вещах. Перед нами не очередная компиляция, а серьезное исследование с цитированием первоисточников. К тому же богато иллюстрированное: полторы сотни черно-белых схем, чертежей, репродукций, изображений замков... Красота!

Итог: по-хорошему, конечно, книгу ле-Дюка следовало бы снабдить хотя бы более-менее внятным предисловием, в котором речь шла бы и о самом авторе, и о современной точке зрения на вопросы, им поднятые. Но это мелочи по сравнению с тем, что труд французского автора переводили с английского языка. Впрочем, альтернатив у заинтересованных читателей пока попросту нет.

Владимир Пузий



ОТ АРТУРА ДО РОЛАНДО

ТОМАС БУЛФИНЧ. СРЕДНЕВЕКОВЫЕ
ЛЕГЕНДЫ И ПРЕДАНИЯ О РЫЦАРЯХ
THOMAS BULFINCH.
BULFINCH'S MYTHOLOGY

Перевод: К. Лукьяненко ■ Издательство: «У-Фактория», 2006 ■ Серия: Bibliotheca mythologica ■ 528 стр. ■ 10000 экз.

В ообщение, я с недоверием отношусь к разного рода популярным пересказам первоисточников. Часто выходит, как в анекдоте про Паваротти, которого «сосед напел». «Легенды и предания...», составленные Томасом Булфинчем еще в середине 19 века, — совсем другое дело. Как пишет сам автор, он «стремится познакомить читателя с сюжетами, которыми пользовались великие поэты Италии. Эти знания необходимы молодому человеку, если он хочет называться высокообразованным».

Умелый и талантливый рассказчик, Булфинч действительно доступно (но не примитивно!) излагает сюжеты легенд и преданий из цикла о короле Артуре и рыцарях Круглого стола и Мабиногиона, а также — о Робин Гуде, английских рыцарях и Карле Великом. Последний раздел — пожалуй, самый любопытный, так как соответствующие первоисточники на русский почти не переводились. Исключение составляет «Неистовый Роланд» Лодовико Ариосто, который вышел в 1993 году мизерным тиражом и стал сейчас библиографической редкостью.

Итог: интересная книга, особенно для первого знакомства с этим объемным пластом мировой культуры. Перевод в целом хорош, хотя редкие стихотворные вставки не вызывают ничего, кроме неловкости за переводчика.

Владимир Пузий





ПОРА СМЕЯТЬСЯ

МИХАИЛ УСПЕНСКИЙ
ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЖИХАРЯ

Юмористическое фэнтези

Романы • Издательство: «Эксмо», 2003 • Серия: «Шедевры отечественной фантастики» • 640 стр. • 8000 экз. • Романы «Там, где нас нет», «Время Оно», «Кого за смертью посылать»



ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Аркадий и Борис Стругацкие «Понедельник начинается в субботу»
- Сергей Лукьяненко, Юлий Буркин «Остров Русь»

Рыжеволосый сорвиголова Жихарь в компании с английским королем Артуром и китайским советником Лю где только не побывали. Успели напугать американцев на Луне, воспрепятствовали строительству Вавилонской башни, добрались до моста Двух товарищей — Гуся да Свины — и отправлялись за Смертью. А еще — вызнали самую главную цыганскую тайну...

Трилогия Михаила Успенского, изданная в одном не очень толстом томе, по праву считается одним из виднейших представителей современного российского юмористического фэнтези. В отличие от легионов нынешних пародистов-иронистов, штампующих книжки-однодневки, красноярский писатель не пошел проторенными дорожками, а воспользовался собственными лекалами. Особенно это заметно по первому роману цикла, «Там, где нас нет». Автор позволяет себе пару откровенно скабрёзных шуток и, видимо, не до конца еще ориентируется в сотворенной реальности, не понимая, куда направить героев. Однако при этом текст вовсе не кажется буреломом, через который надо продираться силой.

Вторая часть, «Время Оно», написана заметно ровнее. Писатель не захлебывается в желании пошутить над всем и каждым, зато оттачивает стиль до совершенства: каждую вторую строчку хочется выписать в цитатник, а особо удачные фразочки — повесить над рабочим столом.

Заключительный роман трилогии, «Кого за смертью посылать», — самый драгоценный в коллекции. Писатель смог без сучка и задоринки вовлечь в действие полюбившихся читателям героев и ввести нового —

харизматичного Колобка. Жихарю наконец-то открывают правду о его рождении, дают покататься на отчаянном водяном коне и попрыгать по Луне. Кроме того, Михаилу Успенскому удалось по-своему, непохоже на других рассказать, что добро и зло, жизнь и смерть — основа, крутящая землю. И чтобы понять это, вовсе не обязательно читать зубодробительные трактаты об Инь и Ян.

Искромётный юмор «Приключений Жихаря» обильно приправлен мощным русским колоритом. На страницах трилогии встречаются леший, водяной и авторский вариант Бабы Яги. Снисходительной ухмылки мифические существа не вызывают и совершенно не обременены стереотипами. И вместе с тем подлинная тема романов — современная Россия, увлекательная жизнь и смелые мечты ее жителей — нас с вами.

Утонченного юмора не ждите: здесь все по-русски просто, рубят сплеча. Не караульте и связный логичный сюжет: обошлось без него. Автор крутит героями как ему угодно, направляя их туда, где можно вволю посмеяться. Словарный запас у Михаила Успенского завидный и продемонстрирован наглядно. Как признается сам автор, для отыскивания любопытных слов был перелопачен не один источник.

Читаются произведения если не на едином дыхании, то уж без зевоты и сонливости точно. Конечно, это не те пропитанные захватывающим сюжетом или бешеным драйвом романы Сергея Лукьяненко, Олега Дивова или молодого Василия Головачева, которые не по-пионерски лишают читателя сна в середине рабочей недели. Но оно и к лучшему: если попытаться проглотить «Приключения Жихаря» за ночь, мимо рассеянного внимания наверняка пройдет целая палестина шуток и возедких сатирических стихов, написанных, кстати, самим фантастом.

Ключевые персонажи получились яркими и живыми. Жихарь, Артур и Лю — вовсе не идеальные герои, у каждого есть свои недостатки и неповторимые черты. Для пущей убедительности даже разговаривают персонажи на свой манер. Имя Жихарь в исполнении чопорного Артура звучит как «сэр Джихар», а Лю называет друга «Джи ханом». Несмотря на ан-

МИХАИЛ
УСПЕНСКИЙ



ШЕДЕВРЫ
ОТЕЧЕСТВЕННОЙ
ФАНТАСТИКИ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ
ЖИХАРЯ



ЦИТАТЫ

- — Коли у природы есть закон, должен быть и произвол! — постановил Колобок. — Вот этим произволом мы и дышим...
- «А вот и нет. Самая редкая птица — гоголь. Она вроде утки... реку Днепр перелететь не может. Дунай — запросто, Итиль — нечего делать, а Днепр — ну никак. Долетит до середины — и бултых в воду. Оттого и редкая».
- «Это же знаменитая запретная «Сага о Кольце Власти»! К сожалению, немногие смогли дочитать ее до конца, не повредившись в рассудке».

глийскую вежливость, Артур не прочь намять бока первому встречному и поразвлечься с горячими девушками. Умудренный Лю тоже не сахар. Китаец, глазом не моргнув, расстранижит в ближайшем районе красных фонарей государеву казну, выданную на важное задание. Вот такой вот ураган, битком набитый шутками и позитивом, ждет читателей. Захочется ли снова открыть «Приключения Жихаря»? Да, определенно.

Итог: трилогия о Жихаре — обязательное чтение для всех рожденных в СССР. Книга читается легко, с головой погружает в мир сказочной Руси и активно улучшает мировоззрение исключительным юмором. Небо видится голубым, а жизнь в целом — отличной штукой. Это ли не счастье?

✓ Присутствуют

- культовый Мироед
- путешествия во времени
- отчаянные шутки
- живая и мертвая вода

✗ Отсутствуют

- реки крови
- могущественные боги
- героический пафос

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

Алексей Талан

Магия и артефакты

- В первой книге Жихарь умеет мало-мальски колдовать, однако в последующих двух умение свое не использует.
- С рыжеволосым путешествует верный жареный петух Будимир
- К Жихарю время от времени попадает важдра — эдакая волшебная палочка, принимающая форму золотой ложки, меча Симулякра и серпа.
- У китайца Лю есть неопустошаемый бочонок с персиковой настойкой.

This is trial version
www.adultpdf.com

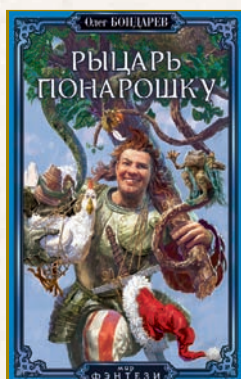
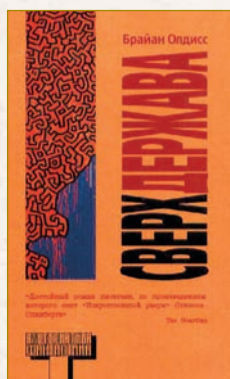
НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ

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
Холли Блэк	Отважная	«Эксмо», 2007	«Люди против магов»	Городское фэнтези	«Современные истории о фейри», часть 2
Кристен Бритен	Зеленый Всадник. Зов Первого Всадника	«АСТ», 2007	«Золотая серия фэнтези»	Остросюжетное фэнтези	Дилогия в одном томе
Лоис Макмастер. Буджолд	Разделяющий нож: Приманка	«АСТ», 2007	«Век дракона»	Приключенческое фэнтези	«Разделяющий нож», часть 1
Джеймс Алан Гарднер	Король в изгнании	«Эксмо», 2007	«Все звезды»	Остросюжетная космическая фантастика	
Гленда Ларк	Запах Зла	«АСТ», 2007	«Век дракона»	Приключенческое фэнтези	«Острова славы», часть 2
Шарон Ли, Стив Миллер	Солдат Кристалла	«АСТ», 2007	«Золотая библиотека фантастики»	Космическая опера	Great Migration, часть 1
Энн Маккефри	Выбор свободных	«Эксмо», 2007	«Хроники Перна»	Остросюжетная космическая фантастика	«Каттени», часть 2
Грэм Макнилл	Лживые боги	«Азбука-классика», 2007	Warhammer 40000	Боевая фантастика, новеллизация настольной игры	«Ересь Хоруса», часть 2
Ричард Морган	Сломанные ангелы	«АСТ», 2007	«Золотая библиотека фантастики»	Остросюжетная космическая фантастика	Продолжение книги «Видоизмененный углерод»
Пирл Моррисон	Укротитель ветра	«АСТ»	«АСТ-Юниор»	Детское приключенческое фэнтези	
Брайан Олдисс	Сверхдержава	«АСТ», 2007	«Альтернатива. Фантастика»	Фантастика	
Патрик О'Лири	Дверь №3	«АСТ», 2007	«Альтернатива. Фантастика»	Психологическая фантастика	
Джерри Пурнелл	Легион Фалькенберга	«АСТ», 2007	«Библиотека фантастики»	Фантастика	Романы «Легион Фалькенберга», «Принц наемников», «Космический корабль короля Давида»
Роберт Сальваторе	Проклятие Хаоса	ИЦ «Максима», 2007	«Забывшие королевства»	Фэнтези, новеллизация ролевой игры	«Клерикальный квинтет», часть 5
Майкл Слэйд	Вурдалак	«АСТ», 2007	«Холод страха»	Мистика, ужасы	Special X, часть 2
Нил Стивенсон	Ртушь	«АСТ», 2007		Историческое фэнтези	«Барокко», часть 1
Пол Ди Филиппо	Нейтринная гонка	«АСТ», 2007	«Альтернатива. Фантастика»	Фантастика	Авторский сборник
Барб и Дж. С. Хенди	Дампир. Дитя ночи	«Азбука-классика», 2007		Темное фэнтези, мистика	Noble Dead, часть 1
Стивен Эриксон	Врата Смерти	«Эксмо», 2007	«Короли Fantasy»	Эпическое темное фэнтези	«Малазан», часть 2





РУССКАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
	Академия Шекли	«Эксмо», 2007	«Русская фантастика»	Фантастика	Межавторский сборник
	Закон дальнего космоса	«Эксмо», 2007	«Абсолютное оружие»	Космическая фантастика	Межавторский сборник
	Русский фантастический боевик 2007	«Эксмо», 2007	«Русский фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	Межавторский сборник
Михаил Ахманов	Путь на Юг. Океаны Айдена	«Крылов», 2007	«Мужской клуб»	Остросюжетное фэнтези, путешествия между мирами	Дилогия в одном томе
Светлана Багдерина	Иван-царевич и С. Волк	«Альфа-книга», 2007		Ироническое славянское фэнтези	
Федор Березин	Создатель черного корабля	«Эксмо», 2007	«Войны будущего»	Постапокалипсис, военная фантастика	«Черный корабль», часть 3
Виталий Бодров	Кровь Титанов. Неизведанные пути	«Альфа-книга», 2007		Ироническое фэнтези	
Олег Бондарев	Рыцарь понарошку	«Крылов», 2007	«Мир фэнтези»	Ироническое, приключенческое фэнтези	
Роман Буревой	Путь в Беловодье	«Астрель», 2007	«Фантастика настоящего и будущего»	Остросюжетная фантастика	Продолжение книги «Колдун из Темногорска»
Елена Бычкова, Наталья Турчанинова	Рубин Карашэхра	«Альфа-книга», 2007		Фэнтези	Романы «Рубин Карашэхра», «Заложники Света», «Лучезарный»
Ольга Григорьева	Колдун	«Крылов», 2007	«Историческая авантюра»	Историческая фантастика	
Ольга Григорьева	Священный призрак	«Крылов», 2007	«Историческая авантюра»	Историческая фантастика, славянское фэнтези	«Старая Ладога», часть 2
Марина и Сергей Дяченко	Vita Nostra	«Эксмо», 2007	«Стрела Времени: фантастика — альтернативная история»	Психологическая фантастика	
Андрей Ерпылев	Мавзолей для братка	«Крылов», 2007	«Фантастическая авантюра»	Остросюжетная хроноопера	Продолжение книги «В когтях неведомого века»
Сергей Зайцев	Боевые роботы Пустоши	«Альфа-книга», 2007		Остросюжетная фантастика	Романы «Боевые роботы Пустоши», «Принцип действия»
Вероника Иванова	Отражения	«Альфа-книга», 2007		Фэнтези	Романы «И маятник качнулся...», «На полпути к себе», «Вернуться и вернуть»
Дмитрий Казаков	Врата Порядка	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Героическое, эпическое фэнтези	Продолжение книг «Мера хаоса» и «Смех победителя»
Анна Клименко	На краю времени, на пороге мира	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Героическое, эпическое фэнтези	
Виктор Косенков	Русские навсегда	«Эксмо», 2007	«Русская фантастика»	Остросюжетная фантастика «ближнего прицела»	
Михаил Костин	Охота на Избранного	«Радуга», 2007		Героическое, эпическое фэнтези	
Андрей Ливадный	Форпост	«Эксмо», 2007	«Абсолютное оружие»	Фантастический боевик	«Экспансия: История галактики»
Александр Мазин	Слепой Орфей	«Астрель», 2007		Мистический триллер	
Руслан Мельников	Операция «Танненберг»	«Крылов», 2007	«Историческая авантюра»	Остросюжетная хроноопера	«Тевтонский крест», часть 6
Дмитрий Могилевцев	Хозяин лета	«Астрель», 2007	«Фантастика настоящего и будущего»	Остросюжетная фантастика	
Сергей Мусаниф	Имперские танцы	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Остросюжетная космическая фантастика	
Антон Мякшин	Домой, во тьму	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Героическое фэнтези	
Илья Новак	Аквалон	«Эксмо», 2007	«Герои уничтоженных империй»	Технофэнтези, новеллизация компьютерной игры	«Герои уничтоженных империй», часть 4
Игорь Огай	Уровень атаки	«Эксмо», 2007	«Русская фантастика»	Остросюжетная конспирологическая фантастика	
Василий Орехов	Зона поражения	«Эксмо», 2007	«Проект S.T.A.L.K.E.R.»	Остросюжетная фантастика, новеллизация компьютерной игры	S.T.A.L.K.E.R., часть 1
Антон Орлов	Пожиратель душ	«Эксмо», 2007	«Русский фантастический боевик»	Остросюжетное технофэнтези	
Надежда Первухина	Попробуй ее сжечь!	«Альфа-книга», 2007		Ироническое городское фэнтези	Продолжение книги «Право Света, право Тьмы»
Феликс Разумовский	Вселенский расконвой	«Крылов», 2007	«Фантастическая авантюра»	Остросюжетная фантастика	
Феликс Разумовский	Смилодон	«Крылов», 2007	«Мужской клуб»	Остросюжетная хроноопера	Романы «Смилодон», «Смилодон в России», «Время Смилодона»
Василий Рыжиков	Маскарад	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Мистика, «вампирский» боевик	
Николай Степанов	Тень власти	«Альфа-книга», 2007	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика, путешествия между мирами	Продолжение книги «Тень огня»
Ирина Сербжинская	Вечный Странник	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Городское фэнтези	
Андрей Чернецов, Виктор Бурцев	«Зов времен»	«Крылов», 2007	«Мужской клуб»	Остросюжетная «археологическая» фантастика	Романы «Гималайский зигзаг», «Святой остров», «Оскал Анубиса»
Олег Шелонин, Виктор Баженов	Академия Колдовства	«Альфа-книга», 2007		Ироническое «студенческое» фэнтези	Продолжение книги «Ловец удачи»
Елизавета Шумская	Пособие для начинающей ведьмы	«Альфа-книга», 2007	«Магия фэнтези»	Приключенческое «женское» фэнтези	



ЧУДЕСА В РЕШЕТЕ

ФЭНТЕЗИ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ

Сознание того, что чудесное было рядом с нами, приходит слишком поздно.

Александр Блок

Оглянитесь вокруг — ничего не замечаете? И напрасно. Ведь, возможно, ваш докучливый забудыга-сосед по лестничной площадке — самый натуральный вампир. Бабки-сплетницы, сутками сидящие на лавочках во дворе, — близкие родственницы Бабы-Яги. Очаровательная секретарша директора Ниночка — эльфийская принцесса. А обшарпанная дверь в захудалую кафешку оказывается порталом в волшебный мир...

«Современное фэнтези» — одно из основных и наиболее динамично развивающихся направлений популярнейшего жанра. Правда, тщательно покопавшись в истоках, понимаешь, что в англо-американском фантастиковедении это понятие имеет двоякое значение. К счастью, английский язык достаточно богат, чтобы обозначить современность разными терминами. Говоря о **modern fantasy**, исследователи ставят во главу угла время создания произведений — и включают сюда все истории этого жанра, написанные за последние лет тридцать-сорок. Но наше внимание притягивает другое «современное фэнтези» — **contemporary fantasy**, книги, действие которых происходит здесь и сейчас (или в недалеком прошлом и будущем), когда магия в любых проявлениях вторгается в примелькавшиеся глазу будни. Подвид «современного фэнтези» — «городская сказка» (иначе **urban fantasy**), в которой фоном для происходящих событий в обязательном порядке служит современный город. В последнее время современную мифологическую сказку на Западе нередко также именуют «эльф-панк».

Кудесник с нашего двора

Итак, добро пожаловать в наш привычный мир, обитатели которого заняты будничными делами: ходят в школу или на работу, просиживают штаны перед телевизором или в баре, бродят по магазинам. Как вдруг, будто гром среди ясного неба, происходит Нечто — небывалое, невероятное, волшебное. По улицам современного мегаполиса неземным видением проносится единорог. В ухоженном заповеднике находит убежище огнедышащий дракон. В заплеванных закоулках городских трущоб выходит на кровавый промысел вампир. А в вашей серебряной сахарнице, доставшейся еще от бабушки, поселяются феи. И вообще, внезапно выясняется, что современный мир — лишь внешняя декорация, за которой скрывается древнее магическое царство.

Большинство подобных книг строится на показе сосуществования радикально отличных друг от друга миров: повседневного и волшебного. При этом произведения, герои которых, обычные современные люди, переносятся в маги-



Кино и аниме

Большой популярностью тема волшебства в современном мире пользуется в кино: «Горец», «Большой», «Брюс Всемогущий», «Баффи», «Практическая магия», «Семейка Адамсов», многочисленные кинокомиксы — несть им числа. А аниме? «Ворон», «Зоомагазинчик ужасов», «Икс», «Кровь+», «Наш сосед Тоторо», «Святыни ангелов», «Судьба» и многие другие: обычные парень, девушка, ребенок сталкиваются нос к носу с доброй или злой магией.



ческий мир и приключаются уже там, к «современному фэнтези» не относятся. Разве что действие происходит параллельно в обоих вселенных, и сюжетные линии тесно переплетены друг с другом. Да и ужасик в современных декорациях тоже из другой оперы. Ибо задача «современного фэнтези» — не напугать, а развлечь, позабавить или заинтересовать читателя. Страх здесь может присутствовать лишь одним из ингредиентов повествования, не становясь самоцелью. Поэтому большинство книг такого маэстро, как Стивен Кинг, хотя формально и опираются на прием «странное в обыденном», значатся по другому ведомству.

Кроме городской сказки и, отчасти, некоторых видов мифологического фэнтези, отдельные направления в современной волшебной истории выделить сложно. Но авторы современных фантазий используют несколько основных приемов, с которыми мы и познакомимся.

Здесь чудеса, здесь леший бродит...

Когда-то магия пронизывала естество нашего мира насквозь. Однако минули века, и человек — где естественным, а где и насильственным путем — избавился от соседства с волшебными существами и народами. Некоторые сгинули незнамо куда, другие ушли в не-

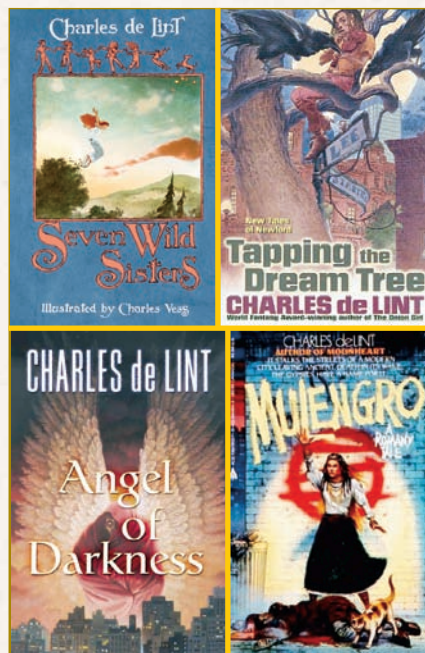
ведомые дали, но кое-кто кое-где отсиживается до сих пор.

Как, например, остроухие коротышки-эльфы, нашедшие до поры приют в подвалах Мидвестерновского университета, расположенного в славном штате Иллинойс. Так уж вышло, что несколько ирландских эльфов (более известных людям как лепреконы) тайно прибились к иммигрантам, плывущим в Америку. А там понемногу обустроились, завели хозяйство и живут себе, никого не трогая. Но цивилизация неумолима. Старую библиотеку, под которой устроились эльфы, собираются снести — ох, беда! Не вмешайся в дело потомственный ирландец, студент-лоботряс Кейт Дойль, вряд ли удалось бы сказочным созданиям выбраться из передряги («Прикладная мифология» с продолжениями Джоди Линн Най).

Тема столкновения миров постоянно присутствует в «современном фэнтези» — и нередко завершается трагедией, когда чудеса оказываются безжалостно растоптаны обывательским обществом. Так что мидвестерновским эльфам здорово повезло... Впрочем, к чести людей, среди них почти всегда находятся добрые души, в сердцах которых еще горит жажда чудесного. И именно от них зависит судьба магии. Так, сухой делец Джек Вудс, оказавшийся невольным вовлеченным в старинную вражду эльфов и лепреконов, находит в себе достаточно ума и сердечного тепла, чтобы предотвратить войну на уничтожение между двумя родственными народами («Лепреконы» Крейга Шоу Гарднера). Простая семья Гастингсов оказывается в роли третейских судей для кельтских эльфов («Сказка Фэйри» Раймонда Фэйста). А ведь «малый народец» вовсе

не ангелы — обмислули людей у многих считается делом чести («Заемщики» Мэри Нортон). Впрочем, мудрые эльфы тоже могут поучить человека уму-разуму («Маленький, большой» Джона Краули, «Серебряный ястреб» Мэри Джентл).

Кроме эльфов, фей, лепреконов, брауни и прочих представителей «малого народца», по углам современной цивилизации ютятся немало иной чудесной живности. Кого только не встретишь на канадских просторах — посреди лесов, на маленьких фермах и даже в больших городах. Об их житие рассказывает один из ведущих мастеров «современного фэнтези» — канадец Чарльз Де Линт.



Канадская магия Де Линта.

Многие его книги относятся к городской сказке, ибо их действие разворачивается в больших современных городах, таких как Торонто или вымышленный Ньюфорд, списанный с Оттавы. Магия здесь незримо соседствует с обычной жизнью. Причем волшебство не обязательно объясняется деятельностью доживших до наших дней реликтовых существ и животных. Оказывается, в мире немало мест, лежащих на самой грани с иными вселенными, откуда просачиваются чудеса...

Тайный город

Современный город из стекла и бетона, по улицам которого носятся злое сверкающие хромированные монстры, исторгающие из себя клубы зловонного дыма, — до боли знакомая картинка, не правда ли? Казалось бы, откуда здесь взяться волшебству? Однако истинная магия везде найдет себе дорогу! Причем контраст чудесного и привычного в современном городе



Они живут среди нас!

Десять книг «современного фэнтези»

- Аркадий и Борис Стругацкие «Понедельник начинается в субботу»
- Вадим Панов, цикл «Тайный город»
- Сергей Лукьяненко, цикл о Дозорах
- Нил Гейман «Задверье»
- Джоди Линн Най, цикл «Прикладная мифология»
- Чарльз Де Линт «Лунное сердце», «Зеленая мантия»
- Кэтрин Куртц, Дебора Харрис «Адепт»
- Рэй Брэдбери «Что-то страшное грядет»
- Джоан К. Ролинг, цикл о Гарри Поттере
- Диана Дуэйн «Книга Лунной Ночи»

особенно заметен. Ведь именно в мегаполисе, обитатели которого привычно бегут по своим делам, ничего не замечая по сторонам, могут твориться поистине удивительные вещи!

Вон, видите ту симпатичную киску, которая деловито умывается, пристроившись на крышке мусорного бака? Что, по-вашему, она делает? Да просто спасает ваши непутевые жизни! Ибо несколько нью-йоркских кошек — это спецотряд замаскированных магических существ, которые не позволяют прорваться в наш мир жутким монстрам («Книга Лунной Ночи» Дианы Дуэйн).

Развалившийся на скамейке субъект абсолютно никчемного вида, вяло греющийся на солнышке, — на самом деле могущественный маг, стоящий на страже Пространства и Времени («Волшебник с Четвертой улицы» Саймона Хоука). Уличный музыкант может оказаться великим бардом, постигшим чародейство эльфов («Бард из Бедлама» Мерседес Лэки). Преуспевающий писатель любовных романов — древним вампиром («Цена крови» Тани Хафф). Склонные соседи — семейкой мрачных колдунов («Скрытый огонь» Джонатана Страуда). А благотворительная организация Крестных Матерей — прикрыти-

ем магической корпорации, противостоящей злокозненной Гильдии Демонов («Волшебный контакт» Евы Ибботсон). Даже знаменитый американский гангстер Багси Зигель оказывается легендарным Королем-Рыбаком, нашедшим приют в бесшабашном Лас-Вегасе («Последний звонок» Тима Пауэрса).

Короче, не верь глазам своим: в современном городе не все то, чем кажется. По улицам Москвы бродят Иные, для которых люди — лишь источник жизненной энергии (цикл Сергея Лукьяненко «Дозоры»). Да и сама Москва, как и другие крупные города, лишь фасад, за которым веками скрываются тысячелетние поселения нечеловеческих обитателей (сериал Вадима Панова «Тайный город»). И даже до одури прозаичный Сиэтл — на самом деле невероятное место, где магия просачивается через трещины в булыжной мостовой и стены домов. Но лишь немногим избранным, владеющим особым Даром, открыта другая сторона мегаполиса, где можно обнаружить Великие Знамена в настенных граффити или в глянцевых рекламных проспектах. А охраняет магию Сиэтла Чародей, который, дабы сохранить могущество, должен изо всех сил защищать местных голубей («Голубиный волшебник» Мэган Линдхольм).

Стоит нам лишь на минуту отвлечься от затуманивших голову привычных мыслей — о деньгах, футболе, выпивке, работе, шмотках — и внимательнее приглядеться к набившим оскомину вещам... Свернуть не туда... Замедлить шаг... Чтобы оказаться в каком-нибудь странном месте, где никогда не бывал раньше. Например, в Задверье — подземном чреве Лондона, где обитают ангелы и монстры, — или обнаружить живущих по соседству самых настоящих древних богов («Задверье» и «Американские боги» Нила Геймана). Повстречать Бессмертных, ожесточенно рубящих друг другу головы, ибо «остаться должен только один!» (мир «Горца»). Столкнуться нос к носу со внезапно ожившими мифическими созданиями («Горгульи Святого Патрика» Кэтрин Куртц).

А может, просто подвезти случайных попутчиков и, поддавшись на на-



Город полон опасностей и тайн.

стойчивые уговоры, устроиться на работу в НИИ, расположенном в тихом провинциальном среднерусском городке? А там оказалось такое, что и не во всякой сказке скажется («Понедельник начинается в субботу» братьев Стругацких)...

Завеса между мирами

Впрочем, магия — вещь нешуточная, и те, кто ей владеют, неплохо умеют наводить тень на плетень. Прямо в нашем мире, прикрытые чародейской завесой, живут и здравствуют колдуны и целые волшебные народы. Причем сила их настолько велика, что они особо и не скрываются. Более того, иногда кажется, что это наше бытие не существует в реальности, являясь лишь «Матрицей» — жалкой копией полнокровного мира, живущего по иным законам и правилам. А мы лишь влачим иллюзорную жизнь, не подозревая о собственном убогом уделе.

Вот так и жил затюканный скверными родичами мальчуган, не подозревая, какую роль уготовила ему Судьба. Но когда час пробил, перед юным Гарри Поттером открылось магическое королевство со всеми его соблазнами и опасностями! А когда знаешь о существовании волшебной страны, какой постылой выглядит прежняя, обыденная жизнь в скучно-цивилизованной Британии (цикл Джоан Ролинг «Гарри Поттер»!)

Другой Гарри, но не Поттер, живет через океан — в американском городе Чикаго. Ему тоже нелегко, ведь он, могучий маг, изгнан из привычного окружения. Гарри Дрезден стал изгоем не по своей вине — пытаясь защитить свою жизнь, он убил злобного чернокнижни-



Чего только не найдешь на улицах мегаполиса!

ка. Но лицемерное магическое сообщество вытеснило бедолагу в обычный мир, при этом преследуя постоянными придирками. Но Дрезден не сдается, продолжая сражаться со злом, ищущим себе добычу среди обычных людей («Файлы Дрездена» Джима Батчера).

На этом фоне благополучным баловнем скользит по жизни шотландский аристократ сэр Адам Сент-Клер, герой цикла Эатрин Куртц и Деборы Харрис «Адепт». В обыденной жизни сэр Адам — преуспевающий врач и безукоризненный денди, не ведающий проблем и нужды. Но на самом деле он — адепт древней магии, проживший много жизней под разными именами и возрождавшийся вновь для того, чтобы сражаться во имя Света против Тьмы. Среди противников Сент-Клера — чернокнижники, древние демоны, нацисты, чудовища. Но даже могучие фэйри не могут укротить Рыцаря Света.



Чародеи нового времени.

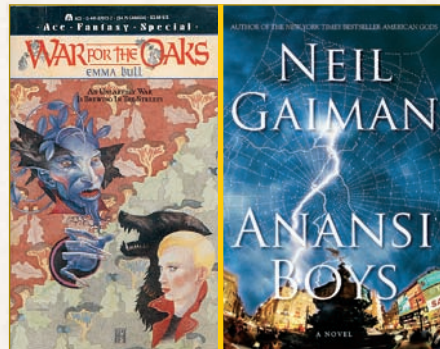
Впрочем, столкнуться с древним злом могут и вполне обычные люди. Например, подростки из провинциального городка Гринтаун, куда прибыл парк аттракционов, которым владеет пособник дьявола мистер Дарк («Что-то страшное грядет» Рэя Брэдбери). Или фотограф Микеле, из-за чрезмерной отзывчивости ставший хозяином магического Ключа, за которым охотятся владеющие мистическими искусствами злодеи («Искусство ловли стрел» Стивена Дэдмена).

Дерни за веревочку, дверь и откроется

Еще один популярный прием относится к «портальному фэнтези» (portal fantasy) — там, «за углом», имеется дверь в иной мир, куда постоянно вваливаются герои, при этом неизменно возвращаясь обратно.

Сообщение между мирами происходит регулярно, и различные вселенные без конца взаимодействуют.

По такой схеме проходит жизнь обитательницы Нью-Йорка Марсии, героини цикла Келвина Пирса «Волшебница Амбермера». Через дверь задрипанного бара она то и дело проникает в сказочное королевство, где постепенно осваивает магию, становясь весьма искусной чародейкой. А монстры Амбермера тем временем разгуливают по улицам «Большого Яблока»...



На пороге иного мира.

Тридцатилетняя Нита Каллахан с помощью растрепанной библиотечной книги, оказавшейся пособием по колдовству, открывает дверь в другое измерение, где изучает магию. Это занятие позволяет ей постоянно вмешиваться в волшебные приключения (цикл «Юные волшебники» Дианы Дуэйн).

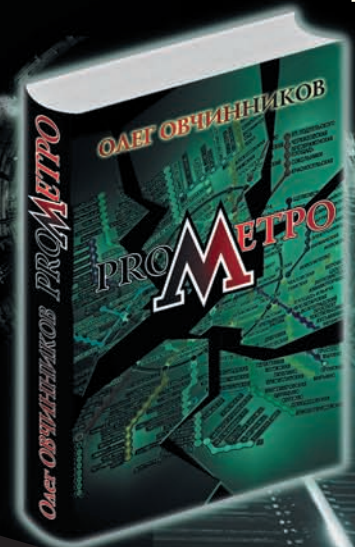
Тяжко пришлось герою масштабного романа «Имаджика» Клайва Баркера — пройдошливому художнику Джону Захария, в душе которого, оказывается, спит личность великого мага Сартори. Ему предстоит отправиться в опаснейшее путешествие по перетекающим друг в друга мирам-Доминионам, одним из которых является Земля. Ибо у Сартори Великое Предназначение — объединить расколотые некогда Доминионы в единое целое.

Хотя и у простого специалиста по маркетингу Пола Брауна ситуация не из легких. Мало того, что его уютный пригородный коттедж оказался Дверью в Иные Миров, из-за чего он постоянно переполнен эльфами, варварами да колдунами. Так еще инопланетянам, прибывшим на самой натуральной «летающей тарелке», срочно требуется помощь в борьбе против Всепоглощающих Теней (цикл Лоуренса Уотта-Эванса «Битва трех миров»). Но матерого рекламщика такими пустяками не запугаешь!



Вы куда-то торопитесь? Как всегда? Попробуйте на минуту позабыть о житейских заботах и внимательнее приглядеться к приевшимся вещам, предметам, лицам. Возможно, на загазованных улицах современных городов вам повезет встретить истинное Чудо... Кто знает?

ОЛЕГ ОВЧИННИКОВ



ФАНТАСТИКА
МЕГАПОЛИСА

ДМИТРИЙ РЕЗАЕВ



Приобрести книги
можно в Интернет-магазинах

www.bolero.ru, www.colibri.ru,
www.ozon.ru, www.zone-x.ru

www.sombra.ru

На правах рекламы



ФАНТАСТИКА В ЛИЦАХ

ВЕДУЩИЕ ФАНТАСТЫ РОССИИ

ПРИМЕРЯЮТ РОЛИ СОБСТВЕННЫХ ГЕРОЕВ

В прошлом номере «Мир фантастики» подводил итоги ушедшего года. В позапрошлом — озвучивал ожидания на год наступивший. Но ведь не только мнением нашей редакции жива фантастика. Поэтому в марте мы решили спросить о результатах прошлого и планах на будущее у самих писателей — тех, от кого напрямую зависит, что мы с вами станем читать и обсуждать. А чтобы сделать эти мини-интервью еще более интересными и фантастическими, писатели участвовали в специальной фотосессии для нашего журнала, выбрав каждый для себя костюмы героев собственных книг.

Так на свет появилась эта необычная для рубрики «Современники» статья. Состав ее героев определялся довольно долго: кто-то стесняется показаться широкой публике, кто-то живет слишком далеко от Москвы, чтобы позволить себе поездку в фотостудию... В итоге компания подобралась довольно пестрая: каждый писатель — сложившийся профессионал, каждый — яркая, не похожая на остальных личность. Но одно, пожалуй, объединяет всю пятерку: так или иначе, наши сегод-

нящие гости смотрят в будущее, пытаются заглянуть в завтрашний день. Одни видят там космическую империю, другие — вольницу анархического капитализма, третьи — истощенную, перенаселенную планету. Каждый из этих авторов по-своему популярен, новых книг каждого из них с нетерпением ожидают читатели. Чем попотчуют их фантасты? Об этом вы тоже узнаете из нашей статьи.

Итак, встречайте на следующих страницах: Василий Головачев в облике мудрого отшельника, денди викторианской эпохи Александр Громов, Вадим Панов, затесавшийся в банду Красных Шапок, горнолыжник Олег Дивов и албанский бандит Кирилл Бенедиктов. Все они расскажут вам о том, как сложился их творческий 2006 год и чего они ждут от 2007 года. А мы, со своей стороны, надеемся, что пусть и недолгое, но пребывание в роли собственных персонажей поможет фантастам более полно и достоверно воссоздать образы своих героев на страницах романов и повестей.

Василий Головачев

Василий Головачев начал писать фантастику еще в шестидесятых годах прошлого столетия — и останавливаться не собирается. Сегодня он внесен в российскую Книгу рекордов Гиннеса как самый плодовитый отечественный автор фантастики (более 40 десятков книг общим тиражом свыше 20 млн экземпляров), именем Головачева названа звезда, а полученные мэтром премии невозможно пересчитать по пальцам рук, ног, а также прочих конечностей, щупалец и псевдоподий. Кроме того, с недавних времен писатель выступает как продюсер экранизации самого популярного своего романа — «СМЕРШ-2». Творческий метод Василия Васильевича можно назвать «литературным комиксом»: наряду с головокружительными приключениями своих супергероев автор потчует читателя заковыристыми научно-техническими терминами. Выбранный мэтром образ умудренного временем наставника — или же глубоко законспирированного злодея — часто встречаемся в его творчестве.

«Добрых
вам дел!»

Составлять планы работы на следующий год творческому человеку — все равно что жить по гороскопам. Надеешься на благополучное развитие событий, а получаешь удар в спину или копьё в бок. Или того хуже — жена уйдет к другому, у кого планы лучше. Тем не менее я, конечно же, пытаюсь проанализировать, что удастся сделать, а что — и пытаться не стоит. В сфере своего увлечения — литература — это все! (ну, или почти все) — я, пожалуй, добьюсь поставленных целей. А они таковы.

1. Дописать роман «Метаморф» (двадцать четвертый век, космос, контакты с неизвестной силой) и проконтролировать художника, чтобы нарисовал классную обложку. Такие художники есть, к примеру, Владимир Бондарь, так что это не безнадежное дело.

2. Собрать материал и сверстать сюжет нового романа «Беспощадный-2».

3. Попытаться написать его к концу года, да еще так, чтобы читатель ждал выхода романа еще с лета.

4. Написать фантастический рассказ, тема которого кажется мне значимой.

Теперь то, что связано с кинопроектом. Поскольку ваш покорный слуга неожиданно стал продюсером, то очень хочется в новом 2007 году закончить работу над фильмом «СМЕРШ XXI» по моему роману «СМЕРШ-2», съемки которого начнутся в феврале. В первую очередь, это работа над вариантом сценария, который и ляжет в основу фильма.

Во-первых, проект все-таки движется и скоро начнет реализовываться. Во-вторых, собрана классная команда для его реализации. Профессионалы. Энтузиасты. Любители фантастики и хорошего кино. Надеюсь, что одиннадцатый вариант сценария, над которым я работал, станет окончательным.

К планам года относится также и поездка на родину, в городок Жуковку, который описан мной во многих романах. Там меня ждут друзья.

Вот, пожалуй, и все. Добрых вам дел! Пусть у вас неизменно в течение года будет хорошее настроение!



Александр Громов

Александра Громова называют самым научным из фантастов современной России, чуть ли не единственным продолжателем традиций «твердой» НФ. В большинстве своих романов он скрупулезно придерживается научной картины мира, дополняя ее только необходимыми для выражения авторского замысла фантастическими допущениями. Неудивительно, что книги Громова раз за разом находят признание у матерых любителей фантастики — что только подтверждают многочисленные жанровые премии, полученные писателем. Кроме того, Громов стал в нашей стране одним из первооткрывателей жанра альтернативной географии: именно к нему относится новая книга писателя, «Исландская карта». Если бы на свете не было Америки, а Европа жила без мировых войн и революций, то и сейчас самыми модными у фантастов аксессуарами были тросточка и цилиндр.

«Теперь надо
найти безумного
продюсера»



Чего хочет фантаст?
До ужаса много.

Придумать мир, придумать героев, задать фабулу, завести пружину интриги, разработать сюжет. Определить тему будущего опуса (что, опять о вечной борьбе Добра со Злом или на сей раз нечто поинтереснее?). И попасть в «десятку», а не в «молоко».

А потом сесть и написать. Да чтобы никто не смел мешать! Писатель, которому мешают работать, бывает социально опасен.

И чтобы вещица получилась хоть чуточку выше обыкновенного проходняка. Ну какой смысл месяц за месяцем гробить здоровье за компьютером, чтобы получить на выходе заурядную продукцию? Мало ее разве?

И чтобы читатель оценил то, что получилось.

И чтобы новые идеи лезли в голову толпами. Стоями. Табунами.

И отдохнуть иногда. Забраться куда-нибудь подальше от цивилизации и недельку-другую пожить простыми желаниями на байдарке, катмаране или просто на своих двоих. Очень способствует.

А потом сесть за компьютер и пахать. Иногда без всякого результата, но чаще все-таки с пользой для дела.

Это и есть жизнь, которая меня устраивает. Завидуйте! Как это «нечему»? Ошибаетесь: я занимаюсь любимым делом, чего и вам желаю. Жизнь кустаря-одиночки (а писатель и есть кустарь-одиночка) замечательна во многих отношениях, но главное тут цепочка: задумал — сделал — предъявил. Все сам. Демиург местного значения.

А еще чего хочется? Изредка — несколько раз в жизни — хочется выскочить из наезженной колеи и сделать то, чего не делал раньше, потому что не умел. В прошлом году мне это удалось. Я говорю о романе «Исландская карта». Каковы бы ни были отзывы о нем, я им в основном доволен. Такое бывает не часто. Тем же, кто полагает, будто мой герой смахивает на Фандорина, я советую читать Акунина внимательнее.

Еще сделал повесть «Прыткая и Потаскун», которую добрые люди фэны сразу обозвали «Прыткой потаскухой». А еще написал сценарий. Теперь надо найти безумного продюсера, который поверит, что фильм может быть фестивальным и кассовым одновременно.

А для отдыха принял участие в хождении за три моря (Эгейское, Мраморное, Черное) на яхте моего друга и коллеги Владимира Васильева. В порту Бодрума чуть не подожгли судно — составленные в кокпите пластмассовые бутылки с водой выступили в роли линз. Сайрес Смит отдыхает.

Ах, да. Бросил курить и сразу помолодел. Чего всем никотиновым наркоманам желаю. Теперь дивлюсь: как я мог вдыхать эту тухлую дрянь?

Вот и весь год. Ничего особенного. Бывали годы и получше. Да и можно ли было ожидать чудес от года Собаки? Не покусала — ну и ладно.

Зато 2007-й — год Свиньи — мой год. Жду от него многого. Прежде всего я намерен дописать продолжение «Исландской карты» — «Русский аркан». Каково будет русским в Японии эпохи Мэйдзи? Что ждет цесаревича? Как проявит себя граф Лопухин? Подождите еще немного — все будет. Кроме сериала. После «Русского аркана» я закрываю этот проект. Сериалов в нашей фантастике и без того переизбыток, не зачем плодить еще и еще.

О других проектах, ждущих своей очереди, распространяться пока неуместно. Стараюсь действовать по принципу: сначала прыгай, а потом уже бормочи «гоп». Скажу лишь, что кое-что задумано (как же без этого?), а кое-что уже начато.

Хорошей фантастики всем нам — и пишущим, и читающим!

Вадим Панов

Вадим Панов — самый «московский» фантаст из всех наших сегодняшних гостей, да и, пожалуй, в современной фантастике вообще. За десяток томов перевалил дебютный сериал писателя «Тайный Город», главное действие которого происходит в скрытой от обывательского взгляда магической Москве. Фантаст остается верен своей главной теме и в романах о будущем — цикле «Анклав», события которого разворачиваются опять же на площадях и проспектах российской столицы. Точнее говоря, бывшей столицы, ведь, если верить прогнозу Панова, через сто-двести лет Москва станет независимым Анклавом. Ну а для нашей фотосессии писатель решил примерить костюм Красных Шапок — известных балагуров и буйнов Тайного Города.

Скажу откровенно: в творческом плане 2006 оказался для меня очень и очень интересным. Можно даже сказать — экспериментальным, но ведь новое, еще не распробованное, всегда завораживает, увлекает. К тому же эксперимент — это всегда вызов, прекрасная возможность посмотреть, чего ты действительно стоишь, и упустить такой шанс я не мог.

Начало положил пришедшийся на февраль выход сборника «Таганский перекресток», открывшего новый цикл La Mystique de Moscou, он же и задал мотив всему 2006 году. Вошедшие в сборник произведения написаны в разные годы, но все они выдержаны в жанре современного мистического рассказа, классические «истории о непознанном» на новый лад. Я уверен, что огромные современные города, колоссальные мегаполисы, не могут не накладывать уникальный отпечаток на картину необъяснимого, которую наши предки разглядывали, еще пребывая в пещерах. Мистические явления не исчезают, но и не пребывают в застывшем виде, они меняют формы, приобретают новые черты. О некоторых из таких случаях я рассказал в «Таганском перекрестке», и мне очень приятно, что читатели приняли сборник более чем благосклонно.

Следующая книга получилась не менее сложной, не менее экспериментальной и, как оказалось, не менее интересной. Причем интересной не только для читателей, но и для меня самого. Речь идет о «Поводырях на распутье», втором романе «Анклавов». В свое время, еще только собирая материал для этого цикла, я поставил перед собой задачу описать непростой и неоднородный мир. Мне было бы неинтересно рассказывать о высокотехнологичном сетевом обществе, в котором правят бал мегакорпорации и искусственный разум. Полагаю, без этого наше будущее не обойдется, но замыкаться только на этих аспектах не следует. Общество прошлого, общество сегодняшнее и общество завтрашнего дня — это в первую очередь люди. Их мысли, поступки, замыслы, их характеры и желания, их мечты и их традиции. Каждый из нас несет печать прошлого, каждый воспитан в рамках какой-либо культуры, и мне любопытно, как эта печать будет влиять на людей следующего поколения. Меня интересует мир будущего. Не какая-то его часть, а вся картина. Именно поэтому, несмотря на то, что «Поводыри на распутье» являются прямым продолжением «Московского клуба», я считаю роман экспериментальным: он развивает историю, но дает совершенно новый взгляд на события, на мир.

Третья вышедшая в 2006 году книга стала для меня событием не менее значимым, чем две предыдущие. Я не скрываю, что очень люблю мир Тайного Города, а потому очередная история из его летописи для меня всегда праздник.

Вспоминая 2006 год, я не могу не отметить и еще несколько отличных книг, которые я прочел с большим интересом. Порадовали Олди, впрочем, не радовать этот дуэт просто не умеет. После замечательного по всем статьям «Тирмена», написанного в соавторстве с Андреем Валентиновым, они издали книгу в новом для себя жанре космооперы — «Ойкумена», работа получилась захватывающей и интересной. Уверен, читатели, и я в том числе, с нетерпением ждут продолжения истории. Прекрасный роман «Автоматная баллада» написал Андрей Уланов. Честно говоря, я не ожидал, что в забытом, казалось бы, навсегда жанре ядерного апокалипсиса можно создать столь хорошую книгу.

Одним словом, как мне кажется, 2006 год удался, и, я уверен, в 2007 году хороших книг будет еще больше.

«Общество — это в первую очередь люди»



Олег Дивов

Если в нашей фантастике и есть *enfant terrible*, то это наверняка Олег Дивов — автор книг провокационных, жестких и мужских до переплетных корешков. Круг интересов Дивова на удивление широк: это и городская мистика («След зомби»), и космическая фантастика («Лучший экипаж Солнечной»), и «социалка» («У Билли есть хреновина»), и даже историческое славянское фэнтези (недавний «Храбр»). В романах, повестях и рассказах автора вы не найдете «розовых соплей», натянутых хэппи-эндов, приукрашивания реальности и чересчур оптимистичного взгляда на будущее — за что одни читатели Дивова безмерно любят, а другие категорически не принимают. Костюм писателя — отсылка одновременно к роману «Толкование сновидений» и одному из увлечений фантаста.

Двадцать лет назад двое молодых людей, избитых и полуголодных, сидели у костерка, сложенного из щепок, обрывков бумаги и грязных тряпок. Молодые люди были одеты в застиранную военную форму. Они жгли мусор и курили «бычки», найденные тут же во время уборки территории.

Вдруг раздался звонкий хлопок, какой бывает, если в огонь угодил автоматный патрон. Костерок будто взорвался. Пуля ушла налево, гильза направо, мусор полетел во все стороны. Зеленый «трассер» прошел кусты, а гильза сочно впечаталась в стену казармы.

Молодые люди отреагировали вяло. Молча сгребли тлеющие ошметки обратно в костер и сели докуривать. Казарма тоже игнорировала выстрел, никто даже в окно не посмотрел.

Один из молодых людей бросил свой «бычок» в костер и неожиданно спросил:

— Ты ведь напишешь о нас? Вот обо всем этом?..

И другой ответил:

— Да, конечно.

Кажется, настало время отдать этот долг. Весной 2007 года встречайте «Оружие Возмездия» — очень смешную и очень добрую книгу про армию. Про то, как там служат и какой в этом прок для молодого человека. Про сумасшедшую артиллерийскую «бригаду большой мощности». И про русского солдата, который, собственно, и есть оружие возмездия — рашен, сам себе страшен.

Гарантирую несколько часов здорового смеха. А если потом вдруг станет грустно и вообще как-то не по себе, то это нормально. Это значит, вы *осознали*, о чем именно в книге речь. Увы, она не только смешная и добрая, но еще и правдивая. В ней нет «армейских баек», это классическая мемуарная проза, и все описанные события имели место в действительности.

Понятия не имею, что буду делать после, ведь это главная книга моей жизни. В ней правда, которую я обязан был донести до читателя, ибо видел такое, что видели единицы — даже из тех, кто служил. И значит, должен был об этом рассказать рано или поздно. Вышло скорее «поздно», но раньше не было возможности публиковать эти тексты. Я не понимал, как их писать, и не знал, где печатать. Все началось два года назад с хулиганского поста в «Живом журнале» — так появилось издательское название, так был задан необычный стиль книги. И только увидев, что словосочетания «Оружие Возмездия» и «Бригада Большой Мощности» на глазах превращаются в бренды, автор взялся за дело всерьез. Оказывается, я боялся этой книги. Одно дело вести по сюжету выдуманных персонажей, совсем другое — писать о себе. О событиях, которые меняли твои взгляды на жизнь, и тебя самого меняли тоже. И писать так, чтобы правда, сказанная мной, стала для читателя не менее значимой, чем его личный опыт.

Но я, кажется, справился.

На этом фоне «Храбр» — вещь, опубликованная в 2006 году, — уже пройденный этап. Да, она съела год моей жизни, и не впустую. Да, я сделал нечто особенное. Жанр «Храбра» не поддается определению, это точно не роман и вряд ли фантастика, это даже не художественная книга в обычном смысле, а некий спецпроект. Провокация. Попытка обратить внимание русских на то, о чем они забыли, а если совсем честно — о чем их заставили забыть.

Проект «Храбр» состоялся, он успешно работает, будоражит умы, заставляет призадуматься, но мне отчего-то невесело. Я устал быть экспериментатором, взломщиком стереотипов и разрушителем штампов. Десять лет я отдал «русской фантастике», работая наперекор ее главным шаблонам — инфантильному языку и инфантильным сюжетам. Тем временем основной поток фантастических текстов становился все глупее и безответственнее — и сейчас десяток-другой авторов, пытающихся ему противостоять, тонет в этом сером месиве. Надоело. Пора выныривать.

Поэтому — встречайте «Оружие Возмездия».

А там видно будет.

«Главная книга моей жизни»



Кирилл Бенедиктов

Романами Кирилла Бенедиктова не заставишь книжную полку, но от этого его творчество не становится хуже. Активно писатель начал публиковаться только в текущем тысячелетии, и уже второй роман автора, «Война за «Асгард», стал событием национального масштаба в фантастике. Нарисовать некомфортную, но достоверную до дрожи картину ближайшего будущего человечества Бенедиктову помогли как высшее образование (он специализировался по новейшей истории Европы), так и несколько лет, проведенных за рубежом. «Путь шута», недавний приквел к «Войне за «Асгард», посвящен загадочной для нас стране Албании, — отсюда и выбор писателем костюма для нашей фотосессии.

Говорят, как встретишь Новый год, так его и проведешь. 2006-ой я встречал весело и суматошно — все время мотался из одной компании в другую, нигде подолгу не задерживаясь. Сейчас вижу, что год вышел именно такой — наполненный постоянными разъездами, путешествиями, новыми знакомствами и приятными сюрпризами. Однако есть в этом веселе мельтешении один минус — «в сухой остаток» за 2006 год можно занести 1 (одну) повесть и 1 (один) рассказ. Да и те, положила руку на сердце, были написаны в 2005, а в этом году лишь доведены до ума.

Тем не менее и повесть, и рассказ мне по-своему очень дороги.

«Эль Корасон» задумывался изначально как милая безделушка из жизни утомленных экваториальным солнцем крупных южноамериканских плантаторов. Постепенно текст вырос до семи авторских листов, приобрел отчетливые черты «герметического детектива», к тому же там появился довольно симпатичный, с моей точки зрения, герой — белогвардеец-эмигрант капитан Анненков. Тут надо заметить, что вообще-то я редко испытываю теплые чувства к своим героям, но с капитаном Анненковым вышел особый случай. Иногда мне кажется, что я не столько придумал его, сколько он сам каким-то таинственным образом проник в мое воображение и начал рассказывать свою историю...

Кстати, когда редакция предложила выбрать авторам костюмы своих героев, я без колебаний предложил форму офицера Добровольческой армии. К сожалению, формы найти не удалось, поэтому мне пришлось нарядиться албанским бандитом.

Что касается рассказа «Точка Лагранжа», то он изначально был написан на сетевой конкурс «Рваная грелка», то есть за 48 часов. Позже я немного переделал его, планируя вставить в сборник, где должны были быть представлены вариации на тему миров, придуманных разными авторами, — так, у Олега Дивова, насколько я помню, должен был быть текст из мира «Выбраковки» и т. п. Я решил, что мрачный рассказ о вымирающем человечестве будет органично смотреться в рамках мира «Войны за «Асгард» — в истории этого мира действительно был период, когда смертоносные эпидемии едва не выкосили весь род людской. Вместе с тем «Точка Лагранжа» не сиквел и не приквел, а вполне самостоятельный текст, который можно читать, даже если вы никогда и ничего не слышали о «Войне за «Асгард».

Вот, собственно, и все итоги года. Конечно, многие тексты были начаты и не закончены, многие замыслы остались в набросках, кое-что делалось для смежных с литературой жанров (театр, телевидение...). Но, по большому счету, негусто.

Зато есть множество творческих планов на 2007 год. Например, продолжение альтернативки «Восход шестого солнца», которая медленно и печально, но все же перерастает в глобальный роман об арабской колонизации Латинской Америки.

А вот продолжения «Войны за «Асгард» в ближайшие годы, вероятно, ждать не стоит. Что, впрочем, не исключает появления еще одного романа, рассказывающего об истории «ближайшего будущего», но с точки зрения России.

А вообще: «Кто знает, что ждет нас? Кто знает, что будет?» (как писал в свое время Аполлинер и любили цитировать братья Стругацкие). Поживем — увидим. Но на всякий случай этот Новый год я постараюсь встретить так, чтобы поблизости была компьютерная клавиатура или хотя бы ручка с бумагой — на всякий случай.

«Редко испытываю теплые чувства к своим героям»



**Сергей Чекмаев***Писатель-фантаст, постоянный автор
«Мира фантастики»*

Чистая наука для НФ в последние годы все чаще напоминает стартовый пистолет или белую полосу на тартановой дорожке. Фантасты берут за основу научные достижения... Выстрел! И все дружно побежали, чтобы на финише посмотреть, что из этого может получиться.

Однако, как ни бегай, любая, даже самая заумная НФ пишется для простых читателей, а не для увешанных научными степенями академиков. Но для того, чтобы постигнуть смысл многих достижений современной науки, простого институтского образования зачастую недостаточно: фундаментальная наука давно уже вырвалась за пределы наших представлений о жизни. В итоге произошло смещение интересов из области естественных наук в область гуманитарных: намного интереснее читать о новых теориях в социологии, культурологии и психологии, в исследовании развития общества и моделей человеческого поведения.

Раньше наука воспринималась как некий ускоритель прогресса, в том числе и социального. Только представления о гуманитарных достижениях человечества оставались на уровне первой НТР*: вот изобретем передачу человека по радио, и наступит немедленно райское общество; высадимся на Марсе, обгоним Америку — тут и коммунизм придет. То есть социальный прогресс прочно увязывался с достижениями физики, химии, биологии, и его собственная роль практически не рассматривалась.

Но почему под словосочетанием «научная фантастика» подразумеваются только могучие звездолеты, термояд в карманной батарейке и газо-

провод Солнце-Сириус? Кто, простите, сказал, что история, или, скажем, психология и социология — не науки?

Возьмем, к примеру, историю. Принято считать, что у нее нет сослагательного наклонения. Однако история как никакая другая наука очень сильно подвержена конъюнктурным влияниям. Поэтому то, что преподавали 30 лет назад, совершенно не стыкуется с тем, что преподают сейчас. А в НФ уже не первое десятилетие существует оригинальное направление, получившее название альтернативной истории. Авторы пытаются отследить возможные изменения в развитии современного мира, если бы некоторые события произошли не так, как мы привыкли считать. Скажем, не было бы русско-японской войны 1904—1905 годов или в 1825 году победили декабристы. Подобные ретро-прогнозы, если, конечно, автору удалось сохранить логику событий и создать непротиворечивый мир, ценны для нынешних политологов, социологов и футурологов, которые пытаются построить модели общества будущего при тех или иных заданных параметрах.

Вообще НФ сегодня играет роль полигона для обкатки политических, экономических, исторических и тому подобных идей. Уэллс, Жюль Верн, авторы конца 19 — начала 20 века писали совсем в другое время — время, когда наука воспринималась светочем прогресса. Но после целого века бездумного внедрения новых идеологий или экономических программ, когда никто не задумывался о последствиях, а к прогнозам и прогностике относились спустя рукава, общество нуждается в постоянно действующей тревожной сигнализации.

И если раньше НФ олицетворяла призыв в будущее, в развитие, то сегодня же фантастика постепенно становится охранительным инструментом. Конечно, нельзя говорить о крайних позициях. И сейчас существуют книги о звездолетах, иных мирах и космической экспансии. Но развитие науки не должно опережать развитие этики. Многие писатели-фантасты пытались об этом предупредить — и Лем, и Стругацкие, и Ефремов. Этический контроль со сторо-

ны общества должен тормозить внедрение новых открытий и изобретений до тех пор, пока не будут учтены все последствия. И — если потребуются — пока не будет разработана действенная защита. Кстати, нечто подобное мы видим в последние 5-10 лет, когда со стороны и государства, и СМИ, и неправительственных организаций идет совершенно беспрецедентное давление на любые опыты по клонированию.

Большинство современных экономических, политических и социальных проектов представляются авторами как путь к райскому обществу: мол, если мы сейчас их примем, немедленно наступит процветание и благорастворение воздушных масс. Но фантасты предпочитают видеть в своих читателях людей здравомыслящих, которые не поддаются на рекламу, а все-таки выбирают осознанно. И потому в основе многих романов современной НФ авторы утрируют проблему, доводят ее до полного абсурда, описывая поистине чудовищные последствия. Часто сквозь призму взгляда рядового обывателя, не слишком замороченного той или иной идеологией, по принципу: «А зачем мне еще и эта головная боль?».

Иначе говоря, нельзя верить на слово: есть положительные моменты, которые описываются авторами новых идей, есть, соответственно, отрицательные моменты, которые ими умалчиваются и раскрываются фантастами.

Конечно, фантастика не должна брать на себя какие-то функции общественного регулятора. Это просто еще одно информационное наполнение. Человек получает новости из интернета, из телевизора, из журналов и газет, в том числе и из книг. Новости — это не обязательно информация о чем-то произошедшем, это информация и о том, что может произойти, стоит ли вообще этим заниматься и какие могут быть последствия.

Как мне кажется, это и есть задача номер один современной НФ: спрогнозировать перспективы и негативные последствия того или иного открытия. И — через посредников в лице своих читателей — подготовить общество к нормальной, осознанной дискуссии. **СР**

* Научно-технической революции

Николай Пегасов

ЧРЕЗВЫЧАЙНАЯ ПЛОТНОСТЬ ПРЕМИЙ БАСТКОН 2007



КОНВЕНТ: «Басткон 2007»

СТАТУС: 7-ая литературно-практическая конференция

ГДЕ: Подмосковье

КОГДА: 26—28 января

СОБРАЛОСЬ: Более 130 любителей фантастики

Фантастические конвенты, как это водится, организуются инициативными группами. Группа обычно состоит из хороших знакомых, проживающих в одном городе и связанных любовью к жанру фантастики. Однако подмосковный конвент «Басткон», состоявшийся в этом году в седьмой раз, — плод деятельности не просто добрых знакомых, а членов одного литературного объединения, имя которому — «Бастион». В него входят люди с четкими политическими взглядами, ценящие в книге патриотизм, консерватизм и христианское мировоззрение. Но чтобы попасть на «Басткон», вовсе не обязательно быть христианином или консерватором, достаточно любить фантастику и желательно иметь к ней профессиональный интерес. Таким образом, на «Бастконе» собираются не конечные потребители фантастики (читатели), а писатели, критики, издатели, журналисты, переводчики и даже ученые.



Василий Владимировский осваивает профессию фотографа.

По этой причине, а также из-за того, что «Басткон» — первый конвент каждого нового года, на этой литературно-практической конференции принято подводить итоги прожитого, написанного и прочитанного в год предыдущий. Нынешний «Басткон», вероятно, поставил рекорд по количеству врученных на нем премий (более 20!), причем их учредителями выступал и сам конвент, и литературные группы, и пестрые жюри, и даже отдельно взятые авторы. Только простое перечисление премий с их статусами заняло бы целую страницу. Чем меньше «кон», тем больше лауреатов. Как следствие, значимость премий размывается, поэтому «МФ» остановится только на тех, что кажутся основными: без них «Басткон» не был бы конвентом. Порадовало, что некоторые из премий имели денежную составляющую, что для отечественных конвентов большая редкость.

«Чаша Бастиона» досталась Александру Зоричу за финальный роман трилогии «Завтра война» — «Время —

московское». Редкий «Басткон» обходится без того, чтобы не вручить Зоричу, одному из самых патриотичных русских фантастов, еще одну награду. А «Меч Бастиона» по совокупности заслуг был преподнесен Роману Злотникову, прогнозирующему в многочисленных книгах светлое будущее для российского государства. Наконец, премию «Два сердца» за раскрытие в книге образа одной из двух русских столиц — Москвы и Питера — получил автор «Таганского перекрестка» Вадим Панов.

«Басткон» состоял не только из награждений. Под эгидой конвента проходят встречи «Школы перевода» Владимира Баканова, одного из талантливейших переводчиков фантастики. Прочитанные на конвенте доклады и проведенные семинары были посвящены, по большей части, связи фантастики и истории. Среди выступавших были такие известные авторы, как Кирилл Бенедиктов, Андрей Валентинов и Далия Трускиновская.

Организаторам конвента «Мир фантастики» может пожелать только расширить тематику докладов и семинаров, а также сократить количество раздаваемых наград. Впрочем, принцип «и пусть никто не уйдет обиженным» был заявлен в русской фантастике еще три десятилетия назад.



Яна Боцман и Дмитрий Гордецкий получили «Чашу Басткона» за Александра Зорича.

«Роскон 2007» — в марте!

Крупнейший в СНГ литературно-фантастический конвент «Роскон» пройдет в этом году с 22 по 25 марта. Арендные организаторами подмосковные пансионаты готовы разместить свыше 800 участников.

Мастер-классы для начинающих авторов проведут известные фантасты: Ник Перумов, Василий Головачев, Вадим Панов и Андрей Лазарчук. Не менее известные писатели представят свои доклады и соберут семинары.

Оргкомитет «Роскона» приглашает любителей фантастики принять участие в конвенте. Контакты организаторов — на сайте www.convent.ru/roscon/2007.



ЧТО ПОЧИТАТЬ?

Среди отзывов на обновленную рубрику «Что почитать?» на форуме нашего журнала время от времени встречается такое мнение: «Это, конечно, хорошо, что теперь «МФ» рекомендует двадцать одну книгу вместо восьми, но очень жаль, что многие из них повторяются». Что греха таить: так оно и есть, — но ведь это камень не в наш огород! Не редакция, а сами читатели журнала голосу-

ют месяц от месяца за одни и те же книги. Убедитесь сами: за прошедший месяц состав верхней пятерки ничуть не изменился. Однако на этот раз мы решили заново перетасовать книги между жанрами (ведь строгих жанровых критериев нет, и поэтому большинство хорошей фантастики написано на стыке трех-четырех направлений) и уделить больше внимания нижней половине таблицы.

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ

ПРОБЕРАНО ВРЕМЕНЕМ

ДЕТЕКТИВНОЕ ФЭНТЕЗИ



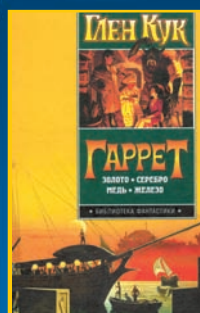
**Андрей Белянин
Опергруппа
в деревне**
Все самые страшные преступления совершаются в тихих и отдаленных местечках — убедиться в этом предстоит Тайному сыску царя Гороха в шестой книге сериала.

15—16 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №2(42) за 2007.



**Макс Фрай
Ворона на мосту**
Четвертые «Хроники Ехо» приподнимают занавес тайны над ранними годами сэра Шурфа. Детективный элемент сведен к минимуму, но все-таки это Фрай!

15—16 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 7.
Рецензия — в №2(42) за 2007.



**Глен Кук
Сладкозвучный серебряный блюз**
В романах о частном сыщике Гаррете Глен Кук смешал фэнтези и каноны «крутого» детектива — коктейль получился взрывоопасный и увлекательный.

Обзор цикла о Гаррете — в №4(32) за 2006.

КОСМИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА



**Василий Головачев
По ту сторону
огня**
Ни один факт из книг Головачева не противоречит научной картине мира. Ни путешествия во времени, ни электрические каракатицы...

8 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 6.
Рецензия — в №12(40) за 2006.



**Генри Лайон Олди
Ойкумена.
Книга 1. Кукольник**
Космоопера от Олди — книга столь же неожиданная, сколько ни на что подобное не похожая. Ждем продолжения!

21 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №1(41) за 2007.



**Сергей Снегов
Люди как боги**
Сегодня первая отечественная космоопера выглядит ностальгическим приветом из Золотого века научной фантастики — но все равно потрясает воображение.

Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №5(33) за 2006.

ГЕРОИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ



**Ник Перумов
Война мага.
Конец игры**
Долгие годы мы следили за судьбами самых выдающихся героев Упорядоченного... И вот — самый масштабный отечественный фэнтези-эпик завершен!

1 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №11(39) за 2006.



**Терри Пратчетт
Последний герой**
Качественная пародия на всю и всяческую фэнтезийную героиню — это не только фирменный пратчеттовский юмор, но и шикарные иллюстрации.

9 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №9(37) за 2006.



**Майкл Муркок
Элрик из Мелнибонэ**
Долгое время герой фэнтези был необязательным приложением к двуручному мечу. Муркок же сумел придать этому образу незаурядную психологическую глубину.

Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №11(39) за 2006.



Выбор читателей. Январь 2007

В голосовании на сайте www.mirf.ru приняло участие 1009 человек. Всего было отдано 2487 голосов (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1	Ник Перумов	Война мага. Конец игры	14,9%	9	Терри Пратчетт	Последний герой	2,7%	17	Сергей Лукьяненко	Пристань желтых кораблей	1,8%
2	Алексей Пехов	Ветер полыни	6,7%	10	Вадим Панов	День Дракона	2,5%	18-20	Стивен Кинг	Мобильник	1,6%
3	Вера Камша	Зимний излом. Том 1. Из глубин	4,1%	11-12	Анджей Сапковский	Божьи войны	2,4%	18-20	Нил Гейман	Дети Ананси	1,6%
4	Ольга Громыко	Цветок камалейника	3,7%	11-12	Терри Пратчетт	Sagre Jugulum. Хватай за горло!	2,4%	18-20	Джордж Мартин	Пир стервятников	1,6%
5	Алексей Пехов	Темный охотник	3,5%	13	Дэн Абнетт	Инквизитор. Ордо Маллеус	2,3%	21	Генри Лайон Олди	Ойкумена. Книга первая. Кукольник	1,5%
6	Дэн Абнетт	Возвышение Хоруса	3,2%	14	Виталий Зыков	Под знаменем пророчества	2,2%	22	Роберт Сальваторе	Павшая крепость	1,4%
7	Джонатан Страуд	Врата Птолемея	2,9%	15-16	Андрей Белянин	Опергруппа в деревне	2%	23	Юрий Никитин	Проходящий сквозь стены	1,2%
8	Василий Головачев	По ту сторону огня	2,8%	15-16	Макс Фрай	Ворона на мосту	2%	24	Чайна Мьевиль	Вокзал потерянных снов	1%

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

ГОРОДСКОЕ ФЭНТЕЗИ



Вадим Панов
День Дракона
По зубам ли окажется любимцам публике навам пробудившийся древний враг Темного двора? Похоже, сериал о Тайном Городе выходит на новый виток.

10 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в этом номере «МФ».



Виктор Пелевин
Empire V
«Баблос-дискурскровосос» — триада, на которой строится новая книга Пелевина, как обычно у писателя, стоящая на перепутье между фантастикой и мейнстримом.

31 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №1(41) за 2007.



Аркадий и Борис Стругацкие
Понедельник начинается в субботу
Городское фэнтези в нашей стране писали уже в шестидесятые — а как еще назвать будни НИИ Чародейства и Волшебства?

Оценка «МФ» — 10.
Рецензия — в №12(28) за 2005.

ЭПИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ



Виталий Зыков
Под знаменем пророчества
Цикл, начавшийся в лучших традициях приключенческого фэнтези с путешествия героя между мирами, приобрел к третьему тому поистине эпический размах.

14 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 7.
Рецензия — в №2(42) за 2007.



Джордж Мартин
Пир стервятников
Отсутствие одной из самых ожидаемых книг последних лет в топ-5 можно объяснить только тем, что издательство задержало ее выход до самого конца января.

18—20 место в рейтинге.
Рецензия — в одном из ближайших номеров «МФ».



Роберт Джордан
Око мира
Из начальной книги всемирно известного цикла вы узнаете о том, откуда есть покатилось «Колесо времени». Если понравится — приготовьтесь читать еще полтора десятка томов.

Обзор цикла — в №4(8) за 2004.

АВТОРСКИЙ СБОРНИК



Алексей Пехов
Темный охотник
В одной-единственной книге российский писатель собрал «потерянные страницы» самых известных своих миров, а также представил нам новый.

5 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №12(40) за 2006.



Вернор Виндж
Ложная тревога
Ретроспективный срез творчества американского писателя. Виндж написал немного книг, но во многом благодаря ему «твердая» НФ сегодня держится на плаву.

Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в этом номере «МФ».



Леонид Каганов
День академика Похеля
Третий сборник признанного отечественного мастера «малой формы» стал в 2004 году лучшей авторской антологией рассказов по версии нашего журнала.

Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №8(12) за 2004.

МИСТИКА, ТРИЛЛЕР



Стивен Кинг
Мобильник
Таинственный сигнал, превращающий человека в зверя, передается через сотовые телефоны. Как выжить в обезумевшем мире? Как спасти близких?

18—20 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в №11(39) за 2006.



Нил Гейман
Дети Ананси
«Страшная история забавного рода» от автора «Американских богов», возможно, не повторит успех лучшей книги Геймана, но наверняка доставит вам несколько приятных часов.

18—20 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №1(41) за 2007.



Роджер Желязны
Ночь в одиноком октябре
Мрачная история, в которой встретились Шерлок Холмс, Джек-Потрошитель и Дракула, быстро нашла дорогу к сердцу российского читателя.

Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №4(8) за 2004.



«МФ» знакомит читателей с нефантастическими книгами, тем не менее, интересными для всякого любителя почитать.

МАККАБРЕЙ ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ

КИРИЛЛ БОНФИЛЬОЛИ. ЭНДШПИЛЬ МАККАБРЕЯ
KYRIL BONFIGLIOLI. DON'T POINT THAT THING AT ME

Роман ■ Перевод: М. Немцов ■ Издательство: «Эксмо», 2006 ■ Серия: «Книга, о которой говорят» ■ 320 стр. ■ 10000 экз. ■ Жанр: Пародийный триллер-детектив ■ 1 книга цикла

На прилавках все сложнее отыскать что-нибудь путное. В скопище коммерческих середнячков теряются отдельные яркие книги. Поэтому заклинаю всех истинных любителей иронического, остроумного и познавательного детектива: не пропустите романов Бонфильоли!

У его книг два существенных плюса. Во-первых, стиль и язык — в блестящем переводе и с дельными примечаниями Максима Немцова. Во-вторых, достойный Д. Х. Чейза лихой сюжет, переданный ироничным слогом П. Г. Вудхауза! Но главное достоинство — герой, достойный Чарльза Маккабрея. Британский аристократ, бывший разведчик, ныне антиквар, промышляющий криминальными делишками. Эгоист с изощренным умом, способный на душевные порывы и настоящий подвиг. Маккабрей абсолютно неотразим! Джеймс Бонд отдыхает...

Итог: «Эндшпиль» с продолжениями — книги, вошедшие в золотой фонд британской литературы, и не только детективной. Читать всем, кто устал от клонов «Кода да Винчи».



Борис Невский

ПИЩА ДЛЯ МАЛЕНЬКИХ СЕРЫХ КЛЕТОЧЕК

ЧАРЛЬЗ ПАЛЛИСЕР. НЕПОГРЕБЕННЫЙ
CHARLES PALLISER. THE UNBURIED

Роман ■ Перевод: Л. Брилова ■ Издательства: «Домино», «Эксмо», 2006 ■ Серия: «Книга-загадка, книга-бестселлер» ■ 416 стр. ■ 5000 экз. ■ Жанр: Викторианский детектив

Что бы там ни говорили, а классический детектив — это прежде всего интеллектуальная загадка и уж никак не погони и стрельба! Увы, в последнее время авторы меньше всего заботятся о пище для «маленьких серых клеточек», что уж говорить о качественных стилизациях под литературу той или иной эпохи!..

«Непогребенный» Чарльза Паллисера — приятное исключение из правил. Дебютная книга автора «Квинканкса» (см. сентябрьский «МФ» за прошлый год), посвящена сразу трем преступлениям. Одно из них совершенно «здесь и сейчас» для рассказчика (19 век), два других — в 17 и 9 столетиях. Небольшой городок Турчестер, его собор и горожане хранят свои тайны — и даже рассказчик раскроет лишь часть из этих леденящих кровь загадок. Ну а читатель до самой последней страницы не узнает настоящей правды о случившемся...

Итог: мастерская стилизация под романы викторианской эпохи, хороший перевод, живые персонажи, целый набор «ловушек» для доверчивого читателя. Книга, безусловно, достойна прочтения.



Владимир Пузий

МЯЧ НЕ В НАШИ ВОРОТА

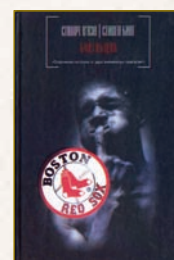
СТЮАРТ О'НЭН, СТИВЕН КИНГ. БОЛЕЛЬЩИК
STEWART O'NAN, STEPHEN KING. FAITHFUL

Роман ■ Перевод: В. Вебер ■ Издательство: «АСТ», 2007 ■ 544 стр. ■ 25000 экз. ■ Жанр: Спортивная хроника

Популярность — страшная сила! Не раз и не два журналисты шутили, дескать, издай Стивен Кинг телефонный справочник штата Мэн, и на него найдутся покупатели. Книгу «Болеельщик» можно считать решительным шагом в этом направлении.

Есть вещи, близкие и понятные только определенному кругу людей. К таковым относятся и бейсбол, от которого фанатеют многие американцы и который вряд ли заставит учащенно биться сердце русскоязычного читателя. Два писателя решили посвятить книгу одному из спортивных сезонов команды «Рэд сокс». Целый год общались с игроками и тренерами, вели дневники — старались изо всех сил. Искренне и со знанием дела они описали все нюансы болеельщицкой жизни... — и, увы, создали скучнейшую из книг, которые когда-либо попадали мне в руки!

Итог: те, кого не вдохновляют фразы наподобие: «Когда игра перешла в девятый иннинг, второй бейсмен Билл Мазероски первым вышел в зону бэттера», — могут не беспокоиться. Этот мяч — не в наши ворота.



Владимир Пузий

«Я ВИДЕЛ СЕКРЕТНЫЕ КАРТЫ, Я ЗНАЮ, КУДА МЫ ПЛЫВЕМ...»

ТОМ СТОППАРД. БЕРЕГ УТОПИИ
TOM STOPPARD. THE COAST OF UTOPIA

Драматическая трилогия ■ Перевод: А. и С. Островские ■ Издательство: «Иностранка», 2006 ■ Серия: «The Best of Иностранка» ■ 480 стр. ■ 7000 экз. ■ Жанр: Исторические пьесы

Что могут «эти иностранцы» написать о России? Очередную развесистую клюкву, с медведями на улицах, balalayka's в каждой izbushka и разлитой по чашкам vodka!

Вот только когда за дело берется знаменитый британский драматург, сэр Том Стоппард, это правило не срывается. «Берег Утопии» — три пьесы о России 19 столетия... Впрочем, нет, не только о России, но о Европе... или просто об эпохе и о людях — живых людях! — которые эту эпоху творили. Фамилии Тургенева, Герцена, Белинского, Бакунина стали бронзовыми именами из учебников. А у Стоппарда словно время повернуло вспять — и все они снова ожили.

Итог: неожиданно достоверные, убедительные с точки зрения стиля и психологии пьесы. Не знаю, перед кем нужно снимать шляпу: перед Стоппардом или переводчиками, но текст читается на «ура». Никуда не делся и фирменный стоппардовский стиль: тонкая ирония, эксперименты с драматической формой, «высокая концентрация мыслей». Словом, самый высший класс исполнения!



Владимир Пузий



ВИДЕОДРОМ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОМ КИНО

Новости киноиндустрии: МАРТ 60

Съемочная площадка:
КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ 61



Аниме по мотивам манги Хаяо Миядзаки «Навиская из долины ветров», новый проект Даррена «Фонтан», романтическая азиатская сказка «Долина цветов», динамичный кинокомикс «300 спартанцев», кинопародия «Очень эпическое кино» и долгожданный фильм о черепашках-ниндзя с одноименным названием.

После финальных титров: КИНОРЕЦЕНЗИИ 66



Отечественный молодежный J-хоррор «Мертвые дочери», фантастическая комедия «Ночь в музее», экранизация известного романа Кристофера Паолини «Эрагон» и великолепный магический триллер «Престиж». На странице классики — рассказ о фильме «Кин-Дза-Дза», культовом представителе советской фантастики.

Классики: ДЖЕЙМС КЭМЕРОН 70

Он был пять раз женат, его прозвище — «Железный Джим», а один из известнейших своих сценариев он продал за... 1 доллар. Режиссер самого кассового фильма современности очень давно не радует нас новыми лентами, но его имя известно каждому.

Новости аниме: МАРТ 73

Аниме: ВОЛЧИЙ ДОЖДЬ 74

30-серийный телесериал 2003 года — красивая, интересная, взрослая и жестокая сказка о пути и поиске, о смысле жизни и месте человека в этом мире.

НОВИНКИ ЛИЦЕНЗИОННОГО ВИДЕО 80

ДРУГОЕ КИНО 85

Что посмотреть? 86

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

Александр Чекулаев



НОВОСТИ КИНО- ИНДУСТРИИ

NEWS

Мощи со звезд



«Мумия Возвращается Снова Опять»: на съемки 13 серии Имхотепа привозили в папке для гербария.

Оказывается, Россия — не единственная страна СНГ, которая может позволить себе снимать фантастическое кино. Так, на Украине недавно завершили съемки фильма «Внеземной», основанного на облетевшей газеты истории 1996 года о гуманоиде из Кыштыма, найденном умершим от голода в доме простой русской пенсионерки. Режиссер Сергей Крутин, правда, утверждает, что его версия куда оптимистичнее: жанр ленты заявлен как комедия. Хрупкий маленький пришелец Егорушка объявится в окрестностях Чернобыля и станет источником ужасного переполоха в среде местных обывателей. Роли в картине сыграли Юрий Степанов, Сергей Баталов, Лариса Шахворостова, Владимир Линецкий и Лина Будник.

Человек и закон

Очередная приятная новость для поклонников ироничного фэнтези Андрея Белянина. Компании **BE Next Media Company** и **Top Line Production** начали работу над сериалом по известному циклу писателя «Тайный сыск царя Гороха» о правозащитной деятельности милиционера Никиты Ивашова в Сказочной Руси. Свои предложения по кастингу можно внести на промо-сайте **goroh.tv**. Предлагаем поторопиться: в планах авторов осуществить релиз-шоу уже осенью 2007 года.



Моя милиция меня бережет. Неважно, от банальных ли воров, или от Кощея Бессмертного.

Карты Торо

Любопытные слухи приходят из ставки режиссера «Лабиринта фавна» Гильермо Дель Торо. Во-первых, студия **Warner Bros.** предложила ему подумать о постановке новой киноверсии «Тарзана». Во-вторых, сам Борода не теряет надежды развести «братков Уорнеров» на 70 миллионов долларов, дабы превратить в кино Ктулху-миф «Хребты безумия» Говарда Лавкрафта (сценарий, написанный нашим героем в соавторстве с Мэтью Роббинсом, был отвергнут на Paramount и DreamWorks). И, в-третьих, в планах Дель Торо на 2009 год появилась испаноязычная драма о призраках «3993», чье действие происходит, как намекает название, в 1939 и 1993 годах.

Фрэнк Эйнштейн

Если вы восстали из мертвых — не беда! Современная наука готова предложить достойную альтернативу таким трафаретным для зомби занятиям, как убийство воскресившего вас ученого либо дегустация мозгов невинных прохожих. Теперь бывшему покойнику можно стать спасителем мира, как это случилось с персонажем комикса **Madman**. За экранизацию произведения про превращенного безумным доком Фрэнком Эйнштейном в супергероя молодого кадавра возьмется сам Роберт Родригес. Но только как продюсер. Режиссерское бремя ляжет на плечи Джорджа Хуанга («Сотворить монстра»). Премьеру ждем в 2009 году.

Остаться в живых

В современных мистических триллерах для героев все чаще главным становится не выжить, а *остаться* в живых. Эту тонкую разницу еще раз подчеркнет хоррор-драма «Пассажиры». В этом фильме с участием Энн Хэттауэй («Заколдованная Элла») и Патрика Уилсона («Призрак Красной реки») речь идет о психологине, пытающейся привести в порядок нервы шестерых людей, выживших в авиакатастрофе. Но ее клиенты вдруг начинают бесследно исчезать. Героиня подозревает заговор по скрытию причин крушения. Истина же, понятно, обнаружится в области сверхъестественного. Съемки картины стартуют весной.



Энн Хэттауэй придется столкнуться со сверхъестественным. Сотрясение мозга ей обеспечено.

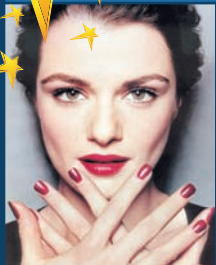
В ДВУХ СЛОВАХ

...Стивен Спилберг и Джордж Лукас одобрили сценарий «Индианы Джонса 4» за авторством Дэвида Кэппа; съемки начнутся в июне 2007 года, премьера назначена на май 2008...

● Клайв Баркер намерен спродюсировать мистический триллер о призраке Эдгара Аллана По и оживших персонажах его классических рассказов в жанре ужасов... ● Режиссер Кристофер Ганс не исключил, что снимет продолжение своего «Сайлент Хилла», киноадаптации одноименного цикла survival horror-видеоигр... ● Студия **The Weinstein Company** купила права на экранизацию подросткового фэнтези про пиратов «Алекс и ироничный джентльмен» Эдриенн Кресс... ● **Columbia Pictures** затевает проект римейка классического хоррора Уильяма Кэстла «Тинглер» (1959) про монстра-паразита, убивающего своих жертв страхом... ● Уве Болл закончил съемки вампирского боевика «Бладрейн 2» (дампириша Рейн зажигает теперь на Диком Западе) и будет продюсировать «Одного в темноте 2»... ● Канал CBS начинает производство сериала «Демоны» — шоу на тему экзорцизма, где изгнанием нечистых духов займется тандем священника и психолога... ● Сэм Рэйми попробует свои силы как телепродюсер: одним из его первых проектов станет «апокалиптический» мини-сериал по бестселлеру Дина Кунца «Вторжение»...

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

ЗВЕЗДЫ ЭТОГО НОМЕРА



Рэйчел Вайз (род. 7 марта 1971). Лицо косметики Revlon. 31 мая 2006 родила Даррену Аронофски сына. Известна по фильмам «Цепная реакция», «Мумия 1—2», «Константин». Озвучивала драконшу Сапфиру в «Эрагоне».



Кевин Патрик Смит (род. 2 августа 1970). Чтобы снять «Клерков», продал свою коллекцию комиксов. После успеха фильма выкупил ее обратно. Назвал дочь Харли Квин (Harley Quinn) в честь злодея из вселенной «Бэтмена».



Николь Мария Кидман (род. 20 июня 1967). Самая высокооплачиваемая актриса 2006 года. Натуральный цвет волос — светло-рыжий. Боится бабочек. Цитата: «Теперь я могу носить каблук» (после развода с Томом Крузом).

НАВСИКАЯ ИЗ ДОЛИНЫ ВЕТРОВ KAZE NO TANI NO NAUSHIKA



Производитель: Studio Ghibli/Hakuhodo Incorporated/Tokuma Shoten
Страна: Япония
Прокат в РФ: «Русский Репортаж»
Режиссер: Хаяо Миядзаки
Роли озвучивали: Суми Симамото (Навсикая), Махито Цудзимура (Джил), Рихико Есида (Тето), Горо Ная (Мастер Юпа), Кедо Хисако (Бабушка), Сакакибара Хисако (Кушана)
Премьера в России: 1 марта 2007
Девиз: Группа юных воинов, окрыленная ветром их величайшего приключения (для проката в США, 1986)
Возрастной рейтинг: PG (некоторые эпизоды не рекомендуются для детей)
Сайт студии Ghibli: Ghiblielline
Фан-сайты: musicality, mehveghibli.thibros.com
Сайт прокатчика: rusreport.com

ЖАНР Шедевр аниме

Сюжет

После «Семи дней огня», — глобальной катастрофы, уничтожившей почти всю цивилизацию, — прошло 1000 лет. Планета заросла «фукаи» — токсичными грибными джунглями, хозяевами которых стали гигантские мутанты-насекомые. Остатки человечества живут в маленьких поселениях, возведенных на свободных от ядовитой флоры участках.

После того, как одно из этих карликовых «княжеств» случайно обнаруживает могучее оружие древних, между изолированными популяциями людей вспыхивает война. В конфликт оказывается втянута Долина

Ветров — мирная страна, в которой живет Навсикая, молодая дочь правителя. Девочка отличается от соплеменников тем, что искренне любит все живое, включая обитателей ядовитых джунглей, причем с последними она умеет находить общий язык. Именно ей предстоит стать футуристической версией Жанны д'Арк — провидицей и спасительницей мира.

Прогноз

Приятный сюрприз — российская театральная премьера одной из лучших работ Миядзаки. Картина двадцатилетней выдержки, успевшая побывать в аттерканском прокате под

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Аниме снято по мотивам манги Хаяо Миядзаки, публиковавшейся с 1982 по 1994 годы.
- По версии известного сайта IMDb «Навсикая...» входит в 50 лучших научно-фантастических картин всех времен.
- Группа японских инженеров-энтузиастов OpenSky построила 2 летательных аппарата, копирующих принадлежащий Навсикае глайдер Меве (нем. — «чайка»). В 2006 году они успешно прошли испытания на неактивное планирование.
- Имя «Навсикая» взято из гомеровской «Одиссеи», где так звали добрую феакийскую принцессу, спасшую царя Итаки, а увлечения главной героини позаимствованы из японской сказки о принцессе, которая любила наблюдать за насекомыми.



Если баловаться с сильнодействующими дарами природы, и не такое привидится.

видом сильно урезанных «Войн ветров», быть многократно переизданной на DVD и войти в золотой фонд аниме. Если вы не знаете, почему Миядзаки-старший считается «японским Уолтом Диснеем», — посмотрите «Навсикаю». Два часа каллиграфической анимации, потрясающие краски и пейзажи, сумасшедший дизайн мира будущего и, как это положено для всякой хорошей истории, непростая мораль.

Миядзаки исследует темы любви ко всему сущему, мастерски переплетая гуманистические и экологические подтексты сюжета, однако при

этом (по его собственным словам) избегает вторгаться в сферу религии, подходя к вопросу «Что такое жизнь?» исключительно с философских позиций. Такие шедевры выходят в российский кинопрокат далеко не каждый день, поэтому если вы неравнодушны к аниме в целом и творчеству Миядзаки в частности — обязательно сходите на «Навсикаю...». Кто знает — может быть, зрительская активность заставит крупных прокатчиков внимательнее приглядеться к жанру «японских мультфильмов», до настоящего времени обделенному их вниманием?



Долина Ветров, Навсикая на своем Меве.

ФОНТАН
THE FOUNTAIN

Производитель:
Warner Bros. Pictures/Epsilon Motion
Pictures/Regency Enterprises
Страна: США
Прокат в РФ: «Гемини Фильм»/«Двад-
цатый Век Фокс»
Режиссер: Даррен Аронофски («Пи»,
«Реквием по мечте»)
В ролях: Хью Джекман, Рэйчел Вайз,
Эллен Берстин, Марк Марголис, Сти-
вен Макхетти, Фернандо Эрнандес
Премьера в России: 1 марта 2007
Девиз: Что если вы могли бы жить вечно?
Возрастной рейтинг: PG-13 (не реко-
мендуется лицам до 13 лет)

Официальный сайт:
fountainmovie.com
Фан-сайт режиссера:
aronofsky.tripod.com

ЖАНР Философская фантастика

Сюжет

Шестнадцатый век. Конкиста-
дор Томас (Джекман) по зада-
нию королевы Изабеллы (Вайз)
отправляется через океан к индейцам майя, чтобы
найти легендарное Дерево
Жизни — растение, даря-
щее бессмертие. Королева
находится в опасности. Ин-
квизитор Силесио открыто
действует против нее, наме-
реваясь лишить монархиню
трона и жизни. Томасу тоже
приходится несладко, ведь
Дерево Жизни находится в ог-
ромной пирамиде, а жрецы
майя никогда не славились
гостеприимством.

Начало двадцать первого
века. Онколог Томми (Джек-
ман) ищет лекарство от рака,

чтобы спасти смертельно
больную жену Иззи (Вайз).
Во время экспериментов
с макаками-резусами он слу-
чайно обнаруживает, что но-
вый растительный препарат
из Гватемалы обладает фан-
тастическими омолаживаю-
щими свойствами.

Далекое будущее. Человек
по имени Том (Джекман) и не-
обычное большое дерево пу-
тешествуют в звездолете по
направлению к туманности,
которую майя называли Ши-
бальба («Исчезающее», то
есть загробный мир).

Прогноз

Три параллельные драмы про
жизнь, любовь и смерть. Дар-
рен Аронофски как никто дру-

гой умеет играть похоронный
марш на струнах человече-
ских душ и залезать в такие
мрачные дебри сознания, что
после просмотра его фильмов
страшно взглянуть на себя
в зеркало.

Судьба нового проекта
Даррена очень интересна.
В 1999 году режиссер увидел
«Матрицу» и задался вопро-
сом: что можно снять после
этого фильма? Решившись
сказать новое слово в жанре
кинофантастики, режиссер
начал работу над своим «от-
ветом братьям Вачовски». К
2002 году все было готово:
70 миллионов долларов бюд-
жета, построенные декора-
ции в Австралии (например,
огромная десятиуровневая
пирамида), договоренность
с Брэдом Питтом и Кейт
Бланшетт... Однако из-за
«творческих разногласий»
Питт ушел в «Трою» Петер-
сена, а без него проект быст-
ро развалился.

За два года Аронофски су-
щественно сократил сценарий
(полную версию он издал в ви-
де «графического романа»,
а проще говоря — комикса),
нашел менее капризных
звезд, сократил бюджет до 35
миллионов и в результате по-
лучил 10-минутную одацию на
Венецианском кинофестивале
в 2006 году. Фильм вышел
действительно художествен-
ным, по-своему стильным,

На киноэкранах
России в марте

С 1 марта:

- ♦ **Навиская из долины ветров**
(Kaze no tani no Naushika)
аниме.
- ♦ **Фонтан (The Fountain)**
философская фантастика.

С 8 марта:

- ♦ **Долина цветов**
(Valley of Flowers)
романтическая азиатская сказка.

С 15 марта:

- ♦ **Новые приключения Золушки**
(Happily N'Ever After)
анимационная комедия.
- ♦ **Параграф 78, пункт 2**
фантастический боевик.
- ♦ **У холмов есть глаза 2**
(The Hills Have Eyes 2)
ужасы.
- ♦ **300 спартанцев (300)**
кинокомикс.

С 22 марта:

- ♦ **Артур (Arthur and Minimoys)**
анимационная сказка
Люка Бессона.
- ♦ **Девочка-лисичка**
(Yue Woo Bi The Fox)
анимационная сказка.
- ♦ **Очень эпическое кино**
(Epic Movie)
кинопародия.
- ♦ **Черепашки-ниндзя**
(Teenage Mutant Ninja Turtles)
анимационная экшен-комедия.

С 29 марта:

- ♦ **Ночь живых мертвецов 3D**
(Night of the Living De3D)
ужасы.
- ♦ **Сквозь созвездие Мебиуса**
(Thru the Moebius Strip)
анимационная фантастика.

Кинопремьеры могут быть перенесены, прокатчиками
на другой срок по не зависящим от редакции причинам.

очень оригинальным и, как во-
дится у режиссера, — эмоцио-
нально тяжелым. Зрителям
стоит приготовиться к сложно-
му потоку символов, несущему
простой сюжет, и, мягко гово-
ря, нетрадиционным спе-
цэффектам в духе «2001: Кос-
мическая Одиссея» Кубрика.



Мезоамериканский римейк «Звездных войн».

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Исполнительница главной женской роли (Вайз) — жена режиссера.
- В фильме снимались настоящие индейцы из Гватемалы. Из двадцати человек по-английски умел говорить только один.
- Изначально картине был присвоен жесткий рейтинг R (лица до 17 лет допускаются в сопровождении взрослых).
- Чтобы удешевить съемки, вместо большинства компьютерных спецэффектов Аронофски пользовался макросъемками различных химических реакций.
- Для съемок футуристической части фильма косматому Хью «Росомахе» Джекману пришлось побриться налысо и удалить волосы с груди.

Забегая вперед...

ЧУЖОЙ ПРОТИВ ХИЩНИКА 2:
ВЫЖИВАЕТ СИЛЬНЕЙШИЙ

ALIEN VS PREDATOR: SURVIVAL OF THE FITTEST

- **Производитель:** 20th Century Fox/Davis Entertainment
- **Дистрибьютор:** «Гемини Фильм»/«Двадцатый Век Фокс»
- **Режиссеры:** Колин Штраусс, Грег Штраусс
- **В ролях:** Джон Ортиз, Стивен Паскуале, Джонни К. Люйс, Дэвид Петкау
- **Предполагаемая премьера:** 10 декабря 2007

Хищник, убитый в финале первой картины, взят своими со-
братьями на звездолет. Из его тела вылупляется Предалиен
(гибрид Чужого и Хищника). История с «Ностромо» повторяет-
ся — однако на этот раз здесь нет Рипли. Получив пробоину,
корабль Хищников падает назад на Землю близ небольшого
американского городка. На сигнал «черного ящика» откликает-
ся один-единственный Хищник. Он приземляется около места
крушения и обнаруживает, что Чужие уже вовсю жрут людей.

Что тут скажешь? После того, как Пол Андерсон провалил
первый фильм, об имидже некогда славных киномонстров уже
можно не беспокоиться. Вторая часть снята новичками. Акте-
ры безвестны, бюджет явно не изобилует нулями, а сценарий
попросту банален. Радует лишь суровый рейтинг R (у первой
части был PG-13), но в целом все говорит о том, что особых на-
дежд на этот проект возлагать не стоит.

*Над второй частью работают те же сценарист и масте-
ра по спецэффектам, что и над первой.*

ДОЛИНА ЦВЕТОВ VALLEY OF FLOWERS



Производитель: Elzevir Films/France 2 Cinema/Pandora Filmproduktion/TF1 International
Страна: Франция, Германия, Индия, Япония
Прокат в РФ: Ruscico
Режиссер: Пай Налин
В ролях: Милинд Соман, Майлин Джампаной, Насреддин Шах
Премьера в России: 8 марта 2007
Девиз: Любовь вечна, возлюбленные — нет
Возрастной рейтинг: Не присваивался

Официальный сайт:
valleyofflowers.com

ЖАНР Романтическая сказка

Сюжет

Давным-давно в Гималаях орудовала банда неуловимого разбойника Джалана (Соман). Ребята грабили простых путешественников и, в соответствии с неписанным кодексом чести, делили добычу поровну. Криминальная идиллия длилась до тех пор, пока однажды они не разорили караван пилигримов и не встретили таинственную девушку Ушну (Джампаной). Она заявила, что видела Джалана в своих снах, и категорически отказалась покинуть шайку.

Ушну принесла разбойникам удачу. Каким-то невероятным способом ей удавалось выводить их тайными тропами к богатой добыче. Между неожиданной помощницей и главварем банды завязался бурный роман. Их чувства оказались так сильны, что молодые люди потеряли связь с реальным миром и вскоре ударились в мистику, исследуя и познавая сверхъестественные силы природы. Этой парочке удалось победить смерть, однако по воле случая молодые люди оказываются разлучены.



Столетия спустя они встречаются в современном Токио...

Прогноз

По сути — тот же «Фонтан», только с перламутровыми пуговицами. Эту картину можно было бы причислить к одной из очередных многочасовых азиатских фантазий с хореографическими драками, полетами на тросах и календарными пейзажами, однако у нее есть несколько интересных нюансов. Перед нами — мультинациональный проект, а его режиссер — безумно талантливый самоучка, обладающий уникальной способностью превращать киноэкран в полотно картины. Он долгое время путешествовал по Гималаям, набираясь вдохновения. Результатом стала серия документальных лент, великолепная драма «Самсара», а теперь — «Долина цветов», красивая притча о любви сквозь времена.

Перенесенные премьеры

На 15 марта

❖ **Новые приключения Золушки**
(Happily N'Ever After)
анимационная комедия.

На 5 мая

❖ **Нелепей вымысла**
(Stranger than Fiction)
романтическая комедия.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Вероятно, одна из самых «высоких» фантастических лент в мире (снималась в Гималаях на высоте 6600 метров).
- Бюджет картины — 6 миллионов долларов, длительность — 155 минут.
- «Долиной цветов» называется изолированный национальный парк в Гималаях, доступный для туристов с июня по октябрь.

Долгострой

ТЕМНЫЕ НАЧАЛА: ЗОЛОТОЙ КОМПАС

HIS DARK MATERIALS: THE GOLDEN COMPASS

- **Производитель:** New Line Cinema/Scholastic Productions
- **Дистрибьютор:** «Каро Премьер»
- **Режиссер:** Крис Вейц
- **В ролях:** Николь Кидман, Дэниэл Крэйг, Дакота Ричардс, Адам Годли, Ева Грин
- **Предполагаемая премьера:** 6 декабря 2007



Двенадцатилетняя девочка Лира Белакуа живет в параллельном мире, где девятнадцатый век переплетается с двадцатым. Она и ее демон Пантелеймон отправляются на северный полюс, чтобы спасти своего друга Роджера. Их ждет водоворот странных приключений: медведи, ведьмы, родовые секреты, магическая наука и путешествия по измерениям.

Работа над картиной началась еще в 2002. New Line Cinema выделила на экранизацию одноименной (фраза «Северное сияние» в США была изменена на «Золотой компас») книги Филипа Пулмана астрономическую сумму —

150 миллионов долларов. Таким образом, «Темные начала» становятся самым дорогостоящим проектом компании после «Властелина Колец». При таком бюджете вряд ли можно удивляться звездам первой величины и декорациям премиум-класса. Главное, чтобы новичок Крис Вейц мудро распорядился этими деньгами, ведь всякому многообещающему режиссеру нужно не просто снять хороший фильм, но и избавиться при этом от титула «многообещающий».

Над сценарием работал известный драматург Том Стоппард («Розенкранц и Гильденстерн мертвы», «Бразилия»).



Во-первых, я не Робин, а Джалан. И уж точно не Гуд.



Бессмертные Ушну и Джалан. Жили они долго, но не слишком счастливо.

300 СПАРТАНЦЕВ 300



Производитель: Warner Bros. Pictures/
Legendary Pictures/Virtual Studios
Страна: США
Прокат в РФ: «Гемини Фильм»/«Двад-
цатый Век Фокс»
Режиссер: Зак Снайдер («Рассвет
мертвецов»)
В ролях: Жерар Батлер, Лена Хеди,
Дэвид Венхам, Доминик Уэст, Винсент
Риган, Майкл Фассбендер, Родриго
Санторо
Премьера в России: 15 марта 2007
Возрастной рейтинг: R (лица до
17 лет допускаются в сопровождении
взрослых)

Официальный сайт:
300themovie.warnerbros.com
Фан-сайт Фрэнка Миллера:
sincity.kryspin.net

ЖАНР Кинокомикс

Сюжет

Пятый век до нашей эры. Между греками и персами уже много лет идет война. Летом 480 года царь Ксеркс собрал огромную армию (по разным свидетельствам — от 100 тысяч до 5 миллионов человек) и предпринял новый поход на Элладу. Греческие города-полисы объединились вокруг сильной Спарты и остановили противника в узком Фермопильском проходе между горами и морем.

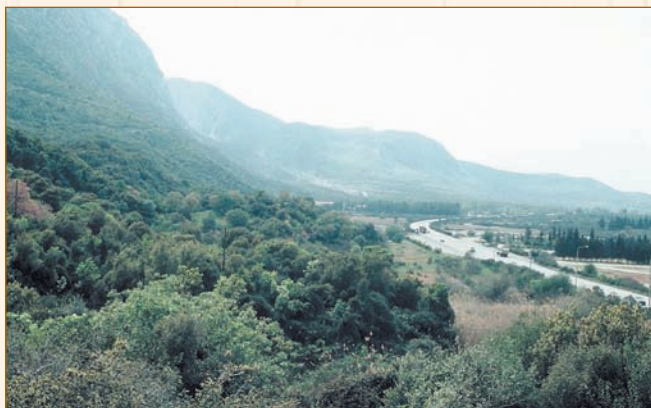
Два дня они успешно сдерживали персов, однако из-за предателя, показавшего врагу путь обхода, их войско, насчитывавшее около 5000 человек, оказалось под угрозой окружения. Основные греческие силы отступили на защиту Афин, а спартанский царь Леонид остался с тремя сотнями воинов прикрывать их отход. Они сражались с многократно превосходящим их войском противника — в том числе с «Бессмертными», элитной тяжелой гвардией персов. Когда оружие спартанцев было разбито, те бросались в бой с голыми руками. Персы были ошарашены таким сопротивлением и предпо-

чили добывать солдат, выживших в этой мясорубке, издав далеко — стрелами. По итогам осады Фермопил армия Ксеркса потеряла 20000 воинов, а греки — около 4000.

Прогноз

Этот фильм по праву можно назвать цветной версией «Города грехов» (2005). Очередной перенос на экран «графических романов» Фрэнка Миллера вряд ли имеет право претендовать на историческую достоверность. Режиссер честно заявляет: «Никакой реалистичности!». По его словам «фильм был снят не для того, чтобы спартанская фаланга выглядела правдиво, а для того, чтобы она выглядела круче». Рисованный первоисточник воспроизведен «кадр в кадр» (по крайней мере, это касается ключевых сцен), поэтому мы увидим не аккуратную реконструкцию древней битвы, а зрелищную, вычурную и сюрреалистическую фантазию в неповторимом стиле «нуар» Фрэнка Миллера.

«300 спартанцев» был почти полностью снят на фоне голу-

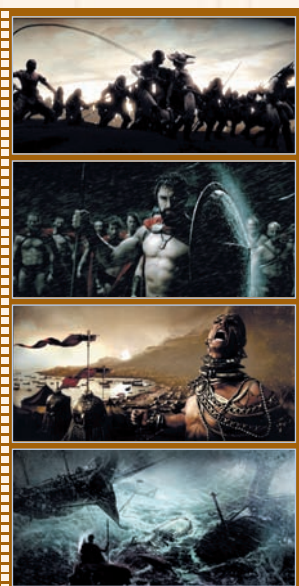


Фермопилы в наши дни. Раньше море подходило прямо к холмам, оставляя лишь узкую полоску суши.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- До начала сражения Ксеркс несколько раз предлагал грекам сдать оружие. Ответ Леонида был короток: «Приди и возьми его».
- Прежний Фермопильский проход ничем не напоминает сегодняшний. В те времена он был настолько узок, что в нем могла проехать лишь одна колесница.
- Как правило, персы относились к вражеским героям уважительно, однако персидский царь, разъяренный неудачей при Фермопилах (Геродот утверждает, что в битве со спартанцами погибли два брата Ксеркса), «потерял лицо» в глазах военной истории, приказав надругаться над телом Леонида.
- На самом деле спартанцы были не одиноки. Вместе с ними — но гораздо менее яростно — сражалось семьсот феспийцев.

бого экрана, однако, в отличие от «Города грехов», он гораздо более динамичен. К сожалению, те немногие, кто успел посмотреть сырой (без полностью смонтированных спецэффектов) материал, никак не смогли его прокомментировать. Бедняги потеряли челюсти где-то под креслами. Оживший комикс стоимостью в 60 миллионов долларов, посвященный одной из самых героических битв в истории человечества, — это зрелище в чистом виде, без скидок и компромиссов. Если вы не боитесь крови, то включайте лобные доли мозга на полную мощность и наслаждайтесь каждым кадром.



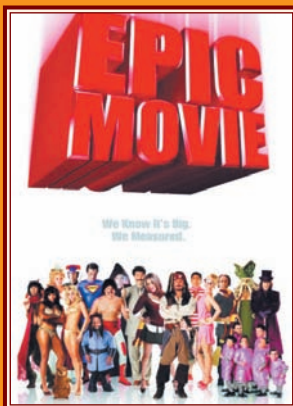
Сегодня в Фермопилах беспрецедентные скидки. С утеса.



Снятые при одинаковом освещении эпизоды ретушировали по-разному, чтобы придать им индивидуальный стиль и настроение.

ОЧЕНЬ ЭПИЧЕСКОЕ КИНО

EPIC MOVIE



Производитель:
New Regency Pictures/
Regency Enterprises/20th Century Fox
Страна: США
Прокат в РФ: «Гемини Фильм»/«Двадцатый Век Фокс»
Режиссеры: Джейсон Фридберг, Аарон Зельцер
В ролях: Колл Пенн, Адам Кампбелл, Фаун А. Чемберс, Джейма Мейс, Фред Уиллард, Мэри Кастро
Премьера в России: 22 марта 2007
Девиз: Мы знаем, он большой. Сами мерили
Возрастной рейтинг: PG-13 (не рекомендуется лицам до 13 лет)

Сайты картины:
epicmoviethehome.com,
myspace.com/EpicMovie

ЖАНР Кинопародия

Сюжет

История четырех великовозрастных сирот. Первый был выращен в Лувре (по коридорам которого бродит альбинос-убийца), второй сбежал от ужасов мексиканского рестлинга «libre», третий стал жертвой змей на самолете, а четвертый — «нормальный» член команды Людей Икс.

Эти горе-герои отправляются на шоколадную фабрику, где случайно залезают в платяной шкаф и попадают в королевство Гнарния (gnar — сучок на дереве). Там они встречают эксцентричного пиратского ка-



Комментарии излишни. По этим кадрам вы можете легко вычислить высмеиваемые фильмы.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Оба режиссера работали сценаристами всех четырех серий «Очень страшное кино».
- До премьеры фильма был проведен конкурс любительских пародий на блокбастеры. Короткометражку-победителя выложат в виде бонуса на DVD «Очень эпического кино», а ее автора наградят 2000 долларов. Девять других финалистов получат по 200 долларов.

питана, молодых студентов школы волшебства и мудрого, но сексуально озабоченного Льва. Всем вместе им предстоит победить злую Белую Суку.

Пятая часть «Очень страшного кино» выйдет не раньше 2008 года, причем из комментариев создателей четвертой серии следует, что они собираются изменить концепцию и выпустить фильм, совершенно непохожий на предыдущие. Это неудивительно, ведь за время своего существования данный проект, начинавшийся с дешевого безбашенного трэша, слегка остепенился и «растолстел» (четвертая часть стоила 45 миллионов долларов — то есть примерно столько же, сколько и блокбастеры типа «V значит Вендетта»).

Однако «страшные кино» стали любезны народу вовсе не из-за дорогих спецэффектов, а благодаря первосортному туалетному юмору и здоровому цинизму. Настала пора вернуться к истокам. На экраны выходит клон «Очень страшного кино» — но уже не от Dimension Films, без Цукера и привычного нам состава актеров. Насколько удачной будет эта попытка сесть на хвост известной киносери? Наиболее вероятных вариантов всего два: либо это будет пошлый «Ералаш» с неживыми актерами и глупыми шутками, либо «Очень страшное кино 1,5».

ЧЕРЕПАШКИ-НИНДЗЯ

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



Производитель:
Imagi Entertainment/Weinstein Company
Страна: США
Прокат в РФ: «Вест»
Режиссер: Кевин Манро
Роли озвучивают: Мако Ивамацу, Грей Делисли, Крис Эванс, Сара Мишель Геллар, Кевин Смит, Патрик Стюарт, Билли Уэст
Премьера в России: 22 марта 2007
Девиз: Все панцири вырываются на свободу (игра слов — shell/shall, «все вырываются на свободу»)
Возрастной рейтинг: PG (некоторые материалы могут не подходить для детей)

Официальный сайт:

tmnt.warnerbros.comСайт Mirage Studios: ninjaturtles.com

ЖАНР Анимационный экшен

Сюжет

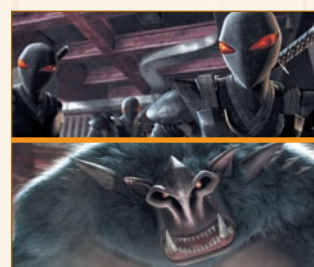
Победив заклятого врага Шреддера, черепашки-ниндзя ушли на покой. Мастер катаны Леонардо отправился в путешествие, чтобы отточить боевые умения. Задира Рафаэль в одиночку рыскает по улицам в поисках приключений на нижнюю часть своего панциря. Любитель пиццы Микеланджело работает аниматором на детских вечеринках, где большая говорящая черепаха никого не удивляет, а умник Донателло посвятил себя науке.

Но в один прекрасный день их сэнсей Сплинтер обнаруживает, что над Нью-Йорком вновь нависла угроза. Неправедливо уволенный техноманьяк Макс Винтерс сходит с ума и принимается собирать армию древних монстров, чтобы отомстить за обиду. Вскоре он знает, что с такой мощью и при поддержке Караи — наследницы клана ниндзя Шреддера — ему под силу не только наказать своих бывших работодателей, но и захватить весь мир.

Братьям-черепашкам предстоит вновь объединиться в семью и, заручившись поддержкой союзников (Кейси Джонс, Эприл О'Нил), победить новых врагов.

Прогноз

Удастся ли Голливуду возродить забытую детскую франшизу? С одной стороны, ее фанаты уже давно выросли. Для нынешних молодых зрителей ниндзя-черепашки выглядят примерно так же привлекатель-



Недостатка в злодеях не будет. Создатели обещают нам свыше десятка антигероев.

но, как и ниндзя-Чебурашка. С другой стороны, в мартовском прокате у нового фильма нет явных конкурентов (вспомним неудачу прошлогоднего Супермена, вышедшего аккурат между третьими «Людьми Икс» и вторыми «Пиратами Карибского моря»). Если создатели «Черепашек» сумеют сохранить уникальный коктейль из экшена и юмора, которым так славился оригинальный мультсериал, то кажущаяся несуразность истории о приключениях мутировавших пресмыкающихся не станет смущать взрослых зрителей, и фильм будет обречен на успех. **SP**

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Первый фильм о черепашках-ниндзя за 14 лет.
- «Караи» в переводе с японского означает острый, жгучий (применительно к пище), а также трудный, грубый, сильный.
- Мако Ивамацу («Конан-варвар», «Конан-разрушитель», «Робот-полицейский 3», «Горец 3») умер вскоре после озвучки Сплинтера.
- 13 марта должна выйти игра по мотивам фильма (разработку ведет компания Ubisoft).

ПОСЛЕ ФИНАЛЬНЫХ ТИТРОВ

ОНО ОЖИВАЕТ, ОЖИВАЕТ!

НОЧЬ В МУЗЕЕ NIGHT AT THE MUSEUM

ЖАНР Фантастическая комедия

Источник: Одноименная детская книга Милан Тренк (1993) • **Производство:** 20th Century-Fox Film Corporation/1942 Pictures/21 Laps Entertainment • **Режиссер:** Шон Леви • **В ролях:** Бен Стиллер, Робин Уильямс, Карла Гуджино, Дик Ван Дайк, Ким Рэйвер, Оуэн Уилсон • **Премьера в России:** 28 декабря 2006 • **Прокатчик в России:** «Гемини Киномир» • **Возрастной рейтинг:** PG (некоторые материалы могут не подходить для детей)

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Библиотекарь: В поисках Копья Судьбы» (2004)
- «Индеец в шкафу» (1995)
- «Джуманджи» (1995)

Праздничный киносезон преподнес нам неожиданный сюрприз — предположительно «очередная тупая комедия» с Беном Стиллером сорвала джек-пот, заработав 265 миллионов долларов. Нет, рождественского чуда не произошло. Стиллер по-прежнему попадает в смешные ситуации, а не создает их. Его умение выразительно тарачить глаза безупречно, но на этом актерские дарования Стиллера заканчиваются. Данный актер полностью нейтрален — его присутствие не украшает, но и не портит фильмы.

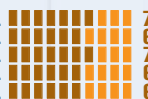
«Ночь в музее» покорила не его игрой, а своим общим качеством. Этот кассовый хит представляет собой добротную, но стандартную коллекцию легкомысленных гэгов и сюжетных клише стоимостью 10 миллионов долларов. Последний факт обеспечил высокотехнологичные спецэффекты, которым может позавидовать иной «взрослый» блокбастер. А легкоусвояемая зрелищная комедия, выпущенная в прокат под Новый Год, всегда найдет благодарных зрителей.

Итог: легко, весело, не слишком вульгарно, динамично и красиво. Идеальный аттракцион для детей, умеренный интерес для взрослых.



Эту обезьянку по кличке «Кристалл» несколько месяцев учили бить и кусать Бена Стиллера.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ
СЮЖЕТ
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА
РЕЖИССУРА
АКТЕРСКАЯ ИГРА



ОЦЕНКА МФ
6

Михаил Попов

КРИБЛЕ-КРАБЛЕ... БУЛЬК!

ПРЕСТИЖ THE PRESTIGE

ЖАНР Магический триллер

Источник: Одноименный роман Кристофера Приста (1995) • **Производство:** Touchstone Pictures/Warner Bros. Pictures • **Режиссер:** Кристофер Нолан («Бэтмен: Начало», «Помни») • **В ролях:** Хью Джекман, Кристиан Бейл, Майкл Кейн, Пайпер Перabo, Ребекка Холл, Скарлетт Йоханссон, Дэвид Боуи, Энди Серкис • **Премьера в России:** 18 января 2007 • **Прокатчик в России:** «Каро-Премьер» • **Возрастной рейтинг:** PG (некоторые материалы могут не подходить для детей)

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Иллюзионист» (2006)
- «Сенсация» (2006)



Знаменитый фокус Теслы с лампой — в фильме и в жизни.

В мире существует не так уж много режиссеров, фильмы которых можно смотреть несколько раз подряд. Нолан — один из них. Он, как никто другой, умеет напустить на зрителя жути, заворожить недомолвками и до финальных титров водить его за нос среди холодных и стильных декораций. «Престиж» — одна из лучших работ Нолана, переходящая ту грань, после которой развлекательное кино становится искусством. DVD с этим фильмом должен храниться под стеклянным колпаком в Палате мер и весов как эталон безупречного кино.

Актерский состав «Престижа» — звезды нового поколения кино, пришедшие на смену «старой гвардии» 1980-х. Эти ребята играют, как последний раз в жизни. Сюжет фильма представляет собой сложный и пугающий лабиринт, где вместо кролика из шляпы фокусника вполне может выпрыгнуть Минотавр. Зрителям предстоит два часа безуспешно гадать, кто из героев картины — настоящий маг? А волшебником в итоге оказывается Кристофер Нолан.

Итог: последний и самый мощный аккорд в симфонии недавно вышедших фильмов про иллюзии и фокусы. Подробный анализ «Престижу» не нужен, он все равно будет выше любой похвалы. Вместо того, чтобы тратить свое время на чтение рецензий, лучше сходите в кино.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ
СЮЖЕТ
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА
РЕЖИССУРА
АКТЕРСКАЯ ИГРА



ОЦЕНКА МФ
9

Михаил Попов



МАЛОЛЕТНИЕ НЕУЛОВИМЫЕ

МЕРТВЫЕ ДОЧЕРИ

ЖАНР Ужасы, драма

Производство: «Централ Партнершип»/«Практика Пикчерз» • **Режиссер:** Павел Руминов • **В ролях:** Екатерина Щеглова, Артем Семакин, Михаил Дементьев, Никита Емшанов, Михаил Ефимов, Равшана Куркова, Иван Волков, Дарья Чаруша, Елена Морозова, Ирина Бразговка, Ольга Бондарева • **Премьера:** 1 февраля 2007 • **Дистрибьютор:** «Централ Партнершип»

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Подземелье драконов 1—2» (2000—2005)
- «История двух сестер» (2003)

В тот злополучный вечер они оказались последними, кто видел Веру живой. По странному совпадению тогда, перед расставанием, Вера рассказала им городскую легенду о Мертвых Дочерях — душах маленьких девочек, не обретших покоя после убийства собственной матерью и одержимых жадой возмездия. Согласно этой легенде, любовью, кто последним видел новую жертву Дочерей, автоматически становился их следующей мишенью. Если ты не совершаешь плохих поступков в течение трех дней — Дочери тебя не трогают. Смогут ли трое молодых людей и две девушки выполнить это наипростейшее условие в мире, где ловушки расставлены на каждом шагу?

В основе любых всем хорошо известных джей-хорроров, к которым отсылают на первый взгляд сюжетом «Мертвые дочери», лежит многожды опробованная до них и в литературе, и в кино «схема сказочной модели». По этой схеме героев любого фантастического, мистического или страшного фильма ставят перед фактом Запрета: нарушаешь — жди расплаты! Берешь инопланетное Нечто (Чужого) на арктическую станцию (космический корабль) — жди неприятностей. Решил сказать три раза «Кэндимэн» перед зеркалом — попрощайся с родственниками. Посмотрел черную кассету с полуминутным любительским фильмом — встречай Девушку из Телевизора.

«Мертвые дочери» пошли дальше, не просто задав суперреалистичной визуализацией и небывалой проработкой звука высокую планку для всех последующих создателей фильмов ужасов («Ведьме» в этом смысле повезло), но придав Запрету как обязательному элементу фильма ужасов



ЦИТАТЫ

- «Делай добро или умри!»
- «Смотри Бергмана, пока ты жив».
- «Смотри нас до американского римейка».

(Слоганы фильма)

(не спать на улице Вязов, не заниматься любовью в летнем лагере рядом с Хрустальным озером, не заезжать глубоко в Техас и избегать встреч с Кожаным Лицом) натурально бергмановскую глубину.

Спрашивается, чего другого можно было ожидать от режиссера, который способен с одинаковой энциклопедичностью, искренней любовью и, что самое важное, уместностью цитировать Льва Кулешова и Сергея Герасимова, анализировать творчество Дарио Ардженто (Павел Руминов осмелился даже на прямую цитату «Профондо росс» Ардженто в «Дочерях»), скупать европейскую и американскую киноклассику... И оставаться при всем при этом исполнительным продюсером своей дебютной картины и фонтанирующим идеями natural born auteur от кино.

Итог: «Мертвые дочери» обоснованно претендуют на скромное место: минимум — в истории кино, максимум — в летописи российской современности. Сделанного ими не удавалось еще никому. Схватить настоящее в жанре молодежного хоррора — это ведь еще постараться нужно!



Присутствуют

- призраки
- искушения
- смерть



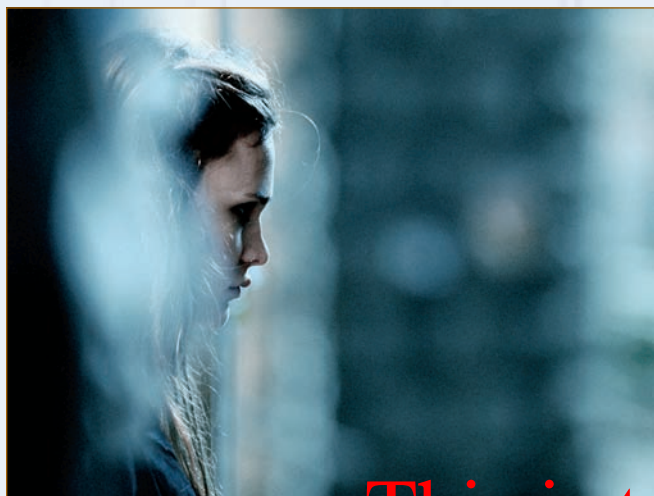
Отсутствуют

- потоки крови
- солнечные пейзажи
- японцы

ЗРЕЛИЩНОСТЬ
СЮЖЕТ
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА
РЕЖИССУРА
АКТЕРСКАЯ ИГРА



Сергей Бондарев



ЭРА ЗАКОНЧИЛАСЬ

ЭРАГОН ERAGON

ЖАНР Фэнтези

Источник: Роман Кристофера Паолини • **Производство:** 20th Century Fox/Fox 2000 Pictures • **Режиссер:** Стефан Фэнгеймер • **В ролях:** Эдвард Спеллерс, Джереми Айронс, Джон Малкович, Дэймон Хонсу • **Премьера в России:** 14 декабря 2006 • **Прокатчик в России:** «Гемини фильм» • **Возрастной рейтинг:** PG (некоторые материалы могут не подходить для детей)

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф» (2005)
- «Властелин Колец» (2001—2003)
- отдельные элементы вселенных «Гарри Поттера» и «Звездных войн»

Знаете, как можно определить, что фильм получился действительно удачным? Выходя из кинотеатра, задайте себе вопрос — хотели бы вы посмотреть эту картину еще раз?

Лично я на «Эрагона» второй раз не пойду, и вряд ли приобрету его на DVD. Картина совершенно не стоит вложенных в нее ста миллионов долларов. Это, впрочем, было понятно с самого начала. Судите сами: экранизация снята безвестным немецким кинодеятелем (ранее занимавшимся спецэффектами и не имеющим абсолютно никакого режиссерского опыта), да еще и по «бестселлеру» юного вундеркинда Паолини — обычной детской графомании, шумиха вокруг которой была искусственно создана фирмой Paolini International (предприятием родителей Кристофера, продвигающих свое чадо в большую литературу).

Нечто похожее было в 2004 году с «Лемони Сникетом», однако масштаб нынешней сенсации совсем другой. Декорации из «Властелина Колец» (эльфы прибыли из-за моря, орки перекрестились в ургалов, а назгулы... то есть раззакки наводят страх на жителей Алагеизии), тандем Люк — Оби Ван... Убираем из сюжета родителей (Гарри Поттер, Бодлеры из «Лемони Сникета», Певени из «Хроник Нарнии»), добавляем драконов и всадников Энн Маккефри, а также магию имен Урсулы Ле Гуин. Это только надводная часть айсберга, под которой плавают такая жуткая глыба заимствований, что собственного сюжета в этой истории, можно сказать, вообще нет.

Обиднее всего то, что с технической точки зрения «Эрагон» выполнен весьма прилично. Звук звучит, анимация оживляет, оператор преодолевает все законы физики, а актеры лезут из шкур вон, лишь бы зрители разглядели их персонажей в стремительно меняющейся обстановке (вместить 500-страничный

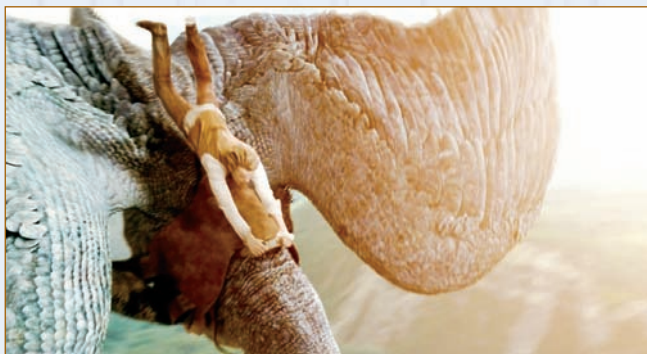


ЭТО ИНТЕРЕСНО

- За месяц до премьеры фильма Кристоферу Паолини исполнилось 26 лет. Он мечтал сделать себе подарок — сняться в битве за Фартен Дур (где бы ему отрубили голову), но из-за пром-тура по Европе этому желанию не суждено было сбыться.
- Фильм снимался в Венгрии и Словакии. Дополнительные съемки производились в Канаде.
- Джереми Айронс сыграл Северуса Снейпа в комедийном проекте благотворительной организации Comic Relief «Гарри Поттер и тайный ночной горшок (chamberpot — прим. ред.) Азербайджана».



Только что вылупившаяся Сапфира.



Первый полет на Сапфире. Крепче за дракона держись, Эрагон!

ЦИТАТЫ

- «Вам больше некого опасаться, мой король!» (Дурза).
- «Магия исходит от драконов и течет через Всадников» (Бром).
- «То, что раньше было твоей жизнью, теперь стало легендой» (Бром).

опус в двухчасовой фильм очень непросто даже притом, что оригинальный сюжет был заметно упрощен). Малковичу не дал развернуться его шаблонный образ, Айронс явно созрел для второго в своей жизни «Оскара», а Спеллерс очень удачно примерил на себя типаж молодого Скайуокера. Фильм красив и эмоционален. В нем мало сентиментальности и практически отсутствует саспенс.

Итог: «Эрагону» не удалось «раздраконить» кассу с такой сомнительной родословной и средненьким экстерьером. К моменту написания данной рецензии мировые сборы фильма составили 23 миллиона — то есть примерно четверть бюджетной суммы. Это очень плохо, ведь продолжения, скорее всего, не будет (дети лишатся еще одной сказки, а взрослые потеряют возможность вновь ненадолго стать детьми). Триумф «Властелина Колец» вскружил головы многим кинобоссам, но теперь они трижды подумают, прежде чем вкладывать сотню миллионов долларов в очень рискованный для инвестиций жанр фэнтези.

Присутствуют

- масштабный сказочный мир
- дорогая компьютерная графика
- классическая борьба добра и зла

Отсутствуют

- живые диалоги
- жесткие боевые сцены
- оригинальный сюжет

Как мы оцениваем фильмы

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

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

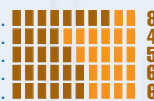
Сюжет — интересность и непредсказуемость сценария.

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

Режиссура и Актерская игра — уровень режиссерского и актерского мастерства.

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

ЗРЕЛИЩНОСТЬ
СЮЖЕТ
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА
РЕЖИССУРА
АКТЕРСКАЯ ИГРА



ОЦЕНКА МФ
6

Михаил Попов

ГЛЮКИ НА ПЛЮКЕ

КИН-ДЗА-ДЗА

ЖАНР Фантастическая сатира

Производство: «Мосфильм» • **Режиссер:** Георгий Данелия («Тридцать три», «Слезы капали», «Настя») • **В ролях:** Станислав Любшин, Евгений Леонов, Юрий Яковлев, Леван Габриадзе, Ольга Машная, Ирина Шмелева, Лев Панфилов, Анатолий Сиренко, Георгий Данелия • **Дата выпуска:** 1 декабря 1986 года • **Длительность:** 135 минут

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

отсутствуют, родственный по форме (но не содержанию) фильм — «Автостопом по Галактике» (2005)

Как вы думаете, какое кино имеет наибольшие шансы стать культовым? Хорошо упакованный блокбастер или фильм, снятый за семь копеек, — кто из них может удивить зрителя сильнее? История учит нас, что истинное мастерство несовместимо с деньгами, поэтому даже сегодня гении часто прозябают в нищете, а легендарные картины растут из всякого сора, не ведая стыда. Кевин Смит снимал своих «Клерков» по ночам в магазине. Сериал «Лекс» появился на свет в декорациях из картона и рваных тряпок, а для триумфа «Ведьмы из Блэр» потребовалась лишь видеокамера (1 шт.) и энтузиазм (много).

То, что для зарубежного кинематографа было исключением, в советской кинофантастике стало правилом. За железным занавесом царили Чужой, Терминатор и Люк Скайуокер. У нас зажигали кудрявый Электроник и лысый Агапит. Бюджета нашего фантастического кино вряд ли хватило бы даже на титры «Звездных войн», однако в нем имелось то, чего недоставало большинству западных картин, — живая, теплая человеческая душа. Когда в конце восьмидесятых годов в воздухе запахло большими переменами, отечественная «фабрика грез» автоматически переключилась на бытовуху и гротеск, однако даже незадолго до агонии наш кинематограф продолжал выдавать фильмы, становившиеся народными хитами.

КЛАССИКА
1986
год

Это интересно

- Под конец съемок фильма к власти в СССР пришел Константин Устинович Черненко. Во избежание проблем с цензурой, Данелия решил заменить знаменитое «Ку» на что-нибудь другое, однако пока среди «Ка», «Ко», «Кы» выбирался наилучший вариант, Черненко умер.
- В чатланском языке преобладают двойные «п» и одиночные «ц». Многие слова представляют собой зеркальные отражения земных: эцилопп (police) или пацак (кацап — на Украине раньше применялся к русским, сегодня понимается как плебей, холуй). Некоторые слова имеют грузинские корни, например, эцих («цихе» — тюрьма). Считается, что КЦ — это ЦК (КПСС) наоборот, а «чатланин» — сокращение от «читающий Ленина».
- В настоящее время Георгий Данелия делает одноименный детский мультфильм по мотивам этого фильма. Инопланетяне станут непохожими на людей, а основные персонажи будут изменены. Бюджет проекта — чуть больше миллиона долларов. Премьера ожидается в 2008 году.



Уэф (Евгений Леонов) и Би (Юрий Яковлев).

Одним из последних представителей советской кинофантастики стал фильм «Кин-Дза-Дза». История о злоключениях двух землян — прораба дяди Вовы и «Скрипача» Гедевана, случайно попавших на пустынную планету Плюк, — граничит с абсурдом. Нечто похожее мог бы снять Сальвадор Дали: великие актеры посреди нарочито уродливых и грязных декораций, реквизит с помойки, сюжет из дурдома, лингвистическая абракадабра и совершенно непонятные взаимоотношения героев.

Зрители до сих пор спорят, было ли это сатирой на советское общество, западный мир, либо (что вероятнее всего) — на все человечество в целом. Этот дешевый паноптикум оказался кривым зеркалом нашей жизни. Смотреть в него одновременно смешно и горько, ведь если гениальные актеры не просто отбывают гонорар, а выкладываются изо всех сил, то шекспировская аксиома начинает работать наоборот: их игра становится жизнью, а сами актеры — людьми.

Итог: сразу же после премьеры «Кин-Дза-Дза» был растащен на цитаты. А что еще может быть признаком культовости? Пересказывать и анализировать сюжет фильма бессмысленно. Это нужно видеть.

Присутствуют

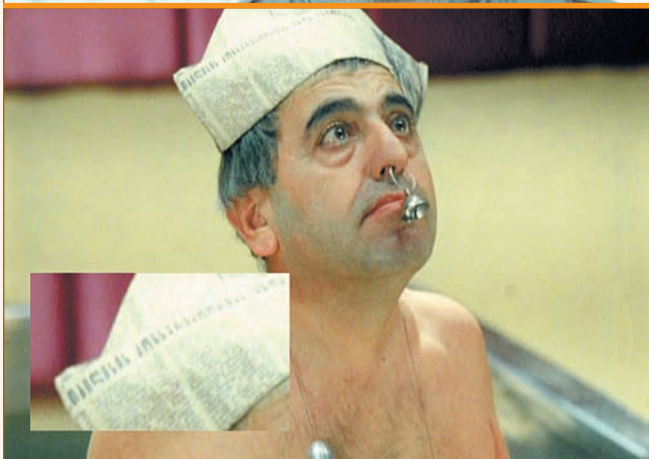
- песчаная планета
- странное инопланетное общество
- «высокие» технологии

Отсутствуют

- звездные сражения
- любовная линия
- дружба братьев по разуму

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	4	ОЦЕНКА МФ
СЮЖЕТ	8	8
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	8	
РЕЖИССУРА	8	
АКТЕРСКАЯ ИГРА	8	

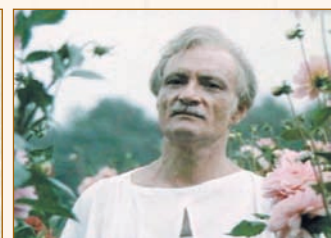
Михаил Попов



Оказывается, на Плюке популярны грузинские газеты (на фото — «Скрипач» Гедеванди и господин ПЖ).



Уэф показывает дяде Вове, как надо делать «ку».



В роли инопланетянина Абракоса снялся сам режиссер.

Дмитрий Злотницкий



КОРОЛЬ МИРА

ДЖЕЙМС КЭМЕРОН

Я — король мира!
Джеймс Кэмерон,
получая «Оскара»
за лучшую режиссуру
(фильм «Титаник»)

Редкий режиссер может не снимать кино на протяжении десяти лет и при этом оставаться известнее большинства своих коллег. Впрочем, человек, создавший самый кассовый фильм всех времен, имеет право на причуды. И пусть с тех пор, как Кэмерон пустил на дно «Титаник» и утопил самого Ди Каприо, уже много воды утекло, а на экраны больше не выходило ни одного его художественного фильма, он остается одним из наиболее именитых режиссеров современности.

Кэмерон успел перепробовать в киноиндустрии, кажется, все. Он работал оператором и художником, сценаристом и режиссером. Снимал многомиллионные фантастические блокбастеры и драмы, телевизионные сериалы и документальное кино. Три персональных «Оскара» за «Титаник» и статус культового режиссера навсегда вписали имя Кэмерона в историю Голливуда.

Достижения прошлого

Будущий известный американский режиссер родился в небольшом канадском городке Капускасинге. От отца-инженера Джеймс унаследовал технический склад ума и тягу к науке. А мать, занимавшаяся рисованием, привила юному Джеймсу любовь к искусству в целом, и к кино в частности.

Сердце оказалось сильнее разума. И хотя сразу после переезда семьи



Что же он задумал на этот раз? Вновь поразить весь мир?



Кэмерону не привыкать к престижнейшим премиям.

в США Кэмерон поступил на физический факультет Калифорнийского университета, с наукой у него не сложилось. Бросив учебу, Джеймс испортил отношения с отцом и был вынужден зарабатывать себе на жизнь, работая дальнобойщиком, но продолжал мечтать о кинематографе.

И удача улыбнулась Кэмерону: услугами талантливого юноши заинтересовался автор малобюджетного кино Роджер Корман. Под его патронажем Джеймс набрался опыта работы в киноиндустрии, а затем и снял свой первый фильм «Пирания 2: Нерест». Во время съемок Кэмерона преследовали сплошные проблемы, он работал ночами, чтобы сделать хотя бы более-менее достойное кино, но его ожидала неудача. Результатом стала затяжная депрессия и болезнь. Именно тогда ему якобы приснился сон о злобном роботе, явившемся из будущего, чтобы убивать. Таким необычным образом родилась на свет концепция «Терминатора».

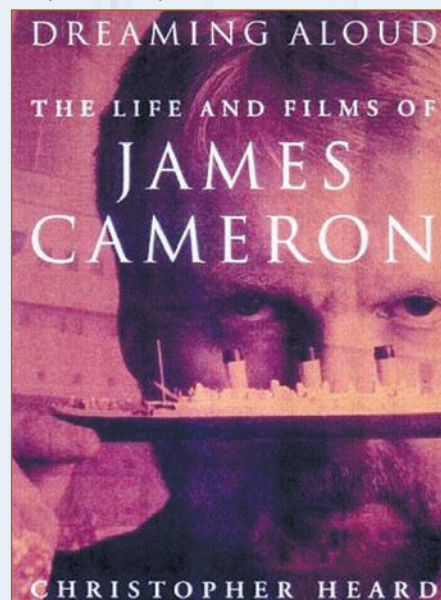
Идея нравилась многим студиям, но доверять малоизвестному режиссеру амбициозный проект ни одна из них не торопилась. С большим трудом удалось Кэмерону найти средства на съемки и прокатчика для фильма — компанию **Orion Pictures**. На скромные даже по тем временам шесть с половиной миллионов Кэмерон умудрился создать один из величайших фантастических фильмов в истории. Несмотря на пессимистичные ожидания студии, «Терминатор» принес 38 миллионов долларов в американском прокате и открыл перед Кэмероном двери в мир большого кино.

Параллельно с работой над своим первым хитом, Джеймс написал еще два сцена-

рия, в том числе и для сиквела «Чужого», съемками которого режиссер занялся после успеха «Терминатора». «Чужие» стали, пожалуй, самой удачной частью сериала и окончательно закрепили за Кэмероном славу режиссера, умеющего снимать потрясающие фантастические боевики. Но этого, ему, очевидно, показалось недостаточно.

Конечно, были еще великолепная вторая часть «Терминатора» и комедийный боевик «Правдивая ложь», но чем дальше, тем больше Кэмерон отходит от банального экшена. Первым шагом стала «Бездна» 1989 года, повествовавшая о контакте с чужим разумом, да не где-нибудь на окраинах космоса, а в морских глубинах. Фильм получил четыре номинации на «Оскар», но победил лишь в одной: за лучшие спецэффекты.

А затем именно морская тема обеспечила Кэмерону и самый большой успех в его карьере, как, впрочем, и в истории кинематографа в целом: одиннадцать «Оскаров» и кассовые сборы, превышающие 1,8 миллиарда долларов, завоеванные «Титани-

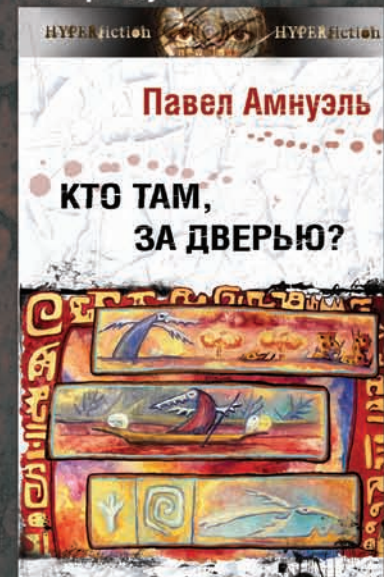


Жизнь и творчество замечательного режиссера под одной обложкой. Продолжение следует...

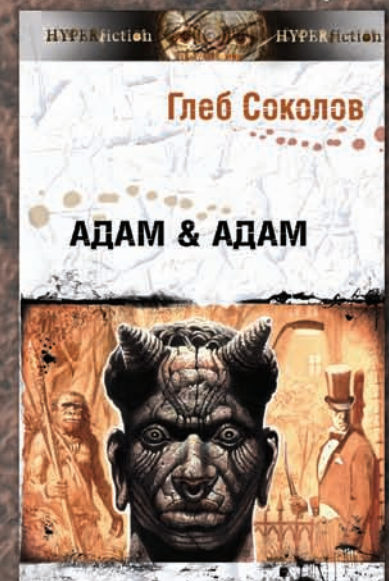
Избранная фильмография

- Сериал «Темный ангел» — 2002
- «Титаник» — 1997
- «Правдивая ложь» — 1994
- «Терминатор 2: Судный день» — 1991
- «Бездна» — 1989
- «Чужие» — 1986
- «Терминатор» — 1984

Научная фантастика
в мире духов



Новые неандертальцы
или сверхлюди?
Конец света не за горами



Разные лица страха



Окруженный женщинами

Джеймс был женат аж пять раз, одной из его жен была Линда Гамильтон, снимавшаяся в двух первых «Терминаторах». Звездная пара разошлась, прожив вместе менее двух лет, но именно Линда родила режиссеру первого ребенка — дочь Джозефину. После развода Кэмерон долго не горевал и с уже в 2000 году женился на актрисе Сьюзи Амис. Этот брак оказался самым продолжительным в биографии Кэмерона и подарил ему еще двух дочерей.



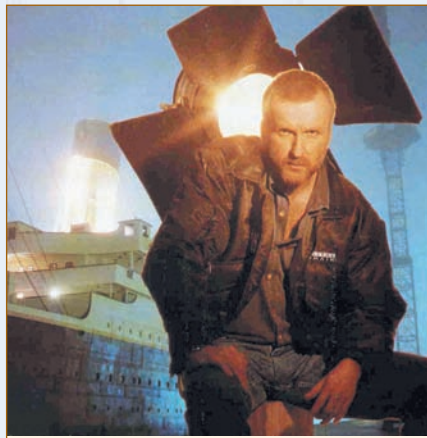
Подводный мир всегда манил Кэмерона и приносил ему успех.

ком». Удивительно, но после триумфа режиссер надолго уходит в тень.

Чем было вызвано такое решение режиссера, известного умением придумывать потрясающие истории, демонстрировать на экране невероятные вещи и заставлять актеров выкладываться на полную катушку, наверное, знает лишь сам Кэмерон.

Свершения настоящего и будущего

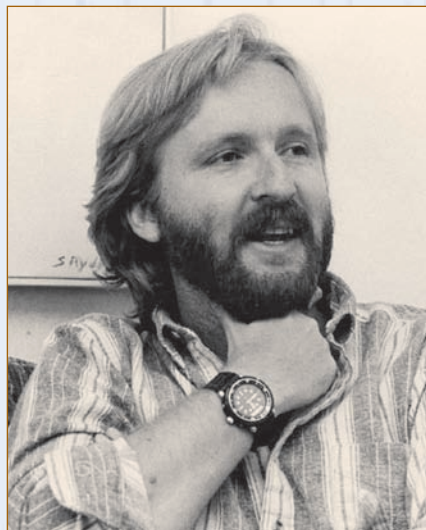
В начале нового тысячелетия режиссер-Кэмерон порадовал своих поклонников лишь тремя документальными фильмами, неизменно посвященными подводному миру. Помимо этого Джеймс стал автором идеи фантастического сериала «Темный ангел» о де-



В блеске софитов и славы.

вушке, ставшей жертвой генетических экспериментов. Сериал о бойкой дамочке в исполнении Джессики Альбы просуществовал два года, но затем канал FOX отдал предпочтение «Светлячку» Джоссы Уэдона.

Затем Кэмерон спродюсировал новую экранизацию «Соляриса» и, вопреки обыкновению (Джеймс слышит очень требовательным и вездливый начальником), практически не вмешивался в работу режиссера Стивена Содерберга. Разумеется, Кэмерона только что на коленях умоляли поработать над третьим «Терминатором», но режиссер выставил жесткое условие: в фильме должна сниматься его бывшая жена Линда Гамильтон, а та на предложение вновь исполнить роль Сары Коннор ответила отказом.



Только что прославившийся Кэмерон: молодой, талантливый, полный новых идей.

Все те годы, что Кэмерон избегал режиссерского кресла, ходили самые разнообразные слухи и домыслы о его следующем фильме. И Джеймс действительно не сидел сложа руки, а вынашивал амбициозные планы, по сравнению с которыми даже размах «Титаника» может показаться детским лепетом.

Еще в 1995 Кэмерон написал сценарий фильма «Аватар», в котором наравне с живыми людьми должны были сниматься компьютерные актеры, неотличимые от настоящих. Но понадобилось целых десять лет, чтобы технологии достигли необходимого уровня и Кэмерон мог перейти от слов к делу. Сюжет вроде бы незамысловат: он повествует о столкновении земных исследователей с аборигенами планеты Пандора, расой На'ви, особенности и быт которой будут проработаны до мелочей.

Кэмерон боится сделать из этого сюжета «конфетку», но привлекает в «Аватаре» иное. Уже больше года знаменитый режиссер работает исключительно над новой технологией съемок трехмерного кино, которые планирует использовать при работе над этим фильмом. Благо за-




В руках мастера современные технологии творят чудеса.

явленный бюджет в двести миллионов долларов (на такую же сумму был снят «Титаник») позволяет режиссеру не особо ограничивать свою фантазию. И вполне возможно, что летом 2009 года, на которое запланирован релиз «Аватара», киноиндустрия изменится навсегда.

Не менее зрелищным обещает оказаться и другой, временно отложенный Кэмероном проект — экранизация аниме **Battle Angel Alita**, главная героиня которого также будет полностью создана с помощью компьютеров. По слухам, Джеймс ждет, пока Арнольд Шварценеггер отмотает второй губернаторский срок, чтобы привлечь его к съемкам «Боевого ангела».



Возвращение мастера в большое кино уже не за горами. Насколько триумфальным оно будет — покажет лишь время, но если Кэмерон останется верен себе, то нас ждет блестящее кино, с сильными героями, напряженным сюжетом и потрясающими спецэффектами. Именно то кино, за создание которого миллионы зрителей любят Кэмерона уже более двух десятков лет. 

Это интересно

- Из-за своего упрямства Джеймс получил прозвище «Железный Джим».
- Сценарий «Терминатора» Кэмерон продал за один доллар, но с условием, что сам поставит фильм. Продюсер Гэйл Энн Херд, согласившаяся на эти условия, впоследствии стала его женой.
- У Кэмерона есть несколько актеров-«любимчиков», снявшихся у имени этого режиссера не менее трех раз: Арнольд Шварценеггер, Майкл Бин, Билл Пэкстон, Лэнс Хэнриксен и Дженетт Гольдстейн.
- Для подводных съемок затонувшего «Титаника» Кэмерон нанял российскую подводную лодку и специалистов.
- В 2000 году Кэмерон заключил контракт на полет на космическую станцию «Мир», который так и не состоялся: как известно, станция была затоплена в марте 2001-го.
- Кэмерон хотел снять фильм о похождениях Человека-Паука, но его сценарий посчитали слишком мрачным и отдали предпочтение сюжету Сэма Рейми.



Ксения Аташева

НОВОСТИ АНИМЕ

Премьеры марта



Из одежды к Рэйдину прилагался только браслет.

3 марта начнется показ меха-сериала **Reideen** студии **Production I.G.** Школьник Сайга Джунки отправляется исследовать таинственные руины, в которых погиб его отец. Там он находит золотой браслет с надписью «Великий Рэйдин». Падают метеорит, и у руин появляется огромный механи-

ческий зверь. Остановить его сможет только золотой робот, хозяином которого случайно стал Джунки. Теперь герой будет жить двойной жизнью — обычного школьника и защитника Земли. Режиссер — **Мицуру Хонго** (Sakura Wars: The Movie), дизайнер персонажей — **Такуя Сайто** (Macross Zero), меха-дизайнеры — **Ацуси Такеути** (Ghost in the Shell) и **Синдзи Арамаки** (Wolf's Rain), композитор — **Есихиро Ике** (Blood: The Last Vampire).

23 марта в продажу поступит первый из трех эпизодов **AiKa R-16: Virgin Mission OVA**, предыстория сериала **Agent AiKa**. Старшеклассница-спасательница Аика получает первое задание — поднять сокровище со дна моря. Простой миссия оказывается только на словах... Режиссер — **Кацухико Нисидзима** (Project A-Ko), дизайнер персонажей — **Нориясу Ямаучи** (Gunbuster), композитор — **Дзюн-ити Канезаки** (Najica Blitz Tactics). Съёмками занимается студия **Fantasia**.

В тот же день выходит двухдисковое DVD-издание **Bakuretsu Tenshi - Infinity**, куда войдут новая OVA **Jo & Meg's Blues**, краткий пересказ сериала и различные бонусы.

28 марта выйдет **Murder Princess** — фэнтезийный сериал на видео студии **Bee Train**. Принцесса Арита, спасаясь от неизвестных убийц, бежала из своего замка. Вскоре она встретила Парис — сильнейшую в мире охотницу за головами. После падения в пропасть девушки случайно обменялись телами. С согласия Ариты Парис стала принцессой — жестокой и сильной. Режиссер — **Томоюки Курокава** (Avenger), сценарист — **Тацухито Урахата** (Monster), дизайнер персонажей — **Есимицу Ямасита** (Samurai Champloo). Всего планируется 6 серий.

В марте выйдут новые фильмы к аниме-сериалам **One Piece**, **Doraemon** и **Keroro Gunsou** — 3, 10 и 17 числа соответственно. Также в этом месяце выйдет игровой фильм по аниме **Mushishi**.

Планы на год

На весну запланирован выход мистического детектива **Darker than BLACK** студии **Bones**. В Токио появляются Врата Ада, откуда выходят безумные люди со сверхспособностями ... Режиссер — **Тенсай Окамура** (Cowboy Bebop), дизайнер персонажей — **Такахиро Комори** (Wolf's Rain).

Студия **Satelight** работает над меха-сериалом **Engage Planet Kiss Dum**. В 2031 году команда подростков и роботы-истребители вновь спасают мир. Режиссер сериала — **Ясутика Нагаока** (Crest of the Stars), дизайнер персонажей — **Сусио** (FLCL), меха-дизайнер — **Седзи Кавамури** (Vision of Escaflowne).

В процессе съемок находятся вторые сезоны фэнтезийных сериалов **Zero no Tsukaima** и **Saint Beast**, городское фэнтези **Denno Coil** от **Madhouse**, хоррор **Kaibutsu Oujou ~Princess Resurrection~**, фантастический фильм **Cencoroll** компании **Anime Innovation Tokyo**, меха-сериал **Kishin Taisen Gigantic Formula** от **Brains Base**, комедийное фэнтези **Potemayo** от **J.C. Staff**, фантастический сериал **Skull Man** от **Bones** и фэнтези-сериал **Kaze no Stigma** от **Gonzo**.

Студия **Ufotable** взялась за экранизацию романа **Киноко Насу** (Fate/Stay Night)

Kara no Kyokai. Шики Реги выходит из двухлетней комы и обнаруживает в себе способность видеть смерть и упадок всего вокруг. Мир Шики полон телепатов, призраков и прочих темных существ. Сможет ли она противостоять им и вернуть себе память и часть души, утраченные два года назад?



Туре-Мон, детище Киноко Насу, продолжает завоевывать место на телеэкране.

ОДНОЙ СТРОКОЙ

...Пятый том DVD-издания сериала **009-1** будет включать в себя ранее не показанную OVA... ● 25 мая поступит в продажу первый из трех эпизодов фантастической OVA **Ice** студии **PPM**. Режиссер — **Макоото Кобаяси** (Last Exile), сценарист — **Ясуки Хирано** (Vampire Hunter D OVA), дизайнер персонажей — **Масая Ониси** (Great Teacher Onizuka)... ● Международная премьера аниме-фильма **Highlander: Vengeance** («Горец») назначена на 5 июня. Фильм будет сразу выпущен на DVD... ● **Gedo Senki** («Сказания о Земноморье») стали самым кассовым японским фильмом 2006 года... ● В этом году Японская академия киноискусств впервые будет вручать награды за лучший анимационный фильм. Номинантами стали **Arashi no Yoruni**, **Gedo Senki**, **Toki wo Kakeru Shoji**, **Brave Story** и **Detective Conan — Tantei Tachi no Requiem**. Победитель будет объявлен в конце февраля...

Ксения Аташева



БЛЮЗ ОДИНОКИХ ВОЛКОВ

**ВОЛЧИЙ
ДОЖДЬ**

Из-под стрехи в окна крысится
Недозрелая луна;
Все-то чудится мне, слышится:
Выпей, милый, пей до дна!..
Выпей — может, выйдет толк,
Обретешь свое добро,
Был волчонок — станет волк,
Ветер, кровь и серебро.

Хелависа, «Оборотень»

Один из четырех вечных сюжетов, поиск — пожалуй, наиболее часто используемый в фэнтези и фантастике всех направлений. По приказу коварных богов действующие лица сказок и мифов отправляются за тридевять земель, герои фэнтези ищут по всему миру артефакты невероятной силы, персонажи фантастики стремятся на самый край вселенной в поисках ответов на вечные вопросы. И как бы ни менялся антураж путешествия, в нем всегда будут Герой, его Спутники и великая Цель.



Неизвестно, вспоминали ли авторы «**Волчьего дождя**» древние сказания или же снимали сериал исключительно по собственному вдохновению, но получилась у них самая настоящая аниме-сказка, притча о поиске чего-то самого важного в жизни. Но сказка взрослая и жестокая, ведь ее герои идут в поисках рая по руинам мира, покорно ждущего своей смерти.

Сказания Лунной Книги

Под огромной, то серебристо-белой, то кроваво-красной лунной раскинулся мир волков.

способных принять человеческое обличье. В «Книге Луны», запрещенном и забытом древнем языческом фолианте, говорилось, что волки были созданы богами для жизни в этом мире. Люди стали потомками волков — то ли сотворенными из их крови, то ли они и есть волки, поте-



Руины техногенного мира, тусклые и безжизненные.

рявшие истинные силы и облик. Правды об этом не знает уже никто, да и много ли стоит правда в мире, где конец света не за горами?

Когда-то этот мир пережил опустошительную войну. В память о ней по бескрайним пустошам раскиданы руины укреплений, проржавевшие насквозь, но все еще рабочие боевые роботы, обломки военной техники и смертоносные ловушки. Но достижения научной мысли стали недоступны людям. В последних оплотах цивилизации, разбросанных по миру небольших городах, не осталось места для изобретений прошлого. Роботы и лазеры вновь сменились малолитражными автомобилями и ружьями, космические корабли — простенькими квартирами. Чтобы выжить, людям приходится наниматься на службу к правителям-аристократам, работать на благо города или жить разбоем и воровством. Грязные улочки кишат разного рода сбродом, а в барах всегда полно посетителей — увядание мира и его неизбежную гибель предчувствуют даже люди, и пытаются любым способом приглушить чувство бессилия и безнадежности.



«Книга Луны» написана по-русски.

Большие города разрослись вокруг резиденций аристократов — высшей касты человеческого общества. Эти загадочные люди и их приближенные сохранили многие довоенные знания

и технологии. Аристократам принадлежат огромные замки, заводы и летающие корабли. Но главное — они владеют магией, алхимией и древними знаниями «Книги Луны». Аристократы знают о том, что волки существуют и только они смогут отыскать путь в рай, который появится перед самым концом света. Поведет их туда Дева цветка, некогда созданная аристократами. Теперь каждый из знатных родов стремится заполучить Деву, создать нужные технологии и ритуалы, чтобы открыть собственный рай.

Волки в этом мире считаются давно вымершим видом — и только аристократы знают, что это не так. Волки скинутся по миру и, приняв человеческий облик, живут бок о бок с людьми. Их влечет в рай, и они идут на запах Лунного цветка. Даже для волков рай остается несбыточной мечтой, забытой в стремлении просто выжить. Но однажды среди них найдутся безумцы, готовые бросить все и отправиться путь за своей мечтой.

Волчьими тропами

В один из холодных зимних дней в северный город Фриз-сити пришел белый волк. Он был диким и жестоким, молодым и свободным. Он презирал людей, и его волчья гордость не позволяла ему превратиться в человека. Волк пришел сюда в поисках Девы цветка, потому что был уверен: рай существует, и он должен туда попасть.

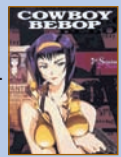
Но это оказалось не так просто. Деву цветка, украденную у ее создателя, лорда Дарсии, держат в лаборатории местного аристократа Оакама. Люди тщательно охраняют свой трофей, однако удача благоволит молодому волку, и он знакомится с Хиге, таким же, как и он, благородным хищником. Хиге уговаривает белого волка принять человеческий вид, ведь так куда проще подобраться к Чезе — Деве цветка,

Похожие аниме

Cowboy Bebop

научная фантастика, комедия, драма.

- Студия Sunrise, 1998 год.
- Официальный сайт — cowboybebop.org
- Обзор — в «МФ» №16, декабрь 2004



Witch Hunter Robin

мистика, драма.

- Студия Sunrise, 2002 год.
- Официальный сайт — www.bandaivisual.co.jp/robin/



спящей беспробудным сном в лаборатории. Оказалось, что белого волка, превратившегося в молодого парня, зовут Кибэ, и он во что бы то ни стало должен попасть в рай. Беззаботному Хиге нравится эта идея, и вдвоем они отправляются вызволять Чезу из лаборатории.



Отношения между Кибэ и Цезе сразу не заладились.

Однако волки опаздывают. У них на глазах Чезу забирает лорд Дарсия, и поиски Девы цветка приходится начинать заново. Вынужденная задержка в Фриз-сити вновь играет на руку герою: в темных переулках города Кибэ и Хиге встречают новых товарищей, циничного бандита Цубе и наивного подростка Тобэ. Между ними нет ничего общего, да и отношения их дружескими никак не назовешь, но все они одиноки, и единственное место, которое могло бы стать их домом, — обещанный рай. Вчетвером волки отправляются в путь по незнакомым городам, лесам и пустыням.



Долгожданная встреча Чезы и Кибэ.

Сериал

WOLF'S RAIN

- **Формат:** 30-серийный телесериал (2003)
- **Жанр:** Мистика, научная фантастика, драма
- **Производство:** Студия Bones
- **Издатель в России:** XL Media
- **Режиссер:** Тенсай Окамура (Cowboy Bebop, Neon Genesis Evangelion, RahXephon)
- **Другие создатели:** сценарист — Кейко Нобумото (Cowboy Bebop, Macross Plus, Tokyo Godfathers), дизайнер персонажей — Тосихиро Кавамото (Cowboy Bebop, Kurau: Phantom Memory, RahXephon), меха-дизайнер — Синдзи Арамаки (Fullmetal Alchemist, Gasaraki, Witch Hunter Robin), арт-директор — Ацуси Моригава (Eureka 7, Metropolis, RahXephon), звукорежиссер — Юако Иноэ (Cowboy Bebop, Gungrave), композитор — Йоко Канно (Cowboy Bebop, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, Vision of Escaflowne)
- **Официальный сайт:** b-ch.com/contents/wolfsrain/



Иллюстрации к сериалу напоминают витражи или фрески.

Эпизоды

- 01 — The City of Howls
- 02 — Toboe, Who Doesn't Howl
- 03 — Bad Fellow
- 04 — Scars in the Wasteland
- 05 — Fallen Wolves
- 06 — The Successors
- 07 — The Flower Maiden
- 08 — Song of Sleep
- 09 — Misgivings
- 10 — Moon's Doom
- 11 — Vanishing Point
- 12 — Don't Make Me Blue
- 13 — Men's Lament
- 14 — Fallen Keep
- 15 — Grey Wolf
- 16 — Dream Journey
- 17 — Scent of the Flower, Blood of the Wolves
- 18 — Man, Wolves, and the Book of the Moon
- 19 — Dream of an Oasis
- 20 — Consciously
- 21 — Battle's Red Glare
- 22 — Pieces of a Shooting Star
- 23 — Heartbeat of the Black City
- 24 — Scent of a Trap
- 25 — False Memories
- 26 — Moonlight Crucible
- 27 — Where the Soul Goes
- 28 — Gunshot of Remorse
- 29 — High Tide, High Time
- 30 — Wolf's Rain



Даже Киба когда-то был маленьким пушистым щенком.

По их следам идет Квент Яйден, охотник на волков. Суждено героям встретить и Шер Дегре — ученую, посвятившую жизнь изучению Девы цветка. Ради возвращения Чезы она может совершить самые безрассудные поступки, и ее бывший муж Хабб пытается уберечь ее от этого. Кто из них дойдет до самого конца пути? Кто отстанет



Таинственные аристократы на публике носят маски.

и сдастся? Ведь со временем поиски только осложнятся. Заполучить Чезу захочет лорд Джагара, мечтающий открыть рай для аристократов... или для себя одного.

Лохматые герои



Куда же поведет волков Дева цветка?

Кейко Нобумото удалось создать очень интересную команду героев, совершенно разных, но так удачно дополняющих друг друга. И это относится не только к четверке волков. Увлеченная работой Шер, заботливый Хабб и одержимый местью Квент — куда более взрослые и приземленные герои, но они тоже отправляются на поиски недостижимого рая. Только их цели в путешествии более скромные и личные. В людских мечтах нет юношеского максимализма Кибы и его спутников, зато есть забота и ответственность. Герои сближаются, учатся доверию и пониманию, растут над собой. И за этим тоже очень интересно наблюдать.

Киба



Молодой арктический волк, дикий и гордый. Киба следует инстинктам и интуиции, вне зависимости от обстоятельств. Не любит людей и не доверяет им, презирает волков, ставших их слугами. Стая Кибы погибла в пожаре, когда он был совсем маленьким. Но он помнит, что там, где он родился, росли Лунные цветы, и что его предназначение — найти Деву цветка и открыть путь в рай. В человеческом облике Киба одет в простые джинсы, кроссовки и короткую куртку — одежду, отлично подходящую странствующему мечтате-



Элегантные корабли аристократов бороздят небеса умирающего мира.

лю. Его взгляд всегда направлен вперед, в будущее, ему нет дела до повседневной суеты.

Цуме

Евразийский серый волк, привыкший полагаться только на себя. Старается казаться жестким и независимым, но в глубине души стремится помочь



Это интересно

- В 11 эпизоде Хабб встречает Юлиуса из сериала Cowboy Bebop.
- Изначально в сериале было 26 серий. Из них 4 серии (15—18) были компиляциями предыдущих и сюжетной ценности не имели. Позже, для замены этих эпизодов и логического завершения сериала, были выпущены 4 дополнительных серии. Поскольку они вышли сразу на видео, их часто называют Wolf's Rain OVA и не включают в состав собственно телесериала.
- У каждого из волков «говорящие» имена. Киба значит «Клык», Цуме — «Коготь», Тобоз — «Вой», Хиге — «Усы».
- Большинство надписей в сериале сделано по-русски.
- В апреле 2003 года выпущена двухтомная манга Wolf's Rain.



Кто бы мог подумать, что этот колоритный персонаж пришел сюда из другого сериала!

друзьям и защитить их. До прихода Кибы в Фриз-сити Цуме был главой шайки бандитов, но подчиненные предали его и сдали полиции. Цуме не особо верил в существование рая, но в городе его ничто уже не держало, к тому же он успел привязаться к малышу Тобоз. Цуме носит кожаную одежду, а на груди у него шрам в форме креста в память о былой трагедии.

Хиге



Мексиканский волк, самый добродушный, оптимистичный и обаятельный в команде. Хиге живет сегодняшним днем, и философские вопросы его мало заботят. С Кибой он решил пойти за компанию, потому что это показалось ему интересным. Хиге отлично приспособился жить среди людей и даже носит именную ошейник. Он лучше всех ориентируется в городах и везде способен найти еду. Поэтому он самый упитанный и пушистый из волков. Как человек Хиге носит простую и удобную спортивную одежду.

Тобоз



Двухлетний красный волк, очень молодой и наивный. С детства был питомцем одной доброй старушки, но она умерла, и Тобоз остался один. Цуме не раз спасал ему жизнь на улицах Фриз-сити, и Тобоз очень к нему привязался. По-собачьи любит людей и не понимает, почему не может жить вместе с ними. По человеческим меркам Тобоз — четырнадцатилетний подросток. Он носит военные штаны и бордовую рубашку, на правой руке у него браслет — подарок любимой хозяйки.

Чеза



Дева цветка, вершина научной мысли аристократов. Именно она поведет волков в рай. Шер Дегре изучала Чезу в лаборатории Фриз-сити, откуда ее похитил Лорд Дарсия. Чеза — человекообразное растение, она нежна и невинна, как цветок, и любит все живое вокруг. Между ней и Кибой существует некая таинственная связь. Чеза чувствует его приближение и очень хочет увидеться с ним.

Шер Дегре



Настоящая железная леди, женщина-ученый, бросившая семью и ушедшая в науку. Шер читала запрещенную «Книгу Луны» и знает гораздо больше, чем простые смертные. Однако для нее Чеза не билет в рай, а уникальный образец для изучения — работы, ставшей смыслом ее жизни. Когда Дарсия крадет Чезу из лаборатории, Шер сразу же отправляется на ее поиски. И даже начавшаяся война ее не остановит.



Ученая Шер тоже иногда бывает усталой и беззащитной.

Хабб Лебовски



Полицейский детектив, бывший муж Шер. Любит ее больше жизни, но отпустил, поняв, что работа для нее важнее семейного счастья. Хабб привык следовать правилам и жить тихо и спокойно, но исчезновение Шер и оставленная ею «Книга Луны» переворачивают его жизнь. Хабб бросает все и отправляется на поиски, по пути уверяясь в существовании волков, Девы цветка и прочих чудес.

Квент Яйден



Когда-то он был шерифом и жил с семьей в тихом маленьком городке. Но его дом сгорел, а жена и сын погибли. В огне, объявшем его город, Квент видел волков, и теперь жаждет мести. Он и его верная собака Блю охотятся на волков, и, встретив в Фриз-сити Кибу и компанию, теперь идут по их следам.

Лорд Дарсия

Последний представитель древнего рода аристократов, написавшего «Книгу Луны» и создавшего Чезу. Дарсия посвятил жизнь поискам рая, но это принесло ему



Российский релиз

Издатель «Волчьего дождя» на территории России и стран СНГ — компания XL Media. На момент написания статьи вышли первые два тома с 1—5 и 6—10 сериями. В третьем томе будут 11—14 серии и бонусный диск с 15—18 сериями (компиляция), в четвертом — 19—22 серии, в пятом — 23—26. В шестом и последнем томе будут 27—30 серии (OVA). В качестве бонусов на дисках можно найти интервью с авторами, актерами, трейлеры и анонсы.

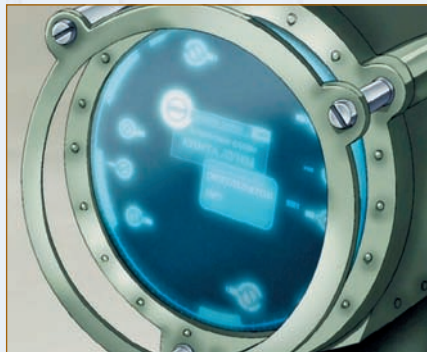


Обложка первого диска российского издания.

одни потери. Его возлюбленная, Хамона, заболела неизвестной болезнью и впала в кому, излечить ее может только Чеза. За годы страданий и одиночества Лорд Дарсия стал черствым и жестоким, но когда-то он был счастлив и умел любить.

На пути в рай

Взявшись за создание «Волчьего дождя», Тенсай Окамура и Кейка Нобумото прежде всего хотели рассказать историю, снять сериал, не ограниченный строгими жанровыми рамками. И у них получилась вещь очень красивая и универсальная. Хотя в сериале просматривается изначальная ориентация на женскую аудиторию, он слишком многогранен, мрачен и жесток, чтобы однозначно отнести его к жанру «седзе». Назвать его фантастическим боевиком также сложно. Да, боев и крови



Поисковые машины будущего работают на русском языке.

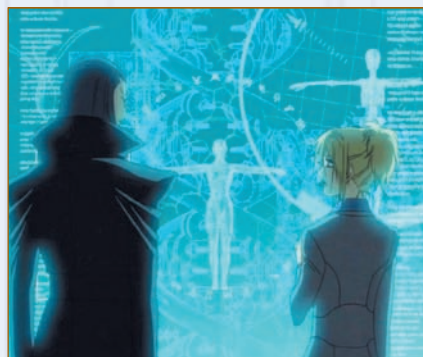
здесь предостаточно, но они — лишь элемент повествования, способ показать рост героев и их целеустремленность.

Сериал снят в приглушенных тонах и по цветовым решениям очень напоминает **RahXephon** и **Cowboy Bebop** (что вполне объяснимо, ведь большая часть авторского состава сериала работала и над этими двумя аниме). При этом яркие, насыщенные цветом сны и мечты героев резко контрастируют с серой, унылой реальностью, а облик персонажей точно соответствует их характерам. За качество графики волноваться также не стоит. Съёмками «Волчьего дождя» занималась студия **Bones**, работавшая над сериалами **Eureka 7**, **Fullmetal Alchemist**, **Kurau: Phantom Memory** и **Scrapped Princess**. Дизайн всевозможной техники не вызывает нареканий. Он тщательно проработан и отлично вписывается в мистическую вселенную сериала.

О звуковой дорожке достаточно сказать только, что ее написала Йоко Канно, одна из известнейших композиторов музыки для аниме и видеоигр. За работу над композициями к «Волчьему дождю» она была номинирована на премию «Эмми», но, к сожалению, так ее и не получила.

Единственное, в чем можно упрекнуть сериал, — скомканная концовка. Таинственность и неоднозначность происходящего, удачно смотревшиеся в начале, ближе к концу начинают раздражать. Хорошо, что сериал позволяет каждому зрителю сделать собственные выводы, но все же для такой неординарной картины хочется более ясного и логичного завершения. К тому же атмосфера последних четырех эпизодов резко отличается от всего остального сериала: скорость развития событий растет, и ориентироваться в происходящем становится сложнее.

Тем не менее, «Волчий дождь» — сериал более чем достойный. Красивый, стильный и атмосферный, он заставляет о многом задуматься. Поиски мечты и смысла жизни, ответственность за свои поступки и место человека в этом мире — лишь немногие темы, затронутые авторами сериала. Каждый найдет в сериале что-то личное и близкое, своего героя и собственный смысл. Равнодушным остаться никак нельзя — настолько искренни и обаятельны герои.



Аристократы владеют самыми невероятными технологиями.



Для Тобоз рай — быть рядом с любимой хозяйкой.



В жилах Блю течет волчья кровь.





НОВИНКИ ЦИФРОВОГО ВИДЕО

В этой рубрике мы рассказываем вам о наиболее значимых DVD-релизах фантастических фильмов.

ЗВЕЗДЫ СЕГОДНЯШНЕГО ВЫПУСКА

Грегори Пек, Ли Ремик, Уильям Холден, Сэм Нил, Кристофер Рив, Джин Хэкман, Марго Киддер, Марлон Брандо, Терренс Стэмп, Кристин Тэйлор, Джерри О'Коннелл.

ОМЕН THE OMEN

- Жанр: Мистический триллер
- Страна: США/Великобритания
- Режиссер: Ричард Доннер
- В ролях: Грегори Пек, Ли Ремик, Дэвид Уорнер, Билли Уайтлоу
- Премьера: 25 июня 1976
- Выходы на DVD в России: 7 ноября 2006
- Дистрибьютор: «Двадцатый Век Фокс СНГ»

ОМЕН 3: ПОСЛЕДНИЙ КОНФЛИКТ OMEN 3: THE FINAL CONFLICT

- Жанр: Мистический триллер
- Страна: США/Великобритания
- Режиссер: Грэм Бейкер
- В ролях: Сэм Нил, Россано Браззи, Дон Гордон, Лиза Хэрроу, Барнаби Холм
- Премьера: 20 марта 1981
- Выходы на DVD в России: 7 ноября 2006
- Дистрибьютор: «Двадцатый Век Фокс СНГ»

ДЭМИЕН: ОМЕН 2 OMEN 2

- Жанр: Мистический триллер
- Страна: США
- Режиссер: Дон Тэйлор
- В ролях: Уильям Холден, Ли Грант, Лью Эйрз, Джонатан Скотт-Тэйлор
- Премьера: 5 июня 1978
- Выходы на DVD в России: 7 ноября 2006
- Дистрибьютор: «Двадцатый Век Фокс СНГ»

ОМЕН 4: ПРОБУЖДЕНИЕ OMEN 4: THE AWAKENING

- Жанр: Мистический триллер
- Страна: США
- Режиссеры: Хорхе Монтези, Доминик Отен-Жирар
- В ролях: Фэй Грант, Майкл Вудс, Азия Виейра, Майкл Лернер
- Премьера: 20 мая 1991
- Выходы на DVD в России: 7 ноября 2006
- Дистрибьютор: «Двадцатый Век Фокс СНГ»

В вообще-то, самая известная серия фильмов про пришествие Антихриста основана на огромной натяжке, противоречащей духу Библии. Сын Сатаны по правилам игры не должен убивать лично: его задача — ложью отвратить людей от Бога и творить злодейства их руками, опосредованно. А святые отцы не должны вооружать ритуальные ножи, ибо сражаться с врагом рода человеческого надлежит верой; пырять его освященными железяками — это попросту глупо и несообразно. Другое дело, что без этого сенсационного антуража с противобесовскими кинжалами и летальной магией мужающего

Хеллбоя не получилось бы эффектного мистического триллера.

Слегка поступившись схоластической логикой в пользу логики голливудской, сага «Омен» смогла остаться вехой в истории кино. В то время как дилогия «Код Омега» с ее танковым Армагеддоном и «Конец света» со Шварценеггером, изгоняющим Князя Тьмы при помощи пулемета, отдыхают в кювете. Пусть от серии к серии детище Дьявола неуклонно снижает планку качества преступлений, по сравнению с современными апокалиптическими триллерами тетралогия «Омен» — фактически эталон жанра. И, напомним,

Изображение: 2,35:1 (1-3) и 1,85:1 (4). **Звук:** английский DD5.1 (1), английский DD5.0 (4), английский DD2.0 (1-3), закадровый русский DD2.0 (1-4), турецкий DD2.0 (1), венгерский DD2.0 (2, 4). **Бонусы:** фильм о фильме (7 минут), два комментария, рассказ композитора Джерри Голдсмита о музыке (18 минут), трейлеры оригинала и ремейка «Омена» (1); фильм о фильме (17 минут), интервью с постановщиком ремейка «Омена» Джоном Муром (24 минуты), комментарий (2); фильм о фильме (19 минут), рассказ о создании одной сцены ремейка «Омена» (9 минут), комментарий (3); фильм о фильме (19 минут), фильм о съемках ремейка «Омена» (9 минут) и пятиминутка о премьере ремейка (4).



Этапы пути милаги Дэмиена: мальчик, юноша, дяденька и, кхм, девочка.



ПРОКЛЯТИЕ ХЕЛЛБОЯ

- Свое заглавие оригинальный фильм получил после долгих креативных мучений: рабочие названия проекта были «Антихрист» и «Родимое пятно».
- Грегори Пек 5 лет не снимался до того, как согласился на роль в «Омене». Заметим, что от участия в проекте опрометчиво отказался Уильям Холден, но когда фильм стал хитом, он немедленно подписался на участие в продолжении.
- Существует легенда о «проклятии «Омена». Во время работы над ним в самолеты с участниками съемок били молнии, их отели взрывала ИРА, Пек в последний миг отказался лететь потерпевшим крушение чартерным рейсом, а подруге мастера спецэффектов Джона Ричардсона в результате несчастного случая отрезало голову — как журналисту из первой части.
- Постановщиком второй части должен был стать Майк Ходжес («Флэш Гордон»), но он успел снять всего несколько сцен (часть из них оставлена в фильме) и ушел из проекта из-за творческих разногласий со студией.
- Третью серию хотел делать режиссер первой Ричард Доннер. Но он не исполнил свой план, увязнув в юридических трениях с продюсерами «Супермена 2», отстранившими его от съемок сиквела кинокомикса.
- Похожая история вышла с финалом тетралогии, когда на полдороге был сменил режиссер телепроекта. Впрочем, в титрах фигурируют фамилии обоих постановщиков — их вклад в работу был признан равнозначным.



у нее есть «Оскар» — за пронизывающую музыку Джерри Голдсмита.

Первые три серии повествуют, соответственно, о детстве, юности и взрослой жизни сына Сатаны Дэмиена Торна, неизменно убивающего всех, кто постиг его тайну и стоит у него на пути к мировому господству. А после падения героя — в четвертой части, снятой для ТВ, — эстафету подхватывает его дочь, такая же коварная в своем темном очаровании (фактически, это римейк оригинала, только с девочкой вместо мальчика). Вот и усыновляй после таких страстей симпатичных младенцев!

Итог: каноническая тетралогия о приближении Апокалипсиса. Не без изъянов, но это лучшее, что пока снято на тему пришествия Антихриста.

Александр Чеки

СУПЕРМЕН
SUPERMAN

- Жанр: Кинокомикс
- Страна: Великобритания
- Режиссер: Ричард Доннер
- В ролях: Кристофер Рив, Джин Хэкман, Марлон Брандо, Марго Киддер, Нед Битти
- Премьера: 10 декабря 1978
- Выход на DVD в России: 14 ноября 2006
- Дистрибьютор: «Юниверсал Пикчерс Рус»



Поставившись забыть, как о страшном сне, о провальных 3 и 4 сериях классической «суперменианы», парни из Warner Bros. приготовили к возвращению героя образца 2006 года лишь первые две. Оно и правильно.

Пусть на фоне монструозных цифровых чудес «Возвращения Супермена» спецэффекты «старичков» теперь смотрятся наивно (как и не блещущие глуби-



Снять для девочки котенка с дерева — для парня с Криптона это святое.

СУПЕРМЕН 2
SUPERMAN 2

- Жанр: Кинокомикс
- Страна: Великобритания
- Режиссер: Ричард Лестер, Ричард Доннер
- В ролях: Кристофер Рив, Джин Хэкман, Марго Киддер, Терренс Стэмп, Сара Дуглас
- Премьера: 4 декабря 1980
- Выход на DVD в России: 14 ноября 2006
- Дистрибьютор: «Юниверсал Пикчерс Рус»

Изображение: 2,40:1. Звук: первый «Супермен» — DD5.1 (английский и русский закадровый), у второй серии DD5.1 только английский, а русский и польский закадровые переводы — в простом стерео. Бонусы: к первому фильму включают комментарии режиссера и творческого консультанта Тома Манкевича, плюс опцию просмотра ленты с одной музыкой без диалогов. К «Супермену 2» прилагаются комментарии продюсеров, одна удаленная сцена (40 секунд) и трейлер.



Дизайн балахона Джор-Эла Марлон Брандо придумал, фактически, сам.

РОЖДЕННЫЙ ЛЕТАТЬ

- Рив был слишком худ для роли Супермена. Чтобы превратить ходячие мощи в летучую мощь, актер качался под руководством бодибилдера Дэвида Проуза (Дарт Вейдер в «Звездных войнах»).
- Прежде чем подвесить артиста на веревочках на фоне экрана, техники предлагали для изображения полета Супермена использовать такие экзотические методы, как запуск чучела героя из катапульты и даже постройку радиоуправляемого мини-самолета в форме персонажа!
- Закладывающие эффектные виражи 3D-титры «Супермена» вплоть до 90-х годов слыли самыми дорогими в истории. И самыми длинными (7 минут), пока сей рекорд не побил фильм «Кто подставил Кролика Роджера?» (1988).
- То, что на костюме отца героя Джор-Эла должен красоваться тот же знак «S», что и на трико сына, — идея исполнителя роли папы Марлона Брандо.
- Над «Суперменом» трудились 7 съемочных групп, в штате которых состояло 18 операторов.

- Джин Хэкман отказывался сбивать для роли Лютора любимые усы, но Ричард Доннер, еще не знакомый с ним лично, пообещал по телефону, что в знак солидарности сбреет свои. Актер купился на этот трюк, и лишь потом узнал, что режиссер никогда не носил усов.
- Тем не менее, после замены поссорившегося с продюсерами Доннера на Лестера во второй части Джин Хэкман из солидарности отказался работать в сиквеле. Поэтому все кадры с Лексом Лютором либо были уже сняты Доннером, либо снимались с очень похожим на актера дублером.



Лекс Лысокакколенкович Лютор. Без усов, зато в модном парике.



Да, Питер Паркер в своей газете так исто-
во не качался. Зря, наверное.



Троица с Криптона во главе с генералом
Зодом ищет достойный объект для вандализма.

силе злыдней с Криптона во главе с генералом Зодом, угодил на диск в неизменном виде.

Итог: классика кино, прекрасно передающая на экране атмосферу «золотого века» комиксов, исполненную романтической героики и неколебимой веры в торжество справедливости.

Александр Чекулаев

ЗА ОБЛАКАМИ KUMO NO MIKOU, YAKUSOKU NO BASHO

- **Жанр:** Научная фантастика, драма
- **Страна:** Япония
- **Режиссер:** Макото Синкая
- **Премьера:** 20 ноября 2004
- **Выход на DVD в России:** 11 декабря 2006
- **Дистрибьютор:** XL Media

Изображение: 16:9. **Звук:** DD5.1 (японский, русский синхронизированный), DD2.0 (японский), русские субтитры. **Бонусы:** интервью с режиссером и актерами озвучки, рекламные ролики.

Вальтернативной истории Макото Синкая после Второй мировой войны Япония была разделена между Советским Союзом и США. Союзу отошел остров Хоккайдо, Штатам — юг страны. На своем острове ученые Союза построили огромную башню, до самого неба. Никто не знает, для чего. И она манит молодых японских романтиков своей загадочностью и недоступностью.

Хироки и Такуя — обычные старшеклассники, но у них есть мечта. Они строят собственный самолет, «Бэла Съеллу», и однажды на нем они доберутся до башни. Они обещают взять с собой Саюри — очаровательную одноклассницу и первую любовь их обоих. Но однажды Саюри исчезает из их жизни, а без нее мечты маль-

чишек теряют смысл. Самолет оставляют ржаветь в ангаре, Хироки поступает в военное училище, Такуя становится ученым... Через три года им, повзрослевшим, суждено будет встретиться. Но смогут ли они выполнить свое обещание? Найдется ли в мире, поглощенном войной, место для их детской мечты? Хватит ли им упорства, чтобы разгадать тайну башни, тайну вселенной, и спасти Саюри из кошмарного сна, в котором она совершенно одна в чужом и холодном мире?

«За облаками» — фильм о небе и мечте, о первой любви и взрослении, прекрасно срежиссированный и снятый с применением самых последних технологий. И, что особенно приятно, изданный у нас в прекрасном качестве, с отличной картинкой, переведенными интервью и цветным буклетом с комментариями Синкая. Коллекционное издание и вовсе роскошно — в красивой коробке есть еще один диск с интервью, «Голосом далекой звезды» (предыдущей фантастической драмой режиссера), короткометражкой «Девушка и кот», а также еще один буклет.

Итог: фильм, который язык не поворачивается назвать просто «аниме». «За облаками» — самое настоящее авторское кино, вдумчивое и техничное одновременно. К нему невозможно остаться равнодушным, ведь у каждого из нас в прошлом есть мечты, невыполненные обещания, друзья, с которыми нас развела жизнь. Бокс с фильмом достоин почетного места в вашей коллекции видео, и пусть он будет всегда под рукой — его непременно захочется пересмотреть, и не раз.

Ксения Аташева



30 ДНЕЙ ДО РАССВЕТА FROSTBITEN

- **Жанр:** Ироничный вампирский триллер
- **Страна:** Швеция
- **Режиссер:** Андерс Банке
- **В ролях:** Петра Нильсен, Грете Хавнескельд, Эмма Оберг, Йонас Карлстром, Монс Натаназльсон
- **Премьера:** 24 февраля 2006
- **Выход на DVD в России:** 20 октября 2006
- **Дистрибьютор:** «Бизнес Арт»

Изображение: 1,78:1. **Звук:** DD5.1 (английский и русский закадровый). **Бонусы:** нет.

Уже забавный пролог фильма, в котором эсэсовцы попадают на оккупированной Украине под вурдалачью раздачу, внушает большой оптимизм. Который вовсе не исчезает с переносом действия в современную Лапландию. Героини ленты — доктор Аннеке и ее дочь Сага — проезжают в северный горо-



дишко как раз накануне вспышки у его обитателей эпидемии вампиризма. Хуже всего то, что упырям не надо бояться Солнца: полярная ночь заканчивается лишь через месяц.



Убойная смесь глумливого хоррора и комедии нравов, щедро заправленная черным нордическим юмором, пришлась зрителям по вкусу. Лента была признана лучшим фильмом на кинофестивале Фантаспорто и удостоилась лестного сравнения с «От заката до рассвета». А в Голливуде уже ваяют ее римейк с Джошем Хартнеттом («Мир фантастики» №10, 2006).

Итог: режиссура сыровата и с кровящей перебор, но это, несомненно, весьма удачная попытка освежить замшелые клише вампирского кино.

Александр Чекулаев



977 (ДЕВЯТЬ СЕМЬ СЕМЬ)

- **Жанр:** Арт-хаусная фантазия, притча
- **Страна:** Россия
- **Режиссер:** Николай Хомерики
- **В ролях:** Федор Лавров, Клавдия Коршунова, Катерина Голубева, Леос Каракс, Алиса Хазанова
- **Премьера:** 27 мая 2006, Каннский кинофестиваль
- **Выход на DVD в России:** 28 ноября 2006
- **Дистрибьютор:** «Твистер»

Изображение: 1,85:1. **Звук:** DD5.1 и DTS (русский). **Бонусы:** интервью актеров, режиссера и продюсера (28 минут), фрагменты съемочного процесса (24 минуты), фотогалерея и трейлер.

Молодой амбициозный ученый прибывает в один российский НИИ, дабы раскрыть тайну новооткрытых частот излучения мозга человека. Особенно его интересует, сможет ли кто-либо выдать теоретически рассчитанный им предельный уровень эманации в 977 единиц. Проблема в том, что таким лицом оказывается девушка, которую, похоже, кроме него никто не видит.



Под маской фильма о фантастическом открытии, стилизованного в духе шестидесятнических споров «физиков-лириков», таится настроенческая драма о невозможности поверить алгеброй гармонию души. Словом, это типичное авторское кино с сильным притчевым акцентом и массой ускользающих смыслов. Неудивительно, что его тепло приняли в Каннах.

Итог: поклонники жанровых лент заскукают и пожмут плечами, зато почитатели психологических фантазий Тарковского будут в восторге.

Александр Чекулаев



КОМНАТА 6 ROOM 6

- **Жанр:** Мистика, ужасы, драма
- **Страна:** США/Австралия
- **Режиссер:** Майкл Херст
- **В ролях:** Кристин Тэйлор, Джерри О'Коннелл, Шейн Бролли
- **Премьера:** 2006
- **Выход на DVD в России:** декабрь 2006
- **Дистрибутор:** «СинеМАКС»

Изображение: 1,78:1. **Звук:** DD5.1 (английский и русский закадровый). **Бонусы:** обстоятельный фильм о съемках (41 минута), анонсы, сценарий ленты (на английском языке, в формате PDF).

Учительницы Эми большие проблемы. Ее мучают ужасные видения, которые усиливаются после того, как она попала в авткатастрофу, а ее мужа увезли в больницу, кото-



БЕРЕГИСЬ АВТОМОБИЛЯ

- Бюджет «Комнаты 6» был жестко ограничен, и киноделы не имели права на ошибку в сцене автоаварии, которую требовалось снять с одного дубля. Увы, каскадеры запороли эпизод, столкнувшись не так, как надо. На машины-дублеры денег не выделялось, и парни вышли из сложной ситуации следующим образом: переставили камеры, чтобы в кадр не попали вмятины на машинах, и пересняли-таки злосчастный момент как следует. И все же случилась другая накладка. Пока команда мучилась над трюком, пошел дождь, поэтому в пределах одной сцены то моросит, то стоит ясная погода.

рой, оказывается, давно не существует. Судя по всему, благоверного похитили злые духи из госпиталя-призрака. Для того, чтобы спасти любимого, ей придется войти в потусторонний мир.

Приличная режиссура и игра актеров не может не радовать. Но от фильма за версту несет вторичностью (а то и плагиатом). Авторы ленты без зазрения совести грабят Стивена Кинга: все ударные сюжетные моменты стянуты из таких текстов мэтра, как «Секционный зал номер четыре», «Смирненные сестры Элзурии», и мини-сериала «Королевский госпиталь».

Итог: любопытный хоррор, который заслуживал бы лучшей оценки, кабы в титрах фильма упомянули настоящего автора его сюжетных находок.

Александр Чекулаев



ХИЩНЫЕ КУКЛЫ PARASITE DOLLS

- **Жанр:** Экшен, научная фантастика, киберпанк
- **Страна:** Япония
- **Режиссер:** Кадзута Накадзава
- **Премьера:** 22 мая 2003
- **Выход на DVD в России:** 18 января 2007
- **Дистрибутор:** MC Entertainment

Изображение: 1, 33:1. **Звук:** DD5.1 (японский, русский синхронизированный), DD2.0 (японский), русские субтитры. **Бонусы:** анонсы, музыкальный клип, видеоролик и киноролик.

К 2034 году человечество создало себе в помощь бумеров — киборгов, практически неотличимых от людей. Две расы сосуществуют в огромном токийском мегаполисе, но отношения между ними весьма хрупки. Людям свойственно ненавидеть роботов и винить их в собственных неудачах. Роботы, в свою очередь, могут выйти из строя и нанести вред людям. Дела с участием бумеров расследуют детективы специального отдела полиции, Базз и Майклсон. Им предстоит найти тех, кто синтезирует наркотик, сводящий бумеров с ума, остановить убийцу бумеров-проституток и сорвать сумасшедший план по уничтожению всех роботов в городе. Попутно Баззу придется привыкнуть к новому напарнику-бумеру,



DVD-НОВОСТИ

- Стали известны весенние планы «Видеосервиса» по DVD-релизам в зоне R5. Итак, ждем в апреле темпоральный триллер Тони Скотта «Дежа вю» и мистический детектив «Невидимый». Также ожидается выход в апреле-мае кинокомикса «Призрачный гонщик» с Николасом Кейджем.
- Фэны жанра хоррор должны обвести в своих календарях даты 20 марта и 10 апреля. В эти дни компания **Anchor Bay** выпустит в зоне R1 на DVD роскошные специздания «Реаниматора» и «Фантазма», соответственно.
- Хотите рассмотреть каждую шерстинку на шкуре Скрэта? 13 февраля **XX Century Fox** выпускает в зоне R1 на Blu-Ray 3D-мультфильм «Ледниковый период». А 19 февраля поклонники Уилла Феррелла смогут разглядеть актера в высоком разрешении на BR-диске комедийной фантазии «Страннее вымысла» от **Buena Vista**.



Крупнейший компьютерно-игровой журнал в России

МАРТОВСКИЙ НОМЕР КРУПНЕЙШЕГО КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОГО ЖУРНАЛА РОССИИ

"ИГРОМАНИЯ" ЭТО:

- 256 страниц
- 2 двухспойных DVD
- 17 Гб полезной информации
- 3 часа эксклюзивного видео
- Бесконечность игрового безумия!



СВЕЖИЕ НОВОСТИ И РЕЦЕНЗИИ • РЕПОРТАЖИ И ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ПОДРОБНОСТИ • НЕСКОЛЬКО ЧАСОВ ИГРОВОГО ВИДЕО • ВСЕ О НОВЫХ ИГРАХ • СЕКРЕТЫ СОЗДАНИЯ И МОДИФИКАЦИИ ИГР • ГИГАБАЙТЫ ДЕМО-ВЕРСИИ, СОФТА, ПАТЧЕЙ, ИГРОВЫХ ДОПОЛНЕНИЙ И Т.П.
"ИГРОМАНИЯ" - ВСЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ ОБ ИГРАХ... И ДАЖЕ БОЛЬШЕ!

ЧИТАЙТЕ В МАРТЕ:



BIOSHOCK
Шокирующий next-gen из первых рук!



BATTLESTATIONS: MIDWAY
Помнить, плавать и взрывать. Все можно!



SAM & MAX: EPISODE 2 - SITUATION COMEDY
Новейшие приключения неразлучной парочки



ТАКОЙ ДАЛЕКИЙ БЛИЖНИЙ ВОСТОК
Какие игры в почете у террористов



ПРОБЛЕМЫ НЕ ПРОБЛЕМА
Проверяем службы техподдержки на прочность

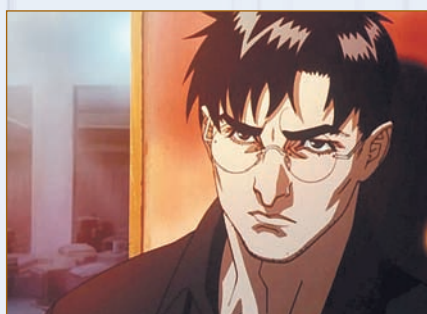


CrossFire vs. SLI
Тестирование новейших видеокарт

...А также многое другое!

Также на DVD

- «Остаться в живых, 2 сезон» (Lost, Season 2), фантастический сериал-робинзоада. **Дистрибьютор:** «Видеосервис».
- «Зеркало фараона», мистический боевик. **Дистрибьютор:** «Мистерия DVD».
- «Джиперс Криперс» (Jeepers Creepers), монстр-муви. **Дистрибьютор:** «ЦП Диджитал».
- «Ведьма», мистика, ужасы. **Дистрибьютор:** «Лизард».
- «Вепрь», фантастический мини-сериал. **Дистрибьютор:** «Первая Видеокомпания».
- «Последняя война» (Left Behind: World At War), апокалиптический триллер. **Дистрибьютор:** «Видеосервис».
- «Парк советского периода», фантастическая сатира. **Дистрибьютор:** «Мистерия DVD».
- «Комната» (The Room), мистика, драма. **Дистрибьютор:** «Вест Видео».
- «Кома» (Clive Barker's The Plague), мистический триллер. **Дистрибьютор:** «Видеосервис».



а Майклсон поймет, насколько тонка грань между человеком и киборгом.

У авторов «Армитаж», «Кризиса жевательной резинки» и «Полиции будущего» получился жестокий и динамичный сериал с приличной графикой, но без особых стилистических и сюжетных изысков. «Хищным куклам» отчаянно не хватает философии «Призрака в доспехах», а его героям — харизматичности Армитаж. Пресновато, но для стандартного фантастического боевика — очень неплохо.

Итог: несколько сбивчивый, но добротно снятый киберпанковский боевик со всеми необходимыми составляющими: сложными отношениями роботов и людей, погонями, перестрелками и правительственным заговором.

Ксения Аташева

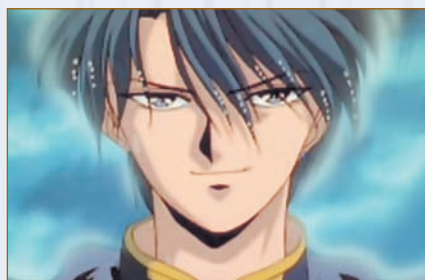


ТАИНСТВЕННАЯ ИГРА FUSHIGI YUGI

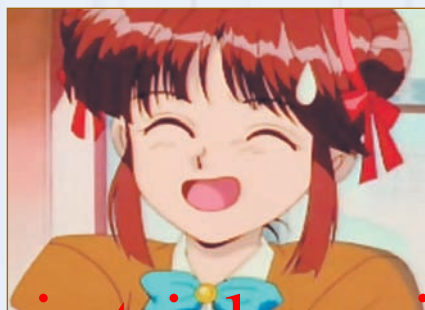
- **Жанр:** Фэнтези, комедия, драма
- **Страна:** Япония
- **Режиссер:** Хадзимэ Камэгаки
- **Премьера:** 6 апреля 1995
- **Выход на DVD в России:** 18 января 2007
- **Дистрибьютор:** MC Entertainment

Изображение: 1, 33:1. **Звук:** DD5.1 (японский, русский синхронизированный), русские субтитры. **Бонусы:** анонсы.

Однажды две школьные подруги, Миака Юки и Юи Хонго, находят в токийской библиотеке старинную китайскую книгу «Вселенная четырех богов». Девушки переворачивают первую страницу, и... оказываются в волшебном мире древнего Китая! Вскоре выясняется, что Миака — жрица одного из четырех богов, хранителя юга Сузаку. Ее священный долг — собрать семерых хранителей Сузаку и защитить страну, в которой она оказалась, от грядущей напасти. Лишь тогда она сможет вернуться в родной мир.



Миаку ждет долгое путешествие, полное приключений, встреч и расставаний, но доброе сердце и искренняя любовь помогут ей пройти через все испытания. Шумная сладкожея Миака и рассудительная Юи, смельчак Тамахо-мэ и красавчик-император Хотохори с первой же серии полюбятся зрителям. Как и сам сериал — продуманный баланс серьезного и смешного, драматичный сюжет и неподдельные эмоции делают его классикой на все времена. За это можно простить сериалу его солидный возраст и дешевую анимацию, ведь они — далеко не главное.



Итог: классический аниме-сериал середины девяностых. Бесконечно добрая и романтическая история в древнекитайском антураже, которая наверняка займет почетное место на полках и в сердцах прекрасной половины человечества.

Ксения Аташева



НОЧНЫЕ ВОИНЫ VAMPIRE HUNTER

- **Жанр:** Приключения, фэнтези, хоррор
- **Страна:** Япония
- **Режиссер:** Масаси Икэда
- **Премьера:** 21 марта 1997
- **Выход на DVD в России:** 9 января 2007
- **Дистрибьютор:** MC Entertainment

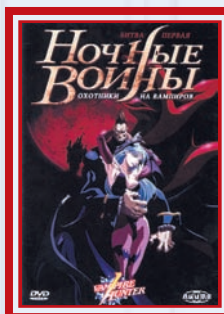
Изображение: 1, 33:1. **Звук:** DD5.1 (японский, русский синхронизированный), русские субтитры. **Бонусы:** анонсы, видеоролик и рекламные ролики к оригинальной игре.

В одном мрачном постапокалиптическом мире правят бал силы Тьмы — вампиры, суккубы, оборотни и нежить всех мастей успешно борются с последними силами человечества. Они — Ночные воины, обладающие невиданной силой, питающиеся кровью и душами людей. Но их власть не будет длиться вечно, ведь начали появляться охотники на Темных. Такие, как демонические сестрички Лин-Лин и Лей-Лей, ищущие мести за свою погибшую мать, и странствующий монах Donovan, наполовину человек, наполовину Ночной воин, ненавидящий себя и бросивший вызов Тьме.

Параллельно высший вампир Димитрий и суккубиха Морриган сражаются за власть над миром Тьмы, древние ацтекские роботы объявляют войну всему живому, а инопланетный солнечный бог Пирон планирует, ни много ни мало, стать правителем вселенной. К чему приведет встреча столь колоритной компании на одной пыльной планетке? Конечно, к эпическим масштабам заварушке с применением огнеметов, лазеров, гигантских мечей, клыков, молний и прочих фаерболов! Консольно-игровые корни «Ночных воинов» видны сразу — в бою герои встают в эффектные позы, используют фирменные словечки и комбо-приемы. И это смотрелось бы очень здорово, если бы не преклонный возраст сериала.

Итог: морально устаревшая, но довольно бодрая экранизация легендарного файтинга от Capcom. Динамичные бои, удачный дизайн персонажей и дивно смотрящийся в кадре бюст Морриган составят неплохое развлечение на вечер, особенно для фанатов консольных игр.

Ксения Аташева



ДРУГОЕ КИНО

Михаил Попов

В этой рубрике мы расскажем о наиболее перспективных представителях «другого», нефантастического кинематографа, чтобы вы могли ориентироваться в афишах каждого месяца и выбрать для себя подходящий фильм.



ПОСЛЕДНИЙ ЛЕГИОН THE LAST LEGION

Это важно! Бюджет — 67 миллионов долларов.

Прокатчик «ПАРАДИЗ»



Экранизация романа Валерио Массимо Манфреди. Рим, 476 год нашей эры. Империя пала под натиском варваров. Одоакр, предводитель одного из германских отрядов, низложил двенадцатилетнего императора Ромула и отправил его в заточение на остров Капри. Там мальчик находит легендарный «меч цезарей». С помощью старых друзей он бежит в Византию, однако греки предадут юного императора. Надежда остается лишь на девятый легион — последний, оставшийся верным Западной Римской империи.

Прогноз: очередной «исторический» фильм вроде «Ганнибала» — менее зрелищный, но вполне годящийся для одного просмотра.

Премьера: 1 марта 2007.



ТАКСИ 4 TAXI 4

Это важно! Продолжение французского киносериала.

Прокатчик «ЦЕНТРАЛ ПАРТНЕРШИП»



Костей на переправе не меняют. После того, как «Такси 3» собрал в мировом прокате 200 миллионов долларов, Люк Бессон тут же засадил команду фильма за работу над четвертой частью. Сценарий этой конвейерной гоночно-криминальной комедии пока держится в секрете. Точно известно, что в него вернутся все прежние персонажи, однако Петру будет играть уже другая актриса. Как обычно, нас ждет противостояние тюнингованной «Пежо» Даниэля с иностранными машинами, много драк, юмора и чуть-чуть любви.

Прогноз: один из самых успешных французских кинопроектов, удачно совмещающий в себе свойства комедии и боевика.

Премьера: 8 марта 2007.



ФЛАГИ НАШИХ ОTCОВ / ПИСЬМА ИЗ ИВОДЗИМЫ FLAGS OF OUR FATHERS / LETTERS FROM IWO JIMA

Это важно! Создатели — Клинт Иствуд и Стивен Спилберг.

Прокатчик «КАРО ПРЕМЬЕР»



Две параллельных военных драмы от Клинта Иствуда. В 660 милях к югу от Токио находится Иводзима — маленький остров с вулканом посередине. Первый фильм рассказывает историю битвы за этот клочок суши с точки зрения американцев, второй позволяет взглянуть на конфликт глазами японцев. Шесть морских пехотинцев смогли поднять флаг США над островом в самом начале конфликта. Трое из них не дожили до победы. Японцы же просто пытаются выжить без поддержки основных сил, и пишут письма домой без надежды получить ответ.

Прогноз: два в одном флаконе: патриотизм и лирика от Иствуда (режиссер) и Спилберга (продюсер).

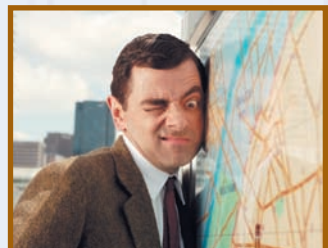
Премьера: 1 и 15 марта 2007.



БИН НА ОТДЫХЕ MR. BEAN'S HOLIDAY

Это важно! В ролях — Роуэн Аткинсон и Уиллем Дефо.

Прокатчик UIP



Мистер Бин — «современный Чарли Чаплин» вновь надевает фирменный твидовый пиджак и красный галстук. На этот раз ему предстоит отдых на побережье Франции. Как обычно, его затея не приносит ничего хорошего. В поезде он встречает румынского режиссера и его восьмилетнего сына. С этого момента начинается настоящий хаос, в ходе которого мистер Бин умудряется снять любительский фильм о своем путешествии и случайно показать его на Каннском кинофестивале.

Прогноз: второе полнометражное пришествие замечательно-го британского телекомика. Увы, если верить его заявлению — последнее. Старейший Аткинсон больше не собирается играть Бина.

Премьера: 29 марта 2007.

Могут быть изменены, а даты кинопремьер перенесены прокатчиками на другой срок.

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. Февраль 2007

В голосовании на сайте www.mirf.ru приняло участие 706 человек. Всего было отдано 2009 голосов (один посетитель сайта может проголосовать максимум за три фильма).

1.	Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца	24,5%
2.	Волкодав	20,2%
3.	Эрагон	10,3%
4.	Лабиринт фавна	7,1%
5.	Ночь в музее	6,2%

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

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ 2: СУНДУК МЕРТВЕЦА

Бюджет: 225 млн долларов. Кассовые сборы: 1 млрд 65 млн долларов.

Самый кассовый фильм 2006 года



Вернув себе «Черную жемчужину», Джек Воробей неожиданно обнаруживает, что пришло время возвращать старый долг морскому дьяволу Дэви Джонсу. Тут как на грех срывается свадьба Уилла Тернера и Элизабет Суонн. Нашим героям надо добыть сердце Дэви Джонса, иначе Джек будет обречен на вечное рабство.

Оценка МФ: ●●●●●●●● 9

Рецензия — в №9(37) за 2006 год.

ВОЛКОДАВ

Бюджет: 10 миллионов долларов. Кассовые сборы: 17 миллионов долларов.

Русское фэнтези



Встречайте нового лидера нашего рейтинга — первый отечественный крупнобюджетный фэнтези-проект по мотивам одноименного бестселлера Марии Семенович. Читатели отдали киноверсии приключений последнего воина из рода Серых Псов почти столько же голосов, сколько и «Пиратам Карибского моря 2».

Оценка МФ: ●●●●●●●● 7

Рецензия — в №2 (42) за 2007.

ЭРАГОН

Бюджет: 100 миллионов долларов. Кассовые сборы: 181 миллион долларов.

По роману Кристофера Паолини



История мальчика по имени Эрагон, ставшего Наездником Драконов, Сапфиры — его драконши, и их борьбы против злого короля Гальбаторика в далеком-далеком королевстве Алагеизия. Сборная солянка из типичных фантастических сюжетов, сваренная на деньгах и спецэффектах, стала достойным финалом для 2006 года.

Оценка МФ: ●●●●●●●● 6

Рецензия — в №3 (43) за 2007.

ЛАБИРИНТ ФАВНА

Бюджет: 13 миллионов евро. Кассовые сборы: 29 миллионов долларов.

Не рекомендуется детям



Испания, 1944 год. Маленькая девочка по имени Офелия переезжает со своей матерью в леса северной Наварры. Но убежать от ужасов войны им не удается, поэтому Офелия придумывает волшебный мир в заброшенном лабиринте около их дома. Кто победит в столкновении фантазий с реальностью?

Оценка МФ: ●●●●●●●● 8

Рецензия — в №12 (40) за 2006.

НОЧЬ В МУЗЕЕ

Бюджет: 110 миллионов долларов. Кассовые сборы: 265 миллионов долларов.

Популярная комедия



Лари занимается охранником в музее естественной истории, даже не подозревая, что в одну из его смен экспонаты оживут, и ему придется иметь дело с динозаврами, варварами и дикими животными. Удивительно легкая, смешная и слегка страшная комедия, собравшая приличную кассу в мировом кинопрокате.

Оценка МФ: ●●●●●●●● 6

Рецензия — в №3 (43) за 2007.

ПАРФЮМЕР: ИСТОРИЯ ОДНОГО УБИЙЦЫ

Бюджет: 50 миллионов евро. Кассовые сборы: 100 миллионов долларов.

Ароматический триллер



Экранная версия жизни самого замечательного — и одновременно самого ужасного персонажа 18 века, придуманного Патриком Зюскиндом. «Маугли», воспитанный в зверских условиях, стал лучшим парфюмером Европы... и первым серийным убийцей. Он крадет запахи девушек, пытаясь составить идеальный аромат.

Оценка МФ: ●●●●●●●● 8

Рецензия — в №11 (39) за 2006.

{ОТТ@БЬ}Ч

Бюджет: нет информации. Кассовые сборы в России: 1,38 млн долларов.

Интернет-комедия



Современная версия сказки Сергея Кладо (Обломова) «Медный кувшин старика Хоттабыча» уже который месяц устойчиво держится в нашем рейтинге. Здесь есть сексуально озабоченный джинн, маньяк-Шайтанч, хакер Алеша, бандиты, спецслужбы — в общем, все, что нужно для отвязной «интернет-комедии».

Оценка МФ: ●●●●●●●● 5

Рецензия — в №11 (39) за 2006.

ДЕВУШКА ИЗ ВОДЫ

Бюджет: 70 миллионов долларов. Кассовые сборы: 72 миллиона долларов.

Мистическая сказка



В бассейне около жилого кондоминиума обитает нимфа Стори. Она пришла к людям, чтобы отметить среди них Избранного, который сделает мир лучше. В этой ей пытаются помешать некие темные силы, однако, по легенде среди жильцов дома есть те, кто обладает специальными способностями и может защитить Стори.

Оценка МФ: ●●●●●●●● 6

Рецензия — в №10 (38) за 2006.



ИГРОВОЙ КЛУБ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ИГРАХ

Новости компьютерных игр: *МАРТ* 88

Самая ожидаемая отечественная РПГ — «Не время для драконов», дополнение к «Готике 3» и игра о знаменитых черепашках-ниндзя — Teenage Mutant Ninja Turtles.

Игры будущего: *THE WITCHER* 90

Мы ждем «Ведьмака» уже более трех лет, год от года предрекая игре все более светлое будущее. Осуществятся ли наши мечты увидеть игру в этом году — покажет время, а мы пока расскажем вам все, что знаем об этом многообещающем проекте.

Лучшие компьютерные игры: *РЕЦЕНЗИИ* 92



Игра для всей семьи «Храбрые гномы: Крадущиеся тени», убойная игропародия «Братва и кольцо», первый аддон к «Героям меча и магии 5», а на страничке классики — рассказ о Mortal Kombat 4, последней вышедшей на ПК игре из знаменитой серии.

Новости настольных игр: *МАРТ* 97

Не за горами весенние подарки для любителей ККИ. В ближайшем будущем нас ждут новые сеты «Берсерка» и World of Warcraft TCG, а также масштабнейший турнир по Legend of the Five Rings.

Лучшие настольные игры: *РЕЦЕНЗИИ* 98

Настольный «Волкодав из рода Серых Псов» нас откровенно разочаровал. А вот от нового сета Magic The Gathering мы получили, пожалуй, даже больше ожидаемого. Что именно? Читайте наши обзоры.

Новости живых игр: *МАРТ* 100

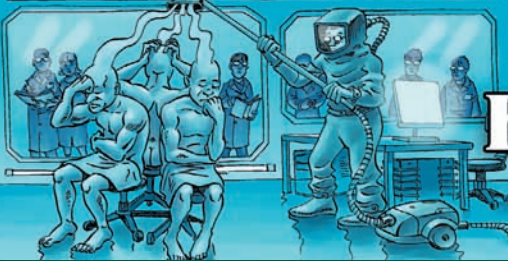
В Москве прошел первый конвент для начинающих любителей живых игр, а в интернете открылся универсальный ролевой портал.

ДРУГИЕ ИГРЫ 102

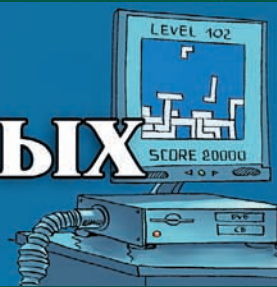


...ТИХО! ИДЕТ РАЗРАБОТКА ИГРЫ...ТИХО! ИДЕТ Р!

Светлана Карачарова



НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Teenage Mutant Ninja Turtles

Разработчик: **Ubisoft** • Издатель: **GFI** • Дата выхода: 1-2 квартал 2007 • Сайт игры: tmntgame.us.ubi.com

Новый проект компании **Ubisoft** позволит нам вновь встретиться с героями, завоевавшими миллионы сердец в начале 90-х. Остроумные, веселые, неутомимые, ярко-зеленые и, наконец, трехмерные «Черепашки ниндзя» ворвутся на экраны



мониторов геймерских компьютеров в марте 2007 года, одновременно с выходом нового фильма, посвященного приключениям земноводных тинейджеров.

Согласно официальным заявлениям разработчика, игра будет представлять собой красочный файтинг, события которого разворачиваются на улицах и в канализации одного из американских мегаполисов. В игре насчитывается четыре персонажа (в соответствии с числом главных героев киноленты), каждый из которых наделен спектром уникальных особенностей, боевых характеристик и комбоударов. Как и в предыдущих частях, зеленой четверке предстоит противостоять неисправимым злодеям, задумавшим очередную одиозную пакость, и их многочисленным предшественникам. Но на этот раз, прежде чем приступить к полномасштабному разгрому вражеского лагеря, Леонардо и Сплинтеру предстоит сначала выручить Донателло, Микеланджело и Рафаэля, попавших в нешуточный переплет.

Представители российского издателя заверили редакцию «МФ», что игра на территории РФ будет выпущена без задержек и с минимальным отставанием от западного релиза.

Gothic 3 addon

Разработчик: **Pluto 13** • Издатель: **GFI** • Дата выхода: 2007 • Сайт игры: нет

Уже через несколько дней после релиза **Gothic 3** для многих стала очевидной неизбежность появления аддона к ролевому блокбастеру. В данный момент австрийская студия **Pluto 13** ведет активную разработку продолжения этого крайне неоднозначного RPG-проекта. Согласно прогнозам, релиз дополнения должен состояться в 2007 году. Помимо новых территорий, квестов, видов оружия и устранения ряда недоработок, выявленных в оригинальной части игры, сиквел сможет похвастаться глобально переработанной боевой системой и общим улучшением игрового баланса.

Подробности о сюжете, равно как и о противоборствующих фракциях аддона, пока неизвестны, однако можно не сомневаться, что Безымянный Герой найдет, чем заняться на необъятных просторах Миртаны. Мы, в свою очередь, выражаем надежду, что команда разработчиков сможет объективно оценить объем предстоящей работы и выпустит продукт, выгодно отличающийся от оригинальной **Gothic 3** значительно меньшим числом досадных оплошностей.

Локализация сиквела поручена той же компании, которая работала и над оригинальной версией, — за его выход в России будет нести ответственность **GFI**.

Не время для драконов

Разработчик: **Arise/KranX Productions** • Издатель: **1C** • Дата выхода: 2 квартал 2007 • Сайт игры: nvdd.ru

Как известно, ролевая игра по одноименной книге Ника Перумова и Сергея Лукьяненко разрабатывается уже достаточно долго и старается во всем следовать первоисточнику. Мы писали об игре в одном из прошлых номеров, а теперь в двух словах опишем то новое, что удалось узнать, общаясь с разработчиками.

Во-первых, в качестве способа передвижения в игре будет использоваться не только «классический» поезд,



но и дирижабль. Во-вторых, в игру, в полном соответствии с первоисточником, вводятся так называемые «часы силы» — то есть время, когда одна из школ магии обретает наивысшую силу, а противоположная ей — слабеет. В-третьих, в игре будет огромное количество текстовых вставок с прекрасно оформленными страницами романа, так что у не знакомых с оригинальной книгой игроков будет возможность понять все перипетии и особенности сюжета. Ну и в-четвертых, в игре куда более четко, чем в книге, будут описаны тотемные кланы, и для каждого из них создана своя уникальная ветка магии.

Проект находится на завершающей стадии, сейчас тестеры отлаживают баланс и вылавливают последние ошибки, так что у нас есть хорошие шансы собственными глазами увидеть Срединный мир уже этой весной.

В ДВУХ СЛОВАХ

...Компания **Bethesda Softworks** сообщила, что на разработку **Fallout 3** уже переброшено достаточное количество ресурсов, и скоро, видимо, мы начнем получать куда более детальные сведения о проекте... • За первые сутки продаж аддон **World of Warcraft: The Burning Crusade** разошелся тиражом в 2 млн 400 тыс копий, поставив, таким образом, новый рекорд по продажам за всю историю PC-игр... • Отечественные игровые компании создали «Клуб разработчиков игр» — некоммерческую организацию, призванную объединить людей, обладающих уникальным опытом по созданию игровых проектов. На данный момент в клубе состоит 14 российских компаний...



Александр Куляев

ВЕДЬМАК ВЫХОДИТ НА ОХОТУ *THE WITCHER*

Вряд ли среди наших читателей найдутся люди, не слышавшие о знаменитом «ведьмачьем цикле» Анджея Сапковского. В 90-х годах прошлого века сага о Геральте покорила сердца всех поклонников жанра фэнтези

в Восточной Европе. Удивительный мир и харизматичные герои настолько прижились по вкусу читателям, что цикл стал в один ряд с самыми популярными произведениями жанра.

- Разработчик: CD Projekt RED
- Издатель: Atari
- Издатель в России: «Новый Диск»
- Сайт игры: thewitcher.com
- Жанр: Героическое фэнтези
- Тип игры: Ролевая игра с элементами экшена
- Источник: Цикл романов А. Сапковского
- Дата выхода: 2 квартал 2007

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Two Worlds ● Серия Neverwinter Nights

Как водится, вскоре последовала и экранизация, причем, не слишком удачная. Однако бравых парней из CD Projekt RED факт неудачного переноса литературного шедевра на киноэкраны ничуть не смутил. Они были готовы преодолеть немало трудностей, но воплотить свою мечту в жизнь — сделать игру по мотивам любимого произведения.

Трудностей и правда было много. Начать хотя бы с того, что разработчики изначально планировали написать для игры собственный движок, но через какое-то время схватились за голову. Во-первых, ничего путного у них не получалось, а во-вторых, потраченные на разработку движка время и силы оставляли слишком мало возможностей для реализации тех идей, которые должны были сделать игру «про Ведьмака» такой, чтобы она действительно понравилась как фанатам книги, так и всем прочим игрокам.

Помог счастливый случай, сведший амбициозных новичков со старшими товарищами из знаменитой BioWare. Результатом этого контакта стало получение лицензии на «пламенный мотор» Neverwinter Nights — движок Aurora. Он оказался удобен в обращении, неприхотлив, легко подвергался модификации и улучшениям. Дело наконец сдвинулось с мертвой точки.

С тех пор прошло несколько лет. Проект все еще находится в разработке, и мы давно записали игру в разряд классических долгостроя. Практика показывает, что обычно из таких проектов ничего путного не выходит. Но в данном случае у и-

ры есть все предпосылки, чтобы стать... лучшей ролевой игрой этого года. Почему? Вот об этом мы сейчас и поговорим.

Время принимать решения

Перечитайте весь цикл книг о Ведьмаке и вспомните сакраментальное — «Прошло несколько лет...». Играть нам предстоит не за кого-нибудь, а за самого Геральта. На начальных стадиях разработки планировалось отдать игрокам на откуп совершенно неизвестного ведьмака, но не сложилось, да оно и к лучшему — побывать в шкуре Геральта куда как интереснее.

Завязка сюжета, к слову сказать, стандартна до неприличия. Любимый ход разработчиков давно известен: когда им надо подсунуть нам в качестве основного персонажа известного героя, то в начале игры принято стукнуть его пыльным мешком по голове и лишить всех способностей. Чтобы, так сказать, и волки были сыты, и овцы целы: вот вам ваш любимый

герой, но в силу некоторых обстоятельств он слаб, как новорожденный ягненок.

Итак, Геральт вернулся, но ему начисто отшибло память. А между тем на Каэр Морхэн совершается очередное нападение, в ходе которого неизвестные похищают за секретенные формулы мутации — те самые, с помощью которых из людей делают ведьмаков. И вот наш протеже, именем которого матери пугают непослушных детишек и который ровно ничего не помнит о своем прошлом, начинает крестовый поход. Лозунгов у этого похода, соответственно, всего два: «Вспомнить все» и «Вернуть нажитое непосильным трудом».

Впрочем, если вы полагаете, что все остальные задачи и последствия будут столь же очевидны — вы ошибаетесь. Разработчики придают немалое значение нелинейности. Даже, пожалуй, не просто немалое, а ключевое. Нас ожидают три абсолютно разных концовки, к которым знаменитый ведьмак будет идти через всю игру. Более того, мы сможем увидеть последствия принятых решений. Даже са-



Да, подсечка здесь точно не пройдет.



Не стоит грубить Геральту. А ну как не сдержится?



Бедновато и грязновато что-то вы живете.



Показательные выступления.

мые незаметные и незначительные действия главного героя могут повлечь за собой довольно заметные изменения.

Проблема выбора — ключевая тема игры. Разработчики «Ведьмака» хотят по полной программе реализовать то, чего нам так не хватает в подавляющем большинстве современных ролевых игр, и фокусируются на моральном аспекте любого принимаемого решения и его последствиях. Идеального решения нет, как нет и ярко выраженного деления на линии поведения по схеме «плохой-хороший». В жестоком мире всегда приходится чем-то жертвовать, и, возможно, лучше пожертвовать малым, чтобы спасти большое, но ведь для кого-то и это малое очень ценно...

Приключений на нашу голову намечается немало. К тому располагает огромное количество локаций и побочных квестов, да и чудовищ в этом мире столько, что ведьмак на всю жизнь будет обеспечен самыми разными заказами. Этим дело, конечно, не ограничится. Возрадуйтесь, настоящие поклонники ролевых игр: в кои веки мы не увидим никаких «почтовых квестов». Оно и понятно — попробуйте представить себе Геральта, бегающего по

мелким поручениям или перетаскивающего коробки с утварью. Такому развитию событий разработчики сказали решительное «нет», за что им огромное спасибо.

Естественно, мы сможем посетить знакомые по книгам места и увидеть многих книжных персонажей. Откроется и немало такого, что осталось «за кадром» в романах пана Анджея. Не волнуйтесь, никакой отсебятины здесь не будет — все строго в рамках атмосферы и стилистики мира. Во всей красе предстанет пусть и полуразрушенный, но все еще крепкий Каэр Морхэн, огромная по игровым меркам столица Темерии Вызима, разделенная на несколько крупных районов, Марибор и другие локации. Встретим ли мы Йеннифер, Цирилу или Эмгыра, пока неясно — разработчики не раскрывают этих подробностей, не желая портить нам удовольствие от прохождения игры. Зато обещают полноценную любовную линию, а также возможность немного позаигрывать с куртизанками. Интересно, какой возрастной рейтинг присвоит игре?

Сила есть, но и ум пригодится

Еще одной ключевой задачей разработчиков стала реализация по-настоящему зрелищных боев. Сюжет, проблема выбора, диалоги — все это бесконечно важно, но и задвигать боевую составляющую в сторону польские товарищи не стали. Напротив, решили добавить увлекательности процессу и создать лучшую боевую систему из всех, что мы когда-либо видели в ролевых играх (не очень скромное заявление, конечно, но уж очень хочется в это поверить).

Сражения происходят в реальном времени, но без безумного заклинывания врагов мышкой. У Геральта есть три стиля ведения фехтования: мощный, быстрый и групповой. Прибавьте к этому различные комбо, традиционные два меча, все реализованные «знаки» и специальные ведьмачьи зелья, которые, к слову, могут оказаться очень существенным подспорьем в бою. Все это сдобрено превосходной анимацией — пожалуй, лучшей, что мы видели не только в ролевых играх, но и в экшенах, где герои используют холодное оружие.

Визуально игра смотрится на пять с плюсом. Неописуемый восторг вызывают ландшафты, система освещения и даже эффекты от зелий (особенно носящих недвусмысленное название «брага»). Закаты, рассветы, детально выписанная средневековая архитектура — сложно поверить, что перед нами «старушка» Auroga, пусть и перелопаченная везде, где только можно. Выйди проект в прошлом году — и он однозначно сорвал бы шквал аплодисментов только за графику. Но и в этом году у него, видимо, будет ма-

Пан Анджей остался доволен

Как известно, непосредственного участия в разработке игры пан Анджей не принимает, но консультации и советы дает исправно. В конце прошлого года известный писатель посетил офис CD Projekt RED, где ему продемонстрировали текущую версию проекта. Похоже, при всем своем скептицизме, пан Анджей остался вполне доволен увиденным. И это хороший знак.



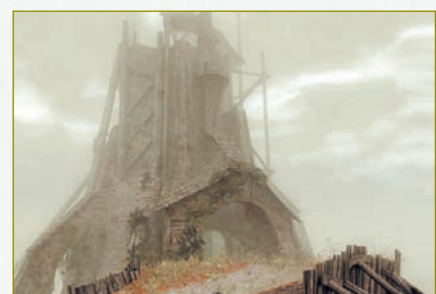
Раздача автографов — привычное дело для пана Анджея.

ло достойных конкурентов — во всяком случае, в ролевом жанре.

Не меньший восторг вызывает музыкальное сопровождение игры. Штатные композиторы CD Projekt RED грозят в скором времени потеснить маститых корифеев вроде Джереми Соула, Джейсона Хэйса (главного композитора World of Warcraft) и других признанных мастеров жанра — настолько мощно и мелодично звучат уже опубликованные треки.

Итог: да, срок разработки смущает. Но факты говорят о том, что нас ждет очень интересная и увлекательная игра. Возможно (скрестим пальцы?) — прорыв в ролевом жанре сразу по нескольким направлениям. Так что вопроса «Ждать ли?» возникнуть не должно — однозначно ждать. Выход игры намечен на 2 квартал этого года, и будем надеяться, никакие происки злых сил не помешают этому сроку стать, наконец, последним.

Выпуском игры в России занимается компания «Новый Диск», чему мы искренне рады — локализации под лейблом ND Games считают одними из лучших.



Башня мага? Очень может быть.



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



РЕЦЕНЗИИ



ПОЛНЫЙ ГАНДЖУБАС

БРАТВА И КОЛЬЦО

Разработчик: Gaijin Entertainment • Издатель в России: 1C • Системные требования: P4-1.2 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 128 MB (желательно: P4-2.6 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 256 MB) • Сайт игры: bk.games.1c.ru • Жанр: Пародия на героическое фэнтези • Тип игры: Слешер от третьего лица • Возрастное ограничение: Нет

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

The Lord of the Rings: The Return of the King

Господин Пучков aka Гоблин — явление уникальное. На волне успеха своих «правильных переводов» он успел окучить не только благодатные нивы синемаатографа и литературы, но дотянул своим бритвенно-острым языком и до игровой индустрии. Вот только ролью толмача, как в «Горьком-18», он не ограничился.

Итак, эпический исход Федора Сумкина и Сени Ганджубаса перенесен в игровое 3D. Баралгин Гондурасский, Логоваз, Гиви и Пендальф прилагаются. Вряд ли кому-то из русскоязычного населения неизвестны все эти одиозные личности. Прославившись последней пятилеткой поясным: пародия была такая, «смешной перевод» фильма Питера Джексона «Властелин Колец». Но наши игроделы пошли еще дальше и скопировали весь игровой процесс с превосходного слешера **LotR: The Return of the King**. Ностальгия по жесткой резне у Хельмовой пади посещает сразу, начиная с меню выбора персонажа. Ветка квестов, прокачка персонажей — клон кажется настолько идентичным, что поневоле ждешь кинематографичных заставок.

Но — не судьба. В роликах можно увидеть лишь того же Гоблина в роли диктора. «Это моя игра!» — читается в глазах бывшего опера. — «Я писал сценарий, озвучивал героев, давал советы, в конце концов, придумал персонажей тоже я. Это теперь мой, не побоюсь этого слова, бренд».

Что же такое бренд по Гоблину? Урки в ушанках, муми-троли в памперсах, Бандерлог в пожарном шлеме. Назгуло-фаши-

ЦИТАТЫ

«Тикайте, хлопцы! Айл би бэк!» (Пендальф перед падением в лаву).
«Волк — это тот же собак, только невкусный» (Гиви Зурабович Церетели).



Пожалуй, единственная по-настоящему драйвовая миссия — «Атака оборотней».

Именная лопата Баралгина

Обладатели лицензионной версии игры могут принять участие в конкурсе по поиску букв. Лопата Баралгина с фирменной символикой, милицмейская дубинка Пендальфа и прочие отможенные вещи ждут своих, прости господи, счастливых обладателей. Подробности смотри на официальном сайте игры (все как у взрослых прям).



Расчлененка и кровиза приветствуются и даже поощряются.



Прикинь, пацаны, это Бандерлог!

стов мочат исключительно в сортире. Бомж Агроном косит под буденовца. Смешно? Ну тогда «гы».

И ведь чистеньким не остаться тут — смеялись над перлом «в Дошираке химикалии нажористей»? Весело было, когда Пендальф в пропасть падал под забористый скутеровский Fire? И нечего теперь строить гримасу интеллигента, ненароком наступившего в собачью кучу. Раньше надо было думать, пиплы. Dinner time, проще говоря — время хавать.

И если на загнивающем Западе кого-то «тошнит от колец», то в России некоторых субъектов уже откровенно выворачивает, а получившийся продукт преспокойно скармливают широкой публике. Чего так серьезно, это ж стеб, прикол, — свысока возразят благодушные фанаты. Ну нет, господа, это уже не просто стеб, это игра по мотивам стеба. Стеб в квадрате, так сказать. Сумеречная зона. Вывих психики.

Единственное, что дельно скопировано — это геймплей. Временами веселое рубалово заставляет забыть, что управляешь персонажем по имени Пендальф и крошишь в капусту супостатов резиновой жезло-дубинкой. Орда оборотней ломится в ворота, особо наглые перемахивают частокол, тормозной Логоваз норовит дать дуба, в воздухе рдеют гордые надписи «Жест! Атака!»... Собственно, так и проходят три часа, необходимые на прохождение.

Локализация **Gothic 3** за 310 рублей и «Братва и кольцо» за 350 стояли в магазине на соседних полках. Что это, пресловутая поддержка отечественного производителя? А ведь бренд — вещь серьезная. Глядишь, и продолжения дождемся. Или там настольного варгейма.

Итог: до убогости разудалое переплетение стеба и заимствований. Очередной российский маразм от автора вполне достойных «Санитаров подземелий». Бренд, способный обойтись без буквы «н».



Присутствуют

- адреналин
- туалетный юмор



Отсутствуют

- долгое прохождение
- намек на оригинальность

СЮЖЕТ
ИГРАЕЛЬНОСТЬ
ГРАФИКА
ЗВУК



ОЦЕНКА МФ

6

Роман Островерхов



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ



ГНОМ ЗА ГНОМА

ХРАБРЫЕ ГНОМЫ: КРАДУЩИЕСЯ ТЕНИ

Разработчик: GameOver Games • Издатель в России: Nival Interactive • Системные требования: P4-1.8 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 MB (желательно: P4-2.6 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 128MB) • Сайт игры: nival.com/bd_ru • Жанр: Приключенческое фэнтези • Тип игры: Головоломка, аркада от третьего лица • Возрастное ограничение: Нет

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

The Lost Vikings • Lego Star Wars

Жили-были два брата. И были они, знаете ли, гномами. Фафнир был умный и с бородой, а Торвальд — сильный и с топором. Уже много лет они спокойно жили в уютной долине, забыв про странствия и подвиги. Но когда злобные Тритоны похитили их соседа Вахура, гордые потомки Гимли мигом сбросили налет цивилизованности и пустились в погону («Ну все, каюк им! Крышка! Баста и капец в одном флаконе!»).

Братья составляют отличный дуэт. Торвальд незаменим в драках и способен передвигать тяжелые предметы. Однако он не умеет прыгать и лазать по карнизам, а технику ненавидит настолько люто, что отказывается даже повернуть простейший рычаг («Последний раз я что-то повернул, и меня так шандарахнуло, что я еще четыре дня светился!»). Все это выпадет на долю Фафнира. Помимо акробатики и прикладной механики, бородач еще и колдует с помощью свитков. Там, где Торвальд полезет в бутылку, его продуманный братец просто применит невидимость и тихо пройдет мимо врагов, не пытаясь строить из себя Рэмбо.

Одновременно игрок управляет лишь одним из гномов, но переключаться придется настолько часто, что даже скудный костный мозг в безымянном пальце запомнит, где находится клавиша Tab. Вся игра завязана именно на взаимодействии двух братьев. Вот Торвальд встает на плиту и тем самым запускает движение платформы. Фафнир переезжает через пропасть, дергает рычаг, и уже его брат проходит по опустившемуся мосту. Со временем головоломки усложняются, и нужная последовательность действий дается уже далеко не сразу.

Видно, что люди четко осознавали, что за игру они делают. Не претендуя на «игру года» и не швыряясь лозунгами об инновациях и новейших идеях, **GameOver Games** просто хорошо сделали свое дело. Пусть графика откровенно бедновата — но зато она яркая, милая и какая-то правильно-детская. Также на атмосферу работают и замечательные диалоги двух «нежно любящих» друг друга братьев. В эпоху «Симпсонов» и «Южного парка» как-то забываешь, что возможен такой вот юмор. Не туалетный, не про политику или рекламу — а все равно смешно.

Если придираться, то, конечно, придется отметить довольно мерзкую систему сохранений. Так, вам придется убить босса в конце первого уровня, затем проехать на вагонет-



Гном на дельтаплане — зрелище не для слабонервных.



Вот смотришь на этот мушкет, и в голову почему-то приходит слово «ружбайка».

ках и пройти полосу препятствий, где вас вполне может раз и навсегда припечатать кувалдой. Следующие же врата сохранения стоят лишь ближе к середине третьего уровня! Еще гномы иногда норовят застрять в стенах и отказываются следовать друг за дружкой, в итоге каждого приходится заботливо вести под ручки.

Играть в «Храбрых гномов» надо всей семьей, и никак иначе. Ребенка впечатлит яркая мультяшная графика, папа решит очередную заковыристую задачку, и даже мама с удовольствием послушает препирательства братьев. А вот по отдельности члены семьи рискуют игру не осилить, ибо папу совсем не впечатлит та самая графика, а ребенок младшего школьного возраста рискует вывихнуть интеллект, не осилив хитрую головоломку.

Итог: впечатления те же, что от просмотра отличного советского мультфильма «Тайна третьей планеты». Милая и неглупая детская сказка, которую с удовольствием посмотришь и в более зрелом возрасте.

ЦИТАТА

«Надо брать все, что плохо лежит. Вот ты в детстве брезговал еду с пола подбирать — и вырос таким худым и слабым!» (Торвальд).



Присутствуют

- остроумные диалоги
- интересные головоломки



Отсутствуют

- современная графика
- захватывающий сюжет

СЮЖЕТ
ИГРАЕЛЬНОСТЬ
ГРАФИКА
ЗВУК



ОЦЕНКА МФ
8

Роман Островерхов



Шахтер-мутант. Босс несложный, но надо искать индивидуальный подход.



ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

Разработчик: Nival Interactive • Издатель в России: Nival Interactive • Системные требования: P4-1.5 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 MB (желательно: P4-2.4 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 256 MB) • Сайт игры: nival.com/homm5_ru • Жанр: Эпическое фэнтези • Тип игры: Пошаговая стратегия • Возрастное ограничение: Нет

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

серия Disciples • книга Дэвида Гэммела «Рыцари Черного леса»

Пока западные рецензенты в один голос твердят, что для мегаблокбастера «Герои меча и магии 5» слишком шероховаты, в России тем временем игра пользуется просто-таки безумной популярностью. Патриотизм или загадочная русская душа? Nival Interactive воздала поклонникам по заслугам и выпустила аддон, призванный исправить старые недоработки и развлечь новыми кампаниями.

Твердой рукой совершенно ополоумевшей королевы Изабеллы истерзанная войной империя Грифона направляется от просвещенной монархии к кровавой диктатуре. В роли аппарата НКВД выступают старые добрые войска Ордена Порядка, переодетые в кровавые одежды. Заодно с косметическими изменениями местные штурмовики приобрели ряд новых спецэффектов. Так, красные чемпионы умеют пронзить копьем сразу двух противников, а падшие ангелы выпивают жизнь при ударе. Занятная бы получилась раса, жаль ни героев, ни замков красноармейцам не уделили, а на руки их выдают строго дозированно.

Поначалу всю эту мерзость ведет в бой Фрида, дочь полководца Годрика. Первая миссия кампании — инвариантная, с эльфийскими засадами, пропавшими подкреплениями и постоянным дезертирством в армии — намертво приковывает к монитору. Увы, но дальше все будет гораздо скучнее и прозаичнее. Непрерывные схватки со слабыми нейтралами, пробежки по длинным кишкообразным коридорам, банальный пафосный сюжет с единственной вялой интригой. Немного спасают положение две оригинальные приправы. Первая — занятные ролики, умело подающие творчество ниваловских сценаристов. Персонажи научились слезать с коней, разучили новые анимации помимо боевой показухи, и вкупе с поумневшей камерой оставляют крайне приятное впечатление.

На второе у нас новая раса. Подгорные гномы обитают в огненной бездне, почему-то именуя эти морийские копи своим городом. Массивные таны, железнобокие крепыши гномы, суровые жрецы рун, всадники на медведях и на закуску годзиллопо-

ЦИТАТА

— Королева шлет нам подкрепления!
— И где же они?
— Ммм... попали в окружение. Нам надо пробиться к ним.
— Какая гениальная стратегия — вырывать собственные подкрепления!
(Диалог Фриды и верховного инквизитора Аларика)



Кровавые мечники носят звание «ревнители веры» и способны нанести два удара.



Немного размышлений

Раса гномов — одна из инноваций Nival. Платой за применение рун становится не мана, а ресурсы. Изучать руны сложно, требуется прокачка героя и постройка специального здания. Это, наряду с дороговизной подгорной армии, ясно указывает, что перед нами никак не «раса быстрого старта». Но на большой карте, с запасом времени на развитие, гномы явно становятся фаворитами мультиплеера. Чтобы убедиться в правильности вывода, осталось дождаться статистики игрового сервера Ubisoft.



Угрюмая цитадель гномов.

добный Балрог (углядеть в нем «огненного дракона» без под- сказки очень сложно) — армия тружеников кирки и молота весьма необычна для мира Героев. Да и сама рунная магия, применяемая потомками Гимли, весьма любопытна.

В игру добавлены обещанные редактор и генератор случайных карт. Но сделаны они скорее для галочки, и явно будут в дальнейшем дорабатываться. Зато «параллельные ходы» в мультиплеере (до встречи враги ходят одновременно) ускоряют партию в разы. И еще, аллилуйя, из небытия возникли караваны «жилище — замок».

Итог: достойное дополнение, отнюдь не похожее на пустые клоны 3DO.



Присутствуют

- отличный мультиплеер
- новая раса



Отсутствуют

- блокбастерный лоск
- интересные кампании

СЮЖЕТ
ИГРАЕЛЬНОСТЬ
ГРАФИКА
ЗВУК

7
8
10
7

ОЦЕНКА МФ
8

Роман Островерхов



Волки — новые существа с крайне занятным спецэффектом «вой».



ДРАКА С БОЛЬШОЙ БУКВЫ

MORTAL KOMBAT 4

Разработчик: Midway Games/Eurocom Entertainment Software • **Издатель:** GT Interactive Software • **Системные требования:** P-133MHz, 32 Mb RAM (желательно: P-200MHz, 32 Mb RAM, 3D-ускоритель) • **Сайт игры:** Нет • **Жанр:** Фэнтезийный боевик • **Продолжение игр:** Серия Mortal Kombat • **Тип игры:** Файтинг на двоих персонажей • **Возрастное ограничение:** М (для лиц старше 17 лет) • **Знание английского языка:** Не обязательно

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Virtua Fighter • Tekken

Снимем шляпы. Файтинг на ПК умер как жанр. Грустный, но неоспоримый факт. Прошли те золотые времена, когда популярная игра портировалась на все без исключения платформы. Настало время громкого пиара, эксклюзивных брендов и прочих признаков обострения войн между консолями. Драки давным-давно не заходят на персоналки, и последним лучиком света была четвертая часть знаменитого сериала **Mortal Kombat**.

Почешем затылок. Да, опять Сабзиро и Скорпион сходятся на смерть во имя каких-то миров и императоров. Некто Шиннок, очень похожий на певца Пенкина, пытается узурпировать трон. Лысый маг Кванши усердно ему в этом помогает. Соня Блейд, Джонни Кэйдж и Лю Канг — вся шайка в сборе. Если интересно, зачем они явились на турнир — читайте биографию. Все нормальные люди просто готовятся к бою. На самом деле, играть в МК ради сюжета — это все равно, что смотреть «Волкодава» ради псевдославянского антуража. То есть можно, конечно, но глупо как-то.

С хрустом разомнем пальцы — их ждет чудовищная нагрузка. Три, два, один — файт! При встрече матерых бойцов гаран-



Окно выбора персонажа.



Два самых популярных ниндзя — Скорпион и Сабзиро.

Игра продолжается

Сериалу МК был посвящен один из номеров нашего журнала. Те, кто пропустил его, могут и не знать, что со времен четвертой части свет увидели еще три части игры. **Mortal Kombat: Deadly Alliance**, **Mortal Kombat: Deception** и **Mortal Kombat: Shaolin Monks** отгремели платиновыми тиражами на консолях.



Нога Лю Канга уже никогда не будет прежней.

тировано незабываемое зрелище. Комбо, прыжки, блоки и уходы в сторону. Удары с разворота, оружием, камнем, кровавые фаталити и немыслимые спецприемы. Индеец Фуджин вызывает смерч, ящер Рептилия плюется кислотой, а Скорпион, как истинный ниндзя, постоянно норовит ударить в спину. «Велосипед» Сони против тарана Райдена — кто кого?

Помассируем глазные яблоки. Игра мрачновата и совершенно не смотрится на сегодняшний день. Переход серии МК в 3D-антураж не принес ничего нового, кроме незамысловатого ухода в сторону. Но от бешеной динамики поединка воистину начинает рябить в глазах. Терять нить боя никак нельзя, пусть даже пот заливают глаза, а клавиатура жалобно пищит от одновременного давления на десяток клавиш сразу.

Пошевелим извилинами. Вот вам настоящая стратегия в реальном времени, где за 30 секунд можно принять кучу правильных решений, и, растерявшись, запороть все одной крохотной ошибкой. Но поймать противника на апперкот с полуприседа, провести комбо на 40% его хитов и свернуть ему напоследок шею, спасши начисто проигранный поединок, — это ли не счастье? Именно в такие моменты начинаешь смутно ощущать то самое дзен-буддистское «сатори», отрешенную пустоту истинного воина.

Разведем руками — да, это была не лучшая часть сериала. Многие не поняли перехода к 3D, другие тыкали на приставочные **Tekken** и **Soul Calibur**. Тем не менее, дух серии остался на месте и пополнился многими приятными нюансами вроде уровня сложности и видеороликов.

Выпьем, не чокаясь. Файтинг на ПК мертв, и МК4 остался последним апокрифом. Но он был, и от этого факта нельзя отмахнуться.

Итог: лучшая файтинговая серия всех времен и народов. Последняя возможность прибрать к рукам японского бога грома и с его помощью начистить физиономии американскому полисмену с железными руками. **SP**

✓ ПРИСУТСТВУЮТ

- бешеный драйв
- дух серии МК

✗ ОТСУТСТВУЮТ

- нестандартный сюжет
- любовь-морковь

СЮЖЕТ
ИГРАЕМОСТЬ
ГРАФИКА
ЗВУК



ОЦЕНКА МФ

8

Роман Островерхов



Петр Тюленев

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Не бойся драйцев, дары приносящих

В январе этого года сотни тысяч людей по всему земному шару дождались-таки World of Warcraft: The Burning Crusade — долгожданное дополнение к самой популярной в мире онлайн-ролевой игре. А 31 марта и 1 апреля состоится мировой пре-релиз второго сета **World of Warcraft TCG** под названием *Through the Dark Portal*. Запустить расширение в свободную продажу российские распространители игры планируют в середине апреля.



Темный портал впервые открылся еще во времена второго Warcraft: именно через него войска Альянса проникли в орочий мир Дренор. Теперь он именуется Внешними землями (Outlands), и служит домом для загадочной расы драйи и кровавых эльфов. С выходом *Through the Dark*

Portal игроки в ККИ, вслед за любителями MMORPG, смогут познакомиться с бытом этих народов и прогуляться по пустошам и подземельям экс-Дренора.

В новый сет войдет 319 карт, в том числе 18 новых героев. Распространяться путевки во Внешние земли будут прежним образом: 9 видов 33-карточных стартовых колод плюс 15-карточные бустера. Разумеется, в *Through the Dark Portal* впервые появятся карты кровавых эльфов и драйи. Более того, именно с этого расширения наконец-то заиграют расовые способности персонажей.

Вскоре после второго сета выйдет и новая рейдовая колода — **The Molten Core**. Как и прежде, в центре внимания — классическая рейдовая локация из мира Warcraft, правда, на сей раз не с одним, а с целым десятком боссов. Вспомнить свой первый командный поход (а для многих игроков в MMORPG именно он стал первым опытом рейда) и попробовать себя в роли огненного лорда Рагнароса игроки смогут 16 мая.

Пятый, ускоренный

Игроки в «Берсерк», привыкшие к зимним дополнительным сетам, в этом году получают в руки новую порцию карт несколько позже: выход очередного расширения этой ККИ запланирован на 24 марта. Достойная награда за ожидание — подготовленный разработчиками сюрприз: «Немая стража» станет не маленьким дополнением к «Молоту времени», а полноценным пятым «большим сетом».

Прежде всего привлекает внимание размер «Немой стражи» — 105 радикально новых, ранее не издававшихся карт. Разумеется, это не две сотни карт «Молота времени», но все-таки куда больше тех трех-четырех десятков, которые входили в состав допсетов. Будучи полноценным сетом, новое расширение

обзаведется собственными бустерами: в прошлые годы карты, выходившие зимой-весной, просто добавлялись в бустера «базового» осеннего сета.

«Молот времени» на сегодняшний день стал самым успешным расширением «Берсерка», и «Немая стража» во многом развивает и дополняет стратегии, введен-



Повелитель призраков не растерял полководческого таланта и после смерти.

ные в игру этой осенью. Особое внимание было уделено интересным, но слабым или непопулярным фракциям. Заметно окрепли Гномы, Речные девы, Стражи леса.

Однако главной темой пятого сета, давшей ему название, станет появление новой колоды, основанной на бестелесных существах. Это отражено и в легенде «Берсерка»: король Адриелиан, сетом раньше похищенный темными силами, превращается в призрак и встает во главе рати бесплотных существ. Бестелесные духи с легкостью разбивают отряд Хигарда, не привыкший к такому противнику, и над Тугардом и Аккенией нависает угроза катастрофы...

Детальный обзор «Немой стражи» читайте в апрельском номере «Мира фантастики».

Россыпью

...Компания «Мир Фэнтези» будет распространять в России известный французский варгейм **Confrontation...** ● Описания свыше тысячи волшебных предметов (в том числе более 500 новых) для **Dungeons & Dragons** разместятся на 224 страницах книги **Magic Item Compendium**. А «Забытые королевства» пополнятся 160-страничным «супер-приключением» **Cormyr: The Tearing of the Weave**, которое грозит стать первым в серии подобных... ● Вест о Ктулху добралась не только до Владимира Путина, но и до «Манчкина». В марте увидит свет **Munchkin Cthulhu** — название говорит само за себя... ● В этом месяце **White Wolf Games** продолжат новыми руководствами линейки **Mage: The Awakening** и **Exalted Second Edition**, а также выпустят очередной сет ККИ **Vampire: The Eternal Struggle** — **Sword and Chain**...

«Котей» в России

Весной этого года компания **Alderac Entertainment Group** проведет ряд региональных турниров *Kotei* по ККИ **Legend of the Five Rings**. Главная изюминка этих состязаний — их исход напрямую влияет на ход истории и расстановку сил во вселенной «Легенды пяти колец». Долгое время «Котей» обходил нашу страну стороной, и отечественным игрокам приходилось ездить в Польшу. Однако теперь, после долгого перерыва, право провести этот престижный турнир получила и Россия. Примечательно, что именно в этом году выйдет новый базовый сет L5R, в котором появится еще один клан Рокугана.

Российский «Котей» состоится 24 марта в московском клубе «Легион». Он соберет не только столичных игроков, но и гостей из Санкт-Петербурга, Новосибирска, Минска, возможно, даже из Польши. Узнать подробности о турнире можно на отечественном сайте игры — **l5r.ru**.

ЛУЧШИЕ
НАСТОЛЬНЫЕ
ИГРЫСЛАВЯНСКАЯ
АРИФМЕТИКАВОЛКОДАВ ИЗ РОДА СЕРЫХ ПСОВ
ЗАМОК ЛЮДОЕДА

Жанр: Приключение с элементами ролевой игры • Издатель: «Звезда» • Сайт издателя: zvezda.org.ru • Количество игроков: 2—4 • Длительность партии: 2—3 часа • Язык игры: Русский • Источник: Фильм «Волкодав из рода Серых Псов»

Вот уже почти полгода в моей скромной коллекции настолок лежит World of Warcraft Boardgame — громадная, весом под пять кило коробка с метровым игровым полем, сотнями карточек и пластиковых миниатюр, а также почти 50 страницами правил. Когда-нибудь я соберу отряд игроков-камикадзе, готовых убить полдня над этой игрой, и в «Мире фантастики» наверняка появится ее обзор. Но дело не в этом. Дело в том, что настольный World of Warcraft отражает дай бог десятую часть своего онлайн-первоисточника (который, в свою очередь, является грубым подобием реальной жизни). Вывод прост: хорошая игра должна оставаться именно игрой, со своими условностями, а попытки максимально точно передать хотя бы часть окружающей действительности заканчиваются многотрудными для понимания формулами — и быстрым забвением.

Вы со мной не согласны? Вы считаете, что решать исход поединка одним-двумя бросками кубика — недопустимое упрощение? Тогда вам наверняка понравится «Замок Людодея» — настольная игра-приключение, в которой каждый бой превращается в серию мудреных вычислений, а от случайного фактора почти ничего не зависит. Цель игры проста и благородна: за ограниченное время (как мы помним по сюжету и книги, и фильма, Волкодав поджег замок перед своим рейдом к Людодеу) вызволить из неволи как можно больше пленников и перебить как можно больше охраняющих цитадель разбойников. Передвигаться по замку просто: бросаешь один кубик (если крадешься) или два (если бежишь) — и получаешь максимальное количество шагов на этот ход. А вот как только дело доходит до сражения, тут и выходят на сцену длинные формулы из четырех переменных и со всеми возможными арифметическими действиями. Причем решать их надо как напрямую (вычислять результат по исходным значениям), так и в обратную сторону (подобрать нужные значения для искомого результата). Мировой гигант игростроения Hasbro в таких случаях вкладывает в коробку калькулятор.

Однако формулы — это еще полбеды. Давайте посмотрим на сражение в целом. Оказавшись в одной комнате с разбойниками, игрок сперва бросает кубики, чтобы определить их боевые характеристики, и отмечает оные на специальной карточке. Затем он может провести внезапное нападение (по одной из формул) либо ударить по врагу дальнобойным оружием (по другой формуле). Потом начинается обычное сражение, и перед игроком встает еще множество вопросов. Какого разбойника атаковать? Нанести по нему удар или увернуться? Как ответит противник: ринется в бой или уйдет от удара игрока? Удастся ли ему, противнику, увернуться? Насколько сильным будет его, разбойника, удар? И сколько ран, в конце-то концов, нанесут друг

другу сражающиеся? Для каждого случая — отдельные правила, отдельные расчеты. Цикл повторяется, пока одна из сторон не будет разбита наголову. В итоге — пока один из игроков увяз в бою, остальные вполне могут сыграть партию-другую в «дурака».

Не стану утомлять читателя, пересказывая, как освобождать пленников, чем они помогают в схватке, что происходит при поражении игрока. Замечу лишь только, что

есть в мире настолки и с более сложными математическими моделями. Только в них она тщательно упрятана внутрь, а не торчит из всех щелей, как в «Волкодаве». Пожалуй, сравнить его можно только с любительским настольным «Фоллаутом»: фанаты бессмертной РПГ, ничтоже сумняшеся, перенесли все вычисления из компьютера на бумагу и теперь развлекаются упражнениями в устном счете. Но то — фанаты. А рядовой игрок бросит читать правила «Волкодава» на середине буклетика, утонув в бесконечных «если» и «в случае».

Почему у нас появляются подобные игры, когда перед глазами есть пример добротного настольного приключения «Кандамир», выпущенного той же «Звездой»? Причина мне видится только одна: тоска по полноценной отечественной ролевой игре, вроде Dungeons & Dragons или Vampire: The Masquerade. После коммерческого провала «Эры Водолея» издатели неохотно идут на подобные эксперименты — вот и приходится разработчикам утешать свои желания в рамках «коробочных» настолок. А ведь это, как говорится, две большие разницы: изучать изобилующие нюансами правила можно ради игры, которая затянется на много месяцев, но не ради развлечения на один вечер.

Теперь, несмотря на все вышесказанное, я буду искренне рекомендовать «Волкодава». Игра станет идеальным конструктором для начинающего разработчика настолок. Поверьте: упростить и ускорить игровой процесс несложно, было бы желание. Экспериментируйте. Придумывайте собственные правила, тестируйте их с друзьями. Присылайте свои варианты в «Звезду»: это станет замечательным способом обратить на себя внимание.

Итог: в прошлогоднем каталоге «Звезды» упоминается две игры по «Волкодаву», одна из которых — карточная. Как стало известно позднее, карточную игру заменили на вторую часть «Замка Людодея» — «Путешествие в Велимор», которое будет играть по тем же неудобоваримым правилам. А жаль. Будем надеяться, что компания одумается и не будет наступать вторично на одни и те же грабли.

ИГРАЕЛЬНОСТЬ
ИГРОВОЙ МИР
КРАСОТА
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ



ОЦЕНКА МФ
6

Петр Тюленев

«И ТРЕСНУЛ МИР...»

MAGIC THE GATHERING PLANAR CHAOS

Жанр: Коллекционная карточная игра • Издатель: Wizards of the Coast • Распространитель: «Мир Фэнтези» • Сайт издателя: magicthegathering.com • Сайт распространителя: tutagic.ru • Количество игроков: От 2 • Длительность партии: 10–40 минут • Язык игры: Английский, русский

ВСЕЛЕНСКИЙ ХАОС «Спираль времени», второй сет блока	
Число карт	165 карт (60 обычных, 55 необычных, 50 редких)
Распространение	Тематические колоды, бустера
Мировой пре-релиз	20–21 января 2007
Российский пре-релиз	20–21 января 2007
Мировой релиз	2 февраля 2007
Релиз в онлайн	Февраль 2007
Легальная игра в стандарте	С 20 февраля

Уже по названию нового сета видно: Доминарию охватывают неприятности поистине космического масштаба, по сравнению с которыми все события «Спирали времени» выглядят безобидными цветочками. Деятельность мироходцев — путешественников между планами существования — фатальным образом ослабила пространственно-временную ткань вселенной. Теперь Доминария стремительно раскалывается на множество мелких миров, в каждом из которых время течет по-своему. Причудливо переплетаясь друг с другом, эти реальности порождают настоящий вселенский хаос. Мироходец Тефери уже отказался от своего разрушительного дара. Единственная надежда на спасение — его ученик Венсер, способный, по мнению Тефери, стать мироходцем нового поколения, который, возможно, исцелит распадающуюся Доминарию...

Как и всякое малое расширение Magic The Gathering, «Вселенский хаос» продолжает тему заглавного сета своего блока. «Спираль времени» запомнилась переизданиями — картами, «смещенными во времени» (time-shifted). Эти карты, взятые из старых сетов «Магии», были вложены в бустера вместо редких карт и полностью — как эффектом, так и дизайном, — повторяли свои прототипы. Во «Вселенском хаосе» эта же идея реализована куда более интересным способом. Согласно сюжету, в осколках прежней Доминарии магия ведет себя непредсказуемо, и «смещенные во времени» карты теперь отражают это в рамках настольной игры. За их основу были взяты карты, выпущенные до блока «Мирродин»; свойства остались прежними, зато изменился... цвет. Значение этого сложно переоценить. Только один пример.

Безусловным хитом, в который поначалу было невозможно поверить, стало «смещение» любимой многими игроками карты *Wrath of God*. Теперь она называется *Damnation* и стала черной. Мощнейший эффект — уничтожение всех существ в игре без возможности регенерации, — доступный ранее только белому цвету, достался теперь его идеологическому противнику!



Три редких на бустер

«Смещенные во времени» карты «Вселенского хаоса» выполнены в современном дизайне, и теперь заменяют не редкую, а обычную карту. У игроков появилась приятная возможность найти в одном бустере сразу три редкие карты: одну традиционную, одну фольгированную и одну переизданную.



Но главный сюрприз должен произойти этим летом, когда выйдет Десятая базовая редакция «Магии». Ходят слухи, что белый *Wrath of God* не будет переиздан, и тогда именно *Damnation* сможет необратимо сместить акценты в игре. Но и сейчас *Damnation* найдет заслуженное место во многих черных колодах.

В первую очередь *Damnation* можно положить в сине-черный контроль, основанный на взаимодействии *Тефери* и *Дралну*. Теперь *Борос*, один из самых грозных соперников, может и не прорваться: появилась крайне эффективная для «зачистки» стола карта. Также наверняка в «Стандарте» будут предприняты попытки собрать одноцветную черную колоду, но пока наблюдается явный недостаток подходящих для такой задумки существ. В формате *Extended* тоже могут произойти существенные изменения: *Psychatog* наверняка поднимается на небывалую высоту.

Во «Вселенском хаосе», как и в предыдущих выпусках, появилось новое свойство карт — Исчезновение (*Vanishing*). Оно устанавливает количество ходов (как правило, с момента ввода карты в игру), в течение которого карта с Исчезновением остается в игре. Снова появились двойные карты, знакомые по блоку *Invasion* и сету «Раскол». Единственное их отличие в том, что теперь обе половинки карты всегда одного цвета.

Появилась новая Акрорма — *Akroma, Angel of Fury*, теперь красного цвета. Безусловный плюс — наличие у нее свойства «Оборотень» (*Morph*), однако потеря *Haste* и *Vigilance* может оказаться более критичной. Наверняка не последнее место в контрольных колодах займет *Crova*, *Ascendant Hero*. Сходу его сложно куда-то определить, но потенциал в карте чувствуется большой. Очень интересно смотрится *Groundbreaker*: карта легко найдет свою нишу в одноцветных зеленых колодах.

Итог: «Вселенский хаос» — традиционный «малый» выпуск Magic The Gathering: новой страницы в игре не открывает, скорее, немного корректирует то, что было сделано стартовым сетом блока. Одним колодам досталось ценные подарки, другим — ничего достойного упоминания. Окончательная картина блока сложится только этой весной с выходом второго «малого» сета, а там и «Десятка» не за горами.

ИГРАЕЛЬНОСТЬ
ИГРОВОЙ МИР
КРАСОТА
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ



Илья Ефимов



НОВОСТИ ЖИВЫХ ИГР

Иван Шелуханов,
Иван Петренко



«Деткон»

6-8 января в московском Доме детского творчества «На Таганке» прошел первый фестиваль ролевых игр «Деткон», главным организатором которого стало объединение «Академия Игр». В России проводится множество различных ролевых конвентов, и у всех свои особенности. Уникальность «Деткона» в том, что он организован исключительно для подростков. Тех, кто старше двадцати, на фестиваль пускали только в сопровождении «младшего поколения» или в качестве руководителя группы.

Три дня стены ДДТ «На Таганке» были насыщены всевозможными ролевыми событиями. У гостей была возможность научиться стрелять из лука, освоить «исторические» ремесла — ткачество, вязание иглой, гончарное дело. Для желающих действовали мастер-классы по кельтским и средневековым танцам, а полученные навыки можно было продемонстрировать тут же — на Рождественском балу. В первый и последний дни конвента проводились показательные турниры по историческому



Рождественский бал.

фехтованию, организованные историческим клубом «Наследие предков». В рамках конвента прошел цикл семинаров самой разной тематики — начиная от полевой медицины и заканчивая культурой древней Руси. Большой популярностью пользовалась секция настольных игр: участникам преподавали азы «Берсерка», «Зельеварения», Magic The Gathering и «Войны». Прошли концерты известных в ролевой культуре исполнителей — Иллет (Натали Некрасовой), Хильды (Камиллы Плужниковой), группы «Семиречье», а на балу звучала живая средневековая музыка в исполнении группы The Origin Ensemble. Также проводился турнир начинающих менестрелей, победители которого получили возможность выступить на финальном концерте. В рамках конвента состоялась встреча с известным писателем-фантастом Леонидом Кудрявцевым.

«Деткон» собрал более 100 участников из различных городов России. В планах организаторов сделать мероприятие ежегодным и еще более интересным.



Детский турнир по «Магии».

Фотографии
Александра Миронова.

Один для всех

Создать представительство ролевой игры в интернете — одна из главных задач ее организаторов. Откуда потенциальные игроки могут узнать о будущем событии, как не из Всемирной паутины. Одни размещают электронную презентацию своего детища на бесплатных серверах, часто переполненных рекламой, другие предпочитают купить доменное имя... Недавно открывшийся сайт **allrpg.info** поможет каждому громко заявить о готовящейся ролевой игре. Теперь любой желающий может основать на этом портале собственную страничку, воспользовавшись абсолютно бесплатным дисковым пространством и удобным конструктором сайтов. Но это еще не все: создатели ресурса предусмотрели объединенную базу данных об игроках. Регистрируясь на портале, игрок единожды вносит в анкету свои паспортные данные, медицинские ограничения, электронный адрес и т. п. — а затем они автоматически подставляются в каждую его заявку. Общая база данных удобна и для организаторов, которые теперь смогут с ее помощью выбрать, кого из игроков пригласить на ту или иную роль.

Ролевой календарь

КОНВЕНТ «КОМКОН 2007»

15—18 марта • Непецино, Московская область
• 400 человек • www.comcon.ru

«КАФЕ НИГДЕ»

Апрель • Ленинградская область • kafenowhere.narod.ru

КОНВЕНТ «ФОРКОН 2007»

19—22 апреля • Московская область • 150 человек • lavka.lib.ru/bujold

«13 ОТДЕЛ: ГОРОДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ»

20—22 апреля • Санкт-Петербург • Кабал (caball.livejournal.com)

IV РОЛЕВОЙ КАРНАВАЛ РИ-КОН-2007

27—30 апреля • Новосибирская область • 200 человек • rpg.nsk.ru/texts/rikon

«ЧТО СКРЫВАЕТСЯ ЗА НЕБЕСАМИ?»

28—29 апреля • Нижегородская область • community.livejournal.com/nn_exile_2006

«ПРОЕКТ 42: ИСТИНА ГДЕ-ТО РЯДОМ»

4—8 мая • Московская область • mgphoenix.ru

SILENT HILL

6—7 мая • Ленинградская область • miraclegame.ru/silenthill/

«ГАРРИ ПОТТЕР И ВРЕМЯ ВЕЛИКИХ ВОЛШЕБНИКОВ-3: ПУТЬ К ПОБЕДЕ»

10—13 мая • Ленинградская область • wizar.spb.ru

«СЕВЕР И ЮГ: КРОВЬ КОРОЛЕЙ»

11—14 мая • Московская область • 100 человек • community.livejournal.com/sever_ug_2007

«ЗАВОДНОЙ АПЕЛЬСИН»

24—27 мая • Тверская область • 150 человек • forum.manor.ru/index.php?c=26

«ПОЛНЫЙ КОНЕЦ ОБЕДА»

Середина мая • Московская область • fray-2007.narod.ru

«ПУТИ МАСТЕРСТВА»

21—23 июня • Московская область • 150 человек • community.livejournal.com/puti_masterstva

«ХАРАДРИМ: ЛЕГЕНДЫ ЮГА»

22—24 июня • Тверская область • 100 человек • s-legends.narod.ru

«МАНДАТ НЕБА»

29 июня—1 июля • Московская область • mandat-neba.konvent.ru

«ЕХО: НОВЫЕ НЕПРИЯТНОСТИ»

29 июня—1 июля • Ленинградская область • community.livejournal.com/fray2007

«ТАРГЕРА-2: ЗА СВОБОДУ!»

6—8 июля • Московская область • 100 человек • dikieserdca.narod.ru/igri.htm

«КРОВЬ БРИТАНИИ»

10—12 июля • Нижневартонск • rol-nv.by.ru/

«ДИВНОГОРЬЕ 10 ЛЕТ СПУСТЯ»

11—15 июля • Воронежская область • 700 человек • divnogorie2007.narod.ru/

РОЛЕВАЯ ИГРА «ИГРА»

11—15 июля • Не определено • 150 человек • www.igra.dybra.ru

«ИМПЕРИЯ СОЛНЦА»

13—15 июля • Ленинградская область • Йорунн (iorunn@yandex.ru)



Игры, с которыми «МФ» знакомит читателей в этой рубрике, пусть и не относятся к фантастическим жанрам, но наверняка будут интересны ценителям настольных и компьютерных игр.



RAYMAN: БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ

Тип игры: Набор мини-игр • **Разработчик:** Ubisoft Montpellier • **Издатель:** «Бука» • **Системные требования:** P3-1,8 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 64 Mb (желательно: P4-2,8 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 256 Mb) • **Сайт игры:** raymanzone.us.ubi.com/ravingrabbits

Очередное творение гения гейм-индустрии Мишеля Анселя (известного нам в первую очередь работой над игрой «Кинг-Конг») — игра про... кроликов. Впрочем, в свете того, что они то пляшут под Тарантино, то летают на тарелках, то кидаются вантузами, — обыкновенными их явно не назовешь.



Весь игровой процесс сводится к прохождению разных мини-игр, в которых кролики исполняют главные роли. О Реймане забудьте — он тут присутствует только ради галочки, самая суть, соль и прелесть игры — это кролики, и ничего кроме них. Вам предстоит вытаскивать червяков из кроличьих зубов, заливать кроликов морковным соком, танцевать с ними, играть в футбол, кормить сыром и морковкой, решать разные головоломки, и все это в бешеном ритме рэява и с таким же точно всплеском адреналина.

Итог: почему «Кролики» так невероятно притягательны, — объяснить невозможно. Простейшая по сути своей игра, состоящая из сборной солянки маленьких аркад, затягивает не хуже какого-нибудь эпического приключения. Продолжение, безусловно, последует — кажется, кролики уже стали брэндом не хуже самого Реймана.

Светлана Карачарова



ИЛ-2 ШТУРМОВИК: ПЛАТИНОВАЯ КОЛЛЕКЦИЯ

Тип игры: Авиасимулятор • **Разработчик:** 1C: Maddox Games • **Издатель:** 1C • **Системные требования:** P2-1 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 64 Mb (желательно: P4-3 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 128 Mb) • **Сайт игры:** games.1c.ru/il-2_platinum

Игры серии «Ил-2 Штурмовик» за время своего существования обросли невероятным количеством фанатов и не меньшим числом фанатских доработок и дополнений. В подарок виртуальным асам 1C выпустила издание, которое включает в себя все вышедшие на данный момент официальные дополнения к игре, плюс два новых — «Штурмовики над Манчжурией» и «46».



Что добавилось? Два приключения в небе от «маньчжурской» части, еще три — от «46», плюс множество самых разных самолетов, от реально существовавших в то время моделей до реактивных истребителей, плюс любопытный сюжет (особенно он заковырист в «46», где разработчики обыграли тему «что было бы, если бы Гитлера убили в 1944»). Пройдя вдоль и поперек компанию и не наигравшись досыта, вы можете создать случайную карту и попробовать порулить каким-нибудь совсем уж уникальным самолетом, — скажем, Heinkel-Lerche He-L-IIIB2.

Итог: удивительно, но проект 2001 года выпуска и сегодня прекрасно смотрится и с удовольствием играется. Что еще раз подтверждает простой факт: настоящему шедевру не страшно время, нашествие Windows Vista и выход PS3.

Светлана Карачарова



ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ: СПАРТА

Тип игры: Стратегия • **Разработчик:** World Forge • **Издатель:** Play Ten Interactive/«Руссобит-М» • **Системные требования:** P4-2 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 Mb (желательно: P4-2,5 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 256 Mb) • **Сайт игры:** russobit-m.ru

«Войны древности: Спарта» интересны в первую очередь тем, что разрабатывала игру российская студия, и все следили за процессом с искренним любопытством — неужто сумеют сделать что-то в стиле и с размахом, скажем, Total War? Ну, с размахом не очень-то удалось, а вот интересных находок более чем достаточно. Чего стоит только личное вооружение каждого юнита вашей армии и возможность подбирать трофеи на поле боя, вручая выпавшие из рук врага мечи и топоры собственным бойцам.



Нет-нет, «Спарта» — действительно стратегия, а не ролевая игра, как вы могли подумать, но заимствований из ролевого жанра здесь более чем достаточно. Хорошо ли это или плохо, но увлеченность деталями сыграла с разработчиками странную штуку: игра пестрит любопытными находками, но при этом можно пройти ее всю, так и не обратив внимания ни на одну «плюшку».

Итог: шикарная заявка на интересную и неглупую стратегию, но пока — лишь заявка. Возможно, разработчики догадаются выпустить патч, который чуток подстегнет игроков использовать все, что изначально заложено в этот красивый и любопытный проект.

Светлана Карачарова



СВИНТУС

Тип игры: Настольная карточная игра • **Издатель:** «Мир Фэнтези» • **Сайт издателя:** fantasy-world.ru/Svintus • **Количество игроков:** От 2 • **Длительность партии:** 10–15 минут • **Язык игры:** Русский

Эта карточная забава наверняка знакома вам с детства. Сдается по несколько карт, еще одна кладется в открытую рядом с колодой. Первый игрок выкладывает на нее карту с руки той же масти или того же достоинства. Если выложить нечего — бери из колоды. Сбрасывая карты по этому нехитрому принципу, игроки стремятся избавиться от всех сданных им карт.



Первая коммерческая версия этой игры — Uno — появилась еще в 1971 году. По разнообразию тематических изданий Uno сегодня может потягаться с «Монополией»: игрой охвачены «Барби» и «Дисней», «Люди Икс» и «Звездный путь»... А в год Свины нестареющая забава добралась и до России.

По стилю «Свинтус» — пародия на офисную жизнь, в этом ключе выдержаны и правила, и оформление. В колоду добавлено несколько специальных карт, которые могут действовать как джокер, заставить противника пропустить ход или взять дополнительные карты.

Итог: быстрая, забавная и несложная настолка, которая стоит потраченных на нее денег. В конце концов, хорошая колода карт обойдется не намного дешевле.

Петр Тюленев

ВРАТА МИРОВ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ВСЕЛЕННЫХ

НОВОСТИ ВСЕЛЕННЫХ 104

Фантастическая музыка: ФОЛК-МУЗЫКА 106

По многочисленным просьбам наших читателей, мы продолжаем цикл статей, посвященных фантастической музыке. В нынешней статье — обзор фолк-музыки: от «языческого фолка» и «металла викингов» до «эпического фэнтези-рока хоббитов».

Художники: ГЭРИ ТОНЖ 112

Многие начинающие художники сталкиваются с трудностями, но все эти трудности преодолимы. Пример — наш нынешний гость, Гэри Тонж, художник, чьи картины поражают мастерством изображения, глубиной, да и просто фантастической красотой. А ведь он начинал работать, когда у компьютера даже не было... мышки. С художником беседует Дмитрий Тарабанов.

Мир Everquest: НОРРАТ 118



С момента своего открытия в 1999 году мир Everquest привлек к себе внимание миллионов любителей фэнтези. Великолепная игра, полная тайн, загадок, интриг и открытий, ждет своих исследователей. А на наших страницах вы можете прочитать о знаменитых драконах, богах и прочих существах Норрата и основных вехах его древнейшей и новой истории.

Пески Дюны: ПЛАНЕТАРИЙ 123

Третья планета системы Канопуса — основное место действия «Дюны» Фрэнка Герберта. Но полный планетарий песчаной саги включает еще множество самых удивительных миров, а если принять во внимание все доработки и расширения оригинальной вселенной — там планеты исчисляются уже сотнями.

Бестиарий: ДИНОЗАВРЫ 128

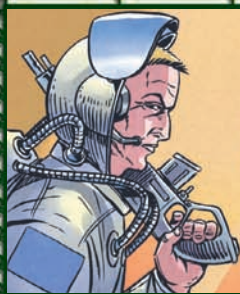
Они жили миллионы лет назад, они были настоящими хозяевами планеты, и, кто знает — не случилось в свое время глобального катаклизма, возможно, мы с вами сейчас могли бы похвастать шикарной непробиваемой шкурой и жутковатой зубастой пастью, а «Мир фантастики» рассказывал бы о странных существах — людях, и строил догадки об их происхождении и жизни.

Доска почета: САМЫЙ-САМЫЙ... МЕЧ В ФЭНТЕЗИ! ... 134

Очередной вызов всем поклонникам фэнтези и фантастики — зубодробительная десятка самых-самых. На сей раз в ней разбирается на молекулы такая существенная часть фэнтезийного антуража, как меч. А попробуйте, не открывая нужной страницы, угадать, какому мечу мы отдали первое место? Готовы спорить на что угодно, вы... угадали!

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ 140

Читатели спрашивают — редакция «Мира фантастики» отвечает. Кратко и компетентно.



НОВОСТИ ВСЕЛЕННЫХ



Анжелика Худина, Дмитрий Злотницкий, Дмитрий Воронов, Александр Натаров

Трансформеры

TRANSFORMERS

Грядущий блокбастер Майкла Бэя, несомненно, станет самой прибыльной для **Hasbro** жилой в этом году. В мае-июне увидит свет линейка трансформеров, превращающихся в бытовые приборы: сотовый телефон, бинокль, цифровой фотоаппарат и игровую приставку. К сожалению, в трансформерах «гаджеты» работать не будут.



Игровая консоль-трансформер.

Среди множества обычных игрушек по «Трансформерам» может появиться огромная версия **Бамблби**, по качеству не уступающая линейке *Masterpiece*. Поступили сведения и о выходе **маски Оптимуса Прайма**, которая будет издавать голос владельца и позволит пугать знакомых фразами вроде «Свобода — это неотъемлемое право всех разумных существ».

Кроме игрушек по фильму, готовится к изданию многочисленная книжная продукция — от альбомов с наклейками до книжек в картинках. А популярный американский фантаст **Алан Дин Фостер**, автор книг по «Звездным войнам», «Чужим» и «Звездному пути», обещает порадовать читателей новеллизацией фильма.

Издательство **IDW Publishing** выпустит в апреле третий номер «Прелюдии к фильму», шестой — «Распространения» и пару сборников-переизданий. Отдельно стоит отметить



«Кибертрон: Акт равновесия».

Spotlight про Капа — одного из старейших автоботов, первый номер серии «Трансформеры: Цель» — римейк старых английских выпусков, а также **Cybertron: Balancing Act** — сборник редких мини-комиксов из журнала Клуба коллекционеров «Трансформеров».

Британский журнал **Empire** разжился эксклюзивным изображением Оптимуса Прайма из фильма Майкла Бэя, которое им любезно предоставили демиурги из **Industrial Light & Magic**. Это первое официальное изображение лидера автоботов, не являющееся кадром из фильма.



Обложка февральского номера Empire.

Молот войны

WARHAMMER

В начале февраля появился долгожданный **Dark Angels Army Set**, полностью посвященный одному из известнейших легионов Космического десанта. Двадцать бойцов, по пять разведчиков и терминаторов, танк, командир и библиотекарь, а также новая версия армейского кодекса помогут как новичку создать костяк армии, так и опытному генералу — укрепить свои войска.

Среди других новинок — книга **Tactica Imperialis**, посвященная истории, особенностям и тактическим приемам Императорской гвардии, и роман **Eldar Prophecy**, рассказывающий о приключениях молодого представителя таинственной расы звездных эльфов.

ТРАНСГАЛАКТИЧЕСКИЙ ТЕЛЕГРАФ

...Первый DVD «Утраченных сказаний» должен выйти в конце этого июля. **Дж. Майкл Стражински** сообщил, что съемочная группа закончила работу над режиссерским журналом и репортажами со съемок, в которых главное трио актеров (**Брюс Бокслейтнер**, **Трейси Скоггинс** и **Питер Вудвард**) комментирует будущее «Вавилона-5» и делится воспоминаниями о работе над сериалом... ● Исполнительные продюсеры новой версии **Battlestar Galactica** **Рональд Мур** и **Дэвид Эйк** заявили, что компания **NBC Universal** рассматривает пути расширения популярной вселенной. Одним них может стать полнометражный фильм на DVD, который выйдет перед началом четвертого сезона. Сейчас Мур и Эйк обсуждают возможный сюжет фильма, который не должен стать продолжением третьего сезона... ● К команде создателей анимационных «Драконов осенних сумерек» присоединился **Бой Кирклэнд**, известный работой над такими классическими мультсериалами, как **X-Men: Evolution**, **Invasion America** и **Batman: The Animated Series**. А на сайте проекта **dragonlance-movie.com** запущен интернет-дневник, в котором члены творческого коллектива отвечают на вопросы поклонников «Саги»...



Звездный путь

STAR TREK

Компания **CBS** рассматривает возможность создания мультсериала по «Звездному пути». Эта идея родилась у авторов проекта Дэвида Росса и Дуга Мирабелло вскоре после закрытия сериала **Enterprise**. Создатели решили совершить большой прыжок во времени и показать вселенную Star Trek такой, какой она будет через

150 лет после действия **The Next Generation** и **Nemesis**.

2258 год. Федерация переживает тяжелые времена. В результате 60-летней войны с Ромуланской империей множество планет было уничтожено, Вулкан вышел из состава Федерации, а сама Федерация оказалась раздроблена из-за того, что ромуланцы применили оружие, делающее невозможными путешествия на варп-скоростях. Картина, непохожая на все, что мы видели в «Звезд-

ном пути», — однако авторы утверждают, что классическая вселенная больше не может обходить острые проблемы современности. Местом действия нового сериала вновь станет «Энтерпрайз» — тяжелый крейсер, участвовавший еще в ромуланской войне.

Запустят проект не раньше 2008 года, когда выйдет полнометражный Star Trek XI. Скорее всего, мультфильм будет распространяться через интернет в виде 6-минутных мини-серий.

Звездные врата

STAR GATE

Исполнительный продюсер Брэд Райт раскрыл рабочие названия двух полнометражек по сериалу «Звездные врата: 3В-1». Первый фильм, сценарий которого написан продюсером Робертом Купером, будет называться «Звездные врата: Ковчег истины» (Stargate: The Ark of Truth). Он закончит сюжет, начатый в последних двух сезонах телесериала, и перенесет нас в галактику Орай, на родину главных врагов девятого и десятого сезона. Съемки этого фильма планируется начать 15 апреля этого года. Второй фильм с рабочим названием «Звездные врата: Континуум» (Stargate: Continuum), станет самостоятельной историей, связанной с сериалом лишь общими героями и вселенной. Сценарий фильма пишет сам Райт, который надеется, что за «Континуумом» последуют и другие фильмы. Ожидается, что первые две картины появятся сразу на DVD осенью этого года, но компания **MGM** может и перенести выпуск.

Ведутся переговоры об участии в новых фильмах Ричарда Дина Андерсона, исполнявшего на протяжении восьми сезонов роль полковника Джека

О'Нилла. Исполнительные продюсеры сериала надеются, что Андерсон если и не сыграет главную роль, то хотя бы сможет найти время для небольшого cameo.

Торри Хиггинсон (доктор Элизабет Вейр в сериале «Звездные врата: Атлантида») в следующем сезоне не будет постоянным членом актерского состава. Она появится лишь в некоторых эпизодах, о количестве которых пока не сообщается. Будет ли руководство Атлантидой передано другому человеку, мы узнаем лишь из четвертого сезона, премьера которого состоится летом этого года.

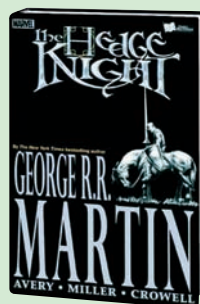


Команда «Атлантиды».

Семь королевств

A GAME OF THRONES

Вышло в твердом переплете переиздание комикса «Межевой рыцарь», созданного по одноименной повести Джорджа Мартина.



Остается неясной судьба настольной тактической игры по мотивам «Песни льда и пламени». По словам сотрудника компании **Testors** Тома Мейера, фирма никак не может разобраться со своими внутренними проблемами. Однако разработчики не теряют оптимизма и обещают сделать все возможное, чтобы игра все-таки вышла.

Зато прекрасно себя чувствует и продолжает развиваться коллекционная карточная «Игра престолов». Последнее из вышедших на данный момент дополнений называется **House of Thorns** и посвящено могущественному дому Тиреллов.

Храм джедаев

STAR WARS

Компания **Wizards of the Coast** в ближайшие годы продолжит выпускать различные настольные игры по мотивам «Звездных войн», несмотря на временное затишье на этом фронте. Уже весной должна выйти новая версия базовых правил для **Star Wars RPG**, а на май запланирован релиз очередного сета миниатюр **Alliance and Empire**, главными героями которого станут персонажи «Новой надежды».

Наконец-то Джордж Лукас разговорился о грядущем телевизионном сериале, действие которого развернется в промежутке между «Местью сит-

хов» и «Новой надеждой». Создатель Саги заявил, что истории станут более взрослыми, чем те, что он рассказывал в полнометражных фильмах. Лукас смотрел популярнейшие НФ-шоу последних лет — **Battlestar Galatica** и **Firefly** — и обещает сделать не менее интересный, хотя и совершенно не похожий на них сериал.

Первой литературной новинкой года стал очередной роман Тимоти Зана **Allegiance**, действие которого разворачивается вскоре после уничтожения первой «Звезды смерти». В центре сюжета не только знаменитая тройца и верный Чуи, но и будущая жена Люка Мара Джейд, пока еще верная

слуга Палпатина, а также группа элитных имперских штурмовиков.

Тридцатилетием Саги собирается воспользоваться и компания **Leggo**. Легендарный производитель конструкторов анонсировал на лето несколько новых наборов, основанных на приквелах, в частности, модель джедайского истребителя из «Мести ситхов» и истребителя Набу из «Призрачной угрозы».

В 2007 году изготовитель киносупергероев **Master Replicas** планирует выпустить мечи Йоды и Дарта Вейдера, бластер Люка из Пятого эпизода и шлем клон-штурмовика из «Мести ситхов». Фанатам такие «безделушки» обойдутся в несколько сотен долларов.

С НАРОДОМ, фолк-музыка ДЛЯ НАРОДА

But now hear my song
About the dawn of
the night
Let's sing the bards'
song

Теперь же слушай мою
песнь

О рассвете ночи
Слушай песню бардов.

Blind Guardian,
«The Bard's Song»

Фэнтези уходит корнями в историю и мифологию. При этом неважно, о каком из проявлений фэнтези мы говорим — о книгах, фильмах, комиксах или компьютерных играх. Есть и музыкальное направление, основанное на тех же началах. Конечно, это фолк, который возник на фундаменте музыки, привычной нашим далеким предкам, — тем, кто создавал вдохновляющие современных авторов величественные легенды и прекрасные баллады. Неудивительно, что это музыкальное направление оказался очень тесно связан с фэнтези.



Представьте, что вы попали в среднестатистический мир фэнтези, в какой-нибудь небольшой городок. В девяти случаях из десяти он будет основан на нынешнем представлении о средневековом городе, со всеми его привычными атрибутами. А среди них — шумные ярмарки, бродячие менестрели и барды, поющие о благородных рыцарях и прекрасных дамах. Та музыка, которую они исполняли или могли исполнять на улицах средневековых городов Европы, почти в любом фэнтезийном мире не будет выглядеть чем-то чужеродным, а наоборот, лишь поможет созданию магической атмосферы.



Возвращаясь к истокам

В наши дни множество музыкальных коллективов обращается к подзабытым мотивам прошлого. Создатели мелодий и песен берут за основу ту музыку, которая звучала в городах или деревнях прошлого или которую могли исполнять викинги в походе или за пиршественным столом. Стилизованные мотивы средневековой и более древней музыки часто появляются и в творчестве тех групп, о которых мы рассказывали в предыдущей статье (см. «МФ» №34, июнь 2006), но для большинства коллективов обращение к истории — лишь добавка, а не главное блюдо.

Название «фолк» происходит от известного слова «фольклор», однако группы, работающие в этом направлении, отличаются от фольклорных коллективов при-



близительно так же, как гитара — от балалайки. Творчество ансамблей народных инструментов, пусть и основанное на культурном наследии наших предков, все-таки имеет к фэнтези минимальное отношение. Вряд ли такие из-

вестные песни, как «Во поле березка стояла» или «Во саду ли, в огороде», станут достойным сопровождением для книг и фильмов, созданных в жанре даже славянского фэнтези.

Фолк-музыка, хоть и остается «широко известной в узких кругах», потому как не пишется в формат музыкального теле- и радиовещания, все же развита достаточно сильно и с полным правом может быть отнесена к фэнтезийной культуре. Возвращение к мифологии, к древним легендам — вот что объединяет фолк-музыку и фэнтези-литературу. Происходит это возвращение прежде всего в лирике, в текстах песен. Например, языческие, дохристианские темы настолько популярны среди некоторых исполнителей фолка, что их можно даже выделить в отдельный поджанр — языческий фолк. Он, возможно, не столь известен, как другие направления, зато самобытен. Представителей подобного направления можно найти даже в нашей стране: к примеру, санкт-петербургский коллектив «Северные врата» часто использует в своих текстах древнеславянские мотивы. А вот сама музыка имеет к славянам минимальное отношение — она представляет собой смесь тяжелого рока и металла.

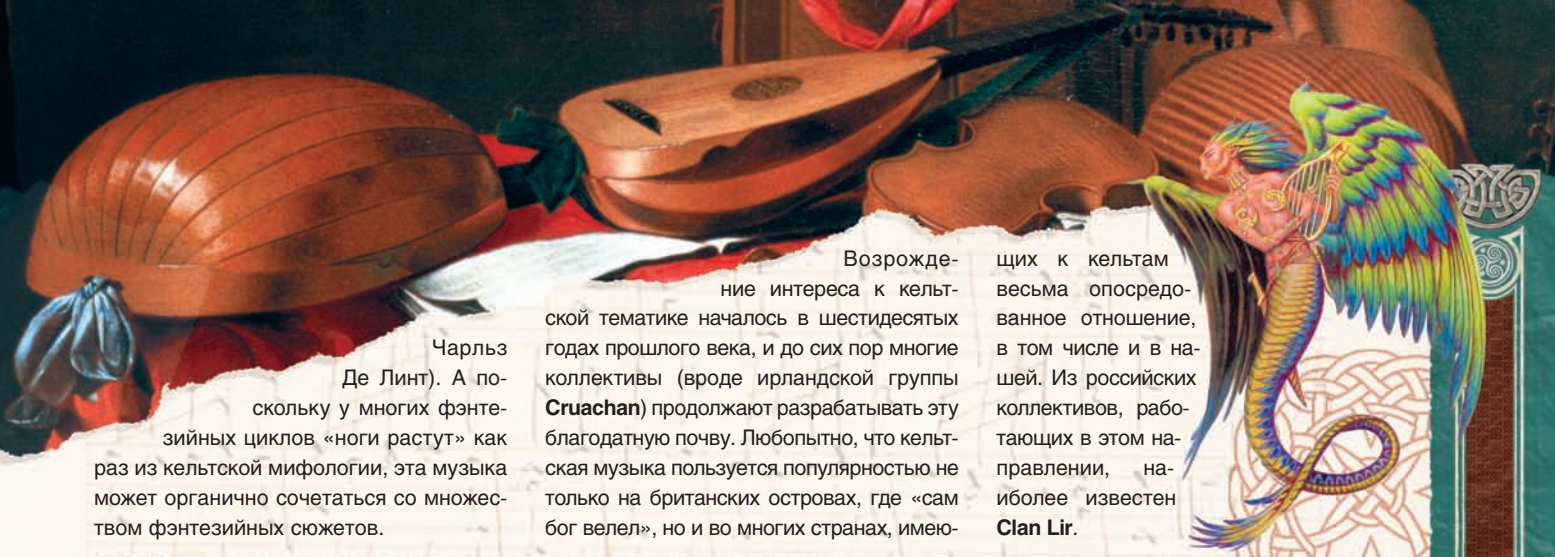
В творчестве фолковых коллективов драконы и ведьмы, рыцари и черти — частые гости, а тематика песен созвуч-



Музыка с налетом славянского патриотизма.

на с сюжетами фэнтезийных романов, воспевающих честь, благородство и отвагу. Что же касается собственно музыки, то здесь единства нет. Мелодии могут заметно отличаться у разных коллективов, в зависимости от того, на культуру какого народа опираются музыканты. Часто исполнители прибегают к довольно непривычным для эстрады музыкальным инструментам вроде волынок или мандолин, что только добавляет их музыке самобытности.

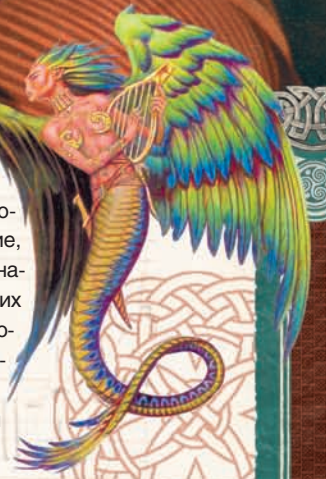
Пожалуй, наибольшей известностью и популярностью среди множества подвидов фолк-музыки пользуется кельтская музыка (кстати, большой ее любитель — известный канадский фантаст



Чарльз Де Линт). А поскольку у многих фэнтезийных циклов «ноги растут» как раз из кельтской мифологии, эта музыка может органично сочетаться со множеством фэнтезийных сюжетов.

Возрождение интереса к кельтской тематике началось в шестидесятых годах прошлого века, и до сих пор многие коллективы (вроде ирландской группы **Cruachan**) продолжают разрабатывать эту благодатную почву. Любопытно, что кельтская музыка пользуется популярностью не только на британских островах, где «сам бог велел», но и во многих странах, имею-

щих к кельтам весьма опосредованное отношение, в том числе и в нашей. Из российских коллективов, работающих в этом направлении, наиболее известен **Clan Lir**.



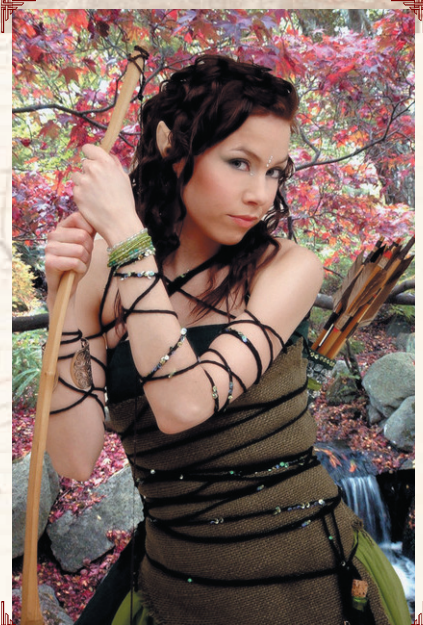
На север!

Вторым значимым направлением в фолк-музыке можно назвать «металл викингов». Хотя в данном случае не стоит позволять термину «металл» вводить вас в заблуждение: разброс в стилях среди «скандинавов» довольно велик. Несмотря на то, что в данном направлении преобладают коллективы, исполняющие очень тяжелую и часто мрачную музыку, здесь можно найти и группы, в творчестве которых будут доминировать легкие и лиричные композиции.

Впрочем, нордические мотивы прекрасно ложатся именно на тяжелую музыку. Слушая ее, несложно представить могучих викингов, отправляющихся в поход или пирующих по его завершении. Тор и Один, подвиги могучих воителей и награждающие их валькирии оживают благодаря такой музыке. А ведь северная мифология лежит в основе многих прекрасных романов в жанре фэнтези: вспомним хотя бы «Гибель богов» Ника Перумова или «Три сердца и три льва» Пола Андерсона.

Достаточно познакомиться с работами нескольких наиболее известных коллективов — **Ensiferum**, **Bathory** или **Thyrfing**, — чтобы убедиться: их творчество прекрасно отражает расхожий образ суровых северных воителей. Эта музыка величественна, тяжела и по большей части мрачна; вокал преимущественно мужской и достаточно плотный, а песни порой походят на завывающий во время шторма ветер. Холод северных земель и схватки могучих воителей пронизывают и слова, и аккорды «металла викингов».

Еще дальше на север пошел сравнительно молодой финский коллектив **Battlelore**: свою музыку бывшие любители ролевых игр определяют как «настоящий арктический фэнтезийный металл». Участники группы совместили тексты, основанные на любимом толкиновском Средиземье, и тяжелую музыку со все теми же мотивами «металла викингов». Получился неоднозначный, но любопытный коктейль, особенно примечательный тем, что музыканты в



О любви музыкантов **Battlelore** к фэнтези догадаться несложно — достаточно взглянуть на промо-фото.

своим творчестве намеренно делали упор на связь с фэнтези.



Музыка битвы — тяжелая музыка.



Могучие викинги из группы **Ensiferum**.



Истинный лик «металла викингов».

Но, пожалуй, из всех коллективов, разрабатывающих данное направление, наибольшей известностью пользуется группа **Finntroll**. Творчество «троллей» представляет собой неординарную смесь из народной музыки славян и финнов с самым натуральным «темным металлом». Свое творчество музыканты так и называют — «металл троллей». Впрочем, от конкурентов и единомышленников **Finntroll** отличается еще и большей веселостью, жизнерадостностью музыки.

Справедливости ради надо отметить, что как раз элементов народного творчества в «металле викингов» обычно немного, так что можно говорить скорее о стилизации и использовании мотивов, навеянных скандинавскими сагами, нежели о преемственности северной музыки. Неудивительно, что большая часть групп, которые относятся к этому поджанру, родом из северной Европы — из Финляндии, Швеции или Норвегии.

Правда, большинство северян — «тяжелые» коллективы, а к числу более легких относится один из родоначальников всего фолкового металла — английская



Мелодии Skyclad гораздо оптимистичнее, чем обложки альбомов.

группа **Skyclad**.

Песни из ее репертуара оптимистичные и очень мелодичные — кажется, так и созданы для того, чтобы под них понестись в задорном танце. В схожем направлении работает и итальянская группа с фэнтезийным названием **Elvenking**, очень органично объединяющая в своих альбомах как легкость фолка, так и драйв скоростного металла.

Встречаются и курьезные исключения — вроде отечественного коллектива «Троль Гнет Ель». Группа работает, судя по слогану на официальном сайте, в совершенно оригинальном направлении, которое называется «пивным фолком». Недаром произведения наших соотечественников отличаются от творчества их западных коллег легкостью и жизнерадостностью.



Тролли из группы «Троль гнет ель».

Фолк с примесями

Впрочем, в нашей стране — да и, по большей части, за рубежом — с творчеством вышеуказанных музыкальных коллективов знакомы только заядлые поклонники фолк-музыки. Куда большими популярностью и коммерческим успехом пользуются исполнители, которые сочетают фолк с другими жанрами и направлениями современной музыки.

В России признанным лидером среди подобных коллективов, работающих на стыке разных жанров, можно назвать группу «Мельница», солистка которой Наталья О'Шей, известная среди поклонников под псевдонимом Хелависа, начала как бард, играла в ролевые игры и занималась исторической реконструкцией. «Мельница» исполняет не «чистый» фолк: в ее музыке есть элементы и металла, и рока, и других жанров. При этом творческий метод группы постоянно развивается. Такой подход, разумеется, нравится не всем поклонниками, но именно он позволил группе выбраться за пределы маленьких клубов, попасть в ротацию на радио и получить действительно широкое признание.

Хотя коллективов, исполняющих фолковую музыку, в России довольно много, пока лишь только «Мельнице» удалось добиться достаточно широкого признания — не в последнюю очередь благода-



Самая известная фолк-группа России — «Мельница».

Хелависа: "Эльфы — это хиппи"

По традиции мы сопровождаем наши музыкальные обзоры комментариями от исполнителей, добившихся заметного успеха на фэнтезийной ниве. Сегодня на наши вопросы отвечают участники группы «Мельница», признанного лидера российского фолка. Слово — основательнице коллектива Наталье О'Шей (Хелависе) и Алексею Сапкову (Чусу).

Творчество вашей группы очень часто ассоциируют с фантастикой и фэнтези. Как вы думаете, с чем это связано?

Чус: В музыке «Мельницы», вернее, прежде всего, в текстах много вымышленного. Какой-то свой сказочный мир. Мне приходилось видеть весьма забавный комментарий к нашему творчеству: человек удивлялся, как нам удастся избегать всяческих анахронизмов. То есть мы выбрали определенный культурный пласт и отсеиваем все, что в него не попадает. У нас в песнях не упоминаются мобильники, трамваи или телевизор. Уже за счет этого создается определенный ореол, отчасти исторический, наводящий на мысли о древнем и волшебном. Такой «словесный отбор» кажется мне естественным, поскольку у нас в творчестве встречаются и определенные фантастические мотивы, и разные волшебные существа, начиная с драконов. При этом песню просто про эльфов или назгулов у нас не найти.

Но только ли тексты определяют связь той или иной музыки с жанром?

Чус: Если говорить непосредственно о музыке, отвлекаясь от текстов, то это должно быть что-то фолковое или хотя бы с мотивами фолка. В жанре фэнтези ведь работают многие металлические команды, вроде **Blind Guardian** или **Rhapsody**. Но у них присутствуют и элементы старой музыки: они берут немного и из фолка, и из классики. Это позволяет создать то неповторимое ощущение, которое обычно начинают формулировать словами: «Давным-давно, в далеком...». На мой взгляд, все больше зависит не от жанровой принадлежности или аранжировки композиции, а от создаваемой ей атмосферы. Важен подход тех людей, которые эту музыку исполняют.

Хелависа: Я никогда не считала, что музыка, имеющая отношение к миру фэнтези, должна принципиально отличаться от всей прочей музыки. Все зависит от ситуации и песни. Помню, будучи тинейджером, я как раз начала писать песни по Толкину, и меня привлек эпизод, где эльфы спускают бочки по реке. Я задумалась, что могут петь очень милые и обаятельные, пьяные лихолесские эльфы. В этот момент я поняла, что эльфы — это хиппи. Под какую песню они могут пускать бочки по реке?.. Ответ очевиден — рок-н-рол. Его я и написала. Думаю, это и есть ответ на вопрос: литературный и музыкальный жанры напрямую не связаны.

А лично вы как относитесь к фэнтези и фантастике?

Хелависа: Я вообще всегда любила разнообразную фантастику, но в первую очередь научную: Роберта Шекли, Роберта Хайнлайна, Клиффорда Саймака. А из наших соотечественников меня привлекает прежде всего творчество Генри Лайона Олди и Макса Фрая, хотя меня нельзя причислить к большим знатокам жанра. Мне, как и, думаю, большей части моего поколения, одно время был очень близок Толкин. Когда я была подростком, как раз появились первые переводы, и у меня, например, весь класс болел «Властелином Колец». Другое дело, что одни болели тихо, а другие, как в моем случае, дошли до Нескучного сада или филфака МГУ, где была тусовка толкинистов. Именно благодаря Толкину я начала писать музыку... У него такие стихи, которые очень хочется петь. Только затем я попробовала создать свои тексты: прежде я была уверена, что не умею этого делать, что мое — это только играть и петь. Но у меня получилось, и даже прилично. Я довольно быстро перешла на другой уровень, поняв, что свобода творчества не должна быть ограничена рамками какого-то одного мира. Это, конечно, мое личное мнение, но мне кажется, что любое менестрельское движение, завязанное на одном определенном мире, — это путь в никуда.

Чус: В свое время я перечитал большое количество фантастики, но в первую очередь «старой школы»: Рэя Бредбери, Айзека Азимова, братьев Стругацких. А вот современная фанта-



Хелависа и Чус.

стика, которую я пытался читать, мне не очень радует. Как-то оно не идет. Я даже не знаю, в чем причина: то ли я изменился, то ли литература стала другая. Но в принципе, я всегда получал от литературы этого жанра большое удовольствие.

В записи первого альбома вам помог Ник Перумов, затем он собирался включить группу «Мельница» в свой роман. Готовятся экранизации его книг. Не собираетесь ли поучаствовать в создании саундтрека?

Чус: Ну, в роман мы все-таки попали, в «Войну мага-3». Сначала он написал эпизод, в котором подробно был описан концерт «Мельницы» у орков. Но в окончательный вариант романа данный фрагмент не попал. Ник говорил, что сам очень хотел его включить в книгу, но не ложился он в канву повествования. Так что попали только в качестве небольшого упоминания в диалоге персонажей.

Я бы с удовольствием увидел книги Перумова на экране, если все будет выполнено на высоком техническом уровне, и Ник действительно хотел нас привлечь к созданию саундтрека к экранизации «Алмазного меча, деревянного меча», о съемках которой давно идут разговоры. Но пока нет конкретной информации о работе над фильмом, все это остается не более чем слухами.

Фотография Сергея Андриянова.

фантастическая музыка

Р. ПЕРУМОВ



Выступает питерская группа Dartz.

ря поддержке известного фантаста Ника Перумова. Но секрет ее успеха, конечно, не в связях, а в умелом совмещении разных стилей и поистине волшебной лирике, благодаря которой магия не покидает музыку «Мельницы», даже если в песне нет и намека на фэнтези. Впрочем, такие композиции, как «Дракон», «Богиня Иштар» или «Оборотень», не говоря уж о старых песнях Хелависы, основанных на творчестве Толкина, недвусмысленно указывают на то, что фэнтезийная тематика весьма близка музыкантам группы и не собирается покидать их творчество.

Подобным путем сейчас пытаются пойти многие исполнители в нашей стране. Например, группа **Dartz** берет за основу фольклорную музыку самых разнообразных народов Европы — и накладывает на нее оригинальные русские тексты и аранжировки, делающие львиную долю их музыки танцевальной.

Видимо, именно балансирование на границе нескольких жанров позволяет

География коллективов, о которых мы рассказываем вам в рамках данной рубрики, весьма обширна. Отечественные группы тут легко соседствуют с итальянскими или шведскими коллективами. Удивительно, но факт: наши северные соседи, не такие уж и большие страны — Финляндия и Швеция — стали родиной едва ли не самого большого числа всемирно известных групп, исполняющих фэнтезийную музыку. Наибольшей популярностью у горячих скандинавских парней и девушек пользуются, разумеется, тяжелые жанры — в первую очередь разные подвиды метала. За примерами далеко ходить не надо. Названия таких групп, как **Nightwish**, **Sonata Arctica** и **HammerFall**, на слуху у всех, кто неравнодушен к этому музыкальному жанру. Неудивительно, что именно финская группа **Lordi**, музыканты которой выступают в костюмах, вызывающих прямые ассоциации с орками, гоблинами и прочими фэнтезийными монстрами, смогла добиться успеха на традиционно эстрадном конкурсе — «Евровидении».



Финляндия потрясла прошлогоднее «Евровидение».

коллективу рассчитывать на серьезное признание. По крайней мере, именно этот путь, создавая новый коллектив, избрал знаменитый музыкант Ричи Блэкмур, участвовавший в популярнейшей группе **Deep Purple**. Его новый проект, солисткой в котором стала жена Ричи — Кэндис Найт, получил название



Blackmore's Night и стал исполнять весьма неординарную музыку. Оба супруга очень интересовались эпохой Возрождения, и именно она вдохновила их на совместное творчество. Добавив к фолку изрядную долю тяжелого рока, потрясающий вокал Кэндис и ее же стихи, музыканты создали один



Ричи и Кэндис...



...Создатели потрясающей группы Blackmore's Night.

Пришло время хоббитов?..



Российские хоббиты: Иван Васильев, Сергей Липовцев, Дмитрий Бутыров, Максим Самойлов и Елена Широкова.



Новая марка отечественного фолка.

До недавнего времени фолк в нашей стране оставался музыкой для узкого круга любителей. Звукозаписывающие компании, радио и телевидение считали это направление музыки неформальным и просто не знали, как с ним работать. К счастью, постепенно ситуация меняется к лучшему. Недавно был основан лейбл «Перекресток рекордов» (www.perrec.ru), сделавший издание фолка одним из приоритетных направлений своей деятельности.

Одним из первых проектов компании должен стать альбом «Эскизы легенд» группы The Hobbit Shire. Как не сложно догадаться, этот коллектив в своем творчестве в значительной степени опирается на творчество Джона Р. Р. Толкина, впрочем, не ограничиваясь им. В альбом войдут как оригинальные композиции, так и песни, написанные на стихи известного фантаста Андрея Белянина. Отличительной особенностью The Hobbit Shire можно назвать многогранность исполняемой коллективом музыки. Как говорят сами музыканты: «Возьмите классический рок семидесятых, диско восьмидесятых, фанк девяностых, пропустите это через призму музыкальной культуры средневековой



Европы, и проведите это лабиринтами фэнтези-культуры — вы получите эпический фэнтези-рок хоббитов».

из наиболее самобытных и нестандартных коллективов современности.

Схожий путь избрали и создатели проекта Era. Взяв за основу все ту же этническую музыку, создатель группы Эрик Леви пошел гораздо дальше большинства своих коллег, сделав ударение на мелодичные инструментальные композиции, исполняемые с помощью самых современных музыкальных инструментов. Главное в музыке этого коллектива — атмосфера магии, ры-

царства и средневековья. Созданию ее помогает и напоминающий латынь выдуманный язык, на котором написаны тексты Era.



Секрет популярности подобной музыки достаточно прост и, наверное, лучше всего выражается слоганом «Мельницы» — «Новая музыка старого мира». Умелое совмещение древних мотивов, сказочной лирики и самых современных до-

стижений в музыке — вот формула успеха современного фолка, которая, надемся, позволит этому направлению музыки процветать и дальше, радуя всех любителей фэнтези и просто ценителей неординарной и красивой музыки.

С художником разговаривает Дмитрий Тарабанов



ОЧЕВИДЕЦ ПРЕКРАСНОГО ДАЛЕКА

БЕСЕДА С ГЭРИ ТОНЖЕМ

Одного лишь не было во Вселенной — покоя, ибо он означал смерть и потому был запрещен. Вселенная жила, развивалась, и пульс ее ощущался в каждой пылинке...

И он являлся частью этого непрерывного движения, ее крошечной броуновской частичкой, подхваченной вихрем космического танца.

Эдмонд Гамильтон,
«Закрытые миры»

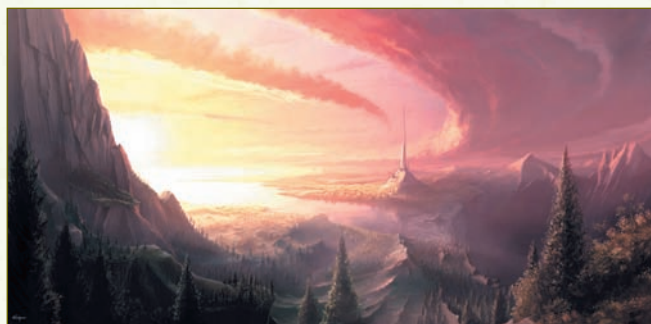
Чтобы добавить к своей профессии гордый титул «фантаст», художнику не обязательно иллюстрировать игры или книги, рисовать комиксы или раскадровки для фильмов в жанрах космической оперы, героического фэнтези или, допустим, «альтернативки». Иногда достаточно создать собственную вселенную, как сделал это английский художник Гэри Тонж.

Наш сегодняшний гость не только живописец на вольных хлебах, но и арт-директор компании, подарившей миру сексапильную расхитительницу гробниц Лару Крофт. Впрочем, во вселенной Тонжа нет места ни гробницам, ни сексу.

«Видение вдалеке» — это попытка мастера цифрового пера запустить нас в космос без ракет, на тяге нашего воображения. О технической и идейной стороне процесса художник расскажет сам...

«Раньше пиксели не были квадратными»

Линия горизонта тонет в пыльно-меловой дымке, не позволяющей увидеть, насколько он далек. Охряная поверхность планеты высушена лучами двойной звезды, изъедена хищными трещинами — и только в дельте реки зеленеет растительность, скудная, но каждым листиком убеждающая: «Здесь есть жизнь!». В ее поисках спускаешься по течению реки: скорость растет, пузыряются на перекате белые барашки пены, выталкивая взгляд к острому, будто срезанному десантным ножом с зазубринами, обрыву. Достигнув его, пенный поток ныряет вниз, белой кружевной фатой протягивается до глади лежащего в низине озера и сгустками радужного аэрозоля поднимается вверх. Туда, где высится футуристический шпиль не то гидроэлектростанции здравствующей инопланетной цивилизации, не то первого форпоста человека на далеком мире.



«Вечер».



«Зарождение».

Гэри, ваши работы потрясают. Насколько долг был ваш творческий путь к этим инопланетным мирам? И как вам удалось достичь такой реалистичности в отображении того, что никто, кроме самих обитателей этих планет, воочию не видел?

Я всегда считал элемент творчества самой приятной частью моей работы — с тех самых пор, когда школьником рисовал на уроках. Я находил любое оправдание для рисования и умудрялся сочетать это занятие с не сулящим иных радостей учебным процессом. На удивление, получалось хорошо: учителя такой «творческий подход» поощряли баллом. По сути, так же «хитрю» я и сейчас в должности арт-директора игровой компании Core Design.

Вы рисуете исключительно на компьютере, используя программный графический пакет Adobe Photoshop. А на чем рисовали вы двадцать лет назад?

Впервые я сел за компьютер в возрасте пятнадцати лет. И первым моим виртуальным проводником в мир компьютерной графики суждено было стать Atari 800XL. Тогда эта примитивная по нынешним меркам машина предлагала неуклюжий графический пакет и — верх несурзадности! — крайне нежизнеспособный сенсорный планшет Atari. После года тщетных попыток изобразить что-нибудь стоящее в условиях пониженного графического разрешения, мне удалось экипироваться новым по тем временам компьютером — Atari ST! Отличался он прежде всего фантастической новинкой в области манипуляторов: к нему можно было подключить мышку. Как смешно это сейчас звучит! Впрочем, тогда я сумел бросить все имеющиеся в распоряжении компьютера ресурсы на получение моего первого рабочего места в игровой индустрии. И надо



«Страж» на грани трех стихий.

же так — я, тогда еще семнадцатилетний парень, получил настоящую работу! С тех пор я уверенно шагнул от двухмерной пиксельной графики на полигон 3D — и на другие планеты, конечно.

В то время как рука обычного художника водит кистью по холсту, вы твердо держите стило и скользите им по гладкой плоскости цифрового планшета, который переносит ваши движения на экран в виде последовательности пикселей. Современная техника позволяет почти без потерь воплотить ваше воображение в картинах. А как дела обстояли с той, старой, техникой?

(Гэри смеется) Юные читатели журнала меня вряд ли поймут, но самое смешное в том, что пиксели в основном графическом режиме Atari не были квадратными! Внешне экран имел



«Посадка».

Досье: Гэри Тонж

Гэри Тонж родился 15 октября 1970 года, живет в Великобритании. Обручен, есть маленькая дочка. Работает арт-директором в компании **Core Design**, занимающейся производством компьютерных игр. Автор вселенной «Видение вдалеке».

● **Любимые фильмы:** Обе трилогии «Звездные войны», «Донни Дарко», «Бойцовский клуб», «Красота по-американски», «Властелин Колец».

● **Любимые игры:** GTA, Gran Turismo, Super Mario World, Galaxian.

● **Любимые виды спорта:** Мотогонки, футбол.

● **Сайт:** visionafar.com



пропорции 320x200 пикселей (как видимая область современного монитора), но его настоящим разрешением было 160x200 пикселей, в два раза меньше по горизонтали! Это отразилось на форме пикселей, которые стали не квадратными, а, как кирпичики, прямоугольными. Мои ранние работы были чем-то страшным, хоть я и не ставил целью кого-нибудь напугать. Отсутствие композиции, нагромождение предметов, грузные пиксели, всего четыре цвета. Это сейчас я могу взять любой из почти миллиарда оттенков, передвинуть часть рисунка, расширить холст, а раньше это сделать не удавалось. Да и, если говорить начистоту, рисовал я не шибко красиво. Вы даже представить не можете, насколько плохи были эти работы.

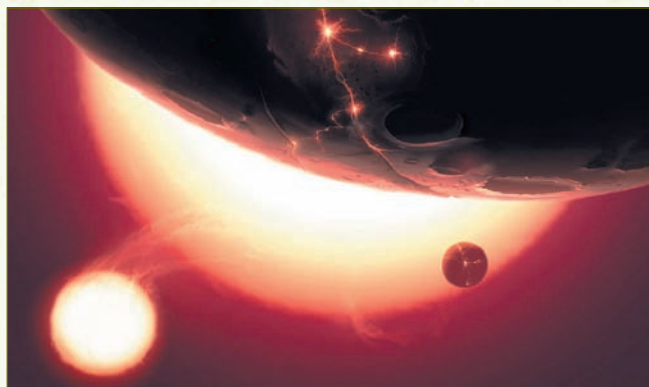
Не можем, глядя на ваши зрелые полотна, написанные ярко и с фотографической точностью. Вы берете за основу какие-нибудь фотографии, эскизы, 3D-сцены?

Пожалуй, я делаю все и сразу. Перед тем как приступить к реализации идеи, часто выполняю набросок при помощи планшета. Что касается трехмерных моделей, то их я иногда использую для выполнения обязанностей арт-директора. Если время до сдачи заказа поджимает или если композиция настолько сложная, что верно нарисовать картинку можно будет только в Maya*, я использую 3D и впоследствии обрабатываю макет в растровом режиме, навожу лоск. Фото-образец крайне важен при создании концептов автомобилей, зданий, но я предпочитаю не использовать фотографии, когда работаю над циклом картин «Видение вдалеке». Их я переношу на квадратные мегапиксели исключительно из глубин воображения.

«Мыслить в космических масштабах»

Наполовину утопленная во мраке космоса луна несется по орбите, окутанной попавшими в ее плен ледышками метеоров и прочим космическим сором. Вот из-за ее медленно ползущего края показывается прожектор далекого светила, он вспыхивает бриллиантовым блеском, слепит и отображает ожерелье разноцветных кругов — рефлексии от многочисленных линз. Там, где растекшийся воском перламутр туманностей входит в плотную атмосферу и сгорает в ней с сиянием ионизированного газа, на этой незримой границе парят противовесы космических лифтов. Их длинные опоры уносятся вниз, к самой поверхности, затуманенной омутами океанов и расчерченной на сегменты огнями магистралей и мегаполисов. Там живут люди.

* Высокопрофессиональный 3D-редактор, который часто используется для создания спецэффектов в кино.



«Враждебная система». Звезды детям не игрушки. Вопреки заявлениям Лукьяненко, они отнюдь не холодные.

Ваша вселенная называется «Видение вдалеке» — Vision Afar. Это несколько десятков картин, изображающих ландшафты отдаленных космических миров, каждый из которых удивительно гармоничен. У вашей вселенной особое предназначение?

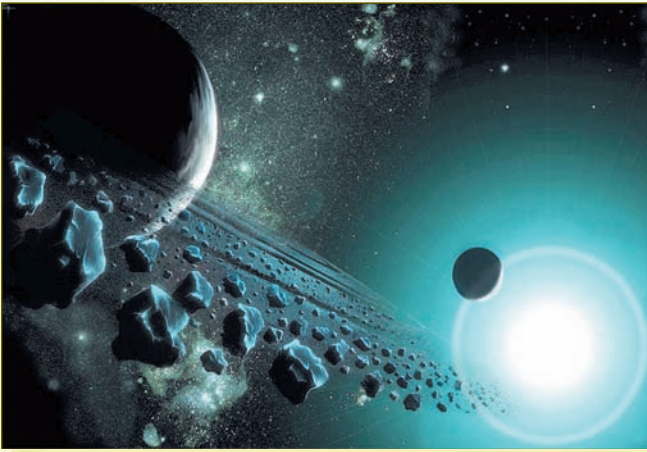
Особое. Она сделана для того, чтобы вдохновлять людей. Вы только посмотрите на фотографии, сделанные телескопом «Хаббл», — насколько они удивительны! К сожалению, мы не можем пока увидеть эти чудеса невооруженным глазом, слишком они далеки от нас. В серии Vision Afar я попытался взглянуть на инопланетные миры под другим углом, а не с той изолированной позиции во Вселенной, которую мы временно занимаем; попробовал создать эффект присутствия. И пока мы не шагнули за бортик гравитационного манежа Земли, вдохновляя людей, я могу подтолкнуть их сделать этот маленький шаг вперед. Вдохновение — это один из главных стимулов человечества. Если бы у меня не перехватывало дыхание при виде работ вдохновлявших меня художников, и если бы я не пытался на первых порах им подражать, копировать их стиль, может, из меня бы художника и не получилось. Конечно, кроме эстетической цели, сайт «Видения вдалеке» несет и коммерческую нагрузку — я использую его для продажи работ, — но я не совру, скавав, что первая цель главнее.

Вы используете при работе над авторской вселенной астрономические данные? Рассчитываете орбиты, скорость убегания, светимость?

Я обычно не использую научные данные при создании космических пейзажей. Больше в космосе меня восхищает его невообразимая притягательность — а не силы притяжения между небесными телами. Это может показаться странным, ведь мой отец — заядлый астроном. Кстати, когда я посещаю его дом и погода располагает к созерцанию неба, с упоением гляжу в его любительский телескоп. То, что по ту сторону оптики, просто великолепно!



«Орбита». А вот и космические лифты...



«Внешнее кольцо».



«Аванпост».

Как вы думаете, скоро ли человечество достигнет тех рубежей, которые вы очертили в своей вселенной?

Потребуется сотни, тысячи лет. Все зависит от того, как скоро мы увидим вселенную во всем ее величии. А для этого нужно хотя бы увидеть всю ее красоту! Это то небольшое, что каждый из нас может сделать уже сейчас. Нужно начать думать в более крупных масштабах. Ведь куда проще не замечать обширности мира, куда легче изо дня в день созерцать картонные декорации обыденности, в которые мы сами себя заточили. Я склонен полагать, что вскоре мы все же перерастем мелкие пререкания, склоки, нескончаемые споры по поводу границ, препятствующих нашему объединению, и сможем направить силы на развитие нас как звездной расы. Можно только представить, сколько революций в науке должно произойти, прежде чем станет возможным посылать управляемые человеком космические корабли к отдаленным мирам. Тем не менее момент озарения способен изменить мир.

«Учиться у детей...»

Солнце заходит, и небо, все в оранжевых подпалинах, пылающим шатром растягивается над смиряющим бег транспортных дорожек, пешеходов, гравитационных автомобилей инопланетным городом. Движение, днем бурное, неуловимо быстрое, стихает, поднявшиеся в оплавленный дюзам и восходящими потоками воздух взлетно-посадочные модули увязают в нем, как насекомые в янтаре. Двигающиеся по рефракционной дуге лучи ушедшего за небосвод светила еще бьются на крышах островерхих зеркальных небоскребов, бесследно исчезая в сетях солнечных батарей или взрываясь в окнах пентхаусов, а на первых этажах уже зажигаются бирюзовые огоньки хайтековских очагов.

Вы, наверное, живете в красивых местах? Уж очень одухотворенные у вас работы, как для фантастики чистой воды!

У нас отличный вид из окон на пейзажи Ковентри. Однако удается в них выглядывать только по выходным. Я много вожу автомобиль, ведь работаю далеко от дома, в 55 милях. Я просыпаюсь задолго до рассвета, и он застает меня в пути. Потому я обожаю смотреть на то, как изменяется природа при восходе солнца, какие удивительные формы принимают облака, как рождается цвет. Когда я еду обратно, мой спутник — закат. Обычно человек пропускает оба явления — и очень много теряет.

Куда же вы каждый день путешествуете? Что может быть увлекательней рисования «Видения вдалеке», какая такая земная работа?

Я работаю арт-директором в крупной игровой компании Core Design. От меня требуется координировать деятельность различных команд, создающих компьютерные игры, давать указания касательно конечного вида продукции, разработки артов и так далее. Это не так увлекательно, как создавать концептуальные рисунки, стоять у истоков игры, чем я занимался раньше и что искренне стараюсь не до конца променять на довольно бюрократичную должность. Однако последнюю я получил, работая 18 лет, и мой опыт может быть полезен начинающим художникам.

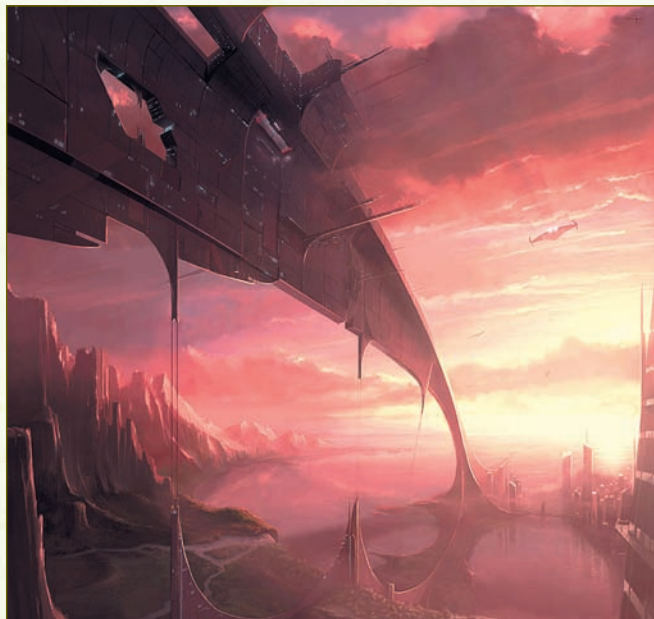


«Двойной рассвет». Тут отдыхает, Риддик мучается бессонницей.



Вы говорили, что подражали известным мастерам живописи. Расскажите о ваших любимых из их числа.

О! Я знаю множество людей в сфере современного изобразительного искусства, творчеством которых я восхищаюсь. Больше иных, я, пожалуй, люблю живопись Крэга Малленса. На его картинах все выглядит так естественно, даже если того, что на них изображено, в природе не существует. За одну эту черту в его работы влюбляешься с первого взгляда. В числе



«Нимб». Гигантские конструкции — визитная карточка вселенной Тонжа. Удивительно, что за материал выдерживает такой вес.

прочих моих достопочтенных вдохновителей — Дюссо, Спарс и старый мастер Сид Мид.

О том, играете ли вы в игры, можно не спрашивать — ваша работа требует от вас знакомиться со всеми примечательными игровыми продуктами. А читаете ли вы книги, фантастические или реалистические?

Если я в последнее время читаю, то очень и очень мало. Я люблю фантастику так же крепко, как и реальность: в конце концов, сегодняшняя фантастика — завтрашняя наука. Некоторые НФ-темы я нахожу достаточно интересными, и рано или поздно они воплощаются в моих работах. Читая хорошую книжку, я наслаждаюсь каждым моментом, каждым предложением. То же самое можно сказать о хорошем кино. Я легко погружаюсь в искусно созданную атмосферу и внимательно слежу за мастерски написанной историей.

Вы создаете вселенную, управляете командами разработчиков, делаете концептуальные разработки — и еще успеваете преподавать азы живописи детям из местной школы! Могу догадаться, что последний род деятельности есть не что иное, как подпись под фразой мастера Йо-ды: «Всегда их двое — учитель и ученик». С падаванами ясно — они перенимают ваше мастерство; а что от этого получаете вы?

Работа в школе принесла мне море радости. Учить детей — замечательный опыт, особенно когда они в возрасте восемь-девять лет и полны восхищения миром, в котором мы живем. Я попробовал объяснить им, как устроена Вселенная, и потом мы сделали несколько забавных работ, где они нарисовали свою собственную Солнечную систему. В итоге мы создали огромный плакат, на котором изображена панорама космического пространства, корабли — и сами



«Базилика». Воистину пасторальный сюжет.




«Ореол».

ученики, сидящие в кабинах. Иногда кажется, что это нам надо у них учиться. Правда.

Что вы пожелаете нашим читателям, которые сами пытаются научиться живописи?

Когда вы начинаете рисовать, делайте это так, как подсказывают вам чувства. Вдохновение будет подпитывать вас, чтобы вы продолжали совершенствоваться. Если вы беретесь рисовать то, что истинно любите, вами будет двигать эта любовь, она станет вашим первым учителем. Когда же вы получите какие-то навыки в живописи, медленными шажками покидайте «комфортную зону» и перемещайтесь на новые неизведанные и необычные территории!

Любая настоящая вселенная — расширяющаяся. Появившееся в результате Большого Взрыва творческого потенциала великолепного художника Гэри Тонжа «Видение вдаль» растет в масштабах — мегапарсеках и мегапикселях — и тепловая смерть ей не грозит, судя по детскому блеску в глазах живописца, энергии которого хватит на миллиард полотен. Нам остается лишь пожелать художнику легкости руки, новых графических планшетов и всех земных благ. Неземные он сам давно и чудно создает! 

Иллюстрации предоставлены художником.



Тонж признается, что не очень-то любит рисовать людей. «Полет духа» — один из удачных опытов совмещения пейзажной и портретной живописей.



«Рассвет».

Дмитрий Выростков



МИР EVERQUEST

НОРРАТ

Древние стены скрывают старцев прибежище древних,
Слабые пальцы, чьи тех фолиантов листают страницы,
Что затерялись в глубинах времен, что забыты среди смертных.
Собрание Варсуна, том 5. Чумная война.

В далеком 1995 году молодые программисты Брэд Макквейд и Стив Кловер сделали демо-версию второй части игры WarWizard. По счастливому стечению обстоятельств, их работа привлекла внимание одного из боссов Sony Interactive Studios America (SISA), Джона Смедли. Джон позвонил Брэду и, выразив свое восхищение WarWizards, предложил попробовать силы в создании многопользовательской ролевой игры. Этого шанса Брэд и Стив упустить не могли — так началась работа над игрой, которая вышла в марте 1999 года под названием Everquest.

- **НАЗВАНИЕ МИРА:** Норрат
- **ВОЗНИКНОВЕНИЕ:** 1999 год
- **СОЗДАТЕЛИ:** Брэд Макквейд, Стив Кловер
- **ПРОИСХОЖДЕНИЕ:** Многопользовательские онлайн-игры Everquest и Everquest 2
- **ВОПЛОЩЕНИЯ:** Компьютерные игры, комиксы, книги

Вселенная игры состоит из множества миров, и описать их все в рамках одной, пусть даже и весьма развернутой статьи просто невозможно. Но так как основные события Everquest происходят в мире Норрат, мы решили остановиться на истории именно этой планеты и рассказать о том, как же все начиналось.

Эпоха драконов

По легенде, однажды безжизненную планету с пятью лунами заметила мать всех драконов, великая Вишан. Дав жизнь первым драконам Норрата на заснеженном континенте Велиус, Вишан ударила когтями по планете, оставив глубокие шрамы на поверхности и заявляя о своем праве на молодой мир.



Карта старого Норрата. Лавасторм и Эверфрост составляют единое целое с Антоникой. Таким Норрат мы больше не увидим.



Первые игровые расы Норрата. Именно эта картина украшала оригинальные бокс-арты Everquest.

Кто из искателей приключений не мечтал встретиться с драконом? В первый год после запуска Everquest в игровом мире присутствовали всего два дракона. Но уже после нескольких дополнений количество этих грациозных существ, радующих искателей приключений многообразием расцветок и форм и несметными сокровищами, которые оставались на месте поверженного противника, переросло за несколько десятков.

Драконы играют огромную роль в мире Норрата. Интриги, войны, глобальные разрушения — вот неполный список их деяний. Наиболее известными драконами, которых искатели приключений встретят и в первой, и во второй частях Everquest, стали *Леди Вокс* и *Лорд Нагафен*. Но не стоит забывать и о третьем драконе, который больше всех остальных повлиял на судьбу Норрата. Его зовут *Керафирм*, и он очень долгое время был известен как *Спящий*.

Первые драконы Норрата, называющие себя *Когти Виишан*, построили храм, который назвали своим домом — Храм Виишан. Позднее группа драконов под предводительством *Йелниака* отделилась от остальных; на юге от Храма Виишан они построили свой город, Храм Неба. Шло время, империя драконов, возглавляемая советом старейшин, ширилась и процветала, беспрекословно подчиняясь лишь двум правилам: драконы противоположных стихий не имеют права вступать в брак; драконы не могут нападать на драконов.

Некоторое время спустя произошло событие, о котором дети Виишан предпочли бы забыть, как о страшном сне. Драконы двух противоположных стихий, льда и пламени, полюбили друг друга, но совет не позволил влюбленным быть вместе. Те двое были молоды, упрямы, разве их мог остановить какой-то запрет? Они бежали из-под пристального ока совета, чтобы быть вместе, и вскоре на свет появился первый призматический дракон, которого мир узнал под именем *Керафирм*.

Существует ошибочное мнение, что родителями Керафирма были Вокс

и Нагафен, но это не так. Предположительно, одного из драконов звали Дозекар, имя матери Керафирма история умалчивает.

Наказание, которому подверглась молодая пара, было, как потом шепотом говорили друг другу драконы, страшнее смерти. Детеныша же приказом главы совета, *Килдуркауна Черного*, оставили в живых. *Килдуркаун* сам вызвался быть наставником *Керафирма*.



Истинная дочь Инноруука. Несмотря на довольно необычное происхождение расы *Тейр Дал*, темные эльфы безгранично преданы *Князю Ненависти*.

Деяствия Виишан не остались незамеченными. Боги обратили свой взор на такой многообещающий мир. Первым, кто втайне от остальных создал магический портал из своего мира в Норрат и заселил своими созданиями темные пещеры и глубокие туннели планеты, был *Герцог Подножия* — *Брелл Серилис*. Так началась вторая эпоха — Эпоха Древних.

Эпоха Древних

Когда на Норрат из своих Миров прибыли другие боги, *Герцог Подножия* предложил им союз, чтобы держать детей Виишан под контролем. Союз был создан, и первые четыре бога заселили мир своими созданиями. *Брелл*, взявший себе подземный мир, создал дворфов; *Прекус*, которому достался подводный мир, — кедж; *Мать Всего Живого*, *Тунаре*, дала жизнь первым эльфам Норрата; жестокие и могучие гиганты были обязаны своим появлением богу Войны, *Раллосу Зеку*.

Тем временем в стане драконов произошел раскол. *Джалед Дар* открыто выступил против совета, который не желал конфликта с младшими расами. Вместе со своими сторонниками, *Джалед Дар* покинул *Велиус* и направился на континент *Кунарк*, который отныне стал их домом. Драконы, последовавшие за *Джаледом Даром*, стали называть себя *Братство Чешуи*. Совет *Когтей Виишан* ничего не мог поделать с мятежниками: высадившиеся на *Велиус* гиганты атаковали Храм Неба, убили подругу *Йелниака* и тяжело ранили самого белого дракона, положив начало бесконечной серии войн между драконами и гигантами. Старейшины понимали, что на два фронта, если начнется война и с *Братством Чешуи*, сил у *Когтей Виишан* не хватит.

Повзрослев, Керафирм присоединился к армии драконов, сражающихся против гигантов. Будучи прирожденным лидером и талантливым стратегом, Керафирм быстро достиг наивысшего звания в военной иерархии Когтей Виишан, но этого ему показалось мало. Призматический дракон стал собирать сторонников, чтобы свергнуть власть совета и стать единоличным правителем империи драконов. Прослышав об этом, Йелниак поспешил встретиться с Килдуркауном, чтобы предупредить о надвигающейся опасности. Но поняв, что глава и некоторые другие члены совета встали на сторону Керафирма, белый дракон вернулся в Храм Неба.

Неизвестно, кто первым начал военные действия, *Керафирм* или *Йелниак*, известно лишь, что дети Виишан начали



Континент вечной зимы *Велиус*, дом первых драконов Норрата.

убивать друг друга, жестоко и беспощадно. Несмотря на то, что мятежники заметно уступали в численности армии Йелниака, сила самого Керафирма была столь огромна, что, казалось, исход битвы предreshен. В решающем сражении сошлись лидеры противоборствующих армий, белый и призматический драконы.

До сих пор остается загадкой, как Керафирм, обладающий силой, сравнимой с самой Вишан, был повержен Йелниаком. Тем не менее это произошло. Керафирм заточили в усыпальнице, погрузив его в вечный сон (ходили слухи, что драконы так и не смогли убить призматического собрата, хотя и пытались, — столь велика была сила мятежного генерала). Четыре стража были поставлены нести вечный караул у ложа того, кого стали называть Спящим.

Эпоха Монументов

Другие правители могучих Миров также начали проявлять интерес к происходящему на планете. *Инноруук* был ужасно разгневан — его не пригласили принять участие в судьбе Норрата. Князь Ненависти похитил первого короля и королеву эльфов из Такиш'Хиза, города детей Тунаре. Три сотни лет *Инноруук* пытал похищенных, раздирая на части их тела и души, извращая их разум, медленно превращая созданий Света в создания Тьмы. Так появились *Тейр'Дал*, темные эльфы Норрата.

Следующими, кто не оставил без внимания Норрат, были Повелитель Страха, *Казик-Туле*, и *Брислбэйн*, Король Воров. Джунгли и топи были отданы богу Страха, где он поселил людей-ящеров и иксар; *Брислбэйна* стали называть своим создателем невысокие ловкие и чрезвычайно упрямые существа — полурослики.

Неугомонный *Брелл* создал вторую свою расу, отличавшуюся большой склонностью ко всему механическому, — гномов. *Раллос*, которого всегда больше всего интересовали войны, продолжал свои попытки создать идеальных бойцов. Так появились огры и орки.



Царство хаоса. Земли бесконечных войн, где смерть поджидает на каждом шагу.

Бог Войны с гордостью наблюдал, как империя огров разрасталась и набирала силу. И настал тот день, когда огры научились путешествовать между мирами и решили бросить вызов одному из Миров Власти, Миру Земли. Нападение закончилось неудачно, и раздосадованный *Раллос* лично возглавил второе вторжение. Миров содрогнулись. Лишь объединив свои усилия, остальные боги смогли отбить нападение; бог Войны был изгнан в свой Мир, а Миров Власти были закрыты как для смертных, так и для младших богов. Гиганты, огры, орки, гоблины, все те, кто называл *Раллоса* своим создателем, были прокляты и почувствовали на своей шкуре гнев богов Миров Власти.

Эпоха Кровопролитий

Последними в Норрат пришли *Митаниэль Марр*, бог Доблести, и его сестра-близнец *Эроллизи*, богиня Любви. На обломках империи гигантов, в землях севера, они создали новую расу — варваров. Молодая и сильная раса быстро заявила о себе. Вот отрывок из древних летописей: «Говорят, что мы начали Эпоху Кровопролитий — так оно и есть. Слабые дрожали, заведя приближение детей Северного Края. Мы велики ростом, да, но мы можем двигаться скрытно и бесшумно, так что нас никто не замечает —

пока не становится слишком поздно». Но среди варваров были и те, кто желал большего, кто верил, что они смогут достичь успеха там, где другие потерпели поражение. Получив благословение близнецов *Марр*, небольшая группа детей севера отделилась от своих братьев. Так появились люди.

Со временем небольшие поселения людей превратились в огромную империю, которая стала известна как Единая Империя. Просуществовав довольно долго, империя в конце концов раскололась из-за внутренних противоречий и конфликтов, но различные артефакты, реликвии и многочисленные руины, принадлежащие эпохе Единой Империи, можно встретить и по сей день во всех уголках Норрата.

Эпоха Потерь

Не минула горькая чаша судьбы и эльфов. Ведомый завистью и злобой, *Солусек Ро*, Принц Пламени, обрушил силу своей стихии на империю эльфов. Эльдарский лес, дом детей Тунаре, был выжжен дотла, а на его месте образовалась пустыня, получившая название Пустыня Ро. Эльфам пришлось покинуть Тунарию.

Несмотря на падение Единой Империи, люди продолжали бороться за право жить под солнцем. На западе, возглавляемые *Антониусом Бэйлом Первым*, люди построили город *Кейнос*, на востоке был основан город *Фрипорт*, ставший отправной точкой для искателей приключений, рискнувших отправиться в Океан Слез. Влияние людской расы продолжало расти и крепнуть, подтверждением тому стало переименование континента, названного в честь Тунаре (Тунарии), в *Антонику*.

А из далеких стран стали возвращаться путешественники, принося с собой истории об эльфах, дворфах, гномах и других странных созданиях, о магии, способной творить чудеса. Кого-то эти истории забавляли, кого-то заставляли бросить насиженные места и отправиться на поиски приключений... а в ком-то эти истории пробудили жажду знаний.



Драконы древнего Гнезда. Некоторые считают, что именно Гнездо было местом рождения всех детей Вишан.



В недрах Норрата затаилось древнее зло, которое не должно выбраться на поверхность.

Эпоха Просвещения

Именно последняя группа людей, возглавляемая Эрудом, решила покинуть своих соплеменников. Из Кейноса на нескольких кораблях они отплыли на запад и вскоре причалили у пустынных берегов острова Одус. Незаселенные земли идеально подходили для Эруда и его соратников.

Город, построенный на Одусе, не был похож ни на один людской город. Он был назван Эрудин, в честь Эруда. Мудрецы, ученые и книжники Эрудина тщательно изучали любые отрывки знаний, попадавших к ним в руки самыми разными способами. Книжки, свитки, летописи, артефакты — все это привлекало жителей Эрудина, которые стали называть себя «высшие люди».

Одним из наиболее уважаемых и прославленных жителей Эрудина был ученый аль-Кабор. Однажды он отправился вместе с легендарной эльфийской принцессой Фирионной Ви на континент Кунарк, где принцесса стала жертвой вероломства шамана иксар Данака Дорентаха. В поисках принцессы аль-Кабор обнаружил город воинственных сарнаков, Чардок. Тайно пробравшись в сердце города, аль-Кабор попал в библиотеку, в которой его внимание привлекли несколько странных фолиантов, принадлежащих эпохе Единой Империи.

Было бы весьма удивительно, если бы такой ученый, как аль-Кабор, оставил подобное сокровище там, где он его обнаружил. Фолианты перекочевали в лабораторию эрудита. Немного позднее, в заброшенном городе Каесора, в руки ученого попали не менее ценные артефакты — свитки с заклинаниями, которые были отмечены символом Единой Империи. Исследуя находки, аль-Кабор смог получить ключ к разгадке языка магии,

который использовали волшебники исчезнувшей империи, и возродить давно забытое искусство телепортации.

Первые со времен Единой Империи люди-маги, волшебники и заклинатели появились именно в Эрудине, городе знаний.

Эпоха Хаоса

Первые люди-некроманты тоже появились именно в Эрудине. Не все жители города были готовы принять темное искусство, некроманты были объявлены еретиками, и разразился конфликт. Впервые за многие столетия эрудиты сражались друг с другом — сражались не мечами, а магией. Последствия были ужасны: сотни потерянных жизней, разрушенные здания, хаос и гигантский разлом, скорее напоминающий дыру, открывшую проход во владения детей Брелла.

Еретики были вынуждены бежать. В южной части острова они построили свой город, Пэйнил.

Именно с этого момента начинались приключения игроков первой части Everquest. Начиналась новая эпоха. Эпоха, полная чудес и неразгаданных тайн. Старшие расы были на пике своей славы, младшие набирали силу. Наконец-то были налажены торговые пути между тремя континентами — Одусом, Антоникой и Фейдвером. «Теперь вы в нашем мире!» — именно такой девиз был выбран для игры, ставшей прорывом на рынке онлайновых развлечений.

Множество интересных и увлекательных событий произошло с тех пор. Если попытаться перечислить все, то, возможно, получится небольшая книга, но некоторые все же стоит вспомнить.

Открытие Мира Страха и Мира Ненависти — первых двух миров, в которых искатели приключений, пройдя через магические порталы,

своими глазами смогли увидеть, как выглядят боги Норрата, а также испытать на себе силу Безликого и Князя Ненависти.

Открытие Мира Неба, в котором, как предполагалось ранее, должна была обитать сама Вишан. Новые континенты, Кунарк и Велиус, привлекли искателей приключений множеством новых тайн и загадок. Великая Себилисская империя, пророчество Траканона, войны гигантов Казл Драккала с драконами Храма Неба, Храм Вишан и его обитатели, призрак Джаледа Дара — у искателей приключений не было времени скучать.

Именно призрак Джаледа Дара хитростью заставил игроков отправиться на поиски «Великого спасителя Норрата». Результатом этого стало пробуждение вышеупомянутого «Великого спасителя» — четыре стража были уничтожены, и Спящий проснулся. Выместив свой гнев на драконах Храма Неба, призматический дракон покинул Норрат. Говорили, что тот, кто спал тысячи лет, решил бросить вызов самой Матери Всех Драконов.



Хронология: Everquest

Несмотря на победное шествие Everquest 2, часть игроков и по сию пору остается верна первой части игры. **Sony Online Entertainment** продолжает поддерживать игровые сервера первого Everquest, и с достаточной оперативностью выпускает дополнения, полный список которых приведен ниже.

- Everquest (март 1999);
- Everquest: The Ruins of Kunark (апрель 1999);
- Everquest: Scars of Velious (декабрь 2000);
- Everquest: The Shadows of Luclin (декабрь 2001);
- Everquest: The Planes of Power (октябрь 2002);
- Everquest: The Legacy of Ykesha (февраль 2003);
- Everquest: Lost Dungeons of Norrath (сентябрь 2003);
- Everquest: Gates of Discord (февраль 2004);
- Everquest: Omens of War (сентябрь 2004);
- Everquest: Dragons of Norrath (февраль 2005);
- Everquest: Depths of Darkhollow (сентябрь 2005);
- Everquest: Prophecy of Ro (февраль 2006);
- Everquest: The Serpent's Spine (сентябрь 2006).



Знаменитая искательница приключений, эльфийская принцесса, паладин Фириона Ви и один из древнейших и могущественных жителей Норрата Мэйонг Мистмур.

Аль-Кабор открывает **способ перемещения на луну Луклин**. Что случилось с Единой Империей, кто такие таинственные шиссар, как керра попали на луну и почему стали называться Ва'Шир — все это также предстояло узнать искателям приключений.

Через какое-то время смертные открыли доступ в Миры Власти, во владения могущественных богов Норрата. Богатства малых миров, миров Влияния и сокровища миров четырех стихий стали добычей отважных искателей приключений. Сюжетная линия развивалась вокруг исчезновения Зебуксорука. Кем был Зебуксорок — смертным ли, открывшим способ, как стать богом, или богом, который решил поведать смертным, как обрести божественную силу, и что на самом деле с ним случилось, — вот на эти вопросы и предстояло найти ответ.

Когда были повержены воплощения Ксегони, Фенина Ро, Коирнава и Аватара Земли, смертные получили

ключ, известный как «Эссенция Власти». Этот

ключ открывал врата в самый таинственный мир повелителей Норрата — Мир Времени. События, произошедшие в этом мире, — наиболее важные в истории планеты. После победы над стражем Мира Времени, квинтэссенцией четырех стихий, Квармом, искатель приключений

освобождают Зебуксорука из заточения, и тут на сцене появляется покровительница магии, Друзил Ро.

Кто бы мог подумать, что одной из младших богинь пантеона доступна власть над самим временем и пространством! Друзил, чтобы не допустить проникновения знания, которым обладает Зебуксорок, на Норрат, стирает из памяти всех присутствующих события последних часов и возвращает искателей приключений обратно в Мир Знаний.

«Лишь я собрался поделиться с ними моим тайным знанием, сама Покровительница искусства, справедливая Друзил Ро, предстала перед нами и запретила мне, сказав такие слова: «Зебуксорок, мой ученик, я не могу позволить тебе свершить то, что ты задумал. Если ты сбежишь из очередной тюрьмы, сама воля и сила богов будет поставлена под сомнение!». И сказала она еще, обратившись ко мне: «Я должна вернуть все к тем временам, когда ни тебя, ни этих смертных здесь не было. Прости меня, но я надеюсь, ты сможешь меня понять». И сказав это, она сплела свои чары, повернув мое время и время смертных вспять, по слову ее.

Но это не все, что произошло тогда. Ибо видел я ткань времени, содержащую все живое и неживое, которая развернулась, подобно драгоценному пергаменту. И по слову Друзил Ро пергамент сей разорвался надвое — не на две части одного целого, но на два целых, каждое из которых в точности повторяло исходный пергамент, и каждое содержало те же слова и символы, что другое. Так потекли две реки времени, одна отдельно от другой. Потом же один из пергаментов времени по приказу Покровительницы искусства скрутился и оставался скрученным, пока на то была воля ее, и течение времени для него на несколько часов остановилось. После же он вновь развернулся пред моими глазами»

Отрывок из книги, ставшей известной как «Слова Зебуксорука»

Но это было далеко не конец. Это было начало — начало новой игры и новой истории.

Простой, но в то же время гениальный ход! Как вы уже могли догадаться, именно здесь и расходятся пути вселенных Everquest и Everquest 2. То, что происходило в Everquest после разговора Друзил Ро и Зебуксорука, для вселенной Everquest 2 не имеет практически никакого значения.



Лукан Ди Лире, жестокий владыка Фрипорта.

Совет богов, описанный в Книге Судьбы, открывает для нас вселенную Everquest 2. Прочитав Книгу Судьбы (полный переведенный вариант ее вы можете найти на сайте akella-online.ru), вы узнаете о том, почему боги решили покинуть Норрат, что случилось с Луклином, узнаете о падении Гукты и Халаса, о великой Битве Противостояния и о катаклизме, постигшем Норрат. А также вы узнаете, что для вас открыт целый мир,



Антония Бэйл, правительница города Кейнос.

который не принадлежит ни богам, ни драконам, ни армиям прошлого; он принадлежит вам и всем тем, кто жаждет открыть для себя тайны неведомого. Наступила ваша эпоха, Эпоха Судьбы, и если вы захотите, то станете частью мира, который раньше не могли себе даже вообразить.

В оформлении статьи с разрешения Sony Online Entertainment использованы работы Ларри Элмора

Хронология: Everquest 2

- Everquest 2 (ноябрь 2004);
- Everquest 2: The Bloodline Chronicles (март 2005);
- Everquest 2: The Splitpaw Saga (июнь 2005);
- Everquest 2: Desert of Flames (сентябрь 2005);
- Everquest 2: Kingdom of Sky (февраль 2006);
- Everquest 2: The Fallen Dynasty (июнь 2006);
- Everquest 2: Echoes of Faydwer (ноябрь 2006).



Классическая НФ-вселенная, созданная американским писателем Фрэнком Гербертом. В далеком будущем человечества разворачивается борьба за расширяющий сознание наркотик — Пряность. За-

хватывающий сюжет и глубокий философский подтекст книг Герберта собрали миллионы поклонников по всему миру и нашли отражение в фильмах, компьютерных и настольных играх.

ДЮНА

МИРЫ ПУСТЫННОЙ САГИ

**ПЛАНЕТАРИЙ
«ДЮНЫ»**

Вселенная — это место, где одна уникальность без всякой системы громоздится на другую.

Фрэнк Герберт, «Дети Дюны»

Любая уважающая себя космическая сага обязана иметь в активе N звездных систем с X планет, на которых должно проживать не менее Y различных рас и которые главные герои обязаны посетить. Чем больше N , X и Y — тем проработаннее считается авторская вселенная. Но существуют и исключения из правил. Создатель поистине эпической космооперы Фрэнк Герберт не старался взять количеством: почти все события «Хроник Дюны» разворачиваются на одной-единственной планете с одной-единственной расой людей — Арракисе.

Конечно, как говорится, не хлебом единым: если взглянуть в глоссарий к «Дюне», там можно найти упоминания чуть ли не двух десятков планет. Тем не менее, из этих миров лишь шесть-семь действительно важны для повествования, а остальные даны «для галочки»: ведь спустя двадцать тысячелетий человечество должно было заселить миллиарды миров, и было бы странно не назвать самые известные из них.



Главная планета Дюниверса.

Интересно, что Фрэнк Герберт не захотел каким-либо образом классифицировать придуманные им космические тела: разделять их на «группы», «кольца» или «сферы». Автор определяет местоположение планеты в современной системе координат — указывает созвездие, звезду и номер планеты от своего светила. Для пущей убедительности Герберт воспользовался уже существующими созвездиями: Дельта Павлина, Альфа Центавра и т. п.

В этой статье мы постараемся рассмотреть абсолютное большинство планет «Дюны», сделав основной упор на всемирно известный Арракис, а также родные планеты Домов и крупнейших сообществ саги.

Источник Пряности



Планета Арракис (название происходит из арабского языка, но при этом точного перевода нет — например, «опрокидывающий», «танцующий» и т. п.), более известная как *Дюна*, — пустынная и безоблачная родина драгоценной Пряности и опасных песчаных червей, а по совместительству — одна из самых известных планет научной фантастики.

Звездная система. В огромной спиральной галактике Старпена находится белая звезда Канопус. Согласно расчетам «Энциклопедии Дюны», размерами Канопус превышает наше Солнце всего в 1,2 раза и составляет 1,7 миллионов километров в диаметре. По информации из того же источника можно заключить, что вокруг Канопуса обращается 6 планет: раскаленный и непригодный для жизни *Себан*, *Менарис* с атмосферой из углекислого газа, песчаный Арракис с двумя спутниками и три планеты внешнего кольца — небольшой Экстарис, ги-

гантский Вен и маленькая ледяная Рево-на. Интересно, что в звездной системе Канопуса, хоть она и придумана авторами «Энциклопедии Дюны», прослеживается аналогия с нашей Солнечной системой, где Себан соответствует Меркурию, Менарис — Венере, Арракис — Земле, Экстарис — Урану, Вен — Юпитеру и Рево-на — малой планете Плутону. Как уже отмечалось, вокруг Арракиса обращается два спутника — Креллн и Арвон, на одном из которых виднеется изображение пустынного обитателя Дюны — мышки Муад'Диб, а на другом — отпечаток человеческой руки.



Луны Дюны.

Климат. Вся поверхность планеты покрыта бесконечными пустынями, местами встречаются горные хребты, изрезанные многочисленными пещерами. На полюсах Дюны расположены ледяные шапки, что говорит о наличии на планете в прошлом воды, а следовательно, бога-

той растительности и животного мира. «Энциклопедия Дюны» выдвигает предположение, что когда-то третья луна Арракиса была уничтожена при столкновении с инородным телом, а ее осколки упали на плодородную планету, вызвав сильнейшее изменение климата и атмосферы. Во времена Муад'Диб арракийские пустыни были весьма недружелюбным местом: палящее солнце Канопуса и ужасные, сдирающие мясо с костей бури Кориолиса (скорость ветра в отдельных случаях достигала 800 км/ч) могли быстро оборвать жизнь человека.

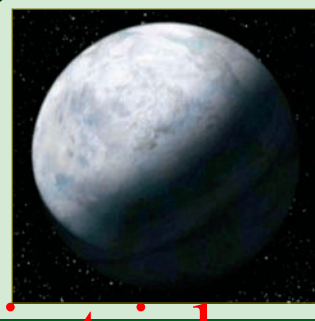
Природа. Растительность на планете очень скудна и представлена в основном небольшими кустиками, способными выжить в условиях пустыни. Фауна куда более разнообразна, хотя большая ее часть была завезена на Дюну в рамках экологической программы Пардота Кинеса. Среди обитателей планеты можно встретить пустынных лис, мышей, зайцев, черепах, орлов, карликовых сов и арахнидов со скorpionами. Но главным и коренным жителем Арракиса был и остается Шай-Хулуд — песчаный червь, источник кислорода и производитель Пряности.



Первая встреча с Шай-Хулудом.

Население. Жителей Арракиса можно условно разделить на две группы — фрименов и остальных приезжих, к которым относятся жители городов, рабочие-шахтеры и контрабандисты. За многие века до того, как арракийские пустыни начали осваивать пришельцы, Дюна стала конечным пунктом долгого путешествия странников Дзенсунни. Спустя некоторое время дзенсунниты прочно обосновались на планете, обжили пещеры-сиетчи, разработали технологию сохранения воды и дистикомбы, оседлали песчаных червей и стали именовать себя фрименами. Долгие годы фримены старались избегать контакта с внешним миром, используя добытую ими Пряность для подкупа

Сигма Драконис IV



Родной мир возлюбленного игроками Дома Ордос — заснеженная планета **Сигма Драконис IV**. Так уж повелось, что родной мир отражает характер управляющего ей Дома. Если Каладан предстает теплым и гостеприимным, а Гьеди Прайм — жестоким и загрязненным, то Драконис IV — это ледяной мир, как и его владельцы Ордосы, существа без эмоций. Одновременно с этим Драконис противопоставляется Арракису: он также покрыт бесконечными пустынями из снега, но если Дюна — жаркая планета, то родина Ордосов — мир холода, коренное население которого очень немногочисленно.



Арракин, столица Дюны.

Космической гильдии, — последняя обещалась не запускать спутники и различные устройства управления погодой над Арракисом.

Города и памятники архитектуры.

Большинство городов Арракиса расположены в северной части планеты и скрыты от пустынных бурь Барьерной стеной — естественной горной цепью высотой до полутора километров. Столица Дюны и самый большой город планеты — **Арракин**. На протяжении своей истории Арракин претерпел множество изменений — сначала столица планеты стала столицей всей Империи (во времена правления Пола Атрейдеса), затем Лето II Атрейдес превратил Арракин в город фестивалей *Онн*, а спустя века новый *Кин* был модернизирован и расширен.

В Арракине расположены главные исторические достопримечательности Дюны. Это *Великий дворец Арракиса*, изначально служивший имперской резиденцией и домом графа Хазимира Ферринга, а позже ставший главным дворцом Империи при Муад'Дибе, и огромный двухкилометровый *Храм Алии*, построенный в честь сестры Пола Атрейдеса (до начала событий книги «Мессия Дюны»).

Оба чуда архитектуры подробно описаны в эссе Фрэнка Герберта «Дорога к Дюне», опубликованном в сборнике «Глаз» в 1985 году с блестящими иллюстрациями Джима Бернса.

Арракин — далеко не единственный культурный центр планеты. На протяжении всей истории Дюны появлялись и исчезали другие памятники архитектуры и природные объекты: бывшая столица Карфаг, гора Обсерватория, Дар-эс-Балат, гора и река Айдахо, пустынный заповедник Сарьир и другие.

Будущее Арракиса. После прихода к власти Пола Атрейдеса человечество приступило к активному терраформиро-

ванию планеты — превращению песчаных пустошей в цветущий рай. Лето II Атрейдес довершил начатое: на Дюне появились реки, леса и поля, а пустыни вместе с песчаными червями канули в лету. Процесс был обращен вспять после гибели Лето II, и спустя века песчаная форель вновь превратила Дюну в огромную пустынную планету под названием Ракис. Обновленная Дюна была уничтожена Досточтимыми Матронами, пожелавшими прервать жизнь гхоле Дункана Айдахо, а заодно и перекрыть единственный источник Пряности навсегда.

Планеты Домов



Каладан. Третья планета Дельты Павлина, родной мир *Дома Атрейдес* на протяжении двадцати шести поколений. Каладан — преимущественно океаническая планета с небольшими материками и единичными горными цепями. Суша покрыта холмистыми лугами, болотами и дремучими лесами.

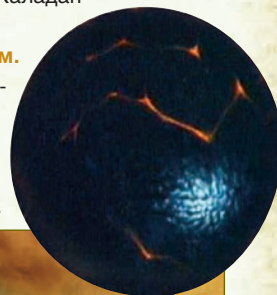


Замок Каладан.

В приложение к английскому изданию «Дома Атрейдесов» Брайна Герберта и Кевина Андерсона включен небольшой атлас Каладана, согласно которому суша разделена на три крупных материка. Каладан существует за счет экспорта сельскохозяйственных продуктов вроде риса Пунди, многочисленной рыбы, различных фруктов, ковров ручной работы и изысканных, известных во всех мирах каладанских вин. Резиденция Дома Атрейдес находится в *Замке Каладан*. Во времена «Еретиков Дюны» Каладан известен как *Дан*.

Гьеди Прайм.

Планета Беты Змееносца, резиденция заклятых врагов Атрейдесов — *Дома Харконнен*.

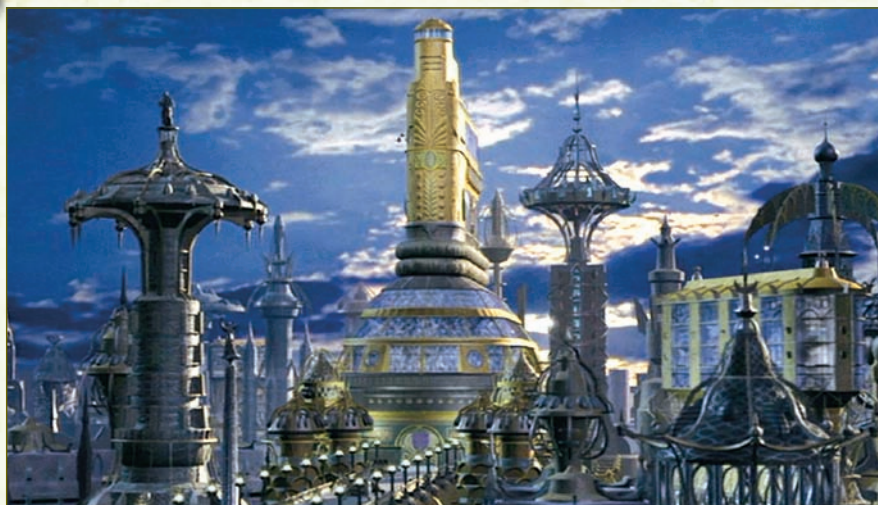


Индустриальные пейзажи Гьеди Прайм.

Этому миру достается в четыре раза меньше солнечного света, чем нашей Земле. Как следствие, на планете процветают растительные паразиты вроде чернильника, который не зависит от фотосинтеза. Гьеди Прайм богата различными минералами и природными ресурсами, поэтому основу его экономики составляют разработка месторождений и переработка ресурсов. Строения мира Харконненов огромны и напоминают своеобразные муравейники, а само общество погрязло в жестокости: рабство и гладиаторские бои давно стали суровой нормой жизни. Во времена «Еретиков Дюны» Гьеди Прайм терраформирована в цветущую *Гамму* со столицей в *Ясаи*. Единственное здание на Гьеди, пережившее века, — это колоссальный комплекс «Барония», бывшая резиденция барона Харконнена.

Кайтейн. Столица Империи и резиденция Дома Коррино расположилась на планете Кайтейн, которая по праву считается одним из самых красивых миров обитой вселенной с прекрасной архитектурой, величественными скульптурами и многоярусными фонтанами. Согласно официальному справочнику Империи,

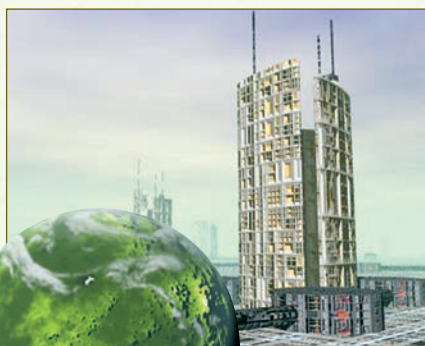




Вычурная архитектура императорского дворца.

на планете всегда тепло, климат постоянно умеренный, а бурь почти не бывает. Ни одно облако не затмевает безупречно чистый небосвод. Помимо императорского дворца, на Кайтэйне находится здание Ландсраада, где проходили собрания Великих Домов. Согласно «Прелюдии к Дюне» Брайана Герберта и Кевина Андерсона, у Кайтэйна четыре луны, а столица расположена в городе Корринфе. Среди его достопримечательностей — Центр изящных искусств Хашиика III, Имперские Некрополис, Обсерватория, Дворец, Тюрьма и Зал восхитительных документов Ишака.

Миры сообществ



Икс. Девятая планета Альфы Эридана, название которой происходит от порядкового номера (IX — римское «девять»). Конфедерация Икса — крупнейший и самый известный во всей Империи производитель техники и электроники. Существует две различные точки зрения на историю и культуру Икса, которые сходятся в одном: Икс — цветущая плодородная пла-

нета с множеством морей и океанов, где под толстым слоем грунта располагаются огромные фабрики, заводы и лаборатории, скрытые от посторонних глаз. «Энциклопедия Дюны» предполагает, что Комос (старое название Икса) был провинцией Ричеза под контролем планетарного управляющего. В результате успешного восстания Комос обрел независимость и начал строить новую жизнь. Комосиане считали семью единым организмом, поклонялись богине-прародительнице Кубеб и смогли наравне с Ричезом избежать последствий Батлерианского джихада. Согласно версии Брайана Герберта и Кевина Андерсона, *Родаль IX* (другое бывшее название Икса) был освобожден от власти Титана Ксеркса, присоединен к Синхронизированному миру, был однажды оккупирован тлейлаксианцами и во времена «Прелюдии к Дюне» находился в управлении Дома Верниус.

Ричез. Четвертая планета Альфы Эридана, ближайший сосед Икса и его извечный конкурент. «Энциклопедия Дюны» описывает Ричез как планету большего по сравнению с Иксом диаметра с населением в 2 миллиарда человек и столицей в городе Лунгдунум. После восстания на Иксе Ричез стал главным конкурентом своей бывшей провинции в научно-технической сфере. Основной специализацией ричезской промышленности стала миниатюризация. Брайан Герберт и Кевин Андерсон определили эту планету в Синхронизированные миры и поставили Дом Ричез в качестве ее управителя. В «Охотниках Дюны» Ричез заключил союз с Мурбеллой для строительства огромного военного флота против общего врага.

Далеко ли до Арракиса?

Благодаря отсылкам Фрэнка Герберта к реальным планетам и космическим объектам Джозеф М. Дэнисл в работе «Звезды и планеты «Дюны» Фрэнка Герберта» определил примерное расстояние от Земли до описываемых в статье планет. Например, до Арракиса лететь 312 световых лет, до Каладана — 20, до Гьеди Прайм — 19, до Икса — 16,5. Ближе всего к Земле Эказ — всего 4,4 световых года, а дальше всего — Бела Тегейзе (1284 светового года).

Тлейлакс. Единственная планета системы Талим, родной дом Бене Тлейлаксу. О Тлейлаксе известно немного: столица находится в городе Бандалонг, а сама планета и ее окрестности скрыты религиозными тлейлаксианцами от неверных чужеземцев. «Энциклопедия Дюны» сообщает, что Тлейлакс долгое время был предоставлен сам себе, после чего его обнаружил исследовательский корабль Космической гильдии. Тлейлаксианцам удалось получить покровительство Гильдии, а впоследствии и Дома Коррино, что позволило им свободно заниматься своими аморальными работами — созданием «искусственных» ментатов, лицеделов и другой отборной генетической продукции.



Кузница галактических биоинженеров.

Валлах IX. Девятая планета системы Лаожень, центр материнской школы Бене Гессерит. «Энциклопедия Дюны» включает Валлах IX в число двенадцати «капитульных» планет Бене Гессерит и считает, что здесь находятся резиденция Материнского Дома, Библиотека Капитула и Архивы Бене Гессерит. В книгах Брайана Герберта и Кевина Андерсона Валлах IX был одной из планет Синхронизированных миров, которая подверглась массовой атомной бомбардировке во времена Батлерианского джихада. Другая планета Бене Гессерит — *Капитул*, впервые упомянутый в «Еретиках Дюны», — тропический мир, впоследствии превращенный в пустыню спасенным с терраформированной Дюны песчаным червем.

Тупаиле. Название планеты (а скорее всего, группы планет), служившей убежищем для потерпевших поражение Домов Империи. Местоположение Тупаиле известно исключительно Космической гильдии, а ее безопасность охраняется условиями Великой Конвенции. «Энциклопедия Дюны» предполагает, что эта планета была открыта во времена Батлерианского джихада Нормой Ценвой и Аврелием Венпортом, которые впоследствии использовали науку тупаилианцев для строительства космических кораблей, для навигации на которых требовалась Пряность.

Джанкшн. Впервые упомянутая в «Еретиках Дюны» планета Джанкшн



считается штабом Космической гильдии. Здесь располагается огромная сеть посадочных площадок и ремонтных ангаров, а коренное население крайне многочисленно.

Золотое кольцо Дзенсунни

До прибытия на Арракис странники Дзенсунни прошли долгий путь через множество планет, которые вскользь упомянуты в «Хрониках Дюны» и подробно рассмотрены в «Энциклопедии Дюны». Начав свое путешествие на Старой Terre (более известной как Земля), дзенсунниты посетили Поритрин, Салусу Секундус, Белу Тегейзе, Россак, Ишиа, Хармонтеп и осели на Дюне.

Поритрин. Третья планета системы Аланги, которую странники Дзенсунни считают своей прародиной (что, конечно же, ошибочно, учитывая их земное происхождение). Благоприятная атмосфера, теплый климат, наличие пресной воды и плодородная почва сделали Поритрин идеальным местом для развития общества и становления религии Дзенсунни в том виде, в котором она пришла на Дюну.



Тюрьма на Салусе Секундус.

Салуса Секундус. Третья планета Гаммы Вайпинь и прародина правящего Дома Коррино. Салуса — одна из двух планет, где растет фантастически прочная на разрыв лоза шигакард. После переноса столицы Империи на Кайтейн Салуса стала главной тюрьмой государства и секретным центром подготовки фанатиков Падишах-Импе-

ратора — сардаукаров. Дзенсунниты находились в рабстве на Салусе Секундус в течение девяти поколений.

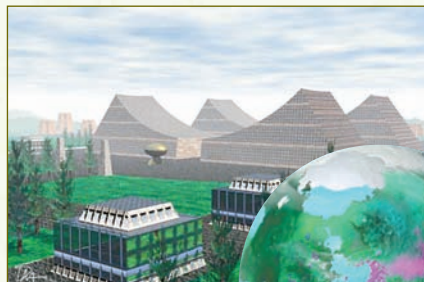
Бела Тегейзе. Пятая планета системы Квентсинга, название которой служит отсылкой к звезде Бетельгейзе. Бела Тегейзе стала третьей принудительной остановкой во время миграции дзенсуннитов.

Россак. Пятая планета Малого Лося, покрытая бесконечными джунглями. Россак — настоящая «кладовая» для лекарей: здесь растет множество целебных трав и лекарственных растений. Брайан Герберт и Кевин Андерсон описывают Россак как прародину Бене Гессерит. Кроме того, здесь впервые выведен наркотик Россак — ранняя версия известной Воды жизни.

Ишиа. Упомянутая исключительно в «Энциклопедии Дюны», Ишиа славилась своей жарой и неплодородными почвами жизни — дзенсуннитам пришлось изрядно постараться, чтобы приспособить этот недружелюбный мир для жизни.

Хармонтеп. Уничтоженная планета Дельта Павлина, о природе и населении которой доподлинно ничего не известно. Хармонтеп был шестой и предпоследней остановкой на пути странников Дзенсунни.

Другие миры



Эказ. Четвертая планета Альфы Центавра Б, растительный рай вселенной Фрэнка Герберта. Эту планету прозвали «скульпторским раем» из-за того, что здесь произрастает «туманное дерево», которому во время роста можно придавать требуемую форму одной только силой мысли. Здесь также налажено производство кримскеллового волокна (веревки из этого материала стягиваются, если связанный пытается освободиться), которое получают из лианы хуфиф. Кроме того, из хуфифа берется материал для создания масляных линз. А при пережигании элакового дерева, растущего все на том же Эказе, получают элаку — специальный наркотик, под воздействием которого человек теряет инстинкт самосохранения. Это вещество обычно используется при подготовке гладиаторов к бою. В довершение к этому, на Эказе растет пленицента — экзотический зеленый цветок, который знаменит сильным сладким запахом.

Дюна в интернете

- thedune.ru — «Дюна: Пряный мир»
- arrakis.ru — «Неофициальный русский ресурс»
- dune.mars-x.ru — «Пути Арракиса»



Грумман.

Гамонт. Третья планета системы Ньюше, известная гедонистической культурой и экзотическими сексуальными обычаями. В этой же системе находится планета **Грумман**, известная как родина Дома Грумман, победившего Дом Гинац в войне убийц.

Хагаль (вторая планета Тау Шао-воя) носил прозвище «Планеты Драгоценностей», но его ресурсы были полностью выработаны еще при правлении Шаддама I. Здесь



добывается один из редчайших драгоценных камней — опифир.

Чусук. Четвертая планета в системе Тау Шалиша. Чусук, более известный как «планета музыки», знаменит высоким качеством производимых на нем музыкальных инструментов. Именно на этой планете жил знаменитый мастер балисетов Варота.

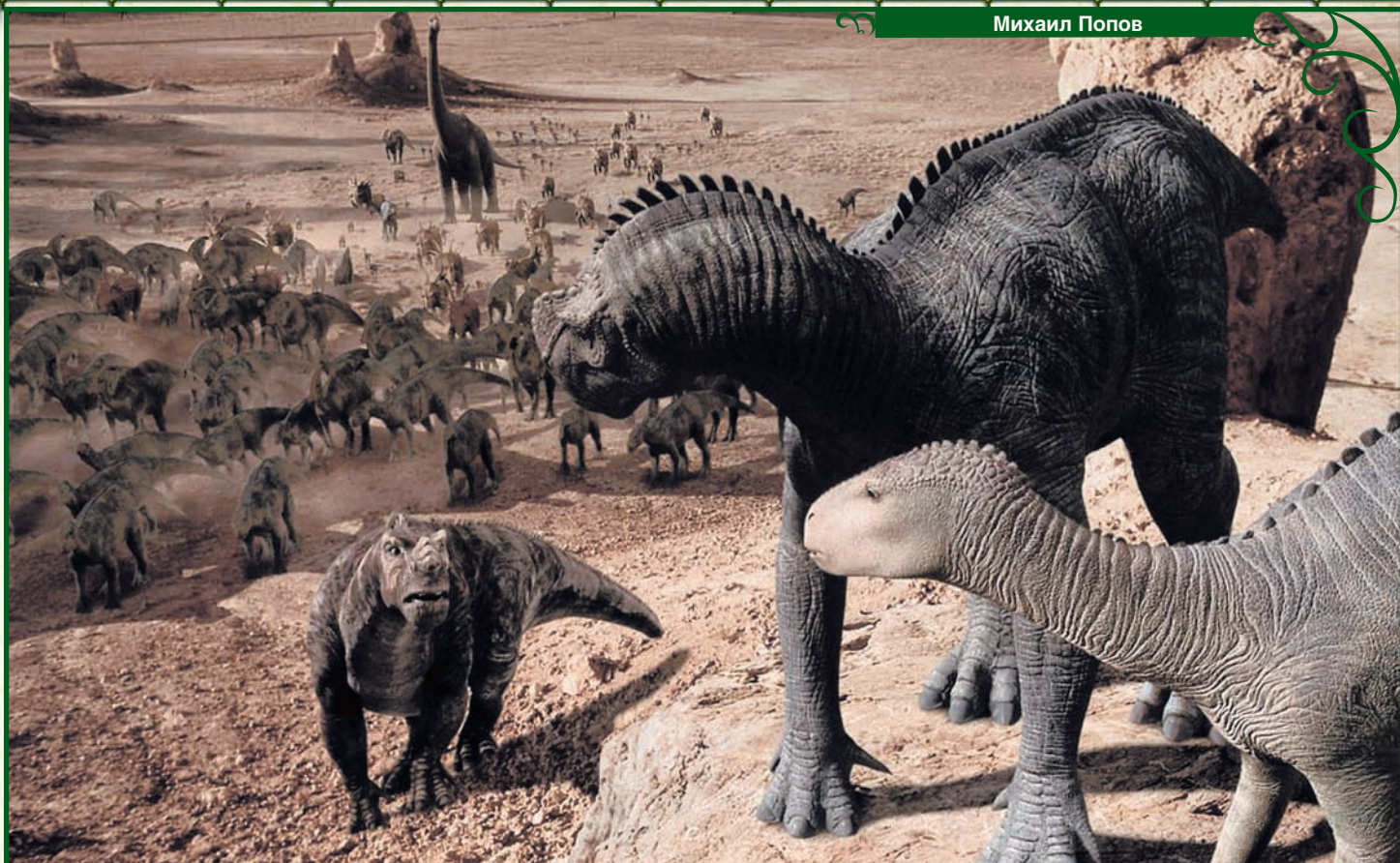


Скудный на первый взгляд, при детальном рассмотрении планетарий Дюниверса оказывается наполнен сочными и красочными мирами, на которых будет решаться судьба человечества 20 тысячелетий спустя. Фрэнк Герберт предусмотрел и безжизненные пустыни, и тропические джунгли, и выжженные миры, даже техногенная планета-лаборатория — и та есть в активе «Дюны».

Впоследствии авторы старались дополнить и расширить планетарий песчаной саги. Брайан Герберт и Кевин Андерсон в своих «Легендах Дюны» привели целый список планет Синхронизированных миров, а «Энциклопедия Дюны» так и вообще пестрит сотнями не описанных в гексалогии планет. Но сколь много бы их ни было, все равно главной и самой известной остается одна — третья планета системы Каноупса. ☞

Пески Дюны

- Дюна: введение во вселенную — 2003, №4(4)
- Экранизации «Дюны» — 2004, №4(8)
- Батлерианский Джихад — 2004, №5(9)
- Расы и существа «Дюны» — 2004, №11(15)
- Организации и сообщества «Дюны» — 2005, №2(18)
- «Дюна» Дэвида Линча (фильм на DVD) — 2005, №3(19)
- Технологии «Дюны» — 2005, №10(26)



ВЛАСТЕЛИНЫ МИРА ДИНОЗАВРЫ

Харли: Это был динозавр?
Джек: Нет, это не динозавр.
Харли: Ты его даже не видел! Почему тогда думаешь, что это не динозавр?
Джек: Динозавры вымерли.
Сериал «Остаться в живых» (Lost)

Трилобиты, мамонты, саблезубые львы, питекантропы... Ни одно из этих «культовых» вымерших существ не пользуется такой популярностью, как динозавры. Их культурный «вес» едва ли не больше научного. В древних ящерах часто видят прообраз драконов из мифов и сказок.

Окаменелые кости стоят поперек горла большинству мировых религий, опровергая мифы о сотворении мира.

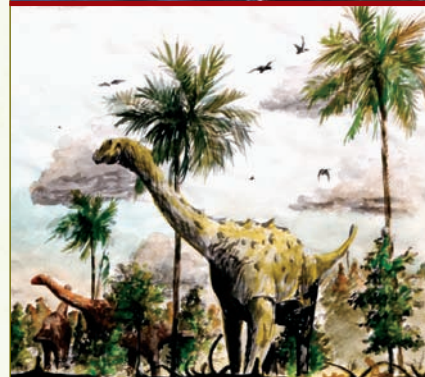
Киношники превратили динозавров в очередных «спецэффектных» монстров, единственное назначение которых — пугать зрителей, неожиданно выскакивая из кустов, и аппетитно откусывать головы второстепенным персонажам.

Почему же мы стремимся встретиться с живыми динозаврами, как говорится, лицом к лицу? Поиски «Затерянного мира», клонирование вымерших рептилий в пробирке, погружение на дно шотландского озера с аквалангом — зачем все это? Нужны ли нам, на самом деле, динозавры?

О чем рассказали кости

Динозавры (от греческого *deimos* — «ужасный» и *saura* — «ящер») появились на нашей планете 230 миллионов лет назад (старейший из найденных экземпляров имел сложный скелет, так что, вероятно, есть и более древние представители этого вида), процветали примерно 150 миллионов лет и разом вымерли из-за некой таинственной катастрофы.

В те времена Земля выглядела совсем иначе. Значительная часть истории динозавров прошла на едином суперконтиненте Пангея. Климат был заметно жарче, чем сейчас. Даже воздух отличался от сегодняшнего. В нем содержалось гораз-



Крупнейшему хищнику — крупнейшая закуска (вверху — спинозавр, внизу — аргентинозавр).



до больше углекислоты и кислорода, но меньше азота. По лесам обильно разрастались хвойные деревья и гигантские папоротники, а среди них бродили медлительные гигантские ящеры... Или не гигантские?

Вопреки традиции изображать динозавров размером с многоэтажный дом, среди них на самом деле имелось много «мелюзги» — особенно в триасовом периоде. Американский палеонтолог Грегори Эриксон произвел очень интересные статистические расчеты. Средний вес одного экземпляра этих животных за все время их существования составил примерно 800 килограммов. Иначе говоря, среднестатистический динозавр был размером с большого крокодила.

Аналогичный средний вес современных млекопитающих составляет ту же самую величину, что и у динозавров... только в граммах. Млекопитающее среднестатистического размера — это крупная крыса.

Сегодня рептилии такой величины вряд ли способны вызвать шок, поэтому если нам показывают динозавров, то чаще всего это ошеломляющие гиганты. Крупнейшими из них считаются *аргентинозавры* весом свыше 100 тонн и долговязые *зауропосейдоны*, способные без труда заглянуть в окна шестого этажа. По общему правилу хищники были существенно мельче своих жертв. Найденный в Китае *микрораптор* — сорокасантиметровый ящер с четырьмя конечностями-

крыльями — сегодня считается самым маленьким динозавром. А если говорить о крупнейших хищниках, то воспетый Спилбергом *тираннозавр* почти в два раза уступает в размерах девятитонному убийце *спинозавру*.

Другой популярный миф — все рептилии, которые летали, бежали и плавали по Земле до внезапного изменения климата, являлись «динозаврами». Это не так. Во-первых, динозавры были преимущественно сухопутными. От своих родственников — например, ихтиозавров или птерозавров, — они отличались прежде всего анатомически: короткие передние конечности с недоразвитыми пальцами (на-



Скелет тираннозавра. Недавно выяснилось, что эти твари очень быстро росли и погибали еще в молодости (драки за самок, кладки яиц и т. п.).

пример, на передних лапах тираннозавра их имелось лишь два), особое строение опорно-двигательного аппарата (бедренные суставы, как и у современных птиц, не были вынесены по сторонам от туловища, то есть ноги динозавров могли двигаться только вперед и назад).

Чтобы перекачивать кровь по длинным шеям, динозаврам требовались огромные сердца. По некоторым расчетам, систолическое («верхнее», то есть фиксируемое в момент сжатия сердца) кровяное давление этих рептилий зашкаливало за 600 мм ртутного столба, в то время как у большинства млекопитающих, включая людей, оно обычно не превышает 150 мм. У всех без исключения динозавров имелись хвосты, но функции они выполняли разные: противовес массивной голове, третья (или пятая) конечность для опоры, управление полетом... Хищники могли пользоваться ими, чтобы быстро развернуться на месте, а их жертвы применяли хвосты для обороны.

О повадках динозавров можно лишь строить предположения. Немногие из них умели лазить по деревьям. Согласно последним исследованиям, у крупных разновидностей имелись сильно выраженные стадные инстинкты (включая организованную охоту). Динозавры утепляли



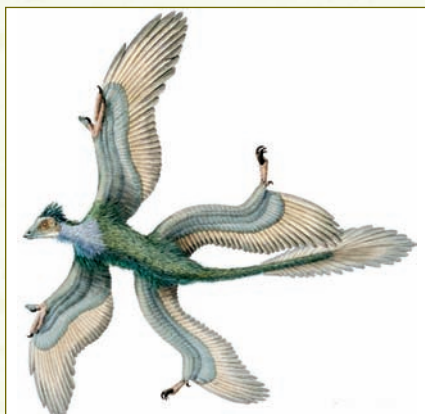
Хвост анкилозавра в виде «дубинки» — мощное природное оружие.

гнезда, кормили детенышей и высиживали яйца, то есть были хорошими родителями. До недавнего времени ученые сомневались, что динозавры обладали звуковой системой общения, однако сейчас считается, что пустой гребень *ламбеозавра* служил ему резонатором, а крупные травоядные могли извлекать мощные звуки при помощи ударов хвостов.

Если вам показывают реконструированного динозавра, помните, что цвет его кожи — фантазия автора. Никто не знает, как были окрашены эти ящеры. Наиболее вероятно, что их покровы имели нейтральный оттенок — скорее всего, серый. Впрочем, мелкие особи могли быть таки-



У трицератопсов и стегозавров были шикарные костяные наросты, но они, по всей видимости, пользовались этими хрупкими аксессуарами лишь для брачных игр, а не для серьезных боев.



Микрораптор: реконструкция и окаменелые останки.



Скелет так называемого майазавра («доброй матери») с детенышами.

ми же яркими, как и многие современные рептилии.

Анализ окаменевших следов динозавров показал, что гигантские особи были очень неповоротливыми. Бронированные анкилозавры развивали скорость около 5 км/ч, зато мелкие орнитомимиды при желании могли бы нарушить скоростной режим в городе.



Динозавры — это не только наука, но и бизнес. Кусочек окаменевшей кожи с хвоста древней рептилии стоит до 200 долларов.

Ученые долгое время спорили — отваживались ли крупные хищники бегать? Ведь при падениях их маленькие «ручки» были бессильны, и тяжелый динозавр получал бы серьезные травмы. Рентген костей подтвердил старую поговорку «голод не тетка». Динозавры бежали за добычей, падали, калечились — и снова бежали. Так или иначе, легендарному тиранозавру было бы нелегко догнать человека. В обоих случаях средняя скорость бега составляет порядка 20 км/ч. Если этот динозавр побежит быстрее 30 км/ч, то при падении он либо сразу убьется, либо сломает себе челюсть и умрет от голода.

Однако погубили динозавров не короткие лапки, а некое загадочное событие, произошедшее 65 млн лет назад (падение



Окаменевшее яйцо зауропода

гигантского метеорита, всплеск вулканической активности, близкий взрыв сверхновой, изменение орбиты Земли). Оно повлияло и на другие виды. Вымерло 80% моллюсков, птиц, млекопитающих. Последние были в основном плотоядными, что помогло им пережить дефицит растительной пищи.

Возникает вопрос — что произошло бы с нашим миром, не случись эта катастрофа? Динозавры были очень жизнеспособны. Они успешно прожили на этой планете свыше сотни миллионов лет. Человеческая раса приблизительно в тысячу раз моложе и в любой момент может стереть себя с лица Земли. Канадский палеонтолог Дейл Рассел считает, что при отсутствии глобальной катастрофы «царем природы» стал бы не человек, а, скорее всего, троодон (от греческого «ранящий зуб»).



Троодон миллионы лет назад — и троодон сегодня. Такой, каким он мог бы стать (реконструкция Дейла Рассела, 1982).

Соотношение массы тела и мозга у него было примерно таким же, как у современных птиц. По сравнению с обычными динозаврами троодон — настоящий интеллект (хотя его разумность вряд ли превышала IQ сегодняшних собак и кошек). Его большие глаза были немного смещены вперед, обеспечивая глубину восприятия мира, — первый шаг к бинокулярному зрению. Передние лапы — с обратным сгибом в локте, как у птиц. Пальцы длинные, развитые, средний рост и вес примерно как у человека. Палец с крупным когтем на ноге отгибался назад во время бега — а бежал этот динозавр, судя по всему, очень резво. Острые листообразные зубы слегка стесаны, что свидетельствует о всеядности животного. В общем, Чарльз Дарвин остался бы доволен.

Записки охотника

Наиболее поучительная и известная «охотничья байка» о динозаврах принадлежит Рэю Брэдбери (рассказ «И грянул гром»). Любое изменение прошлого влияет на будущее. Отправившись в доисторическое сафари, путешественник во времени случайно давит бабочку. После этого реальность его эпохи немного меняется, и у власти оказывается диктатор.

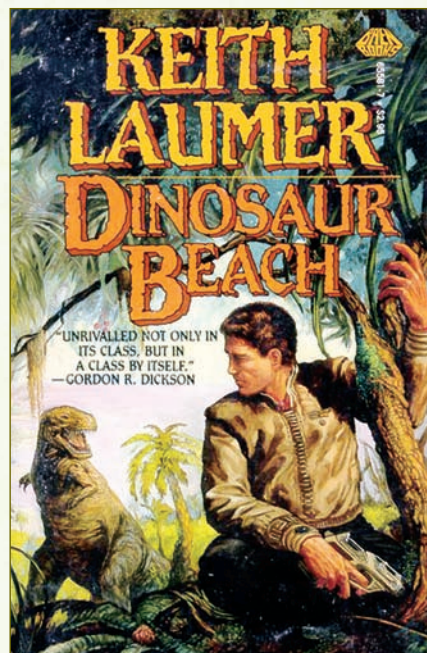
Лайон Спрэг де Камп более оптимистичен. В рассказе «С ружьем на динозавра» он утверждает, что вмешательство людей в историю ранее 100 тысяч лет до нашей эры ничем не грозит — волна изме-



Сборник де Кампа «Реки времени» целиком посвящен приключениям вневременного охотника на динозавров Реджинальда Риверса.

нений попросту затеряется в потоке времени. Тем не менее с динозаврами шутки плохи: одного из охотников съедает тиранозавр, а другие едва не убивают друг друга. Похожим образом заканчивается и рассказ Артура Кларка «Стрела времени» — исследователей прошлого сожрал ящер, и это событие (вернее, следы шин ударащего от зверя джипа) навечно отпечаталось в окаменевшей почве.

Кейт Лаумер предлагает другое решение — после изобретения машины времени люди, конечно же, могут наслаждаться пикником на берегу доисторического моря, кушать шашлык из стегозавра



Кейт Лаумер, «Берег динозавров».



и запивать его французским вином 18 века. Но только под прикрытием силовых полей и хорошо подготовленных охранников, отгоняющих голодных динозавров (роман «Берег динозавров»).

Не только люди мечтают повесить голову тираннозавра над камином. Клиффорд Саймак, авторитетный гуру «динозавровой» фантастики, написал рассказ «Мелкая дичь», в котором двое гениев-самоучек построили машину времени и один из них перенесся на 63 миллиона лет назад. Выяснилось, что динозавров истребили инопланетяне, использовавшие Землю в качестве пастбища для разведения животных. Более того — эта участь может ожидать и людей. Пускай мы и мелкая дичь, зато нас много.

Даже если инопланетяне не собираются охотиться на динозавров, этим обязательно займутся люди. В романе Саймака «Мастодония» инопланетное существо по кличке Кошарик пробило для пары археологов временной тоннель в доисторическую эпоху, и первое, что они захотели сделать, — добыть доказательство своего путешествия во времени, подстрелив динозавра из ружья-«слонобоя».

Светит незнакомая звезда

Часто знак равенства ставится между динозаврами и космическими приключениями. Логика простая: эти твари настолько чужды здесь и сейчас, что об их существовании можно рассуждать лишь в категориях «тогда» (незапамятные времена) или «там» (где-то очень далеко) — например, на другой планете (Энн Маккеффри, «Планета динозавров»).

Если путешествие в пространстве и времени не связано с охотой — ждите курьезов. Герой романа Роберта Шекли «Координа-

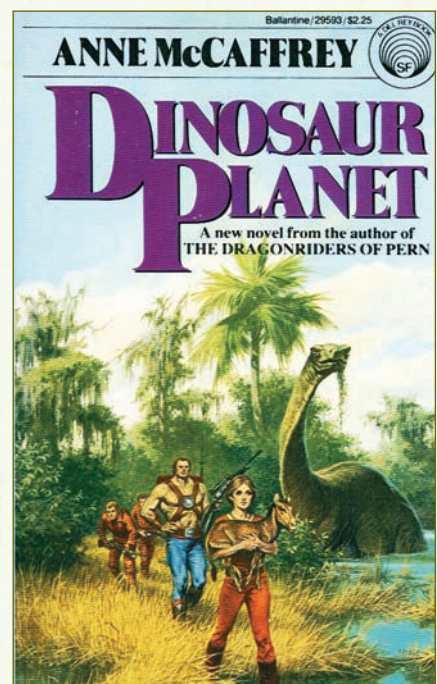


Комиксово-игрушечная вселенная «Наездники динозавров».

ты чудес» обычный парень по имени Кармоди ввязался в авантюру, похожую на «Автостопом по Галактике» Дугласа Адамса, и случайно попал на доисторическую Землю, где процветала биоцивилизация тираннозавров. Вопреки ожиданиям, ящеры оказались разумными, мирными и очень интеллигентными.

Тех инопланетян, которые прилетали к нам миллионы лет назад не ради охоты на динозавров, а из научного интереса, ждало короткое, но увлекательное путешествие по пищеварительному тракту гигантских ящеров. Например, герои повести Ивана Ефремова «Звездные корабли» откопали кости динозавров, пробитые неизвестным лучевым оружием, и при помощи дедуктивного метода выяснили местоположение останков незадачливого пришельца со звезд.

Рассказ Клиффорда Саймака «Кто там, в толще скал?» также посвящен поиску братьев по разуму в эпоху динозавров. После травмы головы Уоллес Дэниельс решил уйти на покой и купил ферму в американской глубинке. Но не тут-то было. Его сознание стало «проваливаться» во время, и Уоллес воочию видел, как на



Кай и Вариан на планете Ирета (Энн Маккеффри, «Планета динозавров»).

древних скалах рядом с его домом пасутся динозавры. Очень скоро новоявленный экстрасенс уловил непонятные телепатические сигналы, исходившие от замурованного в толще горных пород инопланетянина.

«Динозавровому» контакту с инопланетянами посвящены повести Василия Головачева «Калиюга» и «Корректировщик».



«Динозавр» (2000) — полнометражный мультфильм студии Уолта Диснея.





В центре их сюжетов — полуразумные циклопические рептилии **суперзавры**, состоящие в симбиотической связи с невероятно развитой расой инопланетян. Суперзавры неуязвимы для человеческого оружия, питаются радиацией, умеют стрелять гамма-лучами, телепортироваться в любую точку вселенной и поддерживать телепатический контакт со своим наездником.

Еще более разумны **воты (Voth)** — высокоразвитая раса ящеров из вселенной «Звездного пути». Их предки улетели с Земли незадолго до падения метеорита. У нынешних вотов есть передовые технологии, но нет своей родины, и они отказываются признавать, что когда-то были земными динозаврами.

Разумны и рептилии из рассказа Роберта Силверберга «**Мадонна динозавров**». Главная героиня терпит аварию на планете «Остров динозавров», где люди разводят клонированных обитателей мелового периода. Ей приходится жить в стиле Робинзона Крузо, однако вскоре обнаруживается, что якобы дикие динозавры на самом деле обладают коллективным телепатическим разумом. Они считают женщину чем-то вроде божества и помогают ей улететь с планеты, чтобы нести «благую весть» человечеству.

Затерянные миры

В наше время клонирование считается едва ли не самым популярным способом встретиться с динозаврами «лицом к морде» (Дмитрий Емец «**Город динозавров**», Майкл Крайтон «**Парк юрского периода**», Лайон Спрэг де Камп «**Такая работа**»). Однако классическим сюжетным ходом все равно остается обнаружение старого доброго «**Затерянного мира**» Конан Дойля.

У Жюль Верна и Владимира Обручева доисторические ящеры выжили глубоко под землей («**Путешествие к центру Земли**»,



Сериал по мотивам детского фэнтези «Динотопия» про затерянный остров, где люди и динозавры живут в мире друг с другом.



Тираннозавр против спинозавра, фильм «Парк юрского периода 3». Четвертая часть должна выйти в 2008 году.

«**Плутония**»). «Папа» Тарзана Эдгар Берроуз придумал аж два подземных мира с динозаврами. В трилогии «**Каспак**» немецкая подводная лодка заплывает под неизвестный тихоокеанский остров и обнаруживает внутри него типичный заповедник древностей. Герои «**Пеллюсидара**» получили аналогичный результат, воспользовавшись не подводной, а «подземной лодкой».



Подземный мир Пеллюсидар.

На затерянном Острове Черепов тираннозавры подвергались насилию со стороны **Кинг Конга**. Рэй Брэдбери рассказал о том, как на рев sireны маяка ежегодно приплывал одинокий динозавр («**Ревун**»). Герои повести Александра Шалимова «**Охотники за динозаврами**» поймали детеныша тираннозавра в труднодоступных болотах Африки, беглый нацистский ученый встретил геозавра посреди джунглей Амазонки (Игорь Росохватский «**Повод для оптимизма**»), а Кир Булычев поселил ископаемых ящеров посреди саянских болот, но уточнил, что за миллионы лет бедняги сильно измельчали. Диплодок, например, достигал лишь 30 сантиметров в длину (рассказ «**Когда вымерли динозавры?**»).

Строить теории насчет гибели динозавров не менее интересно, чем фантазировать об их выживании. Айзек Ази-



Кинг Конг и динозавры. Фильмы 1933 и 2005 годов.

мов предположил, что разумные динозавры, развиваясь подобно людям, сперва истребили всю флору и фауну, а потом взялись друг за друга («**День охотников**»). В «**Звездных дневниках Ийона Тихого**» (путешествие 20-е) Станислав Лем не без сарказма рассказывает о том, как участники программы по исправлению времени пытались вмешаться в события прошлого и изменить их к лучшему, однако в силу своей бездарности творили историю такой, какой она на самом деле была. К примеру, утечка радиации из неисправной



Американская «Годзилла» — «Чудовище с глубины в 20000 саженей» (1953). Спецэффекты от Рэя Харрихаузена.

Это интересно

- Тело стегозабра весило около 3 тонн, а его мозг — примерно 60 граммов.
- Динозавры двигались, опираясь на пальцы, — как современные кошки или собаки.
- Динозавры не отличались долгожительством своих далеких потомков — черепах. Самые крупные из них жили около 100 лет. Те, что помельче, не дотягивали и до 50. Виной всему был их ускоренный обмен веществ.
- Большинство ученых сходится во мнении, что ближайшие родственники динозавров — не крокодилы или вараны, а... птицы. С недавних пор выяснилось, что многие динозавры имели перья. Они были обнаружены даже у тираннозавров (на ранних ступенях их эволюции). О родстве с птицами говорит и схожее строение внутренних органов, и привычка глотать камни для перетирания пищи.
- В последнее время популярна теория, согласно которой многие динозавры были теплокровными. Действительно, некоторые виды ящеров жили в холодном климате, однако, кроме этого факта, никаких доказательств теплокровности нет.
- В 2005 году журнал Science опубликовал статью о том, что группе биологов под руководством Мари Швейцер удалось извлечь мягкие ткани из кости тираннозавра. К сожалению, даже имея ДНК динозавров, клонировать их практически невозможно, так как генетический материал следует пересаживать в «родственную» яйцеклетку, а современные рептилии и птицы очень далеки от древних ящеров.



Лучшее средство против динозавров — «летающая» винтовка калибра .577 Tyrannosaur. «Летающая» — потому что отдача часто вырывает ее из рук охотников.

энергоустановки привела к массовой гибели динозавров.

Певец киберпанка Майкл Суэзвик создал роман «**Кости земли**», в котором путешественники во времени разрабатывают очень оригинальную теорию гибели динозавров: хищники якобы могли командовать травоядными при помощи инфразвука, загоняя их на пастбища. Кроме того, динозавры мигрировали, ориентируясь по звукам движения тектонических плит. Падение гигантского метеорита нарушило «песню Земли», обрекая ящеров на голдную смерть.



Отдельные динозавры дожили до 19 века... среди аристократии.

У Святослава Логинова «**Закат на планете Земля**» наступил для динозавров из-за исчезновения парникового эффекта. Недостаток углекислоты в атмосфере привел к похолоданию, и ящеры-телепаты, построившие техно-биологическую цивилизацию, уступили место «молочникам» — то есть млекопитающим. Гораздо более известная история

такого рода принадлежит перу Гарри Гаррисона. Его «**Эдемский**» цикл рассказы-вает о тех временах, когда на Земле господствовали пресмыкающиеся иилане. Их общество было основано на трех «ки-тах»: матриархате, генетике и ненависти к варварам устузоу (людям), отнимающим у иилан ценное жизненное пространство. Эти романы принято относить к жанру «альтернативной истории», хотя неясно, что здесь может быть альтернативно-го, если в финале ящеры вымирают от холода (в рассказе «Заря бесконечной ночи — от цунами, вызванного падением метеорита), несмотря на все свои фантастические биотехнологии: живые ружья-хесотсаны, стреляющие ядовитыми дротиками, живые транспортные корабли, живые плащи-обогреватели и т. д.

В качестве примера действительно альтернативной истории можно вспомнить рассказ Саймака «**Дом на холме**» — дом, обитатели которого перенесли в эпоху динозавров и стали свидетелями другого варианта эволюции, когда пресмыкающиеся продолжали доминировать над млекопитающими.

...

Многообразие динозавров в фантастике просто ошеломляет. Они могут быть безмозглыми хищниками, разумными телепатами, талантливыми генетиками или даже космическими первопроходцами. Динозавры способны адаптироваться к любой жаровой среде. Их можно встретить даже в мистике (Клиффорд Саймак «**Поющий колодец**»). Единственная их общая черта — даже самые разумные динозавры рано или поздно вымирают. Этого требует их амплуа. Чудо не может длиться вечно. Чтобы чудо стало настоящим, оно должно исчезнуть. ☹

МИР ФАНТАСТИКИ И ФЭНТЕЗИ — Журнал

МИР ФАНТАСТИКИ ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ

МИР ФАНТАСТИКИ В ИНТЕРНЕТЕ

www.mirf.ru

Около 50 свежих новостей о фэнтези и фантастике в неделю!

Удобная поисковая система!

ПОИСК ПО САЙТУ

Что найти:

Везде

Более 500 рецензий на книги, 300 рецензий на фильмы и 200 рецензий на игры

РЕЦЕНЗИИ

- НА КНИГИ
- НА ФИЛЬМЫ
- НА КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
- НА НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Рассказы и рисунки наших читателей

РУБРИКИ САЙТА

- ИНТЕРВЬЮ
- ЛИТЕРАТУРА
- КИНО
- ИГРЫ
- АВТОРСКИЕ МИРЫ
- БЕСТИАРИЙ
- МАШИНА ВРЕМЕНИ
- РАССКАЗЫ
- ЮМОР
- РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ
- РИСУНКИ ЧИТАТЕЛЕЙ

Все статьи из всех номеров «МФ»

ВСЕ НОМЕРА МФ

2006 • 2005 • 2004 • 2003

Голосование за «Книгу месяца» и «Фильм месяца»

КНИГА МЕСЯЦА

Выберите книгу месяца, которую вы больше всего любите:

— ☐ «Фантастика»

— ☐ «Фэнтези»

— ☐ «Мистика»

— ☐ «Детская литература»

— ☐ «Научная фантастика»

— ☐ «Другое»

Ваш голос:

ФИЛЬМ МЕСЯЦА

Выберите фильм месяца, который вы больше всего любите:

— ☐ «Фантастика»

— ☐ «Фэнтези»

— ☐ «Мистика»

— ☐ «Детская литература»

— ☐ «Научная фантастика»

— ☐ «Другое»

Ваш голос:

Интернет-магазин

РАЗНОЕ

- ИНФОРМАЦИЯ
- ПОДПИСКА
- ОНЛАЙН-МАГАЗИН
- КАРТА САЙТА

www.mirf.ru

Михаил ПОПОВ

ТРИ ЛЕГЕНДАРНЫЕ БУКВЫ

САМЫЙ-САМЫЙ... МЕЧ В ФАНТЕЗИ!

Тему сегодняшней статьи предложили: Александр Гусев, Алексей «Горец» Мешков, Коржавина Юлия, Кулагина Анастасия, Сергей Ошкин, Марк Форейтор, Марина Полетаева, а также посетители нашего форума под никами Александр S, Xandr, Xen.

Кстати, о друзьях. Существует множество причин, по которым начинаешь с кем-то дружить. Наставленное на тебя крайне смертоносное оружие принадлежит к числу четырех самых главных.

Терри Пратчетт, «Последний континент»

Вечерело. Конан-варвар — уже изрядно пьяный — вышел из шатра на берегу заповедного озера, намереваясь попить водички и наоборот. Неожиданно посреди зеркальной глади возникла женская рука, держащая меч-кладенец. Конан обрадовался, начал благодарить за доверие... Потом вдруг замолчал, быстро огляделся по сторонам, схватил Деву Озера за волосы, вытащил на сушу и поцеловал ее в сахарные уста, предварительно раздев и привязав к дереву. Фея со страху превратилась в лягушку, но даже квакнуть не успела, как была пригвождена к земле невесть откуда прилетевшей стрелой с надписью «Ищу невесту. Иван-некрофил».

Варвар сперва расстроился, но потом вспомнил о кураре и забрал стрелу с собой. Ложась спать, он по привычке воткнул меч в огромный валун — на всякий случай, чтобы не украли. Утром выяснилось, что меч все же пропал, а вместе с ним исчезла фляжка с живой водой +3 и чугунная мортира, висевшая на шее у его лошади вместо колокольчика. Лошадь тоже отсутствовала — видимо, без колокольчика она все же смогла ходить. Вороватый претендент на королевский трон оставил после себя много следов, но они почему-то вели не в Камелот, а к гномьему пункту приема металлолома.

Там уже крутился какой-то подозрительный арабский джинн в футболке «Герои меча и магии 5», приехавший на ржавой лампе без номеров. Он пытался выкупить краденый меч, заявляя, что для поддержания хрупкого душевного равновесия все горячие парни должны носить при себе холодное оружие. Конан ни разу не имел дело с этими существами, но интуиция подсказала ему, что полуголый мускулистый варвар — настоящий подарок судьбы для пылкого южанина. Ниже пояса у джинна не было ничего, кроме магического сияния, однако дикарь решил не испытывать судьбу и вернулся в лес.

Пещера Великого Змея была уже рядом, однако у Конана не оставалось никакого оружия, кроме отравленной стрелы. К счастью, варвар вспомнил, что прошлой зимой ему с друзьями удалось победить легендарного Рыцаря холода как раз где-то в этих местах. После непродолжительных поисков Конан отыскал останки поверженного врага. Скелет застыл в угрожающей позе, выставив вперед митриловые копья. Волшебные змеи, некогда мчавшие его через лес, запутались в кустах и окаменели. Забрав оружие мертвого злодея, Конан согнул одно копьё в лук, а другое закрепил на спине. К заходу солнца он уже был у логова Великого Змея.

Чудовище учуяло героя и гневно заревело. В темноте подземелья блеснули два огненных глаза. Конан быстро сгруппировался и отпрыгнул в сторону. Великий Змей пронесся мимо, обдав дикаря горячим дыханием. На долю секунды перед ним мелькнуло единственное уязвимое место в стальной чешуе монстра, расположенное сбоку от головы. Свистнула отравленная стрела. Змей содрогнулся и заскрежетал, замедляя бег. Из его утробы донесся предсмертный... мат машиниста.

Этот крик прогнал последние пары алкоголя. Новоиспеченный герой вдруг с пронзительной ясностью понял, что он стоит около железнодорожного тоннеля, завернутый в любимую мамину занавеску. Вместо митриловых копий у него в руках алюминиевые лыжные палки, ролевые игры на местности закончились еще неделю назад, а в заплочном мешке лежит последний номер «Мира фантастики» с поучительной статьей о вреде пьянства на полигоне.

10
МЕСТО

ЗЕЛЕНЕНЬКИЙ ОН БЫЛ...

Название:

Зеленая судьба

Владельцы:

«Золотое Копье» Ченг,

Феникс Вей, Ли Мубай

Места боевой славы:

Фильм «Крадущийся тигр, затаившийся дракон»

Злая мудрость:

Зеленый меч — желтая голова с плеч

Сегодняшнее состязание между добром и разумом за самую яркую фотографию на фантастической доске почета начнется с меча, при помощи которого азиатский кинематограф пробился на западные экраны и заставил глупых северных варваров платить деньги за то, чтобы увидеть живых китайцев на веревочках. Как обычно, на следующих страницах вас ждут внутричерепные ядерные взрывы мощностью от нескольких крупиц здравого смысла до десятков мегатонн антигуманной радости. Помните, что открытый от смеха рот ослабляет воздействие ударной волны.

Музейная опись: весь покрыт драконами, абсолютно весь. Этот легендарный клинок получил название из-за зеленых ящеров, выгравированных на лезвии. Из чего он сделан — неизвестно (возможно, метеоритное железо), однако его боевые качества просто невероятны. «Зеленая судьба» легок, гибок и настолько остр, что играючи перерубает вражеское оружие.

Почему 10 место: история этого меча покорила весь мир и принесла «Крадущемуся тигру...» премию «Оскар». От «Зеленой судьбы» не уйдешь, поэтому мы следуем примеру американских киноакадемиков и присуждаем данному

клинку свою награду — пускай и последнее, но все равно почетное место в нашем рейтинге.

Почему этот меч называется «Зеленая судьба»? Потому что судьба у тебя такая... Гони сто баксов, или умрешь!



9

КУСОК НОГИ

Название:

Кусанаги

(Кусанаги-но-цуруги)

Владельцы:

Бог Сусаноо, богиня Ама-тэрасу, жрица Ямато-Химе, богатырь Яматотакэру. В наше время — священники храма Ацута

Места боевой славы:

Японская мифология

Что в имени твоём:

На самом деле меч называется Аме-но Муракумо-но Цугури («Меч собирающих небесных облаков»). «Кусанаги» означает «Косящий траву», или, как вариант, — «Меч-змея»

В древней Японии было все наоборот: слово «аниме» ничего не значило, школьницы не продавали свои трусики в магазинах, а гейшами работали мужчины. Самураи имели возможность проводить досуг друг с другом, спрятавшись за бумажной ширмой, а простой народ был практически лишен радостей жизни. Индустрия развлечений в Стране Восходящего Солнца включала в себя всего два шоу: харакири и сказки про этот меч.

Музейная опись: однажды бог Сусаноо встретил старика со старухой. Те пожаловались ему на восьмиголового и восьмивостого дракона Ямато-но ороты, пожирающего их дочерей. Сусаноо взял себе их последнюю дочь, а взамен научил стариков, как можно извести змея. По его совету они устроили ловушку с бочками сакэ, и бог, особо не напрягаясь, убил пьяного монстра. Когда он рубил ему четвертый хвост, меч внезапно сломался. В хвосте дракона обнаружился Кусанаги.

Сотни лет спустя этот артефакт достался воину Яматотакэру. Однажды враги подожгли вокруг него траву на поле, но легендарный герой срубил ее при помощи Кусанаги, заодно узнав необычное свойство этого меча — он подчинял себе ветер. Впоследствии Яматотакэру погиб в битве с монстром из-за того, что не послушал совета жены и не взял с собой Кусанаги.

Почему 9 место: меч номер один в японском фольклоре, одна из трех основных регалий императорского дома, популярнейший образ современного аниме и манги (Naruto, Ghost in the Shell, Blue Seed, Gundam Seed).

Яматотакэру и Кусанаги. Халатик, волосы, бижутерия на ногах. Сразу видно — настоящий мужик.



8

МИЛЛИЛИТР

Название:

Грам

(он же Бальмунг и Нотунг)

Владелец:

Зигфрид (Сигурд)

Места боевой славы:

Скандинавская мифология

Давайте поиграем в игру «Ку-ку IQ». Угадайте, как называется меч, который был так глубоко воткнут в естественный природный объект, что его смог вынуть только Избранный?

Неправильно. Вторая попытка: этот меч принадлежал знаменитому герою и был разбит божественным существом во время великой битвы. Сковать его заново удалось лишь потомку хозяина.

Опять неправильно. Третья попытка: пятьсот таких мечей будут равноценны актуальному русскому слову «поллитра». Угадали?

Судьба-злодейка: Грам не был проклят, но приносил одно несчастье. Все люди, имевшие отношение к этому мечу, погибали: первый хозяин Зигмунд, его сын Зигфрид, кузнец Рegin, не говоря уже об оборотне-драконе Фафнире

Музейная опись: Грам был выкован богом-кузнецом Вёлундом (Вейландом) по заказу Одина. Последний замаскировался под бродягу и воткнул меч в дерево, объявив, что тот, кто сможет вытащить этот артефакт, будет владеть им. Это удалось герою Зигмунду, который впоследствии пал в битве (все тот же Один принял облик старика и разбил меч героя, после чего враги легко одолели воина), но успел завещать осколки Грама своему сыну Зигфриду.

Когда Зигфрид вырос и собрался заморить червячка (Фаф-

Деревянные комиксы: Рegin куёт Грам, Зигфрид рубит наковальню и дракона.



нира), приемный Рegin решил выковать ему супер-оружие. Зигфрид проверял клинки довольно необычным способом — разбивал их об наковальню. После нескольких отбраковок Рegin взял осколки Грама и сковал их воедино. Восстановленный меч богов разрубил наковальню пополам. Именно им был убит Фафнир, охранявший проклятое золото Нибелунгов.

Почему 8 место: с помощью контрольного вопроса «Что тяжелее — один грамм железа или железный Грам?» психиатры могут точно отличить любителя европейского фэнтези от обычного сумасшедшего. Этот меч не так известен, как Эскалибур Артура или Андрил Арагорна, но для мертвых чудовищ это слабое утешение.

Один: «Мужики! Хотите березового сока?» (рисунок Алана Ли, иллюстратора Толкина, ведущего художника фильма «Властелин Колец»)



7

ИСТО

Название:**Меч Истины****Владельцы:**

Искатели Истины

Места боевой славы:

Вселенная «Меча Истины»

Народная мудрость:

Истина в вине. Пьяная и мокрая



ЧЕСТНОЕ ПИОНЕРСКОЕ

Наш следующий меч — идеальное оружие для либерального правозащитника. Этот продолговатый предмет усиливает «активные» и «пассивные» наклонности человека, мечтающего во что бы то ни стало узнать истину, но не способного объяснить, зачем она ему нужна. Выколачивая правду из окружающего мира, такой герой-одиночка может исходить ядовитой слюной от злости или признаваться всем людям в любви, но рано или поздно ему суждено превратиться в нечто тупое и мрачное, смахивающее на плод любви между Петунией Дурсли и Голлумом.

Музейная опись: этим мечом могут владеть только Искатели Истины. Установив с оружием контакт, хозяин превращается в мощную боевую машину, способную уничтожить все что угодно. Для меча нет почти никаких преград. Он убивает любых существ — даже жутких подземных тварей — и останавливает волшебный огонь, но бессилен перед невиновными.

За неодолимую силу приходится платить. Убивая противника, Искатель Истины вынужден видеть в нем лишь хорошие и светлые черты, в то время как личная самооценка падает до нуля, а в памяти всплывают собственные грехи и ошибки. Применение меча приносит боль во всех смыслах этого слова. Несмотря на это, люди, деградировавшие из-за его магии, отчаянно хотят вернуть себе «мою прелессссть», полностью уподобляясь толкиновскому Голлуму.

Почему 7 место: Меч Истины — не просто «детектор лжи» массового поражения, но и сю-

В следующем году должен выйти сериал «Меч Истины», снятый Сэмом Рэйми (режиссер «Человека-паука»).



жетообразующее оружие во всемирно известной фэнтези-сеге.

6

ИСТО

Названия:**Жуайез****и Дюрандаль****Владельцы:**

Карл Великий и Роланд (Орlando)

Места боевой славы:

Средневековый рыцарский эпос

Индиане Джонсу на заметку:

Существует легенда, что меч, воткнувшийся в скалу около церкви Богоматери во французском городе Рокамаду, — тот самый Дюрандаль (см. фото)

ПОЛНЫЙ ФАРШ

Знаете, почему средневековое оружие было тяжелым и неподъемным? Потому что рыцари обожали запихивать в него священные мощи, превращая клинки в престижные боевые гробы. Подлинность реликвий никто не проверял, поэтому, если вынуть из рукоятей мечей все зубы, волосы и ногти какого-нибудь церковного деятеля и попытаться собрать из них человека, то у нас получится не просветленный старец, а нечто среднее между Чужим и Чубаккой: три ряда зубов на каждой челюсти, густая шерсть по всему телу и когти, которыми можно зачесать до смерти даже слона.

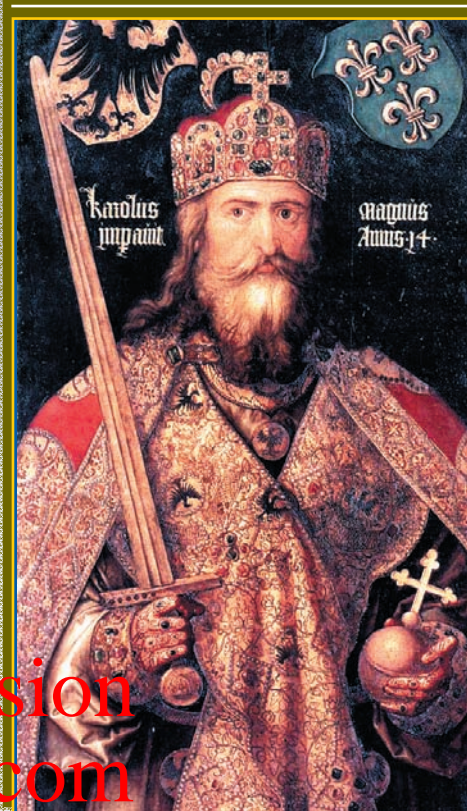
Музейная опись: Жуайез («Радостный») — меч Карла Великого. Считается, что внутри него заключена частица Копья Судьбы, а сам меч мог менять свой цвет тридцать раз в день.

Если Жуайез прошел только легкий «тюнинг», то внутри у Дюрандаля, принадлежавшего Роланду, паладину Карла Великого, был полный фарш: зуб Святого Петра, волос святого Дионисия (ходившего после своей казни с головой в руках), кровь святого Василия и кусочек одеяния Девы Марии. Изначально Дюрандаль якобы принадлежал троянскому принцу Гектору. Ныне он считается утраченным (утоплен, чтобы не достаться сарацинам), а Жуайез существует по крайней мере в нескольких экземплярах (Лувр и Вена).

Почему 6

место: «короли» легендарных европейских мечей, уступающие в своей славе лишь нашему финалисту.

Карл Великий с Жуайезом и державой. Художник Альбрехт Дюрер.



Меч в Рокамаду — ключ к клонированию древних святых?



5

Место

Названия:

Ледяная смерть и Мерцающий

Владелец:

Дзирт До'Урден

Места боевой славы:

Забывшие королевства

Трудности перевода:

Оригинальное имя Ледяной смерти — Ingeloakastimizilian



4

Место

Названия:

Иммельсторн и Драгнир

Владельцы:

Эльфы и гномы

Места боевой славы:

Вселенная Упорядоченного



ОГНЕТУШИТЕЛЬ И ФОНАРЬ

Эти два клинка принадлежат мужчине, имя которого звучит как расстройство желудка, а внешность напоминает негатив фотографии молодого графа Дракулы. Он носит митриловую фуфайку и каменный кальян в виде кошки, который можно курить раз в два дня, после чего целых 6 часов беседовать с умной пантерой.

Музейная опись: Ледяная смерть была названа в честь белого дракона, хранившего ее в

своей сокровищнице. Адамантовая рукоять инкрустирована бриллиантами и выполнена в стиле, напоминающем распахнутую пасть хищной кошки. С практической точки зрения Ледяная смерть — гибридный клинок и огнетушитель. Ее мощная магия способна защитить владельца от огня и погасить любое пламя.

Дзирт носит Ледяную смерть в правой руке, а в левой у него припасен другой сюр-

приз для врагов — эльфийский клинок Мерцающий. Когда хозяину угрожает опасность, клинок

сияет голубым светом, а старик Толкин недовольно крутится в могиле. Рукоять украшена сапфиром в форме звезды. Заклинания, наложенные на это оружие, позволяют ему максимально эффективно отбивать атаки противников.

Почему 5 место:

по четырем самым веским причинам: это самые популярные клинки самого яркого героя самого известного сеттинга самой продаваемой в мире ролевой игры.

Мужики, выберите сами — засветить или загасить?



СПРЯТАВШИЙСЯ ГРАФИТ, ЗАТАИВШАЯСЯ ЦЕЛЛЮЛОЗА

Вы когда-нибудь видели настоящих еврейских шахтеров? Правильно, они встречаются только в фэнтези. Это гномы — талантливые и жадные. Горный народ смог вырастить огромный алмазный меч из маленького кристаллического зерна, чтобы с его помощью устроить эльфам холокост в стиле «Сваровски».

Эльфы из рода данунафиг, как следует из их названия, были очень ленивыми. Вместо того чтобы последовать примеру папы Карло и вырезать свое «Оружие Возмездия» из волшебного поляна, они выращивали его на дереве в течение ста лет

Полезная информация: Алмазы формируются на глубине в 150 километров при температуре в 1200 градусов и выносятся на поверхность извержениями вулканов. Первое применение алмазов в оружейном деле произошло несколько тысяч лет назад — есть свидетельства о том, что древние китайцы полировали ими топоры

Музейная опись: Эти мечи наполнены древней магией и примерно одинаковы по своей силе. Они ведут себя подобно живым существам, усиливают способности хозяев и по совокупной мощности являются сильнейшим оружием Упорядоченного. Помимо них, существу-

Два меча из неконвенционного материала — осязаемое воплощение расовой нетерпимости в далеком-далеком Мельине.



ет третий меч великого равновесия — черный.

Почему 4 место: Ник Перумов — не профессор филологии, как Толкин, а лишь кандидат биологических наук. Но придуманные им анти-клинки стали самым узнаваемым оружием не только цикла «Хранитель Мечей», но и всего современного российского фэнтези.



3

Место

Название:**Андрил****(ранее Нарсил)****Владельцы:**

Телхар, Элендил, Исилдур,

Охтар, Арагорн

Места боевой славы:

Средиземье

Похожее оружие:

Гламдринг, Оркист, Жало



КОРОЛЕВСКИЙ МЕТАЛЛОЛОМ

Если показать этот меч злому властелину, он испугается и спрячет руки за спину. Принесите его на кладбище — и за вами начнут бегать мертвецы, мечтающие сделать что-нибудь хорошее. Он был выкован суровым сыном Голубых гор из обедненного урана и поэтому ярко светился в темноте. Однажды с мечом произошел полураспад, но агент Смит отреставрировал его при помощи суперклея и полета фантазии, после чего выгодно сбил эту культовую рухлядь какому-то Аре. А потом у Питера Джексона кончились веселые кактусы, и он снял об этом фильм, получивший 17 «Оскаров».

Музейная опись: Нарсил («Огонь и белый свет», то есть Солнце и Луна) — легендарный меч гномьего изготовления. Именно им было добыто Кольцо Всевластья с пальца Саурана. После перековки он стал Андрилом («Пламя Запада») — символом законной власти над Ар-

нором и Гондором. Благодаря ему Арагорн смог привлечь на свою сторону мертвецов Дунгара и победить пиратов Умбара.

Почему 3 место: Андрил-Нарсил сыграл ключевую роль в сюжете «Властелина Колец» и во многом определил судьбу Средиземья.

Надпись на эльфийском: «Любой меч по сравнению с этим — щит».



Давай, куй! — Сам такой!



2

Место

Название:**Меч-кладенец****Владельцы:**

Богатыри и дураки

Места боевой славы:

Русские народные сказки

Старославянская

поговорка:

Иван — дурак, а кладенец — молодец



Здравствуй, сержант Муромцев. Триста руб... то есть ваши документы, пожалуйста!

ГОЙ ЕСИ НА РУСИ

Собираясь прогуляться по школьной площадке, извращенец берет с собой кулек конфеток, а русский богатырь, желающий поиграть в гадание «любит — не любит» на конечностях Змея Горыныча, вооружается предметом, название которого рифмуется со словом «леденец». Невзирая на концептуальное сходство, одно из этих мероприятий обычно заканчивается тюрьмой, а другое — свадьбой.

Музейная опись: в сказке было так — парализованный Илья Муромец выпил меду с каликами перехожими, залез на дуб и попал оттуда в карман к великану Святогору. Два знаменитых богатыря быстро познакомились, после чего Святогор зачем-то лег в гроб и дунул на Илью. Тому сразу стало хорошо. Святогор предложил дунуть еще раз, но Муромец решил, что, пожалуй, ему хватит. Великан обиделся и умер, оставив после себя меч-кладенец.

Сказка — ложь, да в ней намек. С намеком все понятно. Неясно лишь одно — куда смотрит Госнарконт-роль?

Почему 2 место: «уклад» по-старорусски означает «сталь». Соответственно, кладенец — меч выдающегося качества, суперзвезда русских былин и отечественный аналог следующего финалиста.

Единственный в стране памятник Илье Муромцу. Герой стоит с мечом-кладенцом (Муром, Владимирская область).



Название:**Эскалибур****(Caledfwich, «Твердая молния»)****Владелец:**

Король Артур Пендрагон

Места боевой славы:

Артурианский эпос, уэльские легенды

Похожее оружие:

Кусанаги, Зу-ль-Факар (меч пророка Мухаммеда)

**Музейная опись:**

происхождение Эскалибура неизвестно. Некоторые считают, что этот меч назван по латинской фразе *ex calce liberatus* (освобожденный из камня). Другие указывают на его родство с Калаболгом — великим мечом из ирландского фольклора.

История Эскалибура также запутана. Первый вариант легенды гласит, что Артур получил его в дар от Леди Озера. Второй утверждает, будто Эскалибур был надежно зафиксирован — воткнут Мерлином в камень, либо чудесным образом пронзил наковальню и камень после смерти Утера Пендрагона, отца Артура. Еще одно предание гласит о финальной «утилизации» меча — якобы,

По некоторым из легенд, на одной стороне лезвия было написано «Выбащи меня», а на другой «Выбрось меня».



лежа на смертном одре, «король былого и грядущего» приказал рыцарю Бедиверу выбросить артефакт назад в озеро, где его подхватила все та же женская рука.

Подобно другим экземплярам мифического оружия, Эскалибур считался застывшей молнией. Он мог пылать с силой тридцати факелов, ослепляя врагов на поле боя, а его ножны исцеляли даже самые тяжелые раны. Томас Мэлори расшифровывал слово «Эскалибур» как «разрубающий железо», подразумевая, что парировать удар этого меча было не самой хорошей идеей.

Есть предположение, что легенда о мече в камне — далекое эхо доисторических технологий изготовления бронзового оружия. В двух половинках камня выбивали тонкий желоб, соединяли их вместе и внутрь заливали металл. Поэтический образ рождения заготовки меча из камня вполне мог войти в британский рыцарский эпос.

Почему 1 место:

фэнтези эволюционировало из артурианских легенд, поэтому Эскалибур — главное оружие этого жанра. Благодаря «Твердой молнии» в европейских сказках стал царствовать его величество Волшебный Меч. Пойди история мира чуть иначе — и современное фэнтези могло бы ассоциироваться с критским топором или, например, скандинавским копьём. Однако Леди Озера дала Артуру не просто кусок заколдованного железа. Она подарила нам материальный символ фэнтези, который, наряду с его «одушевленными» воплощениями — драконами — является краеугольным камнем классической сказки. А все вместе это — Магия.

Артур ломает концептуальную инсталляцию, а сэр Бедивер за неимением палки кидает тонущей девушке меч.



Хранитель информатория — Борис Невский

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ



Прислать свои вопросы для нашего информатория вы можете на электронный или почтовый адрес «МФ».

ЗАПРОС

Расскажите о комиксе *Whichblade*. Мне недавно попало несколько обложек — интересно, о чем он?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Franka

ОТВЕТ

Witchblade («Клинок ведьм») — серия комиксов издательства **Top Cow Productions**, выпускаемая с 1995 года. Авторы идеи — редакторы **Тор Марк Сильвестри** и **Дэвид Воль**, тексты пишет **Брайан Хейберлин**, художник — **Майкл Тернер**. Героиня комикса — детектив полиции Нью-Йорка **Сара Пеццини**, которая становится владельцем Клинка ведьм, принадлежавшего в разное время **Клеопатре**, **Жанне д'Арк** и **Флоренс Найтингейл**. Этот артефакт внеземного происхождения — одно из 13 великих орудий вселенской борьбы Света и Тьмы. Он обладает мужским разумом и подчиняется только женщине. Неактивированный Клинок ведьм выглядит как драгоценность, однако когда хозяйка артефакта вступает с ним в духовный контакт, он превращается в своеобразный доспех, обволакивающий тело. Доспех способен «отраивать» мечи, щиты, крылья, может стрелять сгустками энергии, а также излечивать раны, даже смертельные. При этом пробить защиту артефакта

почти невозможно. Поначалу Клинок ведьм помогает героине успешно бороться с мафией и якудза, однако его использование разлагающе действует на владельца — и Сара должна противостоять разуму артефакта, чтобы не утратить собственное «я». Героиня также пытается уберечь Клинок ведьм от демонов и алчных людей, вроде миллиардера **Кеннета Айронса**.

Образы Сары Пеццини и «Клинка ведьм» использовались также в «кроссоверах» — произведениях, где сводятся персонажи разных серий. В нескольких



«Клинок ведьм»: комикс, аниме, телевизия.

выпусках бок о бок с Сарой действовали **Лара Крофт** и **Росомаха** из «Людей Икс».

Комикс несколько раз был экранизирован. В 2000 году на TNT вышел полнометражный телефильм **Witchblade**, который послужил прологом одноименного телесериала (2001—2002, 12 эпизодов). Главную роль в обоих проектах играла **Янси Батлер** (на фото). Сейчас готовится к производству полнометражный кинофильм, где историю Сары Пеццини расскажут заново.

Кроме того, в 2006 японская студия **Gonzo** выпустила аниме-сериал **Witchblade** режиссера **Охаси Есимицу** (24 эпизода). Однако от оригинального комикса почти ничего не осталось: действие происходит в футуристической Японии, а сюжет очень напоминает популярный цикл про Гайвера. В марте 2006 появилась манга **Кобаяси Ясуко Witchblade Takeru**, а в августе — ее продолжение, иллюстрированный роман **Токумо Шотена**, причем их сюжеты отличаются и от аниме, и от американского комикса.

ЗАПРОС

Расскажите о фильме *Deep Rising* («Подъем с глубины»), точнее, о второй его части.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: XEN

ЗАПРОС

Расскажите о **Хидеюки Кикиути** и его книгах про охотника на вампиров **Ди**, которые были экранизированы в виде прекрасного аниме. Может, кто-нибудь собирается их перевести и у нас?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Роман

ОТВЕТ

Фантастический боевик-триллер «Подъем с глубины» — детиче **Стивена Соммерса**, поставившего фильм по собственному сценарию, в основе которого — сюжет **Роберта Марка Кеймена**. Первоначально на главную роль планировался **Харрисон Форд**, но он отказался, поэтому центральные роли исполнили умеренно известные актеры **Трит Уильямс** и **Фамке Янссен**.

Deep Rising — фактический римейк фантастического боевика **Джеймса Кэмерона** «Чужие». На потерпевшем крушение суперлайнере группа людей вступает в схватку с глубоководными разумными монстрами. Нескольким героям удается взорвать корабль заодно с чудовищами, но в самом конце выясняется, что монстры истреблены не до конца — явная заявка на продолжение.



Картина вышла на экраны 30 января 1998, когда **Соммерс** еще не считался крупным режиссером (две «Мумии» были впереди), и с треском провалилась в прокате. Не так давно появились слухи, что продолжение все же будет сделано — с теми же персонажами, но другими актерами. Фильм, скорее всего, выйдет прямо на DVD, в 2008 или 2009 году.

ОТВЕТ

Хидеюки Кикиути (Kikuchi Hideyuki), родившийся 30 сентября 1949, считается одним из виднейших представителей японского темного фэнтези. В 1982 году вышел первый роман писателя «Город демонов Синдзюку», экранизированный в виде аниме. Также анимизированы книги Кикиути «D — охотник на вампиров», «Город чудищ», «Дарксайд — темный мститель», «D: Жажда крови».

Самое известное произведение Кикиути — цикл романов и рассказов о **Ди**, наемном охотнике на вампиров. О вселенной этого сериала «МФ» рассказывал в июле 2006, в рубрике «Фильм на DVD». Текст статьи вы можете найти на нашем сайте или в архиве номеров на диске.

На данный момент книжный цикл состоит из 17 романов (каждый — отдельная история) и сборника рассказов. Все книги Кикиути проиллюстрировал художник **Еситака Аmano**. Американское издательство **DH Press** выпустило 6 книг о **Ди** и готовит перевод остальных томов. А вот на русском языке выход романов Кикиути пока не планируется.





МАШИНА ВРЕМЕНИ

ИСТОРИЯ И МИФОЛОГИЯ, НАУКА И ТЕХНИКА

Хронология фантастики: МАРТ..... **142**

Назад в будущее: ЕДА В ФАНТАСТИКЕ **143**



Какими бы ни были люди фантастического будущего, без еды они не смогут обойтись никогда. Ни один фантаст не отправит своих героев в дальнее путешествие, не снабдив их предварительно сверхпитательными брикетами, саморазогревающимися тюбиками или, на худой конец, желеобразной субстанцией непонятного цвета. А если говорить об инопланетной еде, так она зачастую описывается куда подробнее, чем сами инопланетяне.

Если бы: КОСМИЧЕСКИЙ ТУРИЗМ **148**



Любая хорошая фантастика имеет свойство становиться былью. Человечество совсем недавно начало осваивать космос, но уже сейчас туристические полеты на космических кораблях — самая что ни на есть реальность. Возможно, пройдет еще пара десятков лет, и провести отпуск на космической станции станет такой же обыденной вещью, как сейчас — скататься на недельку на любой средиземноморский курорт.

Арсенал: ТАКТИКА ФАНТАСТИЧЕСКИХ РАС. ЭЛЬФЫ..... **154**



Представьте, что у вас в подчинении армия Леголасов. Все они великолепно владеют луками и кинжалами, могут быстро двигаться и прекрасно ориентируются в лесу. Как организовать атаку или защиту, имея в распоряжении воинство эльфов, какие основные хитрости можно использовать и чего стоит опасаться, вы узнаете, прочитав наш материал.

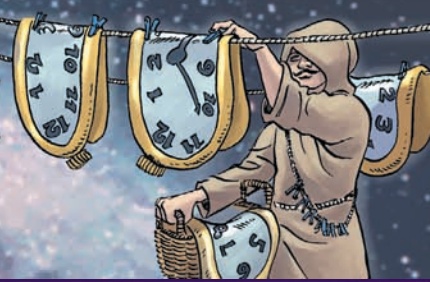
КУНСТКАМЕРА **158**

Малоизвестные и неочевидные факты о фэнтези и фантастике во всех проявлениях.

Архивы ворошил Александр Чекулаев



ХРОНОЛОГИЯ ФАНТАСТИКИ



1 марта

В 1980 году в семье Артура Уизли и Молли Прюитт родился юный маг **Рон Уизли**, лучший друг Гарри Поттера и Гермионы Грейнджер.

2 марта

В 1969 году родился **Кирилл Бенедиктов**, русский фантаст, автор сборника «Штормовое предупреждение», повестей «Восход Шестого солнца», «Эль Корасон», романов «Завещание Ночи», «Война за «Асгард», «Путь Шута» и др. Лауреат премий «Бронзовая улитка», «Странник», «Еврокон-2004», «Бронзовый Роскон».



3 марта

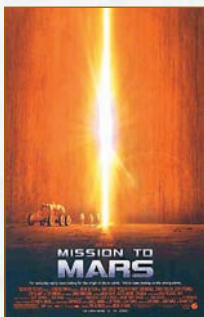
В 3019 году Третьей Эпохи между армией урук-хаев Сарумана и роханцами началась битва за Хельмову Падь (Джон Р. Р. Толкин, «Властелин Колец»).

5 марта

В 1922 году состоялась премьера шедевра немецкого экспрессионизма — вампирского хоррора Фридриха Мурнау «**Носферату — симфония ужаса**» с Максом Шреком в главной роли.

6 марта

В 2000 году на экраны вышел фильм «**Миссия на Марс**» Брайана Де Пальмы — единственный случай обращения мастера модернистского нуара и криминальной драмы к космической фантастике.



7 марта

Родился **Абэ Кобо** (1924—1993), классик японской НФ, автор романов «Четвертый ледниковый период», «Чужое лицо», «Человек-ящик», «Ковчег «Сакура» и др.

9 марта

В 1955 году родилась **Пэт Мерфи**, американская писательница, один из ведущих

авторов НФ 80-х годов 20 века, дважды лауреат премии «Небьюла». Ее перу автор принадлежат романы и повести «Охотник Тени», «Влюбленная Рашель», «Падшая женщина», «Город, вскоре после того», «Пункты отправления» и др.

В 1986 году советским космическим аппаратом «Вега-1» впервые в истории с близкой дистанции были получены снимки ядра кометы — в данном случае, кометы Галлея.

10 марта

В 1997 году начался показ популярного молодежного мистического сериала «**Баффи — истребительница вампиров**» с Сарой Мишель Геллар в главной роли.



15 марта

В 1982 году в Испании состоялся первый показ знаменитого фэнтези-боевика Джона Милиуса «**Конан-варвар**» с Арнольдом Шварценеггером.

16 марта

В 1938 году в обстановке страшной секретности в направлении естественного спутника Земли был осуществлен запуск первой советской космической ракеты с человеком на борту (фильм «**Первые на Луне**»).

17 марта

В 1951 году родился **Курт Расселл**, американский актер, исполнитель ролей в известных фантастических фильмах «Побег из Нью-Йорка», «Побег из Лос-Анджелеса», «Нечто», «Большой переполох в Малом Китае», «Звездные врата», «Солдат», «Высший пилотаж» и др.



18 марта

В 2003 году вышел в свет один из главных бестселлеров последнего времени — криптоисторический триллер Дэна Брауна «**Код да Винчи**».

21 марта

В 2081 году в 18:49 единого времени произойдет самая мощная вспышка на Солнце за всю историю астрономических наблюдений. Это приведет к целой лавине тяжелых техногенных катастроф как на Земле, так и в освоенном людьми космическом пространстве (Роджер Желязны, Томас Т. Томас, «**Взрыв**»).

22 марта

В 2233 году родится **Джеймс Т. Кирк**, легендарный капитан звездолета NCC-1701 «Энтерпрайз» (сериал «Звездный путь»).

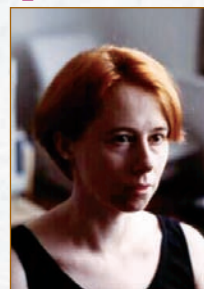
24 марта

В 1865 году пятеро американцев (плюс собачка, куда же без собачки?) в результате крушения воздушного шара оказались на необитаемом острове, который избрал своей резиденцией известный изобретатель и мизантроп капитан Немо (Жюль Верн, «**Таинственный остров**»).

В 1973 году вышел в свет самый известный альбом группы Pink Floyd «**The Dark Side of the Moon**», оказавший огромное влияние на развитие рока вообще и фантастической музыки, в частности.

29 марта

В 1956 году родилась **Мэри Джентл**, английская писательница, автор романов «Золотая ведьмовская порода», «Древний свет», «Крысы и горгульи», «Архитектура желания», «Наедине со своими устройствами», пародии на Толкина «Уфф!», дилогии «Аш» и др.



30 марта

В альтернативном 1942 году инопланетяне, называющие себя просто Раса, начали вторжение на Землю, вынудив противоборствующие страны-участницы Второй мировой войны объединиться для общего врагу (Гарри Тертлдав, «**Флот вторжения**»).

В 1974 году американский космический аппарат «Маринер-10» впервые в истории сфотографировал поверхность Меркурия. ☿



СЛАДКОЕ БУДУЩЕЕ

ЕДА В ФАНТАСТИКЕ

Скоро белорусский народ будет есть нормальные человеческие яйца.

Александр Лукашенко

Скажите мне, что вы едите, и я скажу вам — кто вы. С помощью еды можно заглянуть в далекое будущее и увидеть мир, в котором будут жить наши дети. Это не гадание на потрохах и кофейной гуще, а обычная фантастика. Сегодня люди употребляют в пищу собак, плесневелый сыр, суп из ласточкиных гнезд, яйца с невылупившимися птенцами, телячьи мозги, змеиную кровь, жареных скорпионов...

Экзотика? Ерунда по сравнению с соусом нгапи, который готовится из специй и тухлого рыбного сока, откуда предварительно убирают опарышей. Если такое веселье царит на кухне человечества уже сейчас, то что же будет завтра?

Фантасты могут писать о чем угодно — про разумных микробов, квантовую телепортацию, путешествие за пределы сознания... Но их взгляд в будущее чаще всего бывает избирательным. Авторы стараются не заострять внимание на бытовых мелочах и естественных надобностях своих героев. Один из немногих будничных элементов грядущего, к которому фантасты обращаются часто и с удовольствием, — еда. Про нее сегодня и пойдет речь.

Приятного аппетита

Почему именно фантастика, а не фэнтези? Дело в том, что фэнтезийную еду трудно назвать необычной. Современные сказки (например, «Гарри Поттер» или «Плоский мир») описывают экзотическую пищу — но, как правило, в комедийно-развлекательном ключе. Для классического фэнтези характерны заурядные блюда, наделенные волшебными свойствами, — живая вода, молодильные яблоки, молоко божественной козы, ведьмино зелье...

Отдельно можно вспомнить мифологический каннибализм (съешь сердце врага, вы-

пей кровь — и получишь его силу), который дожил до наших дней и превратился в гастрономическое кредо главных героев жанра ужасов. Зомби пожирают мозги, а вампиры сосут кровь — сегодня это выглядит вполне естественно и не вызывает вопросов.



Три бога пытаются приготовить пищу (исландский манускрипт 18 века).



Если приглядеться, видно, что меню юных волшебников состоит из булок, яблок и чипсов.

Амброзия и нектар — чудесная пища и напиток олимпийских богов, дарующий им вечную молодость и красоту. Мифы не уточняют, как именно выглядели эти кушанья. Многие современные исследователи высказывают предположения, что под амброзией и нектаром понимались галлюциногенные снадобья из мухоморов. То же самое касается и божественного напитка индусов — сомы.

Но когда речь заходит о еде будущего, перед нами открывается Terra incognita. Естественное желание фантастов вообразить «прекрасное далеко» распространяется не только на науку и технику. Среди всех приятных мелочей, украшающих быт завтрашнего дня, наибольшее внимание авторов привлекают не космическая музыка или марсианский спорт, а секс, наркотики и ее величество Еда. Без нее не обойтись даже в далеком будущем, ведь всякое живое существо, лишенное своих маленьких слабостей, фактически превратится в робота — но даже тогда будет жаловаться на дрянной «вкус» электричества в розетке (Вершители и Исполнители из фильма «Отроки во Вселенной»).

Бройлерные монстры

Еще в начале 20 века «отец» современной фантастики **Герберт Уэллс** предостерегал нас от экспериментов с пищей, а заодно проводил ненавязчивую рекламу социализма. Герои его романа «**Пища богов**» (1904) изобрели вещество «Гераклиофорбия 4» — химический продукт, устранявший паузы в ритмах роста живых существ, из-за чего те начинали развиваться с огромной скоростью. Ученые намеревались продавать свое открытие людям в качестве заменителя обычной еды (либо, на худой конец, пищевой добавки к ней). Эксперимент закончился неудачно — подопытные чип-

лята вымахали до размеров лошадей, сбежали из загона и принялись терроризировать ближайший город. Та же история приключилась с осами, крысами и червями, имевшими доступ к недоеденным остаткам «пищи богов». Животных-переростков пришлось пристрелить, однако это уже не помогло захлопнуть ящик Пандоры. Вскоре появились гигантские дети — суперлюди, отвергнутые и презираемые «пигмеями». Между свободолюбивыми «Детьми Пищи» и «маленькими человечками с маленькими умами» вспыхнула война.

С легкой руки Уэллса так и повелось — если в меню живого существа появилось нечто, возвышающее его в буквальном смысле этого слова, то жди беды. Из последних примеров можно вспомнить триллер «**Анаконда 2: Охота за проклятой орхидеей**» (2004), где гигантские змеи поедали целебные «кровавые орхидеи» в джунглях острова Борнео и вырастали до невероятных размеров.



Фантастические лакомства Вилли Вонки («Чарли и шоколадная фабрика»).

Петушки на палочках

Детская фантастика относится к еде примерно так же, как и сами дети, мечтающие о лакомстве и развлечении. Отсюда правило — вымышленная пища должна быть максимально экзотичной и непонятной, вкусной и слегка опасной.

К примеру, нездоровое воображение детского писателя Роальда Даля породило совершенно зверские сладости. В его повести «**Чарли и шоколадная фабрика**» фигурировала вечная конфета, укусив которую, ты обязательно сломаешь зубы (в экранизации 2005 года она меняла вкус и цвет, однако на последней стадии — черничный пирог — превращала ребенка в огромную чернику).

— Из чего же твой брамбулет делают?

— Ты берешь обыкновенный мангустин и жарешь его в петяровом масле минут пять.

— Значит, в петяровом?

— Именно в петяровом.

— А если я хочу в сливочном?

— Тогда ничего не получится.

— А из чего делают петяровое масло?

— Из ангельдинских петяров, разве не понятно?

— А обычные мангустины ты откуда досташешь?

— Как откуда? Из Индии.

Фильм «Гостья из будущего», диалог Алисы и Юли

Альфа Центавра, Бета-каротин

В космической фантастике еда представлена двояко. Земляне обычно едят какую-то питательную дрянь из тюбиков, а инопланетные деликатесы едва ли не экзотичнее самих инопланетян.

В телесериале «**Лекс**» главные герои питаются органической субстанцией, подозрительно напоминающей экскременты.



В реальном мире людей кормят трупным коктейлем. Неудивительно, что Сайфер продался машинам за виртуальный бифштекс.

ты. Она производится живым кораблем «под заказ» — то есть каждая новая порция слизистой каши может наделяться вкусом привычных продуктов (бекона, яблок, шоколадного мороженого).

Содержимое камбузов кораблей Сиона (кинотрилогия «Матрица») также попадет под определение «витаминная гадость». Повстанцы давятся мерзким протеиновым желе, прозванное ими *tas-tee wheat* (искаженное «вкусная пшеница»), и мечтают о бифштексах, тунце или курице. Им еще повезло, ведь остальное человечество — безвольные «батарейки» машин — ест коктейль из переработанных трупов.

Самая известная вселенная — «Звездные войны» — увы, не может похвастаться оригинальной едой. Под диковинными названиями скрываются обычные овощи, молоко и мясо. Такая простота приносит неплохие дивиденды, ведь за все время существования «Звездных войн» на Западе был издан не один десяток поварских книг с описа-



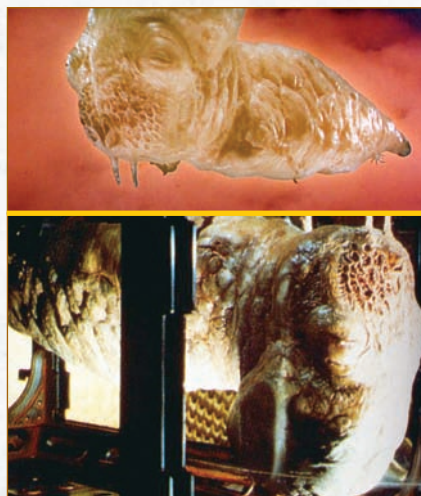
Мармелад — имитация клингонского деликатеса gagh.

нием рецептов блюд типа «Супер-печенья Вуки», или еще заковыристей — Sandtrooper Sandwich.

А жратва? Показать ребятам эту жратву — не поверят, не бывает такой жратвы. Берешь тюбик, вроде бы с зубной пастой, выдавливаешь на тарелку, и на тебе — запузырилось, зашипело, и тут надо схватить другой тюбик, его давить, и ахнуть ты не успел, как на тарелке перед тобой — здоровенный ломоть поджаренного мяса, весь золотистый, дух от него... э, что там говорить!

Аркадий и Борис Стругацкие, «Парень из преисподней»

Создатели сериала «Звездный путь» поступили мудрее. В меню их героев есть как обычные, так и уникальные блюда. Рецепты первых хорошо известны фанатам. В домашних условиях легко приготовить блюда вулканцев: оранжевый овощной суп (plomeek soup), морковные пирожные (ha rageel) или миндально-цитрусовый свадебный торт (tufeen hushani). Клингонская кухня подарила нам имбирные пряники (berena), суп из свиных ножек с горошком (kiros



Обычно спайс изображается в виде бурой пыли. Злоупотреблять ею не стоит (на фото — навигатор из фильма 1984 года).

kai faki). Фаната ромуланцев заинтересует говядина, тушенная с фруктами (tayleea cheecha). Рецепты уникальных блюд также известны, но вряд ли вы захотите приготовить, например, любимое лакомство клингонцев — *gagh*, то есть живых червей (существует 51 вариант этого блюда — с шевелящимися ножками, политые кровью таргов и т. п.).

Похожим образом обстоят дела и на «Вавилоне 5». Чувство вкуса у минбарцев не развито, поэтому они предпочитают острую пищу, приготавливая и употребляя ее по сложному ритуалу. Нарны едят руками и тоже любят острое (мясные фрикадельки брин, мясная каша лукрол). Кухня центавриан не выделяется ничем особенным, а ворлонцы настолько скрытны, что об их питании известно не больше, чем об их



Дредд поймал Ферги внутри пищевого автомата, агитировавшего людей: «Ешьте переработанную еду!».

внешнем облике. Из «вавилонской» экзотики можно назвать «слу» (spoo) — культовое блюдо из инопланетных червей. В отличие от *gagh* из «Звездного пути», спу может как подаваться на стол сырым, так и входить в состав более сложных блюд (супы, бутерброды). Заслуживает упоминания и фрумис (rhuoomis) — жизнеутверждающий деликатес нарнов, приготавливаемый из кожи того, кто вас предал.

Пауль стоял подле Чани, в полутьме внутренней части пещеры. Он все еще ощущал вкус полученной от нее порции пищи — небольшой, обернутый в листья комок мешанины из птичьего мяса и крупы, приготовленной на меде с Пряностью.

Фрэнк Герберт, «Дюна»

Пир во время чумы

В постапокалиптической вселенной Судьи Дредда люди вовсе гибнут от рук бандитов и мутантов, однако в лучший мир они отправляются сытыми. «Ешьте переработанную еду!» — призывают рекламные проспекты. Универсальный растительный продукт *mince* (вероятно, от *minch* — чавкать, *mince* — перемалывать и *ouince* — чуточку) вряд ли тянет на хит француз-



Конвейер с зеленым сойлентом в виде квадратных «печений» (фильм 1973 года).

ских ресторанов, но он, по крайней мере, не даст умереть с голоду.

Растительным субстратом *soylent green* (не только зеленым, но и красным, желтым) питаются и люди из фильма 1972 года «Подвиньтесь! Подвиньтесь!» — вольной экранизации одноименной книги Гарри Гаррисона. Соилент (от слов «soя» и *lentils* — «чечевица») является самой доступной пищей в этом перенаселенном и загрязненном мире. Никто даже не догадывается, что его изготавливают по рецепту братьев Вачовски — с добавками из мертвецов.



Заведующий Библиотекс готовит адскую выпивку на борту «Золотого сердца» (фильм 2005 года).

Обитатели «Водного мира» (фильм 1995 года) ели консервы *SMEAT*, а поклонники игр серии *Fallout* прекрасно помнят рацион среднестатистического американца в 22 веке: вяленое мясо, жареные игуаны и ударные дозы довоенного алкоголя. Иными словами, постапокалиптика — не лучшее место для вегетарианцев или гурманов.

Весело и вкусно

Не обошлось в фантастической кулинарии и без юмора. Известный хохмач Дуглас Адамс описывал **Ресторан на краю Вселенной**, где работала искусственно выведенная корова (*Ameurian Major Cow*) — разумная, говорящая и буквально мечтающая, чтобы ее съели. Посетителям ресторана не нужно было нравственно страдать, осознавая, что их бифштекс является продуктом насильственной смерти. Приняв от клиентов заказ, корова бодро сообщала им: «Пойду застрелюсь», и уже через несколько минут на столе появлялось жареное мясо.



Попплеры. Очень вкусные и... разумные.

Это интересно

- В пересчете на душу населения американцы едят больше мяса, чем остальные нации. Японцы — рекордсмены по поглощению риса и рыбы, латиноамериканцы налегают на бобовые, а жители ближневосточного региона отдают предпочтение чечевице и хлебу.
- «Извращенный аппетит» — расстройство питания, выраженное в систематическом употреблении традиционно непищевых продуктов. Наиболее распространена геофагия — поедание земли. Также в пищу могут идти стекло, древесина или лед. В крайних случаях (например, синдром Леш-Нихана) человек может пытаться съесть самого себя. Чтобы предотвратить это, больному удаляют зубы.
- Суточная норма питания колеблется в пределах от 2000 до 3000 калорий. Грудным детям необходимо около 800 калорий, спортсменам — примерно 5000.
- Американский врач Питер Д'Адамо утверждает, что каждой группе крови должна соответствовать особая диета, так как они (группы) эволюционировали вместе с нашей цивилизацией. Самой редкой, молодой и перспективной является четвертая группа — «кровь будущего». Если верить Д'Адамо, наиболее подходящей пищей для наших потомков будут кисломолочные продукты, баранина, капуста и ананасы.
- На севере Индии до сих пор сохранилась секта Агхори, последователи которой живут на кладбищах, пьют человеческую кровь из черепов и якобы поедают трупы, полагая, что это сделает их более духовными и продлит жизнь.



Говяжий язык и рижский хлеб для проекта «Союз-Аполлон». Астронавты Стаффорд и Слейтон чокаются за здоровье советских коллег тубиками с борщом, наклеив на них водочные этикетки.

В цикле книг Гаррисона о приключениях **Крысы из нержавеющей стали** упоминались гамбургеры из свинопоросов — жутких гибридов свиней и дикобразов — «с подлым несговорчивым нравом», а в сборнике Алана Дина Фостера «**Безумный Амос**» описывался поединок с «кухонной ведьмой»,

Нельзя забывать и «**Футураму**». О характере представленных в ней блюд трудно догадаться хотя бы по тому, что корабельным коком «Галактического Экспресса» работает Бендер — главный циник и мизантроп этого мультсериала. Готовить он, кстати, не умеет.

Пытаясь однажды угостить своих друзей слизнем, робот переборщил с солью. К счастью, во вселенной «Футурамы» достаточно

в процессе которого нужно было приготовить «химерный чили», главным ингредиентом которого было мясо химеры — то есть не-реального существа.



полуфабрикатов: сгущенные молоки рыб (condensed milt — пародия на сгущенное молоко), жидкая нитрожвачка (liquid nitrogum, намек на жидкий азот), «человеческие шкурки» (любимое блюдо злобных омикроцев), а также божественно вкусные «попплеры» (зародыши тех же омикроцев).

Человек человеку корм

Самое время вспомнить о каннибализме. В фантастике с ним все благополучно. Вирусные зомби едят живую плоть (вселенная «Обитатели Зла», фильм «28 дней спустя»). Пожиратели из сериала *Firefly* и фильма «Миссия «Серенити» следуют их примеру. Американские солдаты кушают друг друга в заснеженном форте и приобретают волшебную жизненную силу (фильм «Людоед», 1999), а в одном из эпизодов сериала «Сумеречная зона» инопланетяне прилетели на Землю, чтобы

полакомиться человечинкой. Так было и так останется навсегда. Даже в 801701 году наши злобные потомки морлоки будут кушать своих менее агрессивных родственников элов (Герберт Уэллс, «Машина времени»).

Несмотря на это, употребление ближнего своего в пищу далеко не всегда выглядит аморальным. Марсиане в романе Роберта Хайнлайна «Чужой в стране чужих» кушали своих мертвых друзей из чувства глубочайшего уважения к ним. Подражая инопланетянам, люди также стали практиковать некрофагию.

Авторы киберпанковских комиксов *Transmetropolitan* описывают довольно интересный способ питания. Считается, что человеческое мясо по своим вкусовым качествам ничуть не уступает свинине — а может быть, даже и лучше ее. В гигантском мегаполисе будущего есть цепочка фаст-фуд забегаловок под названием «Длинная свинья». Там можно отведать мясо людей — но не простых, а искусственно выращенных клонов без мозга и души.

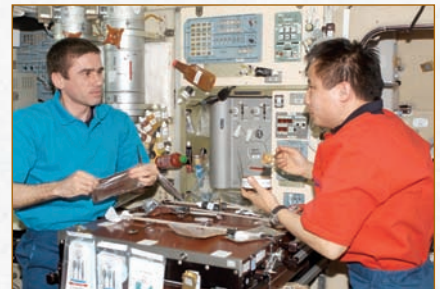
Некогда скандальный писатель Владимир Сорокин также часто обращался к теме каннибализма, однако здесь следует упомянуть не его патологические фантазии, а нетривиальные сюрреалистические зарисовки на тему бытоидейства завтрашнего дня. В рассказе «Concrete» автор заглядывает за грань времени и абсурда, рисуя футуристический мир, жители которого говорят на термоядерной смеси китайского, русского и английского. Главные персонажи рассказа сидят в ресторане и играют в виртуальные кулинарно-ролевые игры по классическим романам, периодически съедая их героев живьем. Рассказ «Ю» дает биографию мастера-повара в японоцентристском мире будущего. Мальчик Петя из «Аварона»

собирает в церкви куски молитвы и кормит ими фиолетового червя в Мавзолее, а текст «Машина» описывает фантастический прибор, способный анализировать произнесенные фразы и производить соответствующие им пищевые конструкции.



●●●

Фантастическая кухня будущего представляет собой довольно безрадостное зрелище. Вариантов здесь немного: привычные блюда с загадочными названиями (натуральные либо искусственные), питательные сопли, которые можно отправлять в рот только с закрытыми глазами, и, наконец, дикий планетный яства, в отношении которых приходится гадать — съедобно это или нет, а если да — то с какого края откусывать?



Прием пищи в космосе (фото с сайта NASA).

На самом деле в ближайшем будущем человеческому рациону не грозят никакие революции. На протяжении тысяч лет наша пища не претерпевала принципиальных изменений — это все те же дары природы, приготовленные по новым рецептам, с применением химических добавок или генетически измененных продуктов.

Ученые давно научились изготавливать синтетическую пищу, но так как она получается гораздо дороже обычной, сейчас они пытаются выращивать мускульные клетки животных в пробирках. NASA делает сэндвичи, остающиеся съедобными несколько лет. В поисках дешевого белка люди присматриваются уже не к сое или водорослям, а к земляным червям. Но альтернативные продукты войдут в обиход лишь тогда, когда они станут абсолютно идентичны натуральным — и в несколько раз дешевле их. До тех пор нам остается лишь фантазировать о грядущих деликатесах, тщательно пережевывать пищу и не делать из еды культа.

Чем толще, тем добрее

В 2002 году администрация тюрьмы Эйлсбери (Англия) провела интересный эксперимент. Случайно выбранной группе «трудных подростков» стали добавлять в еду витамины, жирные кислоты и минералы, существенно улучшающие качество их питания. Ни заключенные, ни охранники об этом не знали. В результате количество нарушений режима среди «подкармливаемых» снизилось на 37%. После отмены программы показатели вновь вернулись к «норме».

Качественная еда — важный фактор общественной стабильности и один из гвоздей в крышку гроба для футуристического ужина из тюбиков. Если светлое будущее когда-нибудь наступит, то преступники будут перевоспитываться не на суровых планетах-тюрьмах, а в закрытых исправительно-питательных учреждениях *all inclusive*.



Тюрьме Эйлсбери уже почти два века.



Любимая закуска зомби на самом деле очень вредна. В 100 граммах мозгов содержится почти 1000% дневной нормы холестерина. Не ешьте мозги!



МНЕ БЫ В НЕБО... КОСМИЧЕСКИЙ ТУРИЗМ

Не слушай, что об этом рассказывают.
Сходи и посмотри сам.

Китайская пословица

Необычные путешествия — это как
урок танцев, преподанный богом.
Курт Воннегут, «Колыбель для кошки»

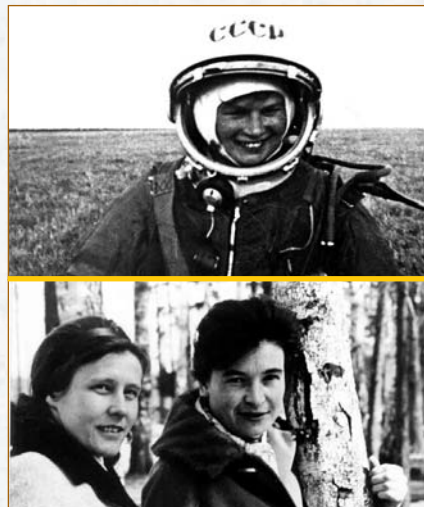
Кто живет — тот видит многое. Кто пу-
тешествует, тот видит еще больше.

Арабская пословица

В космосе нет ни лета, ни зимы, ни сезона дождей. До него рукой подать — всего какая-то сотня километров! Десять минут перегрузок, и вся Земля окажется, как на ладони. Здесь к вам не будут приставать надоедливые продавцы сувениров, жадные таксисты и гнусавые гиды. Фантастические виды из иллюминатора, абсолютно невесомый чемодан и возможность совершить кругосветное путешествие за полтора-два часа — разве это не лучший отдых, который только можно желать?

Космический туризм доступен уже сегодня. С одной стороны, нам повезло — путевку можно купить в России, у Федерального космического агентства. С другой стороны, чтобы позволить себе эту

роскошь, среднестатистический россиянин должен откладывать всю свою зарплату в течение примерно пяти тысяч лет. Сегодня мы расскажем вам о самом элитном и «звездном» в прямом смысле этого слова виде отдыха.




Валентина Терешкова (сверху) и ее дублиры — Валентина Пономарева, Ирина Соловьева.

Трое, не считая дамы
«Любительские экскурсии» в космос проводятся уже много лет. С определенной долей допущения можно сказать, что началось все еще в советские времена. Некоторые участники старых космических программ посылались на орбиту исключительно по политическим соображениям (особенно это касается граждан дружественных социалистических стран), получали лишь самую общую тренировку, не допускались до ответственных операций и проводили наверху гораздо меньше времени, чем штатные пилоты.


Существует мнение, что первые космические полеты слабого пола организовывались лишь для демонстрации воз-



 Терешкова на занятиях по астрономии.

можностей советской женщины, которая, как известно, «коня на скаку остановит и в горящую избу войдет» (и все без подготовки). Действительно, многие женщины-космонавты прошлых лет фактически не являлись профессионалами. К примеру, достоверно известно, что **Валентина Терешкова** не справилась с ручным управлением «Востока-6», чем сильно разозлила Королева и порадовала генералов ВВС (еще бы, ведь она наглядно доказала, что в космос можно отправлять только опытных летчиков). Двадцатипятилетняя текстильщица и секретарь комсомола готовилась к полету всего один год. Неудивительно, что в космосе девушка с позывными «Чайка» проявляла признаки психической нестабильности и почти ничего не ела.




 Тоёхиро Акияма. Первый японец в космосе.

Справедливости ради следует сказать, что непрофессионалов хватало и на рейсах «Шаттлов». Американцы отправляли в космос ученых, учителей, политиков. Но все это вряд ли можно назвать «туризмом». Даже первый полет, финансируемый не из государственного бюджета (за экскурсию журналиста **Тоёхиро Акияма** на станцию «Мир» в 1990 году токийская телевизионная компания заплатила 28 миллионов долларов), был скорее де-

ловым предприятием. Японец работал не покладая рук и ежедневно выходил в эфир с «орбитальными» репортажами.

Первый вояж к звездам ради собственного удовольствия совершил в 2001 году американский мультимиллионер **Деннис Тито** (родился в 1940). Бывший аэрокосмический инженер, а ныне — успешный бизнесмен предпочитает называть себя не «туристом», а «независимым исследователем», однако почти за 8 суток пребывания на орбите он поставил лишь несколько экспериментов, результативность которых неизвестна. Надо сказать, что NASA активно возражало против полета Тито (фактически — против космотуризма вообще), заявляя, что неопытный пассажир может натворить немало бед на орбите.



 Деннис Тито стал космотуристом, разменяв шестой десяток.


Несмотря на это, год спустя следом за Тито на МКС отправился южноафриканский интернет-предприниматель **Марк Шаттлворт** (родился в 1973). И в том, и в другом случае стоимость полета составила 20 миллионов долларов. Шаттлворт также проводил некоторые эксперименты на борту станции, однако, в отличие от американца, он был человеком исключительно «приземленной» профессии и не имел за плечами опыта работы в NASA.



 Марк Шаттлворт — «отец» операционной системы Linux Ubuntu.

В 2005 году нашу «рабочую лошадку» — «Союз ТМ» — оседлал третий турист, американец **Грегори Олсен** (родился в 1945. Подобно своим предшественникам, он заплатил за полет 20 милли-




 Грегори Олсен (на фото) вместе с Деннисом Тито доказал, что престарелых американских туристов можно встретить даже в космосе.

онов долларов, ставил научные опыты на орбите и яростно отрекся от титула «космический турист».

Последним на сегодняшний день частным посетителем небесных сфер была женщина с приятным для русского уха именем **Анюша Ансари** (родилась в 1966). Она же стала первой дамой-космотуристкой, первой мусульманкой и первой иранкой в космосе. Позапро-



 Анюша учится пить яблочный сок, запускает в невесомости яблоко и общается с мужем по телефону.

Космотуризм онлайн

- ФКА «Роскосмос» roscoms.ru
- Space Adventures Ltd. spaceadventures.com
- Virgin Galactic virgingalactic.com
- Центр подготовки космонавтов gctc.ru
- Сообщество космического туризма spacetourismsociety.org
- Дневник Анюши Ансари spaceblog.xprize.org
- Сайт Чарльза Симони charlesinspace.com



шлоготный тур обошелся ей дороже, чем предшественникам (точная цена неизвестна, вероятно — около 25 миллионов). Анюша не стала прерывать традицию космотуристов совмещать приятное с полезным и по просьбе Европейского космического агентства осуществила ряд несложных экспериментов.

Свидетельства очевидца

Анюша Ансари впервые в истории покорения космоса вела интернет-дневник прямо с орбиты, рассказывая миру о своих впечатлениях от России, от тренировок и от самого полета. По ее записям нетрудно понять, что ждет новичка в космосе, и решить для себя — стоит ли полет в космос потраченных на него денег и нервов.

Взлет произошел быстро и перенесся легче, чем ожидалось. В космосе туристы ждали три вещи: проблемы с желуд-

ком, удивительные ощущения при виде крохотной голубой планеты и тоска по семье. Большую часть времени Анюша проводила очень просто: разглядывала Землю в иллюминатор и наслаждалась ощущением невесомости.

Самые серьезные проблемы возникли при посадке. Из-за привыкания к нулевому весу тела перегрузка в 4G воспринималась едва ли не тяжелее, чем 8G при подготовительных испытаниях на центрифуге. Анюша мучительно боролась с «лишним весом» и не обращала внимания на происходящее вокруг, поэтому значительная часть посадочных «спецэффектов» попросту выпала из ее восприятия.

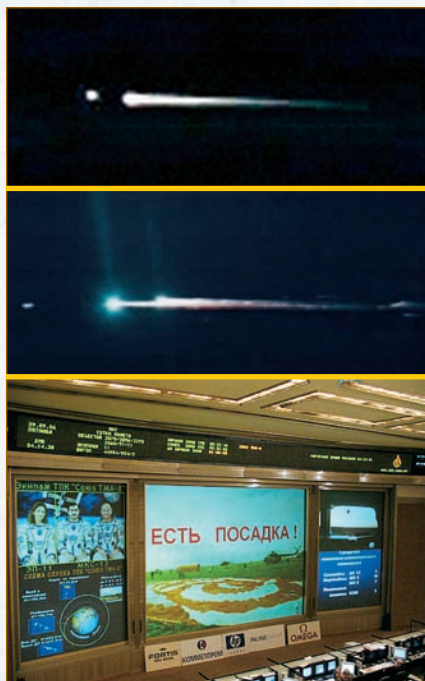
Следующий этап приключения — последовательное открытие трех парашютов: мощные рывки, вращение капсулы, но самое неприятное — удар об землю, из-за которого с непривычки можно потерять сознание. После приземления внутри капсулы становится жарко, как в парилке. Чувствуется запах гари, но страха нет, потому что в иллюминаторе — морозное казачье утро. Помощь прибывает быстро. Буквально через пять минут после посадки раздается стук в иллюминатор, но пристегнутому и ослабевшему космонавту очень непросто выбираться наружу.

Когда проходит первый шок, сразу же подступает дурнота и слабость. Анюша Ансари призналась, что некоторое время она была будто парализована. Космотуристка не могла даже самостоятельно подняться с кресла. Извлечение из капсулы после посадки полутья-полусерьезно называется «Второе рождение», ведь человеку приходится заново учиться ходить.

Общее ощущение от полета в тот момент было далеко не самое радужное.

WINDOWS В КОСМОСЕ

Следующий кандидат на туристический «автостоп по галактике» — Чарльз Симони. С 1981 по 2002 год он был ведущим разработчиком фирмы «Майкрософт» и руководил созданием ряда сверхпопулярных приложений (например, его Word и Excel установлены почти на каждом компьютере). Как и Анюша Ансари, Чарльз планирует вести орбитальный блог. К моменту верстки данного материала старт был назначен на март 2007.



Вход в атмосферу и посадка.



После приземления Анюша едва могла пошевелиться.

Стресс отодвинул на второй план все позитивные ощущения. Анюше, например, хотелось, чтобы все происходящее как можно скорее прекратилось, и она оказалась бы в родном Далласе. Полное осознание свершившегося пришло лишь после нескольких дней реабилитации.

Реальность

В настоящий момент все туристические полеты к МКС были организованы американской компанией **Space Adventures Ltd.**, основанной группой частных лиц в 1998 году. Один из крупнейших ее офисов расположен в Москве, ведь вся деятельность Space Adventures строится на сотрудничестве с Федеральным космическим агентством «Роскосмос».

Роль «Космических приключений» в развитии космотуризма преувеличивать не стоит, ведь эта организация, по сути, является лишь посредником. Она заключает договоры с клиентами, улаживает все финансовые вопросы и передает будущих туристов российской стороне,



Анюша Ансари: тренировки на выживание и приводнение.

обеспечивая их сопровождающими американскими специалистами.

Все остальное происходит в России. Первичные тесты проводятся в Институте биомедицинских проблем при Российской Академии Наук и Центре подготовки космонавтов имени Ю. А. Гагарина. Сюда включается полное медицинское обследование, тесты на перегрузку, тесты в свободном падении (невесомости), полет на МиГ-25 в стратосферу, полет на МиГ-29 с выполнением фигур высшего пилотажа, космическая симуляция в бассейне и упражнения на модели корабля «Союз».

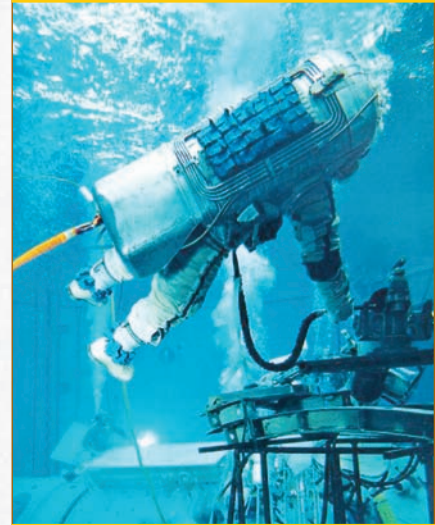
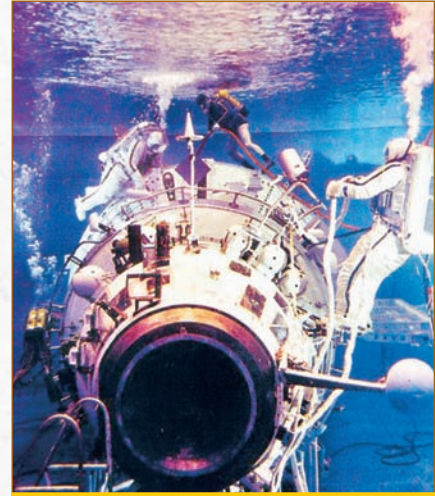


Такой вид открывается из кабины МиГ-25 на высоте свыше 20 км.

Главная проблема, стоящая перед космическими туристами, — здоровье. Требования к нему чрезвычайно высоки, поэтому большинство желающих отсеивается еще на первой стадии. Если же «космическому кадету» удастся пройти все начальные испытания, он получает допуск до многомесячной программы основной подготовки — специальному «короткому курсу» для новичков. Помимо всех предыдущих тестов, будущий турист учится астронавигации, обращению со скафандром «Сокол», а также осваивает азы науки выживания (в случае внештатной посадки).

Все стадии подготовки фиксируются на фото и видео. В конце курса вам вручается именной DVD, чтобы вы могли полюбоваться на свое лицо, расплющенное в центрифуге.

Space Adventures выжимает деньги из всего, что только можно. Если вы недостаточно богаты для полета в космос, то можете пройти любую из вышеперечисленных стадий подготовки космонавтов по гораздо более привлекательной цене. Если американцы хотят испытать чувство невесомости, им даже не обязательно приезжать в далекую и страшную Россию — Space Adventures арендует для них тренировочный «Боинг» NASA. Пред-



Это интересно

- Писатель-фантаст Нил Стивенсон работает консультантом в космотуристической компании Blue Origin.
- Официальное название первого корабля компании Virgin Galactic будет не SpaceShipTwo, а VSS (Virgin Spaceship) Enterprise — в честь знаменитого «Энтерпрайза» из сериала Star Trek. Следующий проект — SpaceShipThree должен обеспечить пассажирам выход на орбиту.
- В декабре 2005 года правительство США разработало свод примерных правил для оказания услуг космического туризма.



Макет из двух сегментов космического отеля от Bigelow Aerospace.

- Компания Bigelow Aerospace не участвует в гонке разработчиков «космосамолетов». Она подошла к проблеме с другой стороны и сейчас разрабатывает проект космического отеля «Наутилус» (330 кубометров, 23 тонны, 100 миллионов долларов), запуск которого назначен на 2008—2010 годы. Чтобы завлечь в этот отель первых посетителей, Bigelow Aerospace предложила приз в 50 миллионов долларов той фирме, «космосамолет» которой первым пришвартуется к «Наутилусу».
- Компания Space Adventures объявила о планах строительства космопортов около Сингапура и Дубая для проведения суборбитальных полетов.



Аттракцион с невесомостью на борту Ил-76.

Космическая прогулка в бассейне.

ЦЕНА ВОПРОСА

В настоящее время:

- Сеанс невесомости в пикирующем самолете — 9850.
- Билет на старт Чарльза Симонии — от 14295 до 19695.
- Полет на МиГ-25 в стратосферу — 31995.
- Восьмидневный тур на МКС — от 20 миллионов.

В недалеком будущем:

- Выход в открытый космос (отдельная услуга) — 15 миллионов.
- Короткий суборбитальный полет — 100 000.

(Цены указаны в долларах)

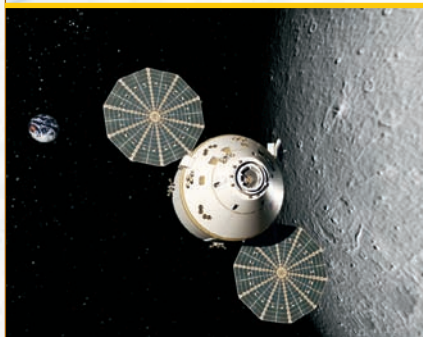
примчивость этого космического туроператора просто невероятна — он даже продает обзорные туры на Байконур, где в марте 2007 года можно будет наблюдать за стартом Чарльза Симонии.



Центрифуга превратит вас в волка из «Красной шапочки» — взъерошенного зверя с большими глазами и ушами.

Корабли в моей гавани

Пока что Россия сохраняет лидерство в сфере космотуризма. Надолго ли это? Путешествия за пределы земной атмосферы стоят крайне дорого, однако никаких шагов в сторону их удешевления с нашей стороны не предпринимается. «Клипер», скорее всего, так и не будет построен. Американцы отказались от челноков в силу их запредельной стоимости и сосредоточились на создании «Ориона» — по сути, брата-близнеца «Аполлона» и «Союза», оснащенного многоэтажным пассажирским отсеком. Кто еще? Может быть, Китай? Вряд ли. В ближайшем обозримом будущем КНР планирует лишь «догонять» Россию и США в космосе, а не наводнять орбиту миллионами китайских туристов.



«Клипер» и «Орион» — два знака вопроса.

Остается лишь надеяться на негосударственных разработчиков. Перспективы здесь неплохие, ведь основные технологические прорывы сегодня делаются не в секретных правительственных бункерах, а в лабораториях крупных корпораций.

Космический туризм — мероприятие сугубо коммерческое. Его будущее зависит исключительно от рыночных перспектив. Насколько это может быть востребовано и выгодно? Давайте посчитаем. Ежегодный оборот самого крупного на планете американского рынка туризма — примерно 400 миллиардов долларов. Некоторое время назад NASA сообщило, что согласно проведенным опросам примерно 42,2% американцев хотели бы полететь в космос. Таким образом, если «билеты» подеше-



SpaceShipOne. Длина 5 метров, размах крыльев — 5 метров, максимальный вес — 3,6 тонны.

веют на несколько порядков, то данная отрасль теоретически может приносить огромные прибыли.

Однако будущее космического туризма — не в астрономически дорогих экскурсиях на МКС (срок службы которой рассчитан примерно на 15 лет), а в сравнительно доступных суборбитальных полетах. Американские бизнес-



SpaceShipOne, состыкованный с носителем «Белый рыцарь».

мены это прекрасно понимают. Кроме Space Adventures, существует множество организаций, обещающих предоставить услугу, аналогичную стратосферному полету на МиГ-25, но гораздо выше и дешевле.



Пилот SpaceShipOne Майкл Мелвилл после успешного полета в космос.

Такие фирмы, как Armadillo Aerospace, Blue Origin, Constellation Services International, Rocketplane Ltd., Starchaser, Virgin Galactic или XCOR Aerospace, вовсе не должны тратить миллиарды на разработку «упрощенной» версии ракетоносителя и корабля. Им достаточно построить «продвинутую» модель пассажирского самолета, способную подниматься на высоту в 100-160 километров, чтобы его пассажиры испытали несколько минут невесомости, увидели антрацитовое небо с миллиардами звезд, изогнутый земной горизонт и крохотные города внизу.

На начальном этапе такие полеты будут стоить около 100 тысяч долларов, однако в дальнейшем цена может упасть в несколько десятков раз и сравняться со стоимостью элитного курортного отдыха. Каждая компания стремится разработать свои собственные корабли, однако наибольшего успеха добилась фирма Scaled Composites, создавшая корабль с незатейливым названием SpaceShipOne.

4 октября 2004 года он выиграл премию Ansari X Prize (в честь иранских меценатов Амира Ансари и Аноши Ансари — той самой, которая недавно побывала на МКС), став первым в истории частным кораблем, достигшим стокилометровой высоты дважды за две недели, неся при этом на борту груз, эквивалентный весу 3 человек. В настоящее время под патронажем компании Virgin Galactic строится полноценный пассажирский

240 СТРАНИЦ

▪ DVD №1 — 8 GB
ИГРОВЫХ ФАЙЛОВ

▪ DVD №2 — 5 ЧАСОВ ВИДЕО

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

WORLD OF WARCRAFT:
BURNING CRUSADE

РЕПОРТАЖ О НОВЫХ ЗЕМЛЯХ И НОВЫХ РАСАХ, О ВОЗМОЖНОСТЯХ, КОТОРЫЕ ОТКРЫВАЕТ 70-Й УРОВЕНЬ И ЮВЕЛИРНОЕ ДЕЛО, — НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ВИДЕОДИСКЕ.



КРАСНАЯ КНИГА

ОРКИ
И ГОБЛИНЫ

КАК МАЛЕНЬКИЕ ЖИТЕЛИ ХОЛМОВ СДЕЛАЛИСЬ ГИГАНТСКИМИ ЗЛОБНЫМИ ДЕМОНАМИ, А ПОТОМ СНОВА СЪЕЖИЛИСЬ? ЧЕРЕЗ ЧТО ПРОШЛИ ОРКИ, ЧТОБЫ ИЗ ИНФЕРНАЛЬНЫХ ВОПЛОЩЕНИЙ ЗЛА ДОРАСТИ ДО БЛАГОРОДНЫХ ОХОТНИКОВ И ВОИНОВ? обо всем ЭТОМ И МНОГОМ ДРУГОМ — НОВАЯ СТАТЬЯ «КРАСНОЙ КНИГИ».



СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

NEVERWINTER
NIGHTS 2

В СОВЕТАХ МАСТЕРОВ — ПОДРОБНЫЙ РАССКАЗ О ВСЕХ ВИДАХ РЕМЕСЛ, ПОЛНЫЕ СПИСКИ РЕЦЕПТОВ И НУЖНЫХ ДЛЯ НИХ ИНГРЕДИЕНТОВ. А В РАЗДЕЛЕ «ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ» — ПЕРВАЯ ЧАСТЬ РУКОВОДСТВА ПО СОЗДАНИЮ НОВЫХ СЦЕНАРИЕВ ДЛЯ ИГРЫ.



КРУПНЫМ ПЛАНОМ

EUROPA
UNIVERSALIS III

ИГРЫ ОТ PARADOX ВСЕГДА ВЫДЕЛЯЛИСЬ ЯРКИМ ГЕЙМПЛЕЕМ, НО ВОТ ЛЕГКИМИ В ОБУЧЕНИИ ИХ ОБЫЧНО НЕ НАЗОВЕШЬ. СТАТЬЯ НАКОРОТКЕ С НОВЫМ ЛИДЕРОМ ЖАНРА ГЛОБАЛЬНЫХ СТРАТЕГИЙ ПОМОЖЕТ СТАТЬЯ КОНСТАНТИНА ЗАКАБЛУКОВСКОГО.



ВАЖНА КАЖДАЯ БУКВА



Explorer от Space Adventures, Thunderbird от Starchaser, двигатель Pixel от Armadillo, EZ-rocket от XCOR и Rocketplane XP от Rocketplane.



Ричард Брэнсон, основатель Virgin Galactic.

«космосамолет» SpaceShipTwo, рассчитанный на 2 пилотов и 6 пассажиров. Первый коммерческий запуск произойдет не раньше 2008 года.

У китайцев есть древнее проклятие: «Чтобы вы жили в интересные времена!» (то есть в наиболее интересные историкам периоды войн, революций или катастроф). Судя по тому, что происходит за окном, мы с вами живем именно в такие времена. К счастью, кроме экономических кризисов и локальных войн, наши потомки смогут вспомнить еще один интересный аспект истории 20-21 века — покорение космоса. Нам посчастливилось стать свидетелями того, как сбываются самые фантастические мечты человечества. Люди побывали на Луне и запустили исследовательские корабли за пределы Солнечной системы, а совсем недавно космос, перефразируя слова Нила Армстронга, приблизился к простым людям на один маленький шаг, а к богачам — на один гигантский шаг.

При наилучшем варианте развития событий через 10—20 лет мы сможем позволить себе зайти в ближайшее туристическое агентство и сделать выбор между поездкой на море и полетом в космос. Главное, берегите здоровье — оно вам понадобится, и не гонитесь за дешевизной, ведь применительно к космическому туризму термин «горячая путевка» приобретает явно нездоровый смысл.

Автостоп по фантастике

- Роберт Хайнлайн, «Ракетный корабль «Галилей» (1947), «Угроза с Земли» (1957)
- Артур Кларк, «Лунная пыль» (1961)
- Роальд Даль, «Чарли и огромный стеклянный лифт» (1973)
- Мак Рейнольдс, «Город-спутник» (1975)
- Дэвид Харди, Боб Шоу, «Галактические туры» (1983)
- Баз Олдрин, Джон Барнс, «Встреча с Тибром» (1996)
- Фильмы «2001: Космическая Одиссея» (1968), «Пятый элемент» (1997).
- Сборник рассказов «Не только планета» под редакцией Дэмьена Бродерика (1998)
- В фильме «Возвращение Супермена» (2006) пассажиры самолета стали невольными космическими туристами из-за проблем во время испытания шаттла.



МЕЧ ФЕАНОРА

ТАКТИКА ФАНТАСТИЧЕСКИХ РАС. ЭЛЬФЫ

...Нольдоры бросились ковать мечи, топоры и копья. Много было изготовлено в то время щитов, украшенных гербами соперничавших родов... Феанор в своей тайной кузнице выковал и дивно закалил мечи для себя и своих сыновей, сделал он и высокие шлемы с алыми гребнями...

«Сильмариллион», Дж. Р. Р. Толкин

Представления об облике и физических возможностях эльфов очень разнообразны.

К этой расе относят и низкорослых чернокожих дроу, и совсем уж миниатюрных крылатых аваризель. Охватить все разновидности, конечно же, невозможно, поэтому будем придерживаться традиционных представлений: эльфы ростом с людей и на недостаток физической силы не жалуются.

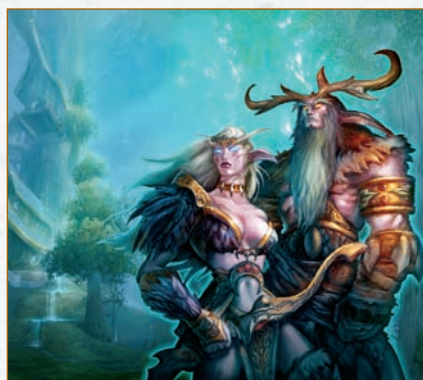
Если эльфы ростом и сложением подобны людям, что же придает уникальность их расе? Долгожительство? Здесь они не уникальны, да и вряд ли это имеет решающее значение. Источники солидарны в том, что эльфы поголовно, не исключая женщин, носят оружие. И не для украшения. А при таком образе жизни ее продолжительность велика не бывает... «Не уважали черногорцы проживших больше тридцати», — как говорил (вернее, пел) Владимир Высоцкий. Но если не долголетие отличает эльфов, тогда что же?



Эльф мелкий, азиатский.

Вооружение

Эльфы — лесные жители. Подобно гномам, они не обрабатывают землю. Но, в отличие от поголовно увлеченного добычей и обработкой металла подгорного племени, как-то не мыслятся эльфы, размахивающие кирками в забоях. Или молотами в кузницах. В мифических, даже по их меркам, времена *Сильмариллов* эльфы еще занимались чем-то подобным, но потом... У всех наций последней версии *Warlords* есть нормальные рабочие, лишь у одних эльфов трудятся какие-то магические «сгустки». То же самое можно сказать и про темных эльфов из *Warcraft 3*.



Ирландские дану отличались богатырским сложением.



У занятых ремеслом и вечно копящих золото гномов изобилие оружия представляется естественным. Но рядовому эльфийскому воину, скорее всего, по примеру *Леголаса* придется ограничиться кинжалом и луком.



Леголас — эльф номер один!

Относительно эльфийской конницы в литературе имеются разночтения. У *Толкина* эльфы умеют ездить верхом, но лошадей, видимо, держат немного, так как сражаются пешими. У *Сапковского* в романе «*Крещение огнем*» все войско лесного народа представляет собой легкую кавалерию.

В пользу точки зрения Профессора говорят, как минимум, два обстоятельства. Во-первых, не обрабатывая землю, а лишь собирая дары природы, эльфы едва ли имеют возможность содержать лошадей. Во-вторых, в лесу пехота боеспособнее кавалерии. Лошадь очень заметна, ее трудно заставить не шуметь и невозможно научить замечать следы. То есть о столь важной в лесу скрытности воину придется забыть.

Таким образом, вместо рыцарей в сверкающих доспехах мы получаем совсем немного знатных воинов в кольчугах и шлемах, с прямыми мечами, щитами и копьями, и армию лучников с кинжалами на поясах. Не исключается, конечно, и более специальное «лесное» оружие: мачете, кукри и томагавки. Но оно, скорее всего, будет отвергнуто воинами в силу древней культурной традиции.



Лесные эльфы.

Такое войско может казаться слабым, но не следует забывать, что лес и есть исконная территория легкой пехоты. «Живые танки» в нем бесполезны, а что-либо сверкающее и грохочущее — неуместно.

Война в лесу

В качестве театра военных действий лес никогда не пользовался популярностью. Наступать здесь трудно, так как нет возможности реализовать перевес в вооружении и организации. Устраивать в лесу крупные сражения бессмысленно, поскольку командир не видит как вражеских, так и собственных солдат. В таких условиях армия не сможет действовать как единое целое.

Обзор ограничен в среднем всего 30 метрами, поэтому избегать боя в лесу очень легко. Атакующая сторона должна искать врага буквально на ощупь. Глубокие построения лишены смысла. Напротив, чтобы обнаружить противника, войско должно выстраиваться редкими цепями. Если на каком-то участке начинается



От хорошей собаки не укроются ни снайпер, ни белка на дереве.

бой, подкрепления выдвигаются из второй и третьей линий.

Всякая тропа, всякая цепочка следов может вести в засаду. Преследование приходится вести осторожно, как минимум тремя группами. Одна, трубя в рога, идет непосредственно по следу, две других, несколько опережая ее, двигаются на флангах параллельным курсом.

Так как численность и расположение противника неизвестны, предпринимать какие-либо маневры рискованно. Брошенный на прорыв отряд всегда может наткнуться на превосходящие силы, а двинувшийся в обход — попасть в засаду. Приходится, максимально растянув фланги, постепенно продвигаться, пока не удастся вытеснить врагов на открытую местность. Тут уж будет видно: если их больше, можно убегать со спокойной совестью.

Трудно в лесу и обороняющимся, поскольку они тоже не видят противника. Конечно, наступающие воины, в отличие от неподвижно сидящих в засаде, шумят и пугают птиц. Но понять при этом, ломится ли сквозь кусты всего лишь один орк, или там их полсотни, весьма трудно.

«Естественных крепостей», как в горах или на болотах, в лесу нет. Бой идет равный, и все решает численный перевес. А отступить не так-то просто.

Злой лес

В качестве оборонительной позиции лес во многих случаях даже предпочтительнее каменной крепости или неприступной горной долины. Ведь крепость может быть окружена, а горные перевалы захвачены, но никакое войско не способно взять в осаду лес.

Примеров использования леса в качестве цитадели история знает достаточно. Так, обороняя *Казань* от армии *Ивана Грозного*, татары заняли *Арский лес*, расположенный в тылу русских войск. В глубине леса был сооружен «городок» — бревенчатый форт, в котором хранился большой запас продовольствия и оружия. Сквозь чащу татары проложили дороги — как настоящие, по которым перебрасывались войска, так и ложные, ведущие в засады.

Хватало, конечно же, в *Арском лесу* волчьих ям, подпиленных стволов, которыми мгновенно можно было перегордить дороги, помостов для лучников-снайперов и «вороних гнезд» на вершинах сосен. Оттуда велось наблюдение как за перемещениями русских стрельцов, так и за сигнальными флагами, поднимаемыми на башнях *Казани*. Татары при этом скрытно формировали войско и всегда нападали внезапно.



Лес — надежная крепость, но его население слишком мало для гарнизона.

Собаки (или *варги*) легко проведут врагов по следам, поселения же будут обнаружены еще издали. Как по дыму очагов, за километры заметному с вершин деревьев, так и по сходящимся к жилью тропам.

Лук не случайно считается главным оружием лесного воина (а эльфа)



Лесной стрелок.

Лесной дозор

Читая романы **Фенимора Купера**, можно получить немало интересной и достоверной информации о тактике племен американских индейцев. В частности, узнать, что обычая выставлять часовых ирокезы не имели, вследствие чего появление отрядов бледнолицых почти всегда оказывалось для них неожиданностью. Может показаться странным, что живущие в постоянной опасности племена проявляли такую беспечность.

На самом деле, индейцы просто не видели смысла выставлять часовых. Часовой хорош на стене форта. Расхаживая же по окрестностям окруженной лесом деревни, он станет отличной мишенью, но сам ничего не увидит. В лесу лагерь должен охраняться **секретами** — тщательно замаскированными постами, вынесенными далеко в чащу. Так, чтобы, пытаясь прокрасться к кострам, вражеский лазутчик непременно наткнулся на сидящих в засаде сторожей.

Но обзор с каждого поста совсем невелик, секреты должны быть расположены очень часто, и часовых требуется много. Военный лагерь, конечно, мог окружить себя и двойным кольцом охраны, но индейские племена были слишком малочисленны для этого.



В фэнтези, где многие существа «видят» тепло, ночью в лесу не скрыться.

особенно). Во-первых, племена, живущие охотой, конечно же, обладают большой практикой в обращении с метательным оружием. Во-вторых, главный козырь в лесной войне — внезапность. Плохой обзор позволяет скрытно приблизиться к противнику или дожидаться его в засаде. Но подобраться незамеченным к врагу на расстояние выстрела намного проще, чем на длину меча.

Стрелы для боя в лесу предпочтительнее использовать легкие, так как случай поразить врага с большой дистанции представляется редко. А летит легкая стрела быстрее тяжелой. Для того же, чтобы встретить стрелу щитом, требуется вовремя заметить ее.



Арбалет легко превратить в ловушку.

Наконец, при стрельбе в лесу необходимо учитывать, что лук — не винтовка. Бесплезно пускать стрелы на звук. Тонкие ветви, конечно, не остановят снаряд, но отклонят его в сторону. Менее всего к случайным столкновениям с листьями чувствительны **срезни**, снабженные противорикошетным, похожим на стамеску наконечником.

Ловушки

Лесную войну трудно представить без хитроумных ловушек: волчьих ям, падающих на головы врагов сетей и раскачивающихся на канатах бревен с шипами. Умение устраивать западни вполне естественно для лесных жителей. Но невоз-

можно усеять ловушками весь лес, сделав его непроходимым для противника.

Сооружение смертоносного капкана из подручных средств — дело весьма трудоемкое. И при этом рассчитывать, что ловушка прослужит более суток, не приходится. Тщательно замаскированная волчья яма быстро станет заметной. Плюс раскачивающий деревья ветер, падающие ветки, вянущая листва, пробегающие животные... Кроме того, и яму, и растяжку из бечевы, как бы ловко они ни были укрыты, все-таки **видно**. А угроза для жизни — мощный стимул для того, чтобы внимательно смотреть под ноги.

Хороший шанс на срабатывание ловушки есть лишь тогда, когда враг не ожидает, что на его пути окажутся сюрпризы, либо если не он не имеет возможности принять меры предосторожности. Тот, кто сломал голову бежит под градом стрел, ямы, скорее всего, не заметит.

Ловушки можно использовать с большим эффектом, усилив ими позицию укрывшегося в засаде отряда. Ямы должны быть заранее открыты, а веревки, сети и бревна сложены возле выбранных деревьев. Но ставить капканы «на боевой взвод», то есть накрывать ямы ветвями, сгибать стволы, превращая их в пружины, поднимать сети и натягивать тетивы самострелов следует лишь в последний момент.

Западни должны быть расположены не на самой тропе, а **вдоль нее**. Так разведка противника, скорее всего, не обнаружит их. Но, когда враг войдет в «заминированный» коридор, и ему — вдруг! — придется спешно перестраиваться, чтобы отразить нападение, ямы окажутся как нельзя более кстати. Ловушки не только выведут из строя какое-то количество бойцов, но и вызовут беспорядок, которым удобно будет воспользоваться.

Эльфы в поле

В лесу можно долго играть с врагом в прятки, но следует помнить, что дебри еще никого не спасли от завоевания. Оборона войны не выигрывается. Так или иначе, но противнику когда-то придется дать генеральное сражение.

В принципе, эльфы могут сражаться так же, как и пехота других рас. Сколотить прочные щиты или вырезать из ясеня пики можно очень быстро. Дудки и барабаны найдутся. Останется лишь обучить младший командный состав **черной речи**, ибо мировой опыт свидетельствует, что в боевом угаре окрыленная матом команда быстрее достигает сознания бойца. Ну и чем, спрашивается, не гномы?

Как же тогда быть со своеобразием дивного народа? Эльфы должны побеждать луком и мечом. В ходе **Столетней войны** англичане сумели нанести ряд поражений французам практически одними стрелами. Главное для стрелков — благоприятно занять выгодную «сильную» позицию, на которой конница или тяжелая пехота не смогут сходу смять их.



Потенциальные союзники.



Эльфийская аристократия: подлунная и подземная.

Для того чтобы заметно проредить вражеский отряд, лучникам требуется много времени и боеприпасов. Скользящий склон, неглубокий ров или палисад из кольев задержат наступающих. Поднимаясь по скату холма, враг не сможет мгновенно опрокинуть цепочку мечников напором рядов, а пока держатся мечники, стоящие выше по склону лучники будут прицельно стрелять поверх их голов. В стене же вражеских щитов при преодолении препятствий неизбежно возникнут прорехи.

Если же враг не захочет атаковать стрелков на «сильной» позиции, вынудить его оставаться на месте можно и окружением. Легкой пехоте *галлов* иногда удавалось таким способом одержать победу над римлянами. Пока мечники штурмуют каре с одной стороны, сзади и с боков на врага сыплются стрелы и дротики. Если противник пытается наступать в каком-либо направлении, с противоположного фаса немедленно предпринимается атака, заставляющая его остановиться.



Образина врага.

Окружение, конечно, требует большого численного перевеса, но ведь в том и состоит искусство полководца, чтобы обрушиваться всей силой на отдельные вражеские отряды.

Не стоит забывать и о союзниках, способных значительно расширить боевые возможности армии. Как-нибудь кентавры или единороги смогут выполнять функции легкой кавалерии, то есть вести разведку и преследовать противника. А огромным, почти неуязвимым энтам легко

мать вражескую оборону. Конечно, если компания уже не будет проиграна, прежде чем они «посоветуются и придут к единому мнению»...

Серые эльфы

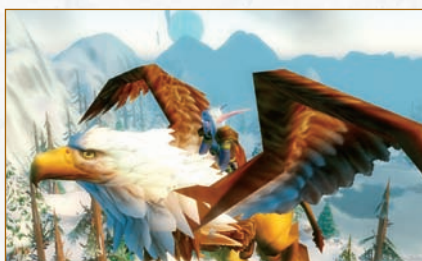
В большинстве фэнтези-миров присутствует и некая элитарная разновидность эльфов, проживающая не в лесах, а в замках на берегу моря. Воины *высших эльфов* организованы в рыцарские ордена с разнообразными претенциозными названиями вроде «*Белых львов*», «*Лунных стражей*» и «*Серебряных шлемов*». Они располагают прекрасным доспехами, постоянно совершенствуются в боевых искусствах и сражаются как пешими (с луками или с двуручными мечами в руках), так и верхом на лошадях или *грифонах*.

Тяжелая кавалерия дает серым эльфам большое преимущество. Если не брать в расчет «авиацию» и магию, их войско можно считать обычной средневековой рыцарской армией с соответствующими стратегией и тактикой.

Мечники и лучники с любым снаряжением и подготовкой останутся *легкой пехотой*, способной решать те же задачи, что и ополчение лесных эльфов, — то есть обороняться на заранее подготовленных позициях, сражаться с рассеянным противником или окружать его. Но поскольку сила легкой пехоты именно в подвижности, массе и возможности действовать на любой местности, справятся с этими задачами бойцы «серых» хуже.



Любопытно, конечно, откуда у серых эльфов ресурсы на коней, дворцы и доспехи? Ларчик, надо думать, открывается просто.



Для содержания наземного рыцаря требовалось 150 крепостных. А воздушного?

Деревянные латы

В романе «*Алмазный меч, деревянный меч*» *Ника Перумова* фигурирует не только магический деревянный клинок. Среди снаряжения народа *дану* (молодых эльфов) упоминаются и панцири из полированного дерева. Подобное снаряжение известно истории.

В старину на поверхность кожаных доспехов, снижая вес и экономя металл, нередко нашивали пластины, вырезанные из конского копыта, рога, панциря черепахи, кабаньих клыков и даже красивого камня *нефрита*. Само собой, находил применение и самый доступный материал — дерево. Поножи из деревянных планок использовались, например, византийскими катафрактами. Условно «деревянными» также можно считать и хорошо державшие стрелы легкие китайские доспехи из 15 слоев специальной бумаги.

В средние века дерево при равном весе вполне могло состязаться со сталью в прочности. Но его недостатком оставалась низкая твердость. Если при ударах о железную броню вражеские острия скользили и даже ломались, то в дерево острый стальной наконечник вонзался достаточно глубоко. Да и расколется дощечка могла достаточно легко.



Щиты — тоже деревянная броня.

В уже упоминавшейся игре *Warlords* темные эльфы, помучавшись некоторое время со «сгустками» и убедившись, что воевать с такими бестелесными тылами невозможно, начинают использовать рабский труд. В романах *Андрэ Нортон* («*Проклятие эльфов*»), *Андрея Сапковского* («*Владычица озера*»), *Ника Перумова* («*Земли без радости*») отмечается, что и высшие эльфы также догадались сделать подобное улучшение.

Многие авторы сходятся во мнении, что эльфийские нации, не стремящиеся к экспансии и развитию и не чувствующие призвания ни к торговле, ни к земледелию, ни к ремеслу, ни даже к эксплуатации других рас, обречены на вымирание. Ибо жизнь — борьба. Снесут вместе с лесом.



Продолжаем рассказывать вам о малоизвестных и занимательных фактах, имеющих отношение к фэнтези и фантастике во всех проявлениях.

Ты — мне, я — тебе

У взрослых свои игры, даже если эти взрослые фантасты. Одна из любимых забав отечественных писателей — выводить в книгах своих коллег по фантастическому цеху, как правило, на вторых ролях. К примеру, в «Киндрет. Кровные братья» Алексея Пехова, Елены Бычковой и Натальи Турчаниновой есть второстепенные персонажи, напоминающие художника Владимира Бондаря и писателя Олега Дивова. Виктор Бурцев, описывая оружие будущего в романе «Алмазные нервы», называет «огнемёт ПУСТОТА конструкции безумного русского оружейника Пелевина». Внимательный читатель и сам сможет найти такие «случайные совпадения».



Иногда писательские шутки получают продолжение. В романе «Не время для драконов» Сергей Лукьяненко и Ник Перумов упоминают некую церковь великомученика Шмаля — прозрачный намек на писателя Андрея Валентинова, также известного как критик Андрей Шмалько. «Великомученик» не остался в долгу: в совместном с Генри Лайоном Олди романе «Нам здесь жить» Валентинов вывел некоего президента «Перум-фонда»



Сергея Лукьяненко. Надеемся, что писательская «дуэль» не перерастет в литературную баталию, и новые книги наших ведущих фантастов не запестрят знакомыми именами.

Из роботов в депутаты

Из актеров, снявшихся в культовом фильме «Гостья из будущего», мало кто продолжил кинематографическую карьеру. Наташа Гусева (Алиса Селезнева) стала вирусологом, Алеша Фомкин (Коля Герасимов) трагически погиб, Марьяна Ионесян (Юля Грибова) эмигрировала в Америку. Дальше всех пошел робот Вертер. После роли андроида устаревшей модели актер Евгений Герасимов участвовал еще в ряде фильмов, потом переквалифицировался в режиссеры, работал ведущим на телевидении. А затем ринулся в политику: в 2002 году Герасимов стал депутатом Московской городской думы. Поколение, выросшее на «Гостье из будущего», уже получило избирательные права, так что у Герасимова есть все шансы повторить судьбу нынешнего терминатора Калифорнии.



Виртуальная сфера

Появление нового поколения игровых приставок — и в том числе консоли Nintendo Wii, которая определяет положение контроллера в пространстве, — стало событием прошлого года по версии «Мира фантастики». Но даже на этом фоне настоящий фурор может произвести отечественная разработка «Виртуальная сфера» — если, конечно, ее когда-нибудь запустят в массовое производство.

Идея «Виртсферы» проста: человека с виртуальным шлемом на голове запускают в сетчатый шар, по внутренней поверхности он может ходить в любом направлении: сфера будет «проворачиваться» под его шагами, не давая упасть. Таким образом, создается полная иллюзия движения в виртуальном мире, «картинка» которого проецируется на встроенный в шлем экран. Область возможного применения сферы чрезвычай-

чайно широка: от тренировок до экскурсий, не говоря о компьютерных играх.

Создатели устройства — братья Нурали и Нурахмед Латыповы — уже не раз представляли сферу на выставках. Прошлой осенью она собрала множество восторженных отзывов на нью-йоркском фестивале NextFest, разработкой заинтересовались крупные западные компании. В нашей же стране, несмотря на то, что прототипы «Виртуальной сферы» появились уже в конце девяностых, она до сих пор остается «штучным товаром». И это притом, что Нурали Латыпов — довольно известный человек: советник мэра Москвы, политолог, яркий игрок в «Что? Где? Когда?», карикатурист и ученый. Стоит ли говорить, что официальная интернет-страница «Виртуальной сферы» — virtusphere.com — полностью на английском языке.



СУММА НАУКА И ТЕХНИКА ТЕХНОЛОГИИ

Будущее — сегодня: *МАРТ* 160

Ноутбук на природном топливе, необычный плеер в форме кубика, многоразовая бумага, мобильный телефон на солнечных батарейках и другие новости с переднего края науки и техники.

Теория: *МЕХАНИЗМЫ СПЕШАТ НА ПОМОЩЬ* 162

Сегодня роботы используются повсеместно — на производстве и в быту, в медицине и при спасательных операциях, в службах безопасности и при пожарах. Похоже, скоро на долю человека останутся только творческие профессии — все остальное роботы возьмут на себя.

ЦИФРОВОЙ КАЛЕЙДОСКОП 166

Спортивный MP3-плеер **Sony NW-S205F**, универсальный пульт ДУ **Thomson ROC8505**, электронный щенок **iDog** и другие любопытные новинки цифрового рынка.

Полигон: *ТЕСТИРОВАНИЕ MP3-ПЛЕЕРОВ С ФЛЭШ-ПАМЯТЬЮ* 168

В наших руках побывали 8 моделей различных mp3-плееров, и теперь мы делимся с читателями результатами проведенных тестов.

Из жизни роботов: *МАРТ* 172



Домашний динозавр **Pleo** — умнейший робот-игрушка на сегодняшний день: он умеет выражать свои чувства при виде хозяина и даже обладает навыками самообучения. А вот робот-игрушка **Cube Robot Project Cam-08** — проще на порядок, но зато похож на героев фантастики прошлого века. Но оба они могут стать прекрасными подарками для увлеченного человека.

Сети интернета: *ЛУЧШИЕ САЙТЫ* 174

Хороший ресурс для фанатов Конана-варвара, официальный сайт популярной группы «Мельница», отличный портал для поклонников «Звездных войн» и множество других ресурсов о фэнтези и фантастике во всех проявлениях.

Эльвира Кошкина

БУДУЩЕЕ — СЕГОДНЯ

summa@mirf.ru

Берегите уши

О вреде прослушивания музыки на большой громкости врачи твердят давно, но мало кто внимает рекомендациям и бережет уши. После громких звуков слух достаточно быстро восстанавливается, однако если регулярно и подолгу слушать музыку на высокой громкости, вероятность частичной потери слуха крайне велика. Еще до того, как меломан обратится к врачам с жалобой на ухудшение слуха, он может



Если громкость музыки в наушниках плеера превысит 85 дБ, Ear3 предупредит хозяина об опасности для слуха.

навсегда утратить возможность слышать в половине частотного диапазона.

Страшно? Тогда обратите внимание на Ear3. Прибор размером с мобильный телефон призван помочь нам до преклонных лет сохранить хороший слух. Принцип работы довольно прост: чтобы определить уровень громкости, достаточно поднести наушник от плеера к специальному микрофону на корпусе Ear3. Если громкость колеблется в пределах 70-84 дБ, загорается зеленая лампочка, в противном случае начинает мигать красный огонек — это знак, что слух под угрозой.

С помощью Ear3 можно проверять безопасность карманных медиаплееров, домашних стереосистем, автомобильных магнитол и прочих музыкальных устройств. На рок-концертах и шумных дискотеках прибор также своевременно напомнит о необходимости беречь слух. Пользователю останется лишь принять меры — либо немедленно покинуть шумное помещение, либо вставить в уши беруши. Цена новинки — \$50.

Многоразовая бумага

Что написано пером, не вырубить топором? Пока да. Но скоро поговорка утратит свою актуальность — сотрудники американского и канадского представительства Хероx работают над созданием многоразовой бумаги. Новая технология позволит стереть грань между электронными и бумажными документами: бумага будет сохранять напечатанный на ней текст и картинки в течение одного дня. Затем текст побледнеет и исчезнет вовсе, а сам лист станет чистым и пригодным для повторного применения.

«Стираемая» бумага имеет слегка желтоватый оттенок. Для печати на ней не подходит традиционный принтер, а требуется особое устройство, в котором не используются чернила. Печатный текст наносится посредством световых лучей с определенной длиной волны и сохраняется от 16 до 24 часов. Ждать, когда лист очистится естественным образом, совсем не обязательно — чтобы избавиться от текста, достаточно слегка нагреть бумагу. Это можно проделывать неограниченное количество раз, пока бумага не истрепется.

Американские исследователи верят, что их изобретение позволит в разы сократить объемы расходуемой в офисах бумаги. Согласно статистическим сведениям, один сотрудник офиса ежемесячно распечатывает порядка 1200 страниц текста. 20% листов из этого количества летят в мусорную корзину в тот же день, когда были напечатаны. Если Хероx не забросит свою затею на полпути и технология получит массовое распространение, «зеленые легкие» нашей планеты смогут вздохнуть с облегчением.



Текст на «стираемой» бумаге Хероx сохраняется в течение 16-24 часов.

Ноутбук на природном топливе

Совсем скоро ноутбуки перейдут на фляжки с метанольным топливом вместо подзаряжающихся аккумуляторов. Серьезно. Уже сегодня южнокорейская компания LG Electronics располагает концептуальной моделью мобильного компьютера LG e-book с топливными элементами, использующими смесь кислорода с метанолом.

Вместо привычного жидкокристаллического дисплея в ноутбуке используется самый натуральный OLED-экран. Органические светодиоды излучают свет самостоятельно, поэтому энергопотребление дисплея совсем невелико. Вместо привычной клавиатуры используется большой и тонкий сенсорный дисплей — количество и вид основных кнопок может меняться в зависимости от запущенной программы.

В самом конце 2006 года LG e-book занял первое место в номинации «Лучший дизайн концепта» на всемирно известном международном конкурсе Red Dot. Сведений о сроках начала массового выпуска таких ноутбуков пока, увы, нет.



Возобновляемый источник энергии на метанольном топливе позволит LG e-book работать сутки напролет. Зайчик Energizer отдыхает.



Роботы вместо строителей

Две независимые группы ученых из Южнокалифорнийского университета в Лос-Анджелесе (США) и британского Университета Лафборо отчитались об успехах в создании полноценных роботов-строителей.

Американский робот может за сутки без помощи человека соорудить каркас двухэтажного здания. Машина работает по принципу струйного принтера: закрепленное на металлической раме устройство передвигается вдоль конструкции в трех направлениях и послой-

но наносит на поверхность строительный раствор. Смесь из бетона и гипса моментально затвердевает, и здание растет буквально на глазах.

Разработка британских ученых отличается возможностью создания строений замысловатого дизайна: машина может оставлять в возводимых панелях каналы для вентиляции, электропроводки и водопроводных труб. В скором будущем такой робот сможет заменить художников и декораторов — исследователи планируют «научить» машину

наносить настоящие фрески. С переходом на подобных роботов время постройки домов сократится в сотни раз, не говоря уже о затраченных средствах.

Будем надеяться, массовое распространение железных строителей способствует появлению в городах округлых домов и сооружений в виде куполов, пчелиных сот, муравейников и морских ракушек. В противном случае архитектура будущего может стать слишком скучной.

Плеер в кубе



Все шесть дисплеев плеера можно как объединять в единое целое, так и использовать для разных задач одновременно.

У любителей заниматься дюжиной дел одновременно вот-вот появится новая забава — видеоплеер в виде кубика. Необычный гаджет придумала команда из одиннадцати японских студентов Университета Кейо. Ребята трудились над проектом с осени 2002 года — и вот наконец старания увенчались успехом.

На каждой стороне плеера-кубика под названием **Z-Agon** расположен 2,5-дюймовый жидкокристаллический экран. Все шесть дисплеев способны работать одновременно: на одном экране пользователь может смотреть видеоролики, на другом — играть в тетрис, на третьем — просматривать любимые фотографии. Благодаря поддержке Wi-Fi можно выходить в интернет и обмениваться данными с ноутбуком или компьютером без проводов.

При необходимости дисплеи можно объединить в единое целое. Так можно изучать карту города, приближая и удаляя изображение. Если же запустить на устройстве игру, персонаж будет перемещаться с одного экрана на другой. Встроенная в кубик камера позволяет устраивать онлайн-конференции и посылать друзьям видеосообщения. Если вдруг видеописьмо придет в тот момент, когда пользователь будет проходить очередной уровень в Mario, сообщение отобразится на нижней стороне кубика (чтобы не мешать игре).

Жаль, что Z-Agon — это пока всего лишь прототип, и ориентировочные сроки его появления на рынке не известны.

Провода в отставке

Спутанные в клубки провода доставляют владельцам ноутбуков массу неудобств. В частности, из-за обилия подключенной периферии компьютер перестает быть портативным и превращается в обычный стационарный ПК. Компания Belkin решила помочь пользователям лэптопов и выпустила приборчик под названием **Cable-Free USB Hub**.

Компактный аппарат подключается к сети переменного тока и служит внешним USB-хабом для принтеров, акустических систем, колонок и цифровых камер. Если подключить к ноутбуку специальный передатчик размером с обычную флэшку, можно беспрепятственно перемещаться по комнате с ноутбуком и без проводов воспроизводить ролики с цифровой видеокамеры, отправлять MP3 на плеер и пересылать только что сделанные снимки с фотоаппарата прямо на беспроводной принтер.

Стоимость Cable-Free USB Hub составляет две сотни долларов без одного цента. С середины декабря этот полезный прибор доступен жителям Соединенных Штатов. На территории нашей страны он должен появиться в ближайшее время.



Cable-Free USB Hub даст свободу передвижения владельцам ноутбуков.

Солнечный мобильник

Солнце — один из главных источников возобновляемой энергии. Энергия светила позволяет ночью освещать целые здания и успешно используется в калькуляторах, автомобилях, парковочных автоматах, а также зарядных

устройствах для телефонов, КПК и медиаплееров. Здорово, правда? Неугомонные японцы решили не останавливаться на достигнутом и придумали мобильный телефон на солнечных батареях.



Мобильный телефон NTT DoCoMo черпает энергию от солнца.

Первая в мире «солнечная» трубка была представлена компанией **NTT DoCoMo** на выставке в Токио. Аппарат выполнен в раскладывающемся корпусе с чувствительными фотоэлементами на лицевой панели. Пользователь такого мобильника может не волноваться об отсутствии доступа к электрической розетке — для нормальной работы требуется только прямой солнечный свет.

Во всем остальном новинка ничем не отличается от сородичей. Есть большой цветной дисплей, клавиатура, встроенный MP3-плеер и даже возможность чтения электронных книг. На территории Страны восходящего солнца телефон появится в течение года, а вот



РОБОLIFE

МЕХАНИЗМЫ СПЕШАТ НА ПОМОЩЬ

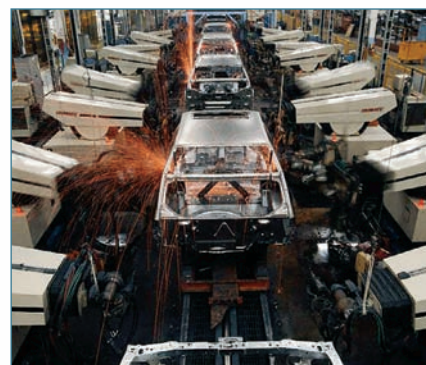
Как насчет путешествия в жерло действующего вулкана или сборки орбитальной гостиницы? Сами на дело пойдете или робота попросите? Можете не сомневаться — машины отправятся куда скажете, хоть на дно Марианской впадины. А еще запросто постирают вещи, расскажут детишкам сказку на ночь и защитят дом от грабителей.

Фантастика? Пока да. Но за последний год число проектов универсальных искусственных существ превысило десять тысяч, а значит, появление домработников, механических переводчиков и самых натуральных терминаторов — дело ближайшего будущего.

До нашей эры

Слово **робот** (от чешск. *robota*) придумал брат чешского писателя-фантаста Карела Чапека в 20-х годах прошлого века. В пьесе «Универсальные роботы Россума» Чапек обозначил этим словом машины, призванные освободить человека от грубой работы. Сегодня роботами считаются все механические и биологические штуковины с электронными «мозгами». Размеры и форма значения не имеют. В последнем романе В. Головачева «По ту сторону огня» действует вообще некий сгусток материи — разумный робот Лам-ка, джинн, который может воплощаться во что угодно.

Одного из первых роботов в истории в 15 веке создал Леонардо да Винчи. Большущий железный рыцарь двигался, как настоящий, и развлекал господ. Следующий прорыв — беспроводная радио-



На автомобильных заводах давным-давно трудятся самые настоящие роботы-сборщики.

связь, которую в конце 19 века опробовал Николай Тесла. Ученый собрал небольшую лодку. Стоя на берегу, Тесла давал судну команды мигать фарами и передвигаться. Большинство наблюдателей считали изобретателя шарлатаном или сильным магом. Оно и понятно — радиоволны тогда в школе не проходили.

Я, Робот

Для чего человеку нужны роботы? Во-первых, для выполнения утомительной и требующей высокой точности работы. Сегодня работают целые фабрики, в ко-

торых полностью автоматизирована загрузка сырья и складирование готовой продукции — такие заводы могут без остановки работать годами. Если в начале 90-х прошлого века обмен обычного рабочего на робота не приносил почти никакой выгоды, то сегодня, держитесь крепче, роботы позволяют сэкономить до 89% средств.

Во-вторых, роботы запросто могут освободить от нудных повседневных обязанностей. Если за уборку пола и ковров уже сегодня берутся автоматические пылесосы стоимостью порядка 300 долларов (только за 2006 год было продано больше десяти тысяч **iRobot Roomba**), то завтра доступные по деньгам машины безропотно протрут пыль на клавиатуре, перемоют всю посуду и самостоятельно завершат затянувшийся ремонт в квартире.



iRobot PackBot используется военными США для безопасного разминирования самодельных взрывных устройств в туннелях и пещерах. Чтобы его остановить, достаточно воспользоваться пультом ДУ... или дробовиком.

В-третьих, люди до сих пор не смогли решить проблему с войнами. Поэтому военная робототехника — особая статья. Армии Южной Кореи и США встретят второе десятилетие 21 века с киборгами в строю. Уже сейчас в горячих точках и на полигонах проходят обкатку беспилотные танки и самолеты, роботы-снайперы и роботы-шпионы. Среди боевых единиц встречаются как крошечные машинки с дистанционным управлением, так и стальные восьминогие чудища.

Тише едешь — дальше будешь

7 ноября 2007 года оборонное агентство Соединенных Штатов в третий раз проведет автомобильный турнир между роботами в пустыне Мохаве. Два года назад в соревновании участвовало 15 напичканных электроникой внедорожников, но ни один из них не смог преодолеть 230 км, объехав все ямы и кактусы. В 2005 году мощные процессоры и чувствительные датчики позволили пяти роботам из 23 добраться до финиша целыми и невредимыми. Победителем заезда (и обладателем двух миллионов долларов) стал робот **Stanley**, а последним финишировал 16-тонный грузовик **TerraMax**.

Если дело у техников пойдет на лад, совсем скоро появятся не только беспилотные внедорожники, но и роботизиро-



Робот-певица **EveR II** в компании двух милых кореянок. Найдите десять отличий.

Лучший помощник

Компания **Philips** вот уже несколько лет трудится над проектом **iCat**. Электронная кошечка размером с электрический чайник может различать членов семьи по голосу и лицам, вести диалоги, запоминать привычки хозяев и выполнять нехитрые поручения. **iCat** на ура справляется с загрузкой почты из интернета, берет под контроль домашнюю бытовую технику и приглядывает за питомцами. Основная изюминка «кошечки» — способность менять выражение лица в зависимости от обстановки: за мимику отвечают 13 сервоприводов (реакцию на различные события можно запрограммировать с помощью открытого ПО).

Похожих проектов море разливанное. Согласитесь, приятно иметь робота, который может улыбаться и сопереживать. Грустное лицо робота может сигнализировать о неполадках в домашней бытовой технике или садящемся аккумуляторе.

Ребята из Корейского научного института и вовсе задумали революцию — их

роботизированные системы, которые научат гражданские автомобили безукоризненно парковаться, тормозить у светофора и самостоятельно избегать аварийных ситуаций.



Профессия дальнбойщика в скором будущем станет ненужной — на дороги выйдут роботы-грузовики.

Законы робототехники

Айзек Азимов не раз обращался к теме взаимоотношений человека и машины. Писатель-фантаст придумал три закона, которые вполне могут стать фундаментальной основой робототехники будущего:

- робот не может действием или бездействием нанести вред человеку;
- робот обязан выполнять распоряжения человека, если они не противоречат Первому закону;
- робот обязан защищать себя, если это не противоречит Первому и Второму закону.

Позже писатель придумал менее известный Нулевой Закон: робот не может действием или бездействием нанести вред человечеству.

андроид **Eve Robot II (EveR II)** удивительно похож на живую кореянку. Красавица понимает тысячу слов, владеет мимикой и с легкостью меняет профессию с секретаря-референта на школьного учителя. Надо ли говорить, что движения тела и жесты потрясающе правдоподобны?



Японский Робокон выглядит безобидно, но хулиганам спуску не дает.

Есть сегодня и полноценные бытовые роботы, которые умеют шагать или ездить, взбираться по лестнице и переносить грузы. Подобные машины безо всяких проблем можно использовать в качестве экскурсоводов, секретарей и официантов. В археологическом музее на острове Сицилия с 2002 года используется робот-экскурсовод. С помощью лазерных датчиков гид ориентируется в пространстве и достаточно уверенно рассказывает посетителям все самое интересное об экспонатах музея.

В одном из ресторанов Китая в октябре 2006 заступила на службу машина, которая курсирует между столиками, принимая заказы и подсказывая посетителям путь к заказанному месту. Что характерно — чаевые робот не требует.

В японский торговый центр **AquaCity** заступил на службу **Reborg-Q**. Полтораграммовая бочка передвигается на

шасси и следит за порядком. На голове и плечах киборга установлены две пары цифровых камер, а встроенные датчики фиксируют присутствие людей, обнаруживают утечки воды, задымление и очаги возгорания. Аренда Reborg-Q стоит 3300 долларов в месяц (месячный оклад офицера японской полиции, для сравнения, составляет порядка четырех тысяч у.е.).

Почти все современные роботы-охранники передвигаются на колесной платформе. Механические создания умеют ездить по неровной местности, отличать живых существ от неживых и сигнализировать диспетчеру о возможной опасности. Однако лестницы, заборы и даже неглубокие водоемы такие патрульные преодолеть не в силах.

При необходимости машины могут заботиться о пожилых людях, помогать в тренировке боевых искусств и даже



Четвероногий малыш **Roboquad** передвигается на трех скоростях и запросто обходит любые препятствия. Благодаря множеству датчиков робот отличает картонную коробку от собачьей миски и реагирует на движения и звук с расстояния до 5 метров.

Искусственный интеллект

Искусственный интеллект (англ. **artificial intelligence, AI**) — раздел информатики, изучающий возможность обеспечения разумных рассуждений и действий с помощью любых вычислительных систем. Необходимые и достаточные условия достижения интеллектуальности теорией явно не определены, поэтому наклейка AI нынче лепится почти на всех роботов, способных так или иначе проявлять самостоятельность.

Верх инженерной мысли — искусственные нервные системы (ИНС). Такие системы отличаются от обычных компьютеров тем, что вместо одного-двух процессоров в них используются сотни простых чипов, которые образуют самую натуральную сеть нейронов. С начала 90-х годов прошлого века ИНС используют для финансовых прогнозов, распознавания речи, медицинской диагностики и фильтрации нежелательных электронных писем (спама).

В качестве критерия определения интеллектуальности принято использовать эксперимент, известный как тест Тьюринга. В последнем один человек (судья) переписывается на естественном языке с двумя собеседниками, один из которых — человек, другой — компьютер. Если судья не может надежно определить, кто есть кто, считается, что компьютер прошел тест.

Летающие роботы СССР

Россия сегодня ничего не может противопоставить беспилотным истребителям США, Южной Кореи и других развитых стран. Свой шанс оказаться впереди планеты всей мы профукали почти полвека назад, когда из-за бюрократических проволочек и давления западных стран провалился уникальный проект создания тысячи беспилотных летательных аппаратов. Гиви Джанджгава из Раменского приборостроительного конструкторского бюро тогда предлагал буквально за копейки превратить армию устаревших истребителей в хороших разведчиков и безжалостных камикадзе. Соединенные Штаты о подобных машинах в то время и мечтать не могли.



Фронтальной МиГ-15 запросто мог стать роботом-камикадзе.

оперировать больных. Роботы-хирурги — очень мощный инструмент современных медиков. Еще год-другой, и опытные врачи из Москвы смогут через интернет оперировать пострадавших в Сибири. Помните наши слова.

Дайте два!

Разработчики бытовых роботов денно и нощно трудятся над созданием механических слуг, а значит, через 5-10 лет симпатичный робот-домохозяйка будет стоить не дороже подержанной иномарки. Впрочем, приобщиться к «робомии» можно уже сегодня — игрушки вроде iCat и Sony Aibo доступны в широкой продаже.

Самодельным советуем присмотреться к комплекту **Evolution Robotics ER1**, который включает тележку с ультразвуковыми локаторами и цифровую

камеру. Если установить на тележку ноутбук, получится робот, способный выполнять роли охранника, курьера и полноценной системы управления цифровым домом.

Не менее интересно смотрятся роботы на базе материнских плат и процессоров **VIA** от компании **White Box Robotics**. Модель **PC-BOT 914** внешне похожа на прославленного **R2D2**. Аппарат работает под управлением операционной системы Windows и хорошо справляется с обработкой видео, патрулированием и дюжиной различных военных задач. Стоит такая штуковина чуть дороже игрового ноутбука — порядка 5000 долларов.



Если взять тележку и поставить на нее ноутбук с железной ручищей, получится довольно серьезный соперник для игры в шахматы.

Универсальные солдаты

Какими только роботами не пугали нас в фантастических произведениях! Зловещие машины сетей вроде Skynet нам не грозят — синтетический ум на горизонте пока не маячит. А вот активно используемые сегодня военные роботы представляют реальную опасность. Во время войны в Ираке 250 роботов уничтожили десятки боевиков, обезвредили сотни бомб — и это далеко не предел.



Шахматный суперкомпьютер IBM Deep Blue еще десять лет назад обыграл Гарри Каспарова. Сегодня подобные машины без труда разделяются с десятком профессиональных гроссмейстеров.



Lego Mindstorms NXT не только жутко выглядит, но и может программироваться для нападения на все, что приближается к хозяину.

Южная Корея объявила о намерении к 2011 году создать двести роботов-пограничников. На реализацию идеи выделено 20 миллионов долларов, поэтому мы вполне допускаем возможность того, что совсем скоро смертельно опасные роботы и правда будут патрулировать границы азиатской страны.

У США тоже есть чем похвастаться — почти каждый месяц появляются новости об успешных испытаниях беспилотных летательных аппаратов и танков. На вооружение Соединенных Штатов совсем скоро будут приняты са-



Пылесос iRobot Roomba можно использовать не только для уборки квартиры — продвинутого хозяева за пару часов превращают робота-малютку в смелого патрульного с камерой и фонариком.

молеты наподобие **Global Hawk**, который американцы продемонстрировали на авиационной выставке в Фарнборо (Англия). Особенности «ястреба» заключаются в возможности полета на высоте до двадцати километров, а также поддержке режима невидимости для радаров и всевозможных приборов

Спасаемся

Боевой робот — опасная машина. Стреляет она куда лучше любого снайпера, а инфракрасные камеры позволяют ей видеть сквозь стены. Однако спастись от современных терминаторов не так уж и сложно. Приведенная ниже памятка вряд ли пригодится нам в ближайшие лет пять, зато позволит взглянуть на зловещих роботов с необычного ракурса.

Как убежать от взбешенного робота:

- Бегите к сильному источнику света — видеосенсоры роботов плохо справляются с резкой сменой освещения.
- Двигайтесь по зигзагообразной траектории, почаще петляйте. Роботу ничего не стоит предсказать ваши прямолинейные намерения и угостить ракетой у ближайшего холма.
- Безжалостного преследователя не удастся измотать марафонской дистанцией. Зато роботы пасуют перед обычными лестницами и не умеют перемахивать через заборы (правда, могут их сносить).
- Большинство роботов так и не научились плавать. Смело ныряйте и гребите как можно дальше. Если дело обстоит зимой — заманите машину на тонкий лед реки или озера.
- Если за вашей головой охотится двуногий робот, то стоит попробовать автомобиль. Теоретически, преследователю под силу обогнать леопарда, но проблема с перегревом двигателя вряд ли позволит ему продержаться больше двух километров.
- Инфракрасные датчики видят не только человека, но и его следы в холодной траве — не стоит надеяться, что робот не сможет выследить вас ночью. Можно спрятаться в холодном пруду, завалить себя мусором или попросту забежать в здание с толстыми стенами.

● Робот-убийца может позвонить по телефону и под видом близкого человека выведать, где вы находитесь. Поддаваться на провокации не стоит, но по голосу отличить машину не получится, поэтому самый простой способ — задать секретный вопрос.

● Если робот ищет именно вас, можно одеть маску, переодеться или изменить голос. Машина не найдет вас в своей базе данных и отпустит.

Что следует иметь при себе:

- **Лазерная указка** — выведет из строя видеосенсоры или заставит робота перенастраивать систему зрения.
- **Мощные магниты** — могут повредить жесткий диск и другие части железной машины.
- **Водяной пистолет** — жидкость запросто может попасть внутрь робота и замкнуть электронные цепи.
- **Открытая микроволновка** — генератор радиопомех. Беспроводные системы связи откажут, и машина, если ею управлял диспетчер, остановится.




Боевых роботов нужно держать в узде. Иначе они захватят власть над миром и обязательно развяжут небольшую ядерную войнушку.

машинного зрения. Безобидный с виду самолет легко может перехватить любую радиопередачу и указать наземным ракетным войскам точные цели для атаки.



Очевидно, что уже в конце 21 века машины позволяют без опаски кропотливо исследовать пылающие недра Земли и обратную сторону Луны. Ежедневные новости по заданным алгоритмам будут

писать роботы-журналисты, а уборка наших квартир ляжет на плечи механических домработников. На долю homo sapiens придется творческие профессии, игры и спорт.

Несомненно, человеку по силам создать более совершенное существо, чем он сам. Вопрос лишь в том, останутся ли роботы продолжением нас самих или все-таки обретут некую самостоятельность? 



Беспилотный самолет Global Hawk поднимается на высоту до 20 километров и поддерживает режим невидимости для радаров и всевозможных приборов машинного зрения.



Иван Нечесов, Дмитрий Колганов

ЦИФРОВОЙ КАЛЕЙДОСКОП

summa@mirf.ru



iDog • Электронный щенок

Помните повальное увлечение тамагочи? Не за горами новый бум — iDog имеет все шансы покорить сердца миллионов детей. Крошечная собачка-меломан по команде воспроизводит любую из записанных в память мелодий, трогательно качает головой и живо реагирует на внешние звуки. Малышка расстраивается, когда ей не уделяют внимания и не «кормят» свежими композициями. Каково, а?

Чувствительный микрофон дает iDog возможность «чувствовать» и различать звуки, а встроенный в спину динамик позволяет использовать иг-

рушку в качестве внешней колонки для карманных плееров. Хотите — верьте, хотите — нет, но у собачки есть собственные предпочтения в музыке: после

первого включения перед вами, так сказать, глупый щенок, который через пару часов совместного прослушивания музыки поймет, какой стиль ему по душе. Чем больше песик слушает музыки, тем лучше у него настроение,

что выражается разными схемами мигания светодио-

дов на мордочке.

Для включения достаточно щелкнуть iDog по хромированному носу. Чтобы немного успокоить — дернуть за хвост, ну а чтобы полностью отключить — еще раз нажать на нос.

В верхнюю часть головы встроен фотозлемент, с помощью которого игрушка может

самостоятельно переходить в режим экономии заряда батареек — при наступлении темноты и тишины iDog «засыпает». Если включить свет, игрушка тут же проснется.

Отсек для двух батареек типа AA скрыт в левой задней ноге малышки. На каждой «лапе» снизу приклеены по четыре резиновых подушечки. Самый большой недостаток — скованность в движениях. А вообще, забавная игрушка. •



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Материал корпуса: Пластик
Предпочтения в музыке: Панк-рок, танцевальная/техно, хип-хоп
Количество состояний: 8
Количество диодов: 7
Цвета диодов: Красный, синий, зеленый
Входы: Микрофон, линейный вход
Воспроизведение: Динамик
Питание: Две AA-батарейки
Длина от хвоста до носа: 10 см
Сайт производителя: doba.ru
Примерная цена: 2800 руб.

Thomson ROC8505 • Универсальный пульт ДУ

Thomson ROC8505 найдет общий язык с любыми электронно-бытовыми устройствами: от кассетных видеомаягнитофонов до плазменных телевизоров и спутниковых ресиверов. Главная особенность пульта ДУ: для понимания того, как он работает, не нужно быть летчиком-испытателем, привыкшим ко множеству кнопок и тумблеров. Все просто и интуитивно понятно. Чтобы обучить дистанционку работе со стареньким музыкальным центром, достаточно набрать цифровыми кнопками код производителя (список представлен в инструкции).

В режиме One Touch пульт управляет одновременно телевизором, усилителем и, например, DVD-проигрывателем. То есть пользователь получает возможность запускать фильмы, настраивать телеканалы и регулировать звучание отдельных компонентов акустической системы без необходимости переключаться между устройствами. При этом на каждую из кнопок можно назначить цепочку из 14 различных действий, будь то включение те-

левизора или нажатие кнопки Play на видеомаягнитофоне.

Дизайн неоднозначный: все кнопки плоские и поначалу неясно, как их находить на ощупь. Однако инженеры Thomson позаботились о пользователях и вырисовали между кнопок замысловатый пластиковый узор, на миллиметр выступающий над лицевой панелью — по нему удобно ориентироваться при работе вслепую.

Что в итоге? Все решает цена. На наш взгляд, она в самый раз. Хотите более удобную дистанционку с ди-

сплеем и дополнительными функциями — присмотритесь к модели подороже. •



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Материал корпуса: Пластик
Цвет: Серебряный
Количество кнопок: 58
Подсветка: Все кнопки
Количество поддерживаемых устройств: 8
Макропрограммы: До 14 действий
Рабочая дистанция: 9 метров
Рабочие углы: 45 градусов
Питание: Две батарейки типа AAA
Размеры: 50x210x18 мм
Вес: 135 г
Сайт производителя: www.thomson.ru
Примерная цена: 2000-2500 руб.

HTC P3300 • Коммуникатор

Помимо двух основных составляющих — бизнес и мультимедиа — в HTC P3300 хорошо представлена ими-



жевая. Дизайн хорош. На месте навигационного джойстика здесь трекбол и колесо управления, которое упрощает работу с меню и помогает с просмотром длинных списков. Система меню удобнее, чем у почтенных предков, хотя множество функций прячется в неожиданных местах (не сразу сообразишь, как совершить звонок или отправить SMS).

Коммуникатор оснащен встроенным модулем спутникового позиционирования (GPS) и может по команде выдавать местоположение хозяина. Для обеспечения связи в любой точке земного шара предусмотрена поддержка четырех диапазонов GSM. На дисплей жалоб нет. Размер большой, разрешение 320x240 — для повседневных задач сгодится. Неудобства могут возникнуть лишь при спутниковой навигации и просмотре видео.

Есть поддержка всех необходимых беспроводных стандартов (Wi-Fi в том числе). Время автономной работы — четыре часа при активном использовании беспроводных интерфейсов, аудиоплеера, органайзера и радиоприемника. Операционная система Windows Mobile 5.0 обеспечивает сохранность пользователь-

ской информации при полной разрядке аккумулятора.

2-мегапиксельная камера на задней панели аппарата — необходимый минимум, позволяющий делать сравнительно качественные фотографии. Комплект поставки включает USB-шнур, автомобильный зарядник, чехол, док-станцию, внешнюю антенну для GPS, 512-Mb карту microSD и проводную стереогарнитуру. Музыкальные прелести подпорчены необходимостью использовать только прилагаемые наушники (вход фирменный). ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Форм-фактор: Моноблок
Процессор: TI OMAP 850, 200 МГц
Связь: GSM 850/900/1800/1900, GPRS/EDGE, Bluetooth 2.0, Wi-Fi IEEE 802.11b/g
Встроенная память: 196 Мбайт (64 Мбайт ОЗУ + 128 Мбайт ПЗУ)
GPS-чип: SiRF Star III
Встроенная камера: 2-мегапиксельная
Дисплей: Сенсорный ЖК, 2,83 дюйма, 320x240, 65 тыс цветов
Источник питания: Съемный ионно-литиевый аккумулятор емкостью 1200 мАч
Операционная система: Microsoft Windows Mobile 5.0
Время работы: До 4 часов в режиме разговора, до 200 часов при ожидании
Размеры: 108x58x17 мм
Вес: 130 г
Сайт производителя: www.htc.ru
Примерная цена: 12000-13000 руб.

Sony NW-S205F • Спортивный MP3-плеер

Перед нами уменьшенная копия светового меча Дарта Вейдера в исполнении Sony. Основное отличие в том, что тоненький алюминиевый флэш-плеер лишен смертоносного лазера и в свихтах с хулиганами проку от него нет. Зато Sony NW-S205F может здорово помочь любителям фитнеса: встроенный гироскоп позволяет ему измерять число сделанных шагов и примерное количество сожженных калорий. Есть секундомер, таймер и много чего еще.

Рудименты фехтования остались в виде *Shaking Shuffle*: если повернуть плеер экраном вверх и три раза хорошенько встряхнуть, включится режим воспроизведения песен в произвольном порядке. Места для россыпи кнопок на компактном корпусе нет, поэтому за пролистыва-

ние списков, перемотку песен и дюжину других функций отвечает поворотный джойстик. Если верить рекламщикам Sony, сильный дождь и падения в грязные лужи плееру нипочем — корпус водонепроницаемый. Однострочный OLED-

вать фирменную программу **Sonic Stage**, увы. Последняя позволяет создавать библиотеки, конвертировать

мультифора уходит около полтора часов, кстати, уже после трех минут «подпитки» NW-S205F готов работать три часа.

Комплект поставки плеера включает руководство пользователя, диск с набором программ, наушники и наручную повязку. Штатные наушники звучат неплохо, а вот относительно их удобства можно поспорить — они довольно крупные и не всем подойдут. ●



лом и немного утоплен в корпус, что снижает углы обзора.

К компьютеру плеер подключается с помощью обычного mini-USB шнура, так что в случае утери «родного» кабеля без проблем можно будет найти замену. Для загрузки музыки придется использо-

вать фирменную программу **Sonic Stage**, увы. Последняя позволяет создавать библиотеки, конвертировать MP3, WMA и AAC в фирменный формат ATRAC. Впрочем, делать это необязательно, плеер без проблем опознает вышеприведенные стандарты. Время работы плеера варьируется от 8 до 18 часов в зависимости от громкости и формата музыки. На полную зарядку аккумуля-

всем подойдет. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Материал корпуса: Алюминий
Дисплей: 1-строчный OLED
Встроенная память: 2 Гб
Поддерживаемые форматы: MP3, Atrac, WMA и AAC
Время работы: До 18 часов
Питание: Встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Дополнительные функции: Шагомер, секундомер, счетчик калорий
Интерфейс: USB
Размеры: 15x96x15 мм
Вес: 30 г
Сайт производителя: www.sony.ru
Примерная цена: 5000-6000 руб.



ПЕРЕВЫБОРЫ КОРОЛЯ

ТЕСТИРОВАНИЕ MP3-ПЛЕЕРОВ С ФЛЭШ-ПАМЯТЬЮ

Мы долго не проводили тестирования флэш-плееров, поскольку ситуация на рынке не особо менялась: ведущие производители выпускали старые плееры в новых корпусах, Sony насильственно продвигала формат Atrac, а балом безраздельно правил iPod nano. Но за последнее время случилось несколько интересных событий. Sony подружила свои плееры с MP3, Apple обновила семейство своих плееров, а азиатские производители набили руки и с завидным постоянством стали выдавать по-настоящему интересные модели.

Каждый плеер мы тестировали в три этапа: сначала с наушниками из коробки, затем с недорогими во всех смыслах **Elecom EHP-IN230** и дорогущими «капельками» от **Etymotic** и **Sony**. Вдобавок ко всему были задействованы две акустические системы: средняя по всем параметрам 2.1 акустика **Creative** и качественная 2.0 система **Aiwa**. Прослушивание велось вслепую: мы описывали впечатления по звуку, не зная, какой плеер играет в данный момент, — личные пристрастия к той или иной модели роли не играли.

Apple iPod nano 4 Гб

Сразу после выпуска первой версии iPod nano в адрес **Apple** посыпались негативные отзывы относительно корпусов, которые покрывались царапинами через пару недель после покупки плеера. Несколько месяцев назад дизайнеры американской компании сделали работу над ошибками, и свет увидел iPod nano в алюминиевом корпусе без зеркальных вставок. Визуально обновленный плеер длиннее и значитель-



Apple iPod nano: кроме внешнего вида и удобного управления, плееру Apple предложить нам нечего.

но тоньше предшественника. Второе нововведение — заметно более яркий и четкий дисплей. Все.

При грамотном оформлении ID3-меток все песни автоматически сортируются по исполнителям, альбомам, жанрам и рейтингу. Для быстрого выбора нужной композиции в меню можно добавить опцию «поиск». Если при воспроизведении музыки отключить от плеера наушники, он автоматически встанет на паузу и через некоторое время отключится.

Плеер умеет показывать фотографии, отображать время, работать в качестве секундомера и открывать текстовые файлы размером не более 4 Кб. Ни радио, ни диктофона здесь нет. Для загрузки песен придется использовать **iTunes** — напрямую копировать песни в память плеера нельзя. Время работы без подзарядки — 17 часов при активном использовании. Неплохо. Однако по сравнению с iPod nano первого поколения обновленный плеер звучит хуже — громкость ощутимо понизилась, отличные высокие частоты канули в Лету. Возможности ручной настройки эквалайзера нет, хотя это могло бы очень помочь.

В коробочке с плеером лежат простенькие наушники без накладок. «Ушки» не очень хорошо отрабатывают заявленный диапазон частот и хрипят на басовых партиях. И еще: диск с программным обеспечением не входит в комплект поставки, а значит, iTunes и новую прошивку для плеера придется скачивать с сайта производителя (а это без малого 50 Мб).

Выводы? iPod nano стал хуже. Царапины на пластмассовом корпусе и слабая батарейка портят предыдущую версию плеера, зато не было проблем со звучанием. Алюминиевый корпус и более яркий дисплей — это, конечно, хорошо, но слабое звучание — непростительный недостаток.

Cowon iAudio F2

Внешне Cowon iAudio F2 напоминает мобильный телефон. Все органы управления собраны на лицевой панели. Размер

Оптимальный объем

Памяти никогда не бывает много — факт. Но какой объем можно считать оптимальным? Сегодняшние реалии показывают, что 512 Мб не хватает даже далеким от техники людям. Вариант с 1 Гб памяти обязывает регулярно обновлять музыку на плеере, удаляя только-только надоевшие песни. Наиболее практично сейчас выглядят плееры с 2 Гб памяти. Такой объем позволяет загрузить порядка 30 часов музыки в формате MP3, а это, знаете ли, немало. 4-гигабайтные плееры вмещают вдвое больше музыки, но их цена пока высока.



Под незвразной внешностью Cowon iAudio F2 скрываются огромные возможности, приличный звук и продуманное управление.

кнопок оптимален, а их расположение запоминается на раз. Меню — проще не бывает. Для загрузки музыки не требуется установка дополнительных программ. Песни можно отсортировать по исполнителям, альбомам и жанрам. Время автономной работы составляет 18 часов при максимальной громкости и периодических «пробежках» по меню.

Есть диктофон, FM-приемник, читалка текстовых файлов, фотоальбом и видеопроектор. Справедливости ради отметим, что среди поддерживаемых видеоформатов есть только *XviD*, а смотреть видео на крошечном экране неудобно. Еще одна отличительная черта плеера — линейный вход, через который можно записывать песни напрямую с других аудиоустройств (WMA, битрейт — до 128 Кб/с).

При стандартных настройках эквалайзера количество баса превышает все разумные пределы и заставляет вибрировать любые наушники. К счастью, с помощью пятиполосного эквалайзера можно заставить плеер звучать намного лучше. Ни одному плееру в нашем тесте не удалось превзойти iAudio F2 в плане звучания. Ему бы дисплей побольше — вообще бы цены не было!

iriver S10

iriver S10 нас приятно удивил. Малютка звучит не хуже iPod nano, предлагает качественный пятиполосный эквалайзер, диктофон, FM-приемник и возможность просмотра фотографий. Органы

Библиотека в кармане

Практически все современные флэш-плееры способны отображать содержимое TXT-файлов, однако воспринимать текст с маленького дисплея довольно сложно. Куда удобнее слушать аудиокниги. Специально под MP3-версии литературных произведений заточен только **iPod nano** (в меню предусмотрен «книжный» пункт с множеством настроек), но и остальные плееры не безнадёжны в этом плане.

С помощью простенькой программы вроде *Dr. Tag* на нужные файлы в качестве исполнителя можно поставить «аудиокнигу», после чего любой плеер с поддержкой ID3-меток выделит книги в отдельную группу. Владельцам плееров с файловыми менеджерами придется загружать книги в отдельные папки. А чтобы во время произвольного воспроизведения песен не слушать отрывки из Толкина, место для аудиокниг лучше выделить в разделе для видео.

управления очень удобные: по бокам расположены регуляторы громкости и кнопка включения, а прямо под дисплеем спрятаны клавиши вызова меню и *Play/Pause*.

К компьютеру плеер подключается прямо через вход для наушников. Для этой цели предусмотрен специальный адаптер с USB-штекером на конце. Оригинально. Однако если провод потерять, второй такой найти будет очень сложно. Сетевое зарядника в комплекте поставки нет, поэтому приходится подпитывать аккумулятор через USB-порт. Время автономной работы — 7 часов. Звучание — твердые четыре балла. Все бы хорошо, да цена завышена: 4800 руб. за миниатюрный плеер с 1 Гбайт памяти отдаст далеко не каждый, хотя выглядит он очень интересно.



Добрые волшебники из iriver втиснули в крошечный корпус S10 FM-тuner, микрофон, часы с таймером и даже будильник.

MSI P610



Плеер-середнячок по версии MSI. Заточен под экономных.

Корпус **MSI P610** — алюминий. На асфальт лучше не ронять, вмятину не отrixтовать. Меню красочное и логичное. Металлические кнопки расположены удачно: *Play* и *Menu* — отдельно от всех, прямо под экраном. При загрузке музыки с помощью *Windows Media Player* песни сортируются по папкам в соответствии с ID3-метками. А вот если загрузить композиции напрямую в память, то плеер сможет отобразить их только одним большим списком.

Звучит плеер прилично. Свободной настройки эквалайзера нет, но можно выбрать один из пяти предустановленных вариантов. Если бы не посторонние шумы, его вполне можно было поставить на один уровень с iPod nano и iRiver S10, а так — на ступеньку ниже.

Есть радио и диктофон. Заявлена поддержка форматов *AVI* и *MOV*, но смотреть такие ролики довольно сложно, поскольку процессору не хватает мощности, и заметны притормаживания. При просмотре текстовых файлов слова переносятся целиком, расстояние между строками — то, что надо. Время работы без подзарядки составляет порядка 12 часов. Цена — 3200 руб. Хороший вариант для экономных пользователей.

NEXX NF-910

Сборка **NEXX NF-910** оставляет желать лучшего: при тряске внутри постоянно что-то болтается. Кнопки жесткие, хотя расположены удобно. Меню стандартное, есть разделение песен по исполнителям, альбомам и жанрам.

Закачивать музыку можно только через *Windows Media Player*, что несколько увеличивает общее время загрузки. При работе на экране плеера отображается графический анализатор частот (процессор слабый, поэтому ползунки двигаются рывками).

Возможности проигрывания видео привлекательности плееру **NEXX** не придают. Смотреть «Город грехов» на зернистом 1,8-дюймовом дисплее — издевательство над глазами и *Робертом Родригесом*. Набор дополнительных функций ничем не отличается от того, что мы видели у MSI. Звучание тянет на четверку. На выбор предоставлено шесть предустановленных вариантов настройки эквалайзера. Наиболее интересно выглядит возможность подключения вторых наушников (для этой цели на корпусе предусмотрен второй 3,5-мм разъем). При высокой нагрузке встроенный аккумулятор «держится» 16 часов.



У **NEXX NF-910** богатая комплектация, возможности стандартные. Главная изюминка — дополнительное гнездо для наушников.

Цена — порядка 4200 руб., для плеера с 2 Гб памяти вполне нормально. Кстати, это единственный плеер, в комплекте с которым идет сетевой зарядник и наружная повязка. Мелочь, а приятно.

Qumo senso

Черный пластик, полосы хрома... Выглядит **Qumo senso** здорово. Меню делится на две части: одна отвечает за выбор песен, вторая — исключительно за технические функции плеера. Слабое место — органы управления. Если не считать нескольких обычных кнопок сбоку («запись», «воспроизведение», «зацикливание фрагмента»), все кнопки управления плеером сенсорные. Клавиши сделаны таким образом, что на



Впечатление от классного дизайна, красивой подсветки и хорошего звучания **Qumo senso** портит неудобная сенсорная панель управления.

ощупь они не чувствуются, да и тактильно нажатие не ощущается — управлять плеером вслепую невозможно.

Набор функций приличный. Есть возможность вывода фотографий из памяти плеера прямо на телевизор, функция *USB-хост* и поддержка *Bluetooth*. Первые две функции мы видели у других плееров, а вот возможность работы в беспроводных сетях — это уже интересно. Обмениваться музыкой с мобильными телефонами и другими портативными устройствами не получится, а вот беспроводные наушники можно подключить без проблем. Время автономной работы при активном использовании *Bluetooth* — 15 часов. Неплохо.

Звучит **senso** хорошо. До Cowon iAudio F2 плеер не дотягивает совсем чуть-чуть (не хватает плотности звучания), зато на фоне остальных конкурентов смотрится молодцом. Цена немного завышена.

Ritmix RF-7000

В **Ritmix RF-7000**, как и в случае с **Qumo senso**, используется сенсорная панель управления. Перед нами снова абсолютно гладкая поверхность без выступов для тактильного определения кнопок. Однако здесь клавиши намного более отзывчивы. Задняя часть корпуса металлическая, а лицевая панель выполнена из зеркаль-

Что мы слушали

- Антонио Вивальди «Четыре сезона»
- Alice Cooper «A Fistful of Alice»
- Rainbow «Rainbow On Stage»
- клип Guano Apes «Big in Japan»



Ritmix RF-7000 — на удивление качественный и функциональный плеер. Может похвастаться образцовой сборкой и приятным дизайном.

ного пластика. Вся музыка загружается в одну папку и на дисплее отображается одним списком, зато нет необходимости в установке дополнительного ПО.

В плане качества звучания плеер Ritmix обходит MSI и держится на уровне iriver S10. Общее впечатление немного портят цифровые шумы при работе с дорогими наушниками. Дополнительные

На чем мы слушали

- Недорогие наушники: **Philips SHE8500**
- Наушники ценовой категории «до 60 долларов»: **Elecom EHP-IN230**
- Наушники ценовой категории «от 100 долларов»: **Sony MDR-EX90LP, Etymotic ER-6i**
- Акустические системы: **Creative i-Trigue 3220, Aiwa NSX-S888**

возможности? Конечно: диктофон, радио, поддержка видео и картинок. Заряда аккумулятора хватает на 8 часов музыки нон-стоп. Скрамненько, но и цена соответствующая: всего 2800 руб. за версию с 1 Гб памяти.

Sony NW-S705F

Sony NW-S705F сразу располагает к себе неординарным дизайном: плеер сильно вытянут и напоминает пульт управления стандартными CD-плеерами. Дисплей хоть и цветной, но маленький и сильно растянутый по горизонтали, он не способен отобразить всю информацию о песне за раз, увы. Среди дополнительных функций внимания заслуживают лишь секундомер и FM-тюнер.

Основная фишка — это звук. Идеальный звуковой тракт, никаких лишних и ненужных эффектов. Распределение частот на порядок лучше, чем у Cowon iAudio F2, а вот уровень громкости традиционно для Sony невысок, поэтому для прослушивания музыки в метро лучше использовать звукоизолирующие наушники-вкладыши.

Программа для загрузки музыки — **Sony SonicStage** — работает достаточно шустро.

Sony NW-S705F напрочь отказывается демонстрировать свои возможности на средних наушниках, но по-настоящему радуется при работе с дорогими «капельками».

Заряжается плеер быстро и «держится» 35 часов, а это рекорд для плееров-малюток. Трех минут зарядки хватает для полутора часов работы. За перемотку и пролистывание песен отвечает поворотный джойстик, который к тому же поднимается вверх и вниз, переключаясь в режим прокрутки альбомов или песен. В целом — отличный аппарат, с лихвой окупающий свою цену.

Раздача слонов

Явным фаворитом сегодня стал Cowon iAudio F2. Дизайн невыдающийся, зато возможностей хоть отбавляй, плюс отличный звук, удобное меню и продуманное управление. Неплохо себя показал Sony NW-S705F — дорогой и качественный плеер при использовании с дорогими же наушниками обязательно придется по душе искушенным меломанам. Ritmix RF-7000 удивительно хорош для своей цены — и этим все сказано.

Qumo senso классно выглядит и хорошо звучит, но невнятное управление портит общее впечатление. MSI P609 берет приятным внешним видом, звучание же здесь далеко не самое лучшее. Apple iPod nano несколько разочаровал — да, дизайн хорош, управление удобное, меню продуманное, а вот со звуком есть проблемы.

Благодарим следующие компании за предоставление оборудования:

- **Apple** (www.apple.ru) — Apple iPod nano;
- **Cowon** (www.cowonrussia.ru) — Cowon iAudio F2;
- **iriver** (www.iriverussia.com) — iriver S10;
- **MSI** (www.microstar.ru) — MSI P610;
- **NEXX** (www.nexxdigital.ru) — NEXX NF-910;
- **Qumo** (www.qumo.ru) — Qumo senso;
- **Ritmix** (www.ritmirusia.ru) — Ritmix RF-7000;
- **Sony** (www.sony.ru) — Sony NW-S705F.



Технические характеристики

Модель	Apple iPod nano	Cowon iAudio F2	iriver S10	MSI P610	NEXX NF-910	Qumo senso	Ritmix RF-7000	Sony NW-S705F
Встроенная память, Гб	4	2	1	1	2	2	1	2
Дисплей	1,5-дюймовый ЖК, 176x132	1,3-дюймовый ЖК, 128x160	1,15-дюймовый OLED, 128x96	1,8-дюймовый ЖК, 160x128	1,8-дюймовый ЖК	2-дюймовый ЖК, 220x176	1,7-дюймовый ЖК, 128x160	1,2-дюймовый OLED, 3 строки
Скорость чтения, Мб/с	4,7	5,1	2,7	1,6	0,85	3,9	0,7	2,8
Скорость записи, Мб/с	4,2	3,8	2,5	2,5	0,7	3,5	0,6	1,5
Дополнительные возможности	текст, фотографии, игры	текст, видео, фотографии, радио, диктофон, линейная запись, закичивание фрагмента	фотографии, диктофон, радио	текст, видео, фотографии, радио, диктофон, линейная запись, закичивание фрагмента	текст, видео, фотографии, радио, диктофон, возможность подключения вторых наушников	текст, видео, фотографии, радио, диктофон, линейная запись, закичивание фрагмента, USB-хост, поддержка беспроводных наушников	текст, видео, фотографии, радио, диктофон	радио
Длительность работы, ч	17	18	7	12	16	15	8	35
Поддерживаемые форматы	AAC, MP3, Audible, Apple Lossless, WAV, AIFF, JPEG, TIFF, PSD, PNG, TXT	ASF, FLAC, MP3, WMA, OGG, WAV, XviD, JPEG, TXT	ASF, WMA, MP3, OGG, BMP	MP3, WAV, JPEG, Motion JPEG, TXT	MP3, WMA, ASF, OGG, JPEG	MP3, WMA, ASF, OGG, JPEG, MPEG4	MP3, WMA, WAV, MPEG4, AVI, SMV, JPEG, TXT	MP3, WMA, AAC, Atrac
Габариты, мм	66x89x40	35x73x16	30x42x11	41x90x9	40x72x12	45x82x14	36x80x8	27x88x17
Вес, г	40	39	18	45	45	51	34	47
Цена, руб	7500	4999	4800	3200	4200	5300	2800	5500



Домашний динозавр

Для создания очередной роботизированной игрушки ребятам из компании **Ugobe Incorporated** пришлось не один день потратить на изучение останков тварей, населявших Землю миллионы лет назад. Творение под названием **Pleo** представляет собой точную копию динозавра, жившего на нашей планете во времена поздней юры. Разница лишь в том, что по размерам динозаврик не больше юного детеныша древнего ящера.

Этот карманный динозавр — одна из умнейших игрушек на сегодняшний день. Слух, зрение и осязание малыша обеспечены 32 датчиками, а восемь процессоров дают ему возможность самообучения и интерактивного общения с ми-



ром. Изначально все Pleo одинаковы, но каждый хозяин может привить «животному» уникальные черты.

Электронный зверек гораздо менее хладнокровен, нежели настоящие рептилии — он даже способен ярко выражать свои эмоции и чувства: злость, радость, печаль, усталость, страх. Мимика и движения проработаны великолепно — игрушка умеет потягиваться, зевать, вздыхать, икать, сопеть и забавно чихать. Сведений о цене и сроках появления Pleo в российской рознице пока нет.

Лучший подарок?

В отличие от популярных нынче **Sony Aibo** или **Robosapien**, новый робот-игрушка **Cube Robot Project Cam-08** не способен узнавать хозяина, подавать лапу и по команде наполнять бокал ароматным пенным пивом. Исключена даже возможность программирования, но такой игрушке все это и не нужно — Cube Robot предназначен для тех, кто не избалован дорогущими гаджетами.

Выглядит игрушка необычно — в изготовленной как бы из кубиков фигуре без труда можно узнать героев научно-фантастических фильмов прошлого века. Стандартный пульт дистанционного управления оснащен четырьмя кнопками, которые отвечают за движение робота вперед и назад, а также остановку и «голос». Звуки воспроизводятся с помощью динамика, встроенного в квадратное пузо. В руки можно вкладывать любые маленькие предметы: от бусинки до пластиковой сабли. Цена новинки — 160 долларов.



Инвалидная ложка

Пока мы сдержанно улыбались советскому мультфильму про «двоих из ларца», японские робототехники компании **Secom** спроектировали, собрали и поставили на конвейер робота под названием **My Spoon**. Изобретение призвано помочь принимать пищу немощным людям.

«Ложечка» весит шесть килограммов, однако пользоваться ей довольно просто. Устройство состоит из руки-манипулятора с пятью степенями свободы и датчика, который воспринимает внешние воздействия. Для размещения пищи настоятельно рекомендуется использовать только фирменный поднос — «ложке» на нем проще ориентироваться. Интерфейс прост и удобен: управление осуществляется при помощи контроллера с аналоговым джойстиком и одной большой кнопкой.

В ручном режиме работы пользователь самостоятельно «руководит» процессом приема пищи. При выборе полуавтоматического режима хозяину достаточно выбрать «активный» сектор подноса, остальное робот сделает сам — возьмет пищу и аккуратно поднесет ко рту. Автоматический режим доверяет весь ход трапезы «ложечке» — необходимо лишь в нужный момент нажать на кнопку включения.



Электронная Мэри Поппинс

Сбились с ног в поисках подходящей няни? Хорошая новость: компания **NEC** вот-вот начнет продажи робота, который сможет не только танцевать и читать вслух электронные письма, но также присматривать за детьми. Робоняня по имени **PaPeRo (Partner-Type Personal Robot)** оснащена встроенным GSM-модулем, а значит, ей можно отдавать команды по SMS: машина способна самостоятельно выбирать из текстового сообщения ключевые слова и переводить их на язык команд.

Робот умеет воспроизводить около трех тысяч различных фраз, поэтому за-



просто может не только играть с чадом, но и передавать ему просьбы родителей. Кстати, встроенная камера дает возможность организации видеосвязи между родителями и ребенком (правда, россияне не смогут воспользоваться этой функцией до прихода сотовых сетей третьего поколения).

Сейчас электронная няня проходит полевые испытания в детских садах города Токио. Здорово, правда? Будем надеяться, что распространение таких вот «нянек» не станет причиной появления первых маугли, воспитанных в стае роботов.



Алексей Талан

СЕТИ
ИНТЕРНЕТА

summa@mirf.ru

hyboria.ru



«Сага о Конане» — настоящая находка для поклонников Конана-варвара. Некоторые разделы не работают, но того, что есть, хватает за глаза. Взять хотя бы четыре подготовленные профессионалами различные биографии Конана. В числе составителей рассказа о жизни киммерийца числится писатель-фантаст Андрей Мартянов (по совместительству — один из авторов сериала).

Произведения в рубрике «Библиография» отсортированы по сериям, в которых издавались в России — например, «Собрание сочинений Р. Говарда» и «Шедевры фантастики. Эксмо». У каждой книги есть аннотация, рейтинг популярности, а иногда и ссылка на интернет-магазин, где можно без проблем купить произведение. Новостная лента обновляется несколько раз в неделю и содержит свежие новости о Конане.

melnitsa.net



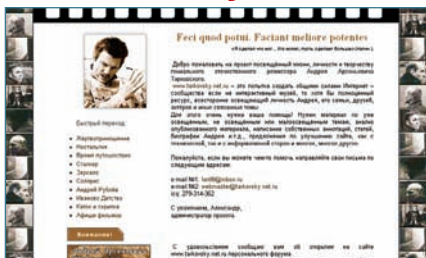
Фолк-группа «Мельница» хорошо знакома всем любителям ролевых игр. Голос солистки Хелависы регулярно украшает ролевые мероприятия, традиционно собирающая немало поклонников. Говорят, некоторые песни стали «народными ролевыми» и частенько исполняются на ролевых играх. Официальный сайт популярной группы радует аккордами и текстами, дискографией и подробной летописью концертов. Здесь есть оживленный форум с доброжелательной атмосферой. Считаете себя заядлым ролевиком — обязательно загляните.

theforce.net



Если верить счетчику на основной странице сайта TheForce.Net, миллионы людей по всему миру жить не могут без новых сведений о таинственных звездных рыцарях с лазерными мечами. Англоязычный портал о «Звездных войнах» выглядит ярко и стильно, но графикой не перегружен. К услугам посетителей разнообразные новостные ленты, где можно узнать об играх для мобильных телефонов, последних книгах, телевизионных сериалах, коллекционных играх и символических. Есть подробная энциклопедия по фильмам, биографии актеров, огромная подборка фотографий и многое другое.

tarkovsky.net.ru



Андрей Тарковский снял потрясающие картины по «Пикнику на обочине» братьев Стругацких и «Солярису» Станислава Лема. Однако этими произведениями творчество гениального режиссера не ограничилось. Тарковский снял еще семь фильмов и написал сотню сценариев и пособий для начинающих режиссеров. На сайте представлены разделы с текстами, подборка фотографий, информация об актерах и каталог музыки из фильмов. Заходите. Прикоснуться к бесценному кладу, сотворенному Тарковским, должен каждый.

harrison.h1.ru

Кто знаком с приключенческой фантастикой Гарри Гаррисона? Все знакомы? Отлично. Мазетро написал почти полсотни книг, поэтому есть смысл заглянуть на

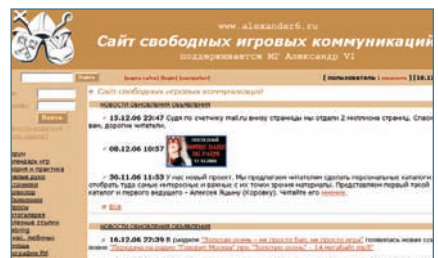
русскоязычный сайт «Миры Гарри Гаррисона» — книги Гаррисона здесь аккуратно сложены по сериям (самостоятельные романы и рассказы выделены отдельно). Для каждого произведения приведена интересная аннотация.

Изюминка портала — интерактивный роман-игра по миру «Стальной Крысы». Действие изрядно напоминает компьютерную игру: книжка то и дело ставит читателя-героя перед выбором — пойти направо или налево. В зависимости от принятого решения нужно открывать ту или иную главу.



Приятное впечатление оставляют разделы «Биография», «Интервью», а также небольшой, но забавный сборник цитат. Честно предупреждаем: после посещения сайта гарантировано возникает желание выпустить из кошелька стайку кровных на охоту за парой-тройкой книг писателя.

alexander6.ru



Александр 6 — официальное имя Папы Римского Родриго Борджо. В честь него была названа мастерская группа и портал с морем информации для начинающих ролевиков. В разделе «Умелые руки» показано, как шить костюмы и выплавлять мечи. «Теория и практика» — самая натуральная энциклопедия: здесь и «Классификация ролевых игр», «Сюжет и концепция» и многое другое. Для всякого любителя фэнтези и фантастики полезен будет «Календарь», куда поступают сведения о конвентах, концертах и намечающихся встречах.



ЗОНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ РАССКАЗЫ, ЮМОР, КОНКУРСЫ И ПОЧТА

Читальный зал: САНТА-НИНЬЯ 176

Колумб эпохи Возрождения привез картошку из Америки, а Колумб нашего времени выращивает ее. Окучивает пять раз за сезон, удобряет строго по справочнику, собирает урожай... и мечтает о далекой звезде и прекрасной Санта-Нинье. Любовь — и картошка. Бессмысленно? Возможно, но любовь умеет творить чудеса — по крайней мере, в рассказе **Святослава Логинова**.

Читальный зал: ЧАС ДУРАКА 179



Помните историю о том, как одна исключительно ума женщина решила высушить кошку в микроволновке? Животное не пережило экзекуции, хозяйка подала в суд на производителя и выиграла процесс, а в инструкциях печек с тех пор появился пункт «не предназначено для сушки домашних животных». **Игорь Край** придает этой истории глобальный масштаб...

Комната смеха:

ТЯЖЕЛЫЕ БУДНИ БОРЦОВ С МАШИНАМИ 183

Нео и Морфеус, Тринити и агент Смит, а также исчезающие ложки, «режим бога» и подгрузка программ из Google.

Комикс: КОСМИЧЕСКИЙ ТУРИЗМ 184

Конкурсная площадка:

ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ТРАВЕСТИ 185

Конкурсная площадка:

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА 186

Наш постер 187

Приятно не только повесить на стену красивую картинку, но и знать, что на ней изображено. В нашей новой рубрике мы будем вкратце рассказывать о постерах этого номера, а также брать мини-интервью у их создателей.

Почтовая станция: БЕСЕДА С ЧИТАТЕЛЯМИ 188

Общение с редакцией «МФ» продолжается. В этом выпуске встречайте нового ведущего рубрики и читайте о пионерском лагере имени «Мира фантастики», доставке ККИ по почте, портретах Николая Пегасова, «двойных рецензиях» и многом другом.

Святослав Логинов

Иллюстрации Вячеслава Доронина

СЯНТЯ-НИНЬЯ

Колумб был огородником. Не слишком подходящая профессия для человека с таким именем, но что делать, если вся Земля давно открыта, освоена и поделена, так что на долю Колумба достался крохотный участок плодородной земли, на котором только и можно выращивать овощи. Участок расположен на окраине небольшого городка, дальше которого Колумб не выезжал. А ведь человеку по имени Колумб следовало бы стоять на носу каравеллы с подзорной трубой в руках и вести корабль в неизвестность, ориентируясь по свету далеких звезд. Ветер бьет в парусах, свистит в вантах: «О, Санта-Нинья!.. Санта-Нинья!».

Колумб-огородник плохо разбирался в ночных светилах. Вид звездного

неба вызывал у него восторженный трепет, а в таком состоянии трудно изучать эпициклы и параллаксы планет. Но все же Колумб знал, что где-то среди небесных бриллиантов светит лучшая из звезд — Эпсилен Тукана. Там под зеленым небом текут реки с сиреневой водой, и пестрые большеклювые птицы высматривают с веток рыбу. Там, на Эпсилен Тукана, живет черноокая красавица Санта-Нинья. Каждый день она выходит на берег моря, и бирюзовый ветер свистит, играя черными волосами. Санта-Нинья смотрит в даль и ждет. Она еще не знает, что ждет огородника по имени Колумб, но все равно стоит на берегу, и это придает силы обоим. О, Санта-Нинья!.. Санта-Нинья!

Настоящий Колумб привез из Америки, которую он считал Индией, картофель и табак, а у Колумб-

ба-огородника есть клочок тучной земли, где все это можно выращивать. Но табак нещадно портит почву, поэтому Колумб выращивает картошку. Он мечтает накопить денег, купить космический корабль и отправиться на Эпсилен Тукана. Он привезет прекрасной Санта-Нинье свою любовь и свою картошку. Любовь — не картошка, но и без нее нельзя. «Без нее» — значит, без любви. И без картошки тоже.

Из газет огородник знает, что на мысе Канаверал построен космический корабль многоразового использования «Колумбия». Это хорошее название для его корабля, хотя неизвестно, сможет ли «Колумбия» долететь до Эпсилен Тукана, все-таки дотуда очень далеко и нужен са-

мый лучший из космических кораблей. Кроме того, однажды газета сообщила, сколько стоит такой корабль. Сумма была такой огромной, что со страху Колумб забыл ее. Впрочем, есть на-

Санта-Нинья смотрит в даль и ждет. Она еще не знает, что ждет огородника по имени Колумб, но все равно стоит на берегу, и это придает силы обоим. О, Санта-Нинья!..





дежда, что шаттл продадут ему со скидкой, ведь он уже не будет совсем новым, а подержанные вещи стоят дешевле. А покуда Колумб копит деньги, «Колумбия» пусть полетает вокруг Земли.

Продажа картошки больших доходов не приносит, вырученного едва хватает на жизнь, но все же Колумб откладывает средства для покупки шаттла. Жаль, что очень медленно. А ведь время идет, и никто на свете не молодеет, даже красавица Санта-Нинья. Зачем старушке Нинье дряхлый огородник Колумб? Дряхлый огородник нужен только той женщине, что прожила с ним долгую жизнь. Значит, нужно поспешить, иначе времени на долгую жизнь почти не останется.

Если вместо картошки сажать табак, то денег будет больше. За табак платят хорошо. Но как улететь на Эпсилен Тукана, оставив после себя истощенную, загубленную землю? Санта-Нинья этого не поймет.

Санта-Нинья — чудесная девушка. Ей недаром дано два имени, ибо в ней одной умеются все женщины мира. Вот она тихая, нежная и задумчивая, какой может быть только та, что носит имя Нинья. И вдруг — словно звуки пламенной румбы взорвались, разрушив тишину, и вместо скромницы Ниньи предстает страстная и ревнивая Санта — живое воплощение южного темперамента. С такой женщиной не соскучишься, и когда она рядом, человеку уже ничего не нужно, даже картошки.

Колумб перекапывает землю и думает о нежной Нинье. Потом он сажает кар-

тофель под лопату и мечтает о страстной Санте. Скоро, совсем скоро он прилетит на Эпсилен Тукана.

Картошка, которую выращивает Колумб, — экологически чистая. Колумб не использует на своей делянке никаких удобрений, только золу, которую получает, сжигая старые картофельные ящики, и перепревший компост. На компост идет ботва, сорняки, кухонные отходы и палые листья. Осенью в городском парке сгребают и жгут листву. Вернее, раньше сгребали и жгли. Теперь листву сгребают Колумб и увозит ее на тележке, чтобы высыпать на кучу. Лиственный перегной, как утверждает справочник огородника, самый лучший. Кроме того, за уборку парка Колумбу немножко платят, что тоже приближает день, когда он улетит на Эпсилен Тукана.

Кто-то может сказать: «Фи, какая пошлятина! Любовь — и компостная куча!».

Что ответить такому? Пусть этот чистоплюй попробует вырастить цветы для своей девушки. Уверяю вас, если он не озаботится компостом, девушка останется без цветов.

Еще Колумб понемногу добавлял в землю известь, потому что она улучшает структуру почвы. Когда-то слой плодородной земли на делянке был на штык лопаты, а теперь там чернозем на два штыка глубиной. Это потому, что Колумб ухаживает за землей и никогда не сажает табак.

Если расширить площадь посева, можно получить больший урожай, заработать больше денег и приблизить встречу с прекрасной Сантой. Но, к сожалению, вся земля давно открыта и поделена, новой

взять негде, будь ты хоть трижды Колумбом.

Экономика учит, что в тех случаях, когда экстенсивные методы хозяйствования становятся недоступными, следует переходить к интенсивным методам, внедряя современные технологии. Если раньше Колумб дважды пропалывал и окучивал картофельные кусты, то теперь он стал проращивать их в яме, потом пропалывать и засыпать яму землей, чтобы из перегной торчали только верхушки побегов, а затем еще дважды пропалывать и окучивать. Когда картофель окучивают, он образует боковые побеги с новыми клубнями, поэтому старательные огородники окучивают картошку дважды. Колумб, сажая картошку в яму, добивался трех окучиваний. Если слой плодородной почвы достаточно велик, это нетрудно сделать. У Колумба было много удобренной почвы; компостная куча в углу двора курилась паром, розовые дождевые черви перерабатывали компост в лучшее удобрение, приближая встречу с Санта-Ниньей.

В одной умной книге, а Колумб читал умные книжки, чтобы быть достойным своей любви, — так вот, в одной умной книге он прочел, что самый лучший космический корабль, оказывается, вовсе не шаттл, а наша Земля. Уже миллиард лет она несет в космосе, сберегая свой экипаж — все, что есть на ней живого, и еще ни разу с ней не случи-



О, Санта-Нинья, знаешь ли ты, на какие ухищрения идет Колумб, чтобы поскорей встретить тебя?

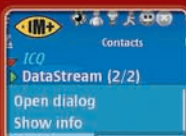
ВТОРОЙ НОМЕР ЖУРНАЛА С DVD!

НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА:



Интернет вызывает абонента

Детально про интернет-телефонию на телефонах и смартфонах: Skype и SipNET



Чем заменить неудобный MMS

Быстрая пересылка файлов с помощью мессенджеров



Как правильно пользоваться видеокамерой

Рекомендации начинающему видеооператору



Автосигнализации

Полный разбор спутниковых, GSM- и радиосигнализаций, а также других средств защиты автомобиля от угона

**ДЕСЯТКИ ОБЗОРОВ. УЙМА НАВЫКОВ.
В КАЖДОМ НОМЕРЕ!**

НА DVD В МАРТЕ:

- 400 НОВЫХ ПРОГРАММ для смартфонов, КПК и Windows
- 300 НОВЫХ КАРТИНОК И ОБОЕВ для мобильных устройств и компьютера:
 - :: компьютерные игры :: фантазии
 - :: ви-джей МУЗТВ :: кинофильмы
 - :: автомобили :: многое другое
- 1500 мобильных устройств в дисковом каталоге. Реальные цены
- ПОЛЕЗНЫЕ СТАТЬИ И НАВЫКИ:
 - :: подробные обзоры: Windows Mobile 5.0 Smartphone Edition и другие операционные системы
 - :: Тест-Драйв коммуникатора Orsio n725: противостояние двух платформ
 - :: Библиотека статей

И МНОГОЕ ДРУГОЕ

www.mobi.ru

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ И ЦИФРОВОЙ МИР:
ТЕЛЕФОНЫ И СМАРТФОНЫ :: КПК И КОММУНИКАТОРЫ
ФОТО И ВИДЕОКАМЕРЫ :: НОУТБУКИ И UMPC
МЕДИАПЛЕЕРЫ :: ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР

лось серьезной аварии, хотя кризисные моменты бывали.

Это осложняло ситуацию. Трудно сказать, сколько нужно продать экологически чистого картофеля, чтобы на выручку купить всю Землю.

На всякий случай Колумб решил внедрить еще более передовые технологии. Слой плодородной земли на его делянке был уже так велик, что можно стало строить картофельные башни, позволяющие собирать вдесятеро больше картошки, чем при обычной посадке. Эта суперсовременная технология была придумана тысячу лет назад индейцами Анд. Там, в горных районах, тоже остро не хватало посевных площадей, и индейцы изобрели картофельные башни. Теперь Колумб не сжигал старые ящики, а разбирал их на доски и после второго окуживания ставил вокруг каждого картофельного кустика ограду из тонких дощечек, в которую потом досыпал плодородной земли. Получалось, что он окуживает картошку не два и не три, а пять раз, и после каждого окуживания, как уже говорилось, картофель образует новые боковые побеги с новыми клубнями. А потом, когда урожай бывал собран, дважды отслужившие ящики все равно шли в костер, снабжая делянку золой.

О, Санта-Нинья, знаешь ли ты, на какие ухищрения идет Колумб, чтобы поскорей встретить тебя?

У дурных вестей длинные ноги. Однажды все газеты сообщили ужасную новость: на мысе Канаверал во время запуска взорвался космический корабль «Колумбия».

Неделю Колумб горевал. Ему было жаль погибших астронавтов и жаль своей погибшей мечты. Потом в душу сошло успокоение. Трудно долго горевать о незнакомых людях, а что касается мечты, то Колумб понял, что если бы он купил шаттл, то все равно никуда бы не долетел, взорвался бы вместо этих незнакомых людей. Жаль погибшей «Колумбии», жаль людей и красивого названия, но ведь ему нужно не название и даже не корабль многоразового использования. Ему важно один раз долететь до Эпсилен Тукана. А для этого нужен не шаттл, а самый лучший космолет, такой же надежный, как Земля.

К тому же, газеты вновь сообщили забытые данные о стоимости проекта. Колумб выписал цифру на отдельный листок, пересчитал скопленные деньги и понял, что долгая жизнь с любимой женщиной грозит оказаться очень короткой. Если и дальше он будет торговать картошкой, то скорей всего, они просто не встретятся.

О, Санта-Нинья!

Ранним утром Колумб вышел на делянку. Близилось время сбора урожая, и участок густо покрывали ряды сколоченных из ящиков башен. Они сужались кверху, словно носы готовых к полету ракет, и на самой верхушке каждой башни зеленел

цветущий куст картофеля. Колумб взял гвозди и молоток и начал приколачивать к башням тонкие доски стабилизаторов, превращая башни в ракеты. Потом он достал банки с краской: белой, черной и серебряной, — и принялся раскрашивать свои ракеты. Он рисовал иллюминаторы и позиционные огни, и на каждой ракете писал серебром гордое название: «Санта-Нинья». Соседи глядели через забор и крутили пальцем у виска, но Колумб не обращал на них внимания.

Поздно вечером, когда в небе высветились звезды, работа была закончена. С помощью звездного атласа Колумб отыскал на небосводе чуть заметную искру Эпсилен Тукана, забрался в самую большую из своих ракет и стартовал. Вся остальная эскадра стартовала следом.

Ракеты подымались ввысь, упрямо буравя небо. Картофельные кусты на их верхушках привыкли тянуться к свету, вопреки доскам, которые надстраивались все выше и выше. Теперь им было легко лететь, словно они и не занимались ничем другим во весь период вегетации.

Доски, из которых были сколочены башни, обугливались из-за трения об атмосферу и осыпались, словно отделившиеся ступени ракеты-носителя, но с самими картофельными звездолетами ничего дурного не происходило, ведь они были сделаны из земли, а Земля — лучший из космических кораблей.

Впрочем, Колумб не потерял головы. Он ловил падающие доски, тушил их и складывал в аккуратный штабель. Доски от старых ящиков хорошо горят и дают много тепла, а в космосе, вдали от Солнца, будет холодно. К тому же, в золе можно печь картошку, и это поможет сократить время полета.

С каждой минутой Эпсилен Тукана становилась все ближе и ближе.

О, Санта-Нинья, я лечу к тебе!

© С. Логинов, 2007

Об авторе

Святослав Логинов (настоящее имя — Святослав Владимирович Витман) — один из ведущих отечественных фантастов «поколения семидесятых». Родился в Приморье, с детства и до сегодняшних дней живет в Ленинграде — Санкт-Петербурге. Публикуется с 1974 года, полностью сосредоточился на писательстве в 1995 году. Создатель десятка романов (в том числе одного — «Черная кровь» — совместно с Ником Перумовым), многочисленных повестей и рассказов, напечатанных как в журналах, так и в авторских сборниках. Самое известное произведение Логинова — роман «Многорукий бог далайна», за который писателю были присуждены «Интерпресскон» и мемориальная Беляевская премия. Официальное представительство Святослава Логинова в интернете расположено на портале «Русская фантастика»: rusf.ru/loginov.



Игорь Край

Иллюстрации Марии Кустовской



— Господин директор, у меня две новости: плохая, и, как говорится, хорошая.

Мерников, сопя, впился в кресло и с ожиданием уставился на Царского.

— Начните с хорошей, — благосклонно кивнул Царский. Вильям Мерников ему нравился. Причем, как ни странно, нравился именно своими неряшливостью, полнотой и ранней залысиной на лбу. В мире пересаженных волос и тренажеров на нем просто отдыхал взгляд. Вот ведь, живет же себе человек, и ничего ему...

И на чертей Мерников не обращал никакого внимания. Вот Любочка, кажется, побаивалась их, хотя и притворялась, будто не видит. Последнее время Царский старался не вызывать ее в кабинет, когда приходили черти.

— С хорошей не могу, — вздохнул Мерников. — Только с плохой. Иначе нарушится связность изложения.

Ему бы еще перейти с «господина» на «Алексея Палыча», подумал Царский. Но Вильям, увы, относился к поколению, почитавшему отчества архаическим излишеством и отклонением от мирового стандарта, и мог выбрать лишь между фамильным обращением по имени и официальным «господин Царский». Первое бы-

ло несообразно субординации, а второе — застарелым привычкам Царского, ставшего Палычем еще в те счастливые времена, когда Вилли ходил пешком под стол.

— Итак, плохая новость: процесс мы проиграли. Хорошая: размеры возмещения удалось сократить с полумиллиона до двухсот пятидесяти тысяч.

— Ай-ай-ай, — закручинился Царский.

— Надо же...

Речь шла об иске некой гражданки Савской. Страдая ангиной, бедняжка пила охлажденный апельсиновый сок «Вергуд», что вызвало тяжелые осложнения. По всей видимости, на голову. Иным образом Царский не мог объяснить тот факт, что Савская подала в суд на фирму-производитель сока. Несчастная женщина утверждала, что не была информирована об опасности употребления холодного сока во время ангины, потому фирма должна оплатить ей моральный и физический ущерб.

«Зыбкая вещь — человеческий рассудок», — подумал Царский. Черти развели руками.

— Ей уже лучше?

— Кому? — не понял Вильям. — А... Савской... Лучше. Куда уж... Чтоб ее...

Черти решительно отказались.

— Ее уж отпустили?

— Отпустили?

Мерников растерянно завертел головой.

— Да! — где-то подле корзины для бумаг глаза Вильяма, наконец, достигли сбежавшую мысль. —

Да, и еще нам, конечно, придется оп-



«Размеры возмещения удалось сократить с полумиллиона до двухсот пятидесяти тысяч... Да, и еще нам, конечно, придется оплатить судебные издержки».

This is trial version
www.adultpdf.com

латить судебные издержки. Но это — мелочь.

На этот раз Царский промолчал, и обеспокоенный Мерников счел необходимым завершить выступление на жизнеутверждающей ноте.

— Главное теперь что? Главное — принять меры, исключающие повторение подобных инцидентов в дальнейшем!

Черти за его спиной закивали. Они тоже любили Мерникова.

— Я тут... — менеджер сделал значительное лицо и с кряхтением полез куда-то под стол. — Я тут, господин директор...

С каких пор все стало так плохо? С каких пор глупость стала оправданием безответственности и окончательно утвердилась в числе фундаментальных прав человека? Со времен «Восьмого обезьяньего процесса»?

Нет, пожалуй, совсем плохо стало после «Осуждения Эйнштейна», когда в ходе судебного разбирательства было установлено, что теория относительности неверна, так как доказательства ее истинности слишком сложны для понимания присяжных. В отличие от доводов стороны обвинения, напиравших на то, что теория разлагающе действует на умы, внушая подрастающему поколению мысли об относительности морально-нравственных норм. Да и вообще... Из сомнительной научной гипотезы она давно превратилась в идеологию. И лица, осмелившиеся поставить ее под сомнение, подвергаются гонениям еще в учебных заведениях. Даже исключаются из них за неуспеваемость.

А вскоре обсерваторию в Пулковое преобразовали во Всероссийский Центр Астрологического Прогнозирования. Зачем астрологам могла понадобиться обсерватория, кстати, так и осталось загадкой для Царского. Все равно аппаратура не могла увидеть планеты в тех созвездиях, где им полагалось быть согласно астрологическим таблицам двухтысячелетней давности. Смещение Солнца относительно оси Галактики...

Впрочем, как бы астрологи вообще могли стать астрологами, если бы имели элементарные познания в области астрономии?

«Ну, в конце концов, я тогда ничего не потерял. Астроном из меня, правду сказать, был вовсе никакой».

Мерников тем временем уже бойко вертел в руках зеленый бумажный пакет апельсинового сока, вслух зачитывал надписи, и, тыча коротким пальцем, рассказывал, куда именно их следует переместить. Дабы освободить пространство для новой.

Надписей было много. Самая крупная и яркая из них объявляла, что апельсиновый сок «Вергуд» предназначен для питья. Серия компактных иллюстраций разъясняла покупателю, как именно надлежит вскрывать пакет, а расположенный ниже красный шрифт уведомлял, что фирма не несет ответственности за любые повреждения, нанесенные покупателем себе в процессе вскрытия пакета

ножницами с затупленными концами. А также о том, что использование для данной операции любых иных инструментов и приспособлений (как-то: станков сверлильных, аппаратов сварочных, пил цепных и циркулярных и т. п.) категорически запрещено.

Другая сторона пакета была занята обширным перечнем болезней, могущих влечь за собой противопоказания к употреблению апельсинового сока, а также таблицей, указывающей безопасную дневную дозу в зависимости от веса (для взрослых и детей отдельно). Наконец, заметка на дне емкости глубокомысленно сообщала, что, ежели вскрытый пакет перевернуть, сок обязательно выльется.

Все инструкции выполнялись крупным шрифтом (в расчете на людей с ослабленным зрением) и формулировались в самых простых выражениях (в расчете на людей с ослабленным интеллектом). Вплоть до недавнего времени Царский был уверен, что всякого попытавшегося упиться соком «Вергуд» до смерти, а затем подать иск на производителя, будет ожидать жестокое разочарование...

«Но нет защиты от дурака».

...Суд решил, что потерпевшая не обязана была понимать опасность употребления охлажденного сока при простудных заболеваниях. Да, в детстве она слышала, что, когда болит горло, нельзя есть мороженое, но... Но ведь сок и мороженое — не одно и то же, правда?

«И что только делать с ними?»

— Чудо, что эта Савская им еще и ноги себе не ошпарила, — вздохнул Царский.

Он думал, что шутит. Черти с готовностью захихикали, но Мерников лишь ухмыльнулся со значением.

— Не-е-ет. Как бы она смогла? Здесь же написано: «Предназначен для питья»...

— Хотя... М-м-м... — взгляд менеджера стал отсутствующим. Мерников потербил нижнюю губу. — Хотя... Ноги мыть и воду пить! Да! Конечно! Господин директор, вы гений!

Царский без энтузиазма хмыкнул. Внезапно у него разболелась голова.

«Что за безумие, в самом деле?»



Использование для данной операции
любых иных инструментов
и приспособлений категорически запрещено.



«Значит, «беречь от дураков».
Убрать все предупреждения. Оставить одно:
«Сок «Вергуд». Беречь от дураков».

— Конечно же! Из того, что сок предназначен для питья, вовсе не следует напрямую, что он не может быть предназначен и для чего-то другого! — возбужденно продолжал Вильям. — Так что меняем редакцию на... На... Хм...

А вот здесь все, как видно, оказалось непросто.

— Я еще подумаю над этим, господин директор.

— Подумайте, — равнодушно разрешил Царский.

«Это бессмысленно».

«Все бессмысленно. Можно придумать любую инструкцию, но нельзя обязать дурака *понять* ее. Они теперь *имеют право* не понимать. Они даже не обязаны суметь ее прочесть... Удивительно, что они сами еще не поняли этого и учат грамоту».

«Впрочем, неудивительно, что не поняли. Они же дураки».

Но упорный Мерников уже думал. Устремив невидящий взор на пакет, он тяжело вздохнул и принялся скрипеть креслом.

Только что ведь не скрипело, поразился Царский, новое совсем. Что за талант у него — вещи ломать?

— Еще что-то, Вильям? А то...

— Ох! — спохватился менеджер. — Извините, господин Царский. Действительно, еще один вопрос. Вот. Схемка.

Мерников схватил пакет и ткнул пальцем в иллюстрацию, поясняющую потребителю, как правильно подносить стакан с соком ко рту.

— Да? — заинтересовался Царский, гадая, что же может быть не так в схематичном изображении человеческой головы.

— Дело в том, что здесь... Э... У него... Э... — Вильям тянул с видом человека, не решающегося сказать нечто слишком уж страшное, либо слишком уж безумное.

— Ну? — поощрил Царский.

— Славянские черты, — выпалил наконец Мерников и отвел глаза.

— Славянские? Ай-ай-ай... — не стал перечить Царский. Но все же не удержался и добавил:

— Быть не может!

И не могло. Требовалось буквально сверхъестественное воображение, чтобы приписать нарисованному болванчику вообще какие-либо черты.

Мерников гримасничал и мялся, словно понимал все это и сам.

— Ну, или, во всяком случае, он белый, — выдавил Вильям, глядя в сторону. — Это не политкорректно. Могут быть претензии. К «Артуру» уже были.

«Так и надо им, конкурентам. Не нам же одним такое счастье», — захихикал кто-то дурной и малознакомый в мозгу Царского. Черты с выраженными

вянскими чертами плясали вокруг него. Плясали и пили сок «Артор».

— Рисуйте черным, — мягко предложил он.

— Думал. Не поможет, — сморщился Мерников. — Все равно будут претензии... От других.

— Зеленым? Красным?

— Политика!

— Синим?

— Ох... Чур, чур меня... Тогда уж точно не отсудимся.

— Да почему же? — не сразу сообщил Царский. — Ах да... Почти голубой. Черт.

Черт обернулся. Но Царский только махнул ему рукой: не ты, мол...

— То есть, какой бы цвет мы ни выбрали...

— Да, — просто подтвердил Вильям.

«Любое решение будет неправильным, так как ошибка не в картинке, а в тех, кто на нее смотрит! Ужас, ужас».

— Что ж... Рисуйте его семью цветами в радугу, — приказал Царский. — Посмотрим, как тогда *они* выкрутятся.

Мерников безнадежно кивнул.

Царский устал. Голова разламывалась, и черти вели себя безобразно. Один из них даже попытался стащить со стола декоративный чернильный прибор. Царский хлопнул его по пальцам. Мерников вздрогнул.



— Это еще не все, господин директор, — сообщил он с видом человека, приберегшего лучшее на десерт.

Царскому было все равно.

— Я тут посоветовался с экспертами... Придется что-то делать с названием нашего продукта.

— С названием? — зачем-то переспросил Царский.

— С названием. Смотрите, господин директор: в слове «Вергуд» шесть букв. Так?

Царский сосчитал.

— Так.

— А первая буква «В» — третья в русском алфавите.

Царский кивнул.

— Ну? И что получается?

Царский сосредоточился, но ничего особенного не получилось. Шесть букв. Первая — третья по алфавиту. И что?

— Получаются три шестерки, — открыл Мерников. — Число зверя.

Черти заплодировали.

— Да, — оценил Царский. — Ловко. И что?

Мерников почему-то испугался.

— Но, господин директор, все это очень серьезно, — запричитал он. — Возможны иски от религиозных организаций. Хотя бы от сатанистов. Это же их бренд!

Царский лишь неопределенно пошевелил бровями и устался на собственные пальцы.

— Появилась программа, анализирующая графику и текст. Она безошибочно находит коммунистические, сатанинские, нацистские и масонские символы... Везде их находит. Это ужасная программа, но она уже в свободной продаже, и скоро будет у всех... У каждого идиота.

— У каждого идиота... — эхом повторил Царский. — Прекрасно...

— Но ведь это же... — внезапно склонился он к Мерникову. — Это же глупости. Да? Там нет трех шестерок. Да, если бы и были. Просто число. Глупости.

Удовлетворенный выводом Царский откинулся в кресле.

— Глупости!

Вильям горько вздохнул.

— Так-то оно так, господин директор. Глупости. Да ведь они же на то и идиоты, чтобы глупости думать.

Царский долго молчал.

— Значит, «беречь от дураков», — неожиданно произнес он. — Убрать все предупреждения. Оставить одно: «Сок «Вергуд». Беречь от дураков».

Мерников почесал в затылке. Отчаянная надежда мелькнула на его лице. Мелькнула и пропала.

— Нет, — разочарованно вздохнул он. — Ничего не получится, господин директор. Нас сразу же обвинят в дискриминации по интеллектуальному признаку.

Царский не ответил.

— Так, я пойду, господин директор? — выждав немного, поинтересовался менеджер. — Я лучше позже зайду.

— Конечно, конечно! — спохватился Царский. — Ступайте...

Дверь за Вильямом тихо затворилась.

● ● ●

— Видели? — спросил Царский у чертей. Они видели.

— Бред, — утвердительно тоном сказал Царский. — И ведь, главное, бред-то какой бездарный. Одно и то же: Любочка или Мерников со своей ересью. Савская, ангина, дискриминация, три шестерки... Тройка, семерка, туз... Не могу больше.

Он заплакал.

Черти обступили Царского. Они вздыхали и сочувственно заглядывали в глаза.

...Мы стали терпимы, и это хорошо. Мы стали терпимы к политическим убеждениям, а затем и к сексуальной ориентации. Мы стали терпимы к пороку, почему-то сделав исключение для курения. Мы стали искать оправдание действиям преступника в огрехах его воспитания. Может быть, в этом что-то есть.

...Может быть, в этом что-то есть, но как же и когда получилось, что глупость из простительного изъяна превратилась в норму, и понимающие оказались вынуждены равняться на непонимающих?

...Ну как же! Ведь это справедливо. Понимать теорию относительности и разбираться в эволюционной биологии могут не все. И это не говоря уже о квантовой механике... Этому нужно посвятить годы. Возникает неравенство: одни понимают, другие нет. Это не политкорректно. Чудесное сотворение мира в готовом виде за шесть дней шесть тысяч лет назад — политкорректнее, так как этого не понимает никто. И не должен понимать. Равенство.

— Бред? — снова спросил Царский. — Скажите — разве не бред?

Черти уверенно согласились.

— Врете, — беззлобно уличил их Царский. — Сами вы бред. Галлюцинации. А этому теперь в школах учат. Так-то!

«Но — будем мыслить логично! — этого же быть не может. Ни Савской, ни шестерок в штрихкоде. Ни астрологов в Пулковое. Значит — бред. Конечно же, — бред. И значит, реальные черти».

«Выбор. Хе».

Никакого выбора.

На самом деле, мне должно быть все равно, сказал он чертям. Меня должна интересовать только прибыль. Если меня, предпринимателя, начнет интересоваться что-то, кроме прибыли, я стану слишком сложен для понимания. Недоступен бедным. И подпаду под статью о запрете дискриминации по интеллектуальному признаку. И тогда меня осудят. Может быть, даже признают ложным и несуществующим.

А прибыль не страдает. Расходы на оплату по искам включены в цену. Покупатель платит за все. Он всегда за все платит. Всего-то и нужно, чтобы конкуренты теряли на всяких там савских не меньше нашего. А это не трудно.

Но тогда почему мне не все равно?

Может быть, потому, что даже в учебных заведениях, готовящих персонал АЭС, вместо сомнительной ядерной физики ныне преподают теорию энерго-информационных полей? Причем без дискриминации по интеллектуальному признаку. А значит, глобальный абзац — ха-ха! — теперь лишь дело времени, и притом времени небольшого?

Черти, шмыгая носами, утирали слезы.

Да не бойтесь вы, поморщился Царский. Вам-то ничего не будет. Ни от радиации, ни — вообще... Вы же — как их, мать их? — о! — биополевые мыслеформы, микролептонные структуры, выходцы из параллельного измерения. Или времени? Забыл... Да и без разницы.

Об авторе

Игорь Край, постоянный автор «МФ» (его статьи об истории оружия и войн регулярно публикуются в разделе «Арсенал»), родился и живет в Москве. Окончив Московский инженерно-физический институт, ступил на стезю, завершившуюся получением воинского звания капитана. Затем, поддавшись веяниям времени, приобрел второе высшее образование в области экономики и ушел в коммерцию. Наш журнал уже печатал рассказ Игоря «Перекресток».

Параллельное измерение — это вам не «е равно эм-цэ-квадрат», это просто, это каждый понимает. Вы просты и, если хотите знать, даже одобрены церковью. Ваше существование подтверждено многочисленными свидетельствами. Обновленная синкретическая наука сейчас только вами и занимается. Чертей ловит. Хе-хе!

Это я вам мерещусь, а не вы мне.

Вы хоть верите в меня? Хотя немножко?

Черти посоветовались, но, кажется, к единому мнению не пришли.

И правильно.

Это не реальность отрицается моим сознанием.

Это мое сознание отрицается реальностью.

Царский выдвинул правый ящик стола.

Пистолет был новый, о чем свидетельствовали густо покрывающие вороненую сталь инструкции.

«Сдвинуть до щелчка».

«Жать сюда».

И, конечно же: «Не направлять на людей, опасно для жизни».

Ну еще бы...

Идиоты, для чего он нужен тогда, по-вашему?

Черти вытянулись и почтительно умолкли, взяв вилы на караул.

Нет... Будь я проклят, если застрелюсь из такого позорного пистолета...

Будь я проклят.

● ● ●

Закрывшись в своем кабинете и не реагируя на стук и звонки, Царский плакал и разговаривал с чертями до самого вечера. Потом черти оделись в белые халаты, ненавязчиво отобрали у него пистолет и профессионально вкатили укол в ягодичную мышцу.

«Хо! Да это же санитары! Я сошел с ума! — сообразил Царский. — Я сошел с ума. Теперь все будет в порядке».

Теперь все будет в порядке.

Теперь все будет в порядке. Не попросить ли мне слона? Нет...

— Карету мне, карету! — закричал он, когда его проносили через охрану.

Карету подали.

© И. Край, 2007



Иллюстрация Александра Ремизова

ГДЕ ЛОЖКА, БИЛЛИ? **ТЯЖЕЛЫЕ БУДНИ БОРЦОВ С МАШИНАМИ**

Как известно, главное доказательство существования Матрицы — хроническое отсутствие столовых приборов. Другими явными признаками того, что вы провалились в виртуальную реальность, могут считаться однойцевые близнецы, решившие поиграть в Людей в черном, моментальное овладение любыми способностями, от вкручивания лампочки до полета без помощи технических

средств, а также отличный графический интерфейс. Текстовые версии Матрицы давно выброшены на свалку истории программного обеспечения и могут появиться разве что в кошмарном сне Билла Гейтса. Впрочем, если буквы на этой странице позеленеют и начнут сползать вниз, это тоже повод бить тревогу и двигаться за белым кроликом к лысому человеку с двумя таблетками.

На экзамене по физике Морфеус решает задачу. Экзаменатор отрицательно качает головой:

— Так дело не пойдет. Вы понимаете, в электрической цепи действуют соответствующие законы...

— Ну так правильно! Некоторые можно обойти, остальные — нарушить.

«Ого, и там я!» — подумал агент Смит, глядя в зеркало.

— Зачем вам телефон, мистер Андерсон, если вы не можете говорить?

— СМСку отобью, блин...

«Я — это ты,
Ты — это я,
И никого не надо нам...» — тихо напевал агент Смит, бродя по улицам и тыкая пальцами в прохожих.

— На самом деле самого дела нет. В самой деятельности заключена сamsость дела — и наоборот. Наоборот получим оборот на, и таким образом перевернем образ. Я уже не говорю о природе говора в роде при уже. Ужи и узы — вы меня понимаете, мистер Андерсон?

— Конечно, я так и думал, Смит. Дай еще затянуться.

«Перезагрузка».
Нео встречает Близнецов и спрашивает у первого:

— Ты кто?
— Я брат.

Поворачивается ко второму:

— А ты кто?

— А я брат-2.

Бог троицу любит. Но не признается, потому что Нео ревнивый.

«Что значит — нет никакой ложки?!» — кричал Нео в китайском ресторане.

Нео открывает последнюю дверь, смотрит, а там Билл Гейтс сидит. Нео подумал: «И на фиг я с этой Матрицей столько лет боролся? Она бы и сама заломалась».

Идет Нео по Матрице, а из-за угла толпа Смитов.

Нео в трубку: «Оператор, бысто iddq и idkfa!»

Оператор: «Nightmare!»

Вопрос: Сколько надо фанатов «Матрицы», чтобы вкрутить лампочку?

Ответ: Ни одного — лампочки нет.

Нео погнался за Близнецом и оказался где-то высоко в горах. Берет мобилу:

— Линк, скажи, где я?.. Как это неправильно набран номер??? Какая еще Масяня? Куда-куда?

«Нео больше в гости не приглашаем — опять все ложки погнет».

Идет Нео по Матрице, вдруг крик: «PANZER!!!»

и с неба падет танк. Нео снимает трубку и говорит: «Оператор, кончай в GTA гонять!»

C:\>cd дверь
C:\>повернуть лево
C:\>прямо 311
C:\>повернуть право
C:\>прямо 132
C:\>убить агент смит

Да, Нео, Матрица под DOS — это тебе не по крышам прыгать!

Звонок в дверь квартиры Нео. Нео открывает и обнаруживает на пороге малюсенького такого агента Смита.

— Она! — поражается Нео.
— А ты чего такой мелкий-то?!

— А зазипованный...

Объявление:
Куплю антивирусную базу против агента Смита. Дорого. Нео.

Агент Смит попал в больницу с множественными переломами после неудачной попытки загрузить свою копию в Терминатора.

Подходит Нео к мониторам и спрашивает: «Это что, и есть Матрица?..»

Морфеус: «Освободи свой разум... Это скринсейвер!»

Стоит Тринити на крыше небоскреба:

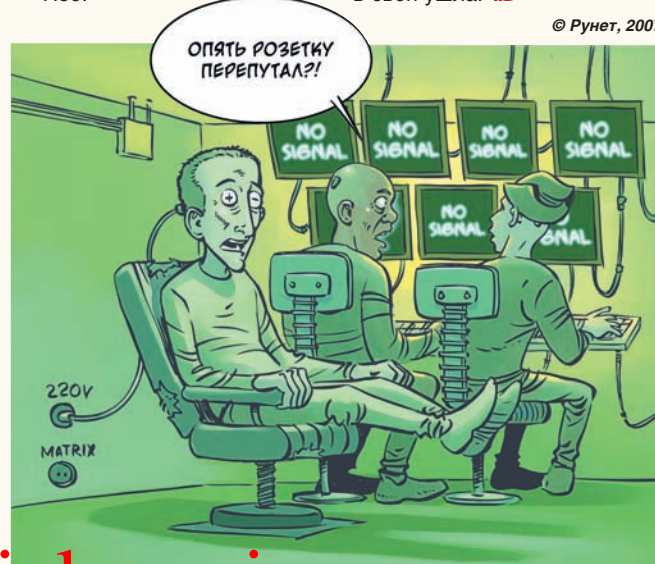
— Оператор, программу управления вертолетом.

— Щас, подожди, че-то Google не грузится.

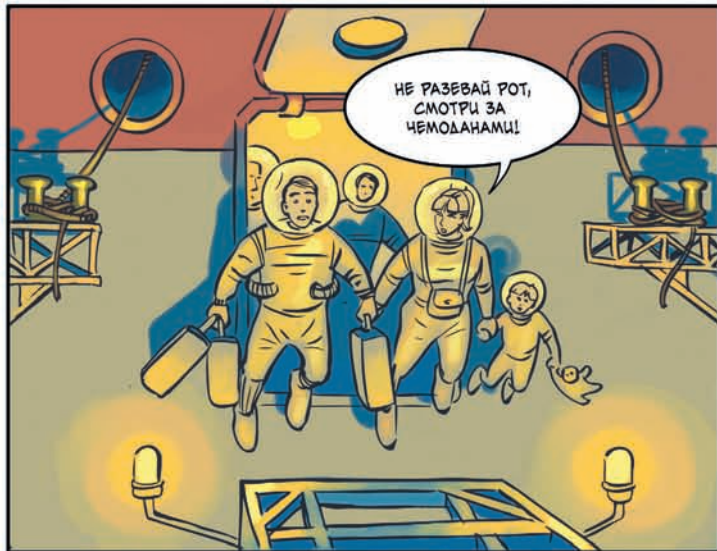
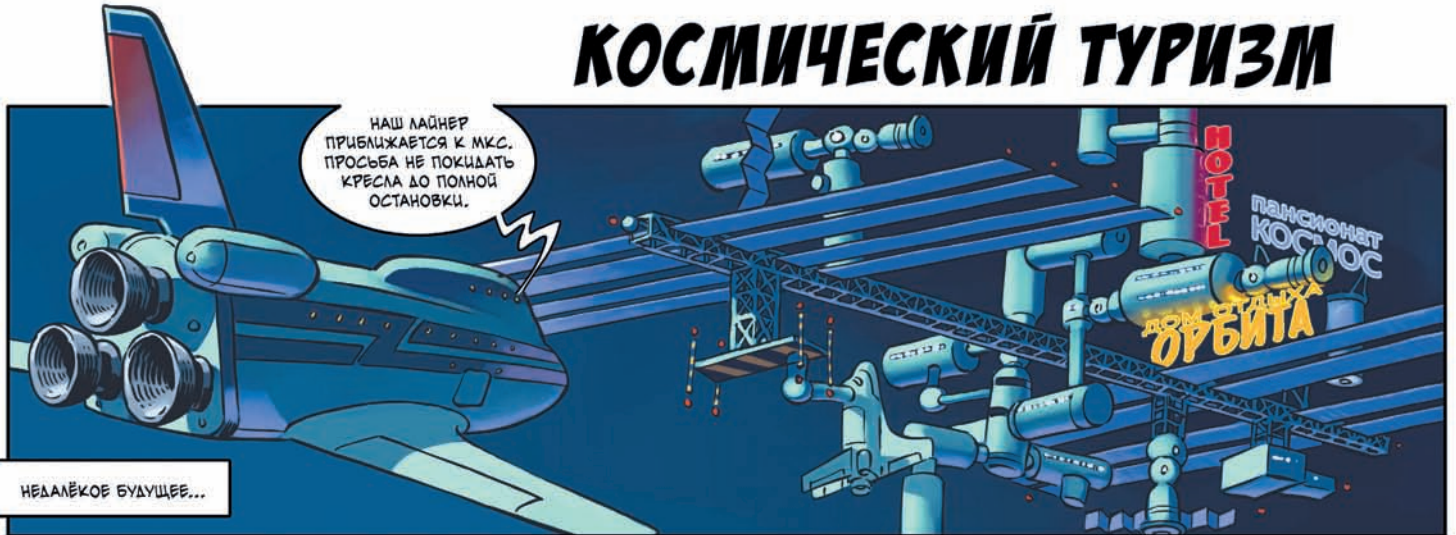
Летит Нео: 20 метров пролетит — остановится... еще 20 метров пролетит — остановится...

— Блин! Опять Матрица в своп ушла!

© Рунет, 2007



КОСМИЧЕСКИЙ ТУРИЗМ





ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ТРАВЕСТИ



Сегодня мы предлагаем вниманию наших читателей новый конкурс — «Фантастическое травести». Ниже вы увидите три отрывка из различных фантастических книг, но все имена собственные мы подменили. Полагаем, что вам будет нетрудно снять маски и узнать настоящие имена героев, значимые реалии, а также авторов и названия произведений, откуда были взяты отрывки.

Ответы в виде «Соловец — это Рянск, Фесс — это Виктор, книга — «Не время для драконов», авторы — Сергей Лукьяненко, Ник Перумов» присылайте на otvet@mirf.ru или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на пятой странице), с пометкой «Травести — март». Обязательно пишите полностью **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живете в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить или отправить фантастические призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

Десяток фантастических романов Кристофера Паolini «Эрагон», любезно предоставленные издательством «Росмэн» (rosman.ru), ждут победителей. Если правильных ответов будет больше, победителей определит жребий.

Желаем удачи всем нашим читателям!



1

— А знакомы ли вы с генеральным судьей Рохана Фарамиром?

Арагорн насторожился.

— Это старинный друг нашей семьи.

— Благороднейший человек, не правда ли?

— Весьма почтенная личность.

— А вам известно, что Фарамир — участник заговора против его величества?

Арагорн задрал подбородок.

— Зарубите на носу, Грима, — сказал он высокомерно. — Для нас, коренного дворянства метрополии, все эти Роханы и Гондоры, да и Лоризн, были и всегда останутся вассалами имперской короны. — Он положил ногу на ногу и отвернулся.

Грима задумчиво глядел на него.

— Вы богаты?

— Я мог бы скупить весь Лоризн, но меня не интересуют помойки...

Грима вздохнул.

— Мое сердце обливается кровью, сказал он. — Обрубить столь славный росток столь славного рода!.. Это было бы преступлением, если бы не вызывалось государственной необходимостью.

— Поменьше думайте о государственной необходимости, — сказал Арагорн, — и побольше думайте о собственной шкуре.

2

Я отчаянно огляделся, но капитан Трелони уже меня опередил.

Он поднялся и взял жаровню. Я по прошлому опыту знал, что она была обманчиво тяжелой, но он нес ее к бочонку, словно она ничего не весила. Не трудясь выбросить серебряное варево, он наполнил ее до краев и сделал большой глоток.

— А! Вот так-то лучше, — выдохнул он.

Я почувствовал легкую тошноту.

— Ну, Джим, — молвил он, смерив меня оценивающим взглядом, — похоже, мы связаны с друг другом одной веревочкой. Положение не идеальное, но это все, что у нас есть. Время закусить пулю и разыграть сданные карты. Ты ведь знаешь, что такое карты, не правда ли?

— Конечно, — подтвердил я, слегка уязвленный.

— Хорошо.

— А что такое пуля?

Капитан Трелони закрыл глаза, словно борясь с какой-то внутренней смутой.

— Малыш, — произнес он, наконец, — существует приличный шанс, что это партнерство сведет одного из нас с ума. Скорее всего, это буду я, если ты не сможешь отделаться от тупоумных вопросов на каждом втором предложении.

3

Таким зеркалом для этих людей, хотевших увидеть собственную крышу из собственного дома, была толпа, бесновавшаяся на площади. Она видела все, кричала, размахивала руками: одни выражали восторг, другие — негодование.

Там по крыше двигалась маленькая фигурка. Она медленно, осторожно и уверенно спускалась по наклону треугольной верхушки дома. Железо гремело под ее ногами. Она размахивала плащом, ловя равновесие, подобно тому как канатоходец в цирке находит равновесие при помощи желтого китайского зонта.

Это был Тиль Уленшпигель.

Народ кричал:

— Bravo, Тиль! Bravo, Тиль!

— Держись! Вспомни, как ты ходил по канату на ярмарке...

— Bravo, Тиль!

— Беги! Спасайся! Освободи Клааса!

Другие были возмущены. Они потрясали кулаками:

— Никуда не убежишь, жалкий фигляр!

— Плут!

— Мятеежник! Тебя подстрелят, как зайца...

— Берегись! Мы с крыши стащим тебя на плаху. Завтра будет готово десять плах!

Тиль продолжал свой страшный путь.



ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА

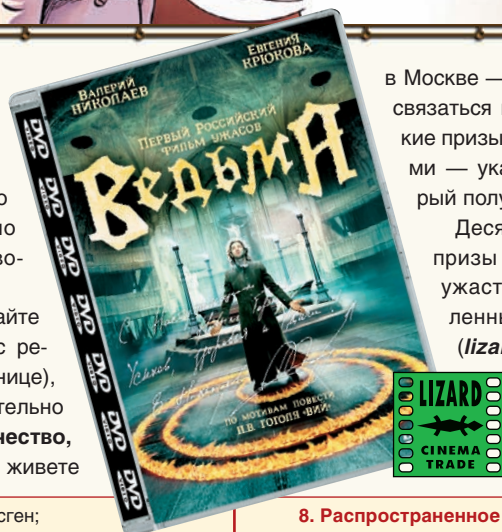
Предлагаем традиционный конкурс от «Мира фантастики»: «Фантастическую викторину». Тема нашей нынешней викторины — *оружие и военная техника*. Под каждым из вопросов указано по четыре варианта ответов, вам нужно выбрать правильный ответ к каждому вопросу.

Ответы в виде «1-а, 2-б, 3-в...» присылайте на otvet@mirf.ru или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на пятой странице), с пометкой «Викторина — март». Обязательно пишите полностью **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живете

в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить или отправить фантастические призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

Десять победителей викторины получат призы — DVD-диски с отличным российским ужасиком «Ведьма», любезно предоставленные компанией **Lizard Cinema Trade** (lizard-cinema.ru). Если правильных ответов будет больше, победителей определит жребий.

Желаем удачи всем нашим читателям!



1. Излюбленным оружием некроманта Неясыти была:

- А. сарисса;
- Б. глефа;
- В. секира;
- Г. гизарма.

2. Первые настоящие броненосцы были созданы:

- А. в Корее;
- Б. в Бирме;
- В. на Мадагаскаре;
- Г. в Мексике.

3. Римский щит скутум изготавливался из материала, более всего напоминающего:

- А. пенопласт;
- Б. линолеум;
- В. фанеру;
- Г. железобетон.

4. Первым химическим оружием, использованным в Первой мировой войне, был:

- А. хлор;

- Б. фосген;
- В. иприт;
- Г. слезоточивый газ.

5. Согласно китайской мифологии, творец мира Паньгу всегда изображался с:

- А. мечом;
- Б. косой;
- В. топором;
- Г. сюрикеном.

6. Впервые упругая сталь (булат) была получена:

- А. индийцами;
- Б. персами;
- В. греками;
- Г. китайцами.

7. Русское название буздыхана было связано с:

- А. количеством рубящих кромок;
- Б. весом;
- В. материалом изготовления;
- Г. регионом, откуда было завезено оружие.

8. Распространенное в латиноамериканских странах сельскохозяйственное орудие мачете ближе всего к:

- А. abordажной сабле;
- Б. скрамасаксу;
- В. корду;
- Г. гладиусу.

9. Выражение «тихой сапой» изначально имело отношение к:

- А. ночной атаке лучников;
- Б. разведывательной вылазке кавалерии;
- В. отравлению ядом;
- Г. подкопу под замок.

10. Лучшей защитой лука от перегрева и намокания в средневека считался:

- А. сафьян;
- Б. лак;
- В. пергамент;
- Г. шелк.

Ответы на кроссворд («МФ», январь 2007)

По горизонтали: 5. Гигер. 8. Война. 9. Цепеш. 10. Побег. 12. Карта. 13. Гамилтон. 16. Пират. 17. Банкрот. 19. Араторн. 20. Орион. 23. Скаландис. 26. Дэйта. 27. Ямерт. 28. Антон. 29. Ракот. 30. Арнор.

По вертикали: 1. Дивов. 2. Берег. 3. Конан. 4. Анэто. 6. Хедин. 7. Ведьмак. 11. Галактика. 12. Конкордия. 14. Гидра. 15. Дозор. 18. Трелони. 21. Эндор. 22. Уэлан. 23. Ствол. 24. Смерд. 25. Орсон.

Призы — акустические наборы от компании **SVEN** — получают: Артем Набашников, г. Новороссийск (мультимедийные колонки **SVEN MS-960**), Мария Маклинская, г. Кострома (мультимедийные колонки **SVEN MS-920**) и Константин Явчук, г. Пермь (мультимедийные колонки **SVEN 260**).

Поздравляем победителей!

ПРИЗЫ ПОБЕДИТЕЛЯМ ЯНВАРСКОГО НОМЕРА «МФ»



Приз первому победителю — мультимедийные колонки **SVEN MS-960** комплект 2.1.

Приз второму победителю — мультимедийные колонки **SVEN MS-920** комплект 2.1.



Приз третьему победителю — мультимедийные колонки **SVEN 260** комплект 2.0.

В январском номере «Мира фантастики» была допущена досадная опечатка — страницу **SVEN** в интернете следует искать по адресу sven.ru. Выражаем свою признательность компании, и благодарим за предоставленные призы!

НАШИ ПОСТЕРЫ



«Мир фантастики» стремится подбирать для своих постеров лучшие образцы фантастической иллюстрации. Однако постер — это не только «несколько граммов краски, размазанной по листу бумаги», часто за изображениями стоит целая история. Для сегодняшнего рассказа о наших постерах мы взяли мини-интервью у их авторов.

Рубин Карашэхра

Иллюстрации для однотомного издания трилогии Елены Бычковой и Натальи Турчаниновой создал замечательный харьковский художник **Владимир Бондарь**. Его работы стали настоящим украшением книги — пожалуй, настолько качественными обложками не может похвастаться ни один другой омнибус «Альфа-книги» из выпущенных на сегодняшний день.

На постере «Мира фантастики» размещена иллюстрация с лицевой стороны обложки. Здесь изображена одна из ключевых сцен трилогии, описанная в романе «Лучезарный». Действующие лица (слева направо): боевой ангел Архэл, ангел-архитектор Эрнолтинаор, безымянный тетраим и создатель миров Денница.

Вот как рассказывает о создании этой иллюстрации Владимир Бондарь:

«Скажу сразу, трилогия Елены Бычковой и Натальи Турчаниновой «Рубин Карашэхра» мне очень понравилась. Читал ее и работал над оформлением с удовольствием.

Это книга о сильных и слабых характерах, об их столкновениях и судьбах. О преданности и любви, дружбе и предательстве. Это книга, которую можно прочитать быстро, но в памяти она останется надолго.

Для обложки было нарисовано две иллюстрации. Первая — это мир ангелов, прозрачный, светлый, прекрасный и холодный. В противопоставление миру, Денницу я нарисовал нарочито ярким и динамичным, живым. На второй иллюстрации (расположенной на задней обложке книги) показан мир демонов.

Как всегда, работал я в программе Photoshop. В основном все рисовалось в одном слое и без использования «спецэффектов». Только прозрачные крылья и свет от тетраима рисовались в отдельных слоях и почти до самого конца не склеивались с фоном. Для того чтобы освежить восприятие, я время от времени переворачивал иллюстрацию по горизонтали и продолжал рисовать в зеркальном отражении — все-таки в работе на компьютере есть свои маленькие удобства».

Рецензию на заключительный роман трилогии, «Лучезарный», вы можете прочесть на 39 странице этого номера «Мира фантастики».



Солнце цвета ночи

В этом году Санкт-Петербургское издательство «Крылов» перепускает «солнечный» цикл нижегородского писателя Дмитрия Казакова. Впервые увидит свет четвертая часть сериала — «Солнце цвета ночи». Автором обложек ко всем четырём книгам выступил заслуженный профессионал книжной фантастической иллюстрации **Павел Борозенец**.

Размещенная на нашем постере работа не относится к какому-то определенному эпизоду романа, это скорее творческое обобщение описанных в «Солнце цвета ночи» приключений. Впрочем, наиболее близкая к изображенному сцена книги — бой викингов с порождениями ночи:

«Конунг отшибал тянущиеся из тьмы когти, щупальца, рубил оскаленные хари, что-то волосатое и покрытое чешуей, рассекал клоки черного тумана и какие-то плети. Меч скрежетал, по нему текла слизь, в стороны брызгала кровь, белесая, прозрачная или вовсе черная».

Комментарий Павла Борозенца:

«С романом «Солнце цвета ночи» интересно работать. Он содержит много эффектных динамических сцен. Автор мастерски объединяет сказочных, фэнтезийных героев с реальными историческими персонажами. Это необыкновенно интересный материал для иллюстрирования. Жаль, что создание обложки требует соблюдения жестких правил: вертикальная композиция, гармоничное сочетание иллюстрации и логотипа.

В любой работе должна узнаваться «рука» художника. Слишком много сейчас фотомонтажных, «трехмерных» работ, качественных, эффектных, но лишенных индивидуальности. Я принципиально не использую в виде исходного материала фотографии, стараюсь не злоупотреблять компьютерными эффектами. Считаю, что иллюстрация должна оставаться «живой».

Каждая моя работа требует тщательной подготовки. Это композиционное решение, эскизирование, наброски, выполняемые на бумаге. И тончайшая детальная проработка изображения с помощью компьютера».

Рецензия на книгу «Солнце цвета ночи» размещена на 27 странице этого выпуска «Мира фантастики».





ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ



Здравствуй, дорогой читатель!

Позвольте для начала поздравить вас и нас с тем, что с этого номера (и, надеюсь, на много-много номеров вперед) размер «Почтовой станции» увеличился на одну страничку. При этом, как вы могли заметить, все рубрики по-прежнему на своих местах, и нет надобности ломать копыя по поводу того, что мы нахально сократили один из ваших любимых разделов. Как мы добились такого результата — пусть останется нашей маленькой профессиональной тайной!

Уже удивлены? Это еще не все. В преддверии наступающего праздника наш серийный редактор Михаил Попов на пару с главой синдиката Николаем Пегасовым отправились в крестовый поход, на поиск цветов и подарков. На прощание они оставили мне два мешка бумажной почты и три гигабайта электронной, от Михаила при этом поступила просьба все фотографии девушек в купальниках складывать в отдельную стопочку, а от Николая — никому не показывать рисунки с его изображением. Девушек в почте не обнаружилось (видимо, сказалось предостережение Михаила), да и бордатов суперменов было на удивление мало — всего пара десятков (может, на почте растащили?).

Пора, пожалуй, мне представить: Светлана Карачарова, единственная девушка-редактор «МФ». Сегодня на ваши письма буду отвечать я, а посему — прошу любить и не жаловаться. Начнем?



Светлана Карачарова, редактор «МФ» и нынешний ведущий «Почтовой станции»

А привези мне, батенька, аленький цветочек

Дорогой Николай Пегасов, я перейду сразу к делу (без дифирамб и упреков журналу). Как я думаю, у вас есть возможность помогать читателям, которые не могут заказать по интернету карточные игры или съездить в другой город (как я и мои знакомые). Вы ведь можете выделить чуток места для заказа настольных игр, этим вы поможете многим.

С уважением, Михаил, Алтайский край.

(Письмом по почте)

Здравствуй! Живем мы далековато. И только облизываемся, читая о книгах из «Книжного ряда». Возможно ли публикация адресов фирм, высылающих книги наложенным платежом?

С уважением, Н.И. Тяжелов, Читинская обл.

(Письмом по обычной почте)

Эти два письма — лишь верхушка целого айсберга просьб, которые мы получаем чуть ли не ежедневно. Нас просят то разыскать редкую книгу, то помочь достать старый, когда-то виденный и давно утерянный фантастический фильм, то устроить личную встречу с Ником Перумовым или Максом Фраем, и прочее в том же духе.

При всей нашей любви к вам, и при том, что мы делаем самый фантастический журнал всех времен и народов — мы, к сожалению, не волшебники. Ну или пока еще только учимся. Переходя же непосредственно к этим двум письмам, отвечу так: мы не можем публиковать адреса отдельных фирм, занимающихся доставкой, поскольку абсолютно не уверены ни в качестве этой доставки, ни в том, что она вообще осуществляется. Что, интересно, вы о нас подумаете, если закажете книгу с адреса, данного в журнале, а она до вас не дойдет? Хорошо еще, если свалите все на сионистский заговор, но как-то надежды на это мало.

Редакция «МФ» доставкой не занимается — оно конечно, если мы плюнем на сам журнал и начнем работать только над обработкой и доставкой заказов, то непременно озолотимся и будем ездить на работу исключительно на роллс-ройсах. Но «Мир фантастики» за это время, ско-

рее всего, превратится в купленный насквозь каталог модных новинок, а вы ведь не хотите этого? Вот и мы не хотим.

Попробуем решить проблему самым простым способом. Если у вас пусть очень редко, но есть доступ к интернету (хотя бы через мобильник — скорость не играет роли), решается все в пять минут: набрать простейший запрос в поисковом сервере и получить полную информацию по доставке товаров (книг, ККИ и прочего) по России. Если же интернета нет, стоит внимательно осмотреть в журнале рекламные блоки фирм, торгующих настольными играми, — обычно там указываются их телефоны и московские адреса. Как правило, они занимаются и доставкой, но вот детали лучше уточнять уже в личном разговоре с ними.

Кроме того, книги можно просто заказать на почте, воспользовавшись специальными каталогами, лежащими в любом почтовом отделении. Там, конечно, есть далеко не все, но, порывшись в этих каталогах, вы будете вооружены адресами и телефонами нужных фирм. Далее — дело техники.

Ну и самый, наверное, приятный способ получить ККИ и книги — выиграть их, участвуя в наших конкурсах. Дерзайте — удача любит настойчивых!

От улыбки станет всем светлей

Николая Пегасова не любить невозможно, он с нами с самых первых страниц до последних, за что большое вам спасибо, всегда для меня слова «Встретимся с вами снова» или «Главный редактор» ассоциируются теперь только с вами. Уважаемый Николай, спасибо, что всегда находите слова, казалось бы, на безответные вещи, но не могли бы вы удовлетворить любопытство такой вредной читательницы, как я, почему вы такой серьезный?! Мне кажется, что вам нужно чаще улыбаться!

Армана, г. Белгород

(Письмом по обычной почте)

Меня тоже всегда интересовало, почему же Николай такой серьезный. С самой первой встречи с ним, состоявшейся на одной из книжных выставок, сложилось впечатление, что это такой суровый, пулене-



пробиваемый и недостижимый герой, который думает всегда как минимум о спасении мира, и ему вовсе нет дела до всяких там мелочей. Подавляющее большинство наших читателей воспринимают его точно так же — я вовсе даже и не шутила, когда говорила о картинках бородатых суперменов. Если мы когда-то надумаем собрать все изображения Николая, присланные читателями, то, думаю, получится неплохой такой сборничек под общим заголовком «Образ Главного Героя С Бородой. Исполнитель роли героя — Н. Пегасов».

Пожалуй, стоит открыть вам тайну серьезности Николая. У нас тут в редакции есть такой прибор — измеритель общего уровня креатива, патентованная штука, наше изобретение, страшно нужное и важное, не продается ни под каким видом. Иногда этот прибор начинает зашкаливать — обычно в тот момент, когда в редакции появляется наш штатный рецензист Михаил Попов. Так вот, если в это время никто не сумеет внушить редакторам серьезность, то офис вполне может взлететь на воздух, распыряемый, как на дрожжах, потоком самых безумных идей. И тут железное спокойствие и невозмутимость Николая — единственное, что спасает ситуацию. Помните, как Мэри Поппинс строго скомандовала: «Пора домой!», и проглотившие смешинку ребята тут же спустились с потолка на пол? Очень похоже.

Вы можете мне не поверить, но когда Николай не в офисе — он улыбается и шутит, как любой самый обычный человек! А на работе он всегда собран и серьезен, как сапер на минном поле. Что подделать — с нами по-другому нельзя.

Набираем в масонскую ложу

Идеи насчет новых рубрик еще принимаете? В последних номерах были статьи «Как заявить миру, что ты гениальный писатель», отдельное спасибо за них, так как земля русская явно не оскудела на таланты. А почему бы не дать читателям шанс попробовать себя в шкуре Ксении Аташевой или Михаила Попова? Можно публиковать особо удачные рецензии, не только мнение которых совпадает с мнением ведущего рубрики, но и, например, аргументировано противоположное, при этом разместить их на одной странице, разделив тонкой струйкой теплой крови. Вам, думаю, особых проблем это не должно доставлять (есть удачные читательские рецензии — в номер, нет — «в бой идут одни старики»). Можно присланные творения размещать на диске по аналогии с рассказами, музыкой и галереями. Но как же, наверное, приятно взять в дрожжащие конечности новый номер любимого

«МФ» и на 71 странице увидеть свое неопытное, слепленное из пота, предвкушения, крови, радости и чего-то еще, послание. Ну и над ним скромный идентификационный позывной. О Чудо! Тоже твой.

Ирина Фишер

(Сообщением по электронной почте)

Была как-то у нас попытка давать две рецензии параллельно, но не прижилась. Дело в том, что если мы введем такой формат, то два отзыва, по-хорошему, должны получать все рассматриваемые журналом книги, фильмы и игры. И тогда идея разделять диаметрально противоположные рецензии струйкой крови реализуется сама по себе, но это будет не струйка красной типографской краски, а самая что ни на есть натуральная кровь редакторов всех разделов. Мы элементарно не уложимся в сроки выхода журнала, да и объема в 192 полосы на этот фокус явно не хватит.

Что же касается желания увидеть свой позывной на страницах «Мира фантастики» — так это вовсе не та проблема, которую можно решить только посредством тотального кровопускания. Мы не какая-то закрытая масонская ложа, куда можно попасть лишь посредством «нужных связей». Дерзайте, высылайте нам свои творения! Как только кто-то из редакторов видит в почте хороший, талантливый текст, то тут же пытается схватить автора за шкуру и поручить ему писать рецензию в журнал. Если дело пойдет на лад, то за пару лет адского труда можно до лавров нашего мастодонта, Михаила Попова. Он, конечно, всем рассказывает, что при написании материалов частенько использует рабский труд собственноручно заклятых зомби, но нам почему-то кажется, что это не так. Скорее всего, на него работают не зомби, а инопланетяне или роботы. У зомби, знаете ли, моторика пальцев не та, чтоб по клавиатуре стучать с нужной скоростью.

Признаться, я так и не поняла, почему свое имя Ирина захотела увидеть именно на 71 странице (в разных номерах журналов на этой странице были и реклама, и середины статей «Видеодрома»). Но я все-таки тешу себя надеждой, что вам, уважаемая Ирина, будет приятно увидеть «скромный идентификационный позывной» и на страницах рубрики «Почтовая станция». Для разминки, так сказать.

Взвейтесь кострами, синие ночи

Уважаемый Николай и вся редакция «МФ»!

Я как раз читал ваш номер, и вдруг мне пришла в голову одна идея. Она, конечно, и безумна, но я думаю, неплоха. Вот что: представьте, «МФ» откры-



вает свой лагерь! Все любители фантастики собираются в одном месте, и некоторое время общаются и посещают различные мероприятия. Это будет примерно как в советских лагерях пионерских, но только с фантастическим уклоном. Такая смесь конвента, пионерского лагеря и ролевой игры! Все-таки было бы здорово!

С уважением, Greed.

(Сообщением по электронной почте)

От словосочетания «пионерский лагерь» меня, честного говоря, передергивает. Когда я была там в качестве пионера, то родители забрали после первого же посещения — то есть ровно через неделю. Выяснилось, что за одну эту неделю их тихое и послушное дите научилось ночами вылезать в форточку, чтобы прокрасться в палату мальчиков и нарисовать им всем усы из зубной пасты, качественно освоило бой на подушках и выучило все известные науке песни тюремно-блатной направленности.

Когда я, уже будучи студенткой, решила поработать в лагере в качестве пионервожатой, то прокляла все на свете. Дети категорически отказывались есть на завтрак манную кашу, под всеми предложениями старались проспять утреннюю зарядку и периодически срывали все планово-воспитательные мероприятия, входящие в программу. Отчитываться перед родителями и краснеть перед директором на планерках, выслушивая очередные опусы о непионерском поведении моих подопечных, приходилось каждый божий день. К сожалению, сбежать оттуда я не имела права, и через 28 дней, когда закончилась смена, вернулась домой с ощущением, будто только что вышла из тюрьмы.

С другой стороны, слово «конвент» вызывает только теплые чувства, но по-настоящему сильный и продуманный конвент — такое мероприятие, подготовкой к которому надо заниматься



долго, упорно и с полной отдачей. А ролевая игра под нашей эгидой, пожалуй, провалится — все участники захотят стать Николаями Пегасовыми, и что прикажете делать с сотней-другой главных редакторов на ограниченном пространстве? Ведь далеко не каждый из них будет отличаться хладнокровием и выдержкой настоящего Николая, так что, боюсь, не миновать нам некоторых, скажем так, редакционных проблем.

Давайте пока ограничимся тем, что представители «Мира фантастики» бывают на всех крупных конвентах и стараются следить за самыми значимыми ролевыми играми. Возможно, когда-то мы вырастем до того уровня, что сможем сделать свой собственный конвент. Я бы и сама очень этого хотела.

Прокрустово ложе нормальности

Любимый журнал «Мир фантастики»!

Я написала это письмо, когда молчать уже больше нет сил. Почему столь многие люди воспринимают увлечение фантастикой и фэнтези как глупость, детские бредни? Мне всего 15, и я уже не раз и не два слышала фразу: «Вырастешь — поумнеешь, и не станешь читать такую ерунду!». Из всех моих родных и друзей меня понимает всего один человек, а остальные считают мое увлечение опасной болезнью мозга. Не знаю, почему все такие материалисты. Люди просто не понимают, как можно читать книги и получать от этого удовольствие. Может, я просто живу в таком творческом вакууме, в окружении людей, не желающих «забивать голову», а может, это просто подростковый максимализм. Но единственной отдушиной стали книги настоящих писателей прошлого столетия... и «Мир фантастики»! Я очень благодарна всем людям, создающим такой замечательный журнал.

Не читая его, я, наверное, думала, что я ненормальная, увлекающаяся не тем, чем нужно. А теперь все в порядке, и я постепенно прихожу в гармонию со своими мыслями.

Спасибо огромное, «Мир фантастики»!

Keiden, г. Рязань

(Письмом по обычной почте)

Увлечение фантастикой и фэнтези может выглядеть по-разному. Я не поняла по письму, что же такого жуткого углядели в этом родные и друзья Keiden, разве что девушка, скажем, полностью вошла в образ орка, и теперь по утрам вместо макияжа наносит на лицо ровный слой зеленки, а на улицу выходит исключительно с двуручным топором наперевес. Тогда, конечно, есть повод обратиться к психиатру — может, это и правда опухоль, а может, и что похлеще. Но ведь на самом деле все вовсе не так?

Возможно, это прозвучит банально, но «правильных» и «неправильных» увлечений просто нет (наркотики и прочий ужас в таком роде мы в расчет не берем). Все люди разные, и каждому нравится что-то свое. Навязывать свою точку зрения другому человеку — как минимум некрасиво. К сожалению, не всегда и не все это понимают. Тот, кто утверждает, что чтение фантастики — всего лишь бездарная трата времени, просто тратит свое время по-другому — на то, что кажется ему интересным, важным и нужным. Это может быть просмотр очередной серии мыльной оперы по телевизору, поход на дискотеку или, скажем, коллекционирование марок. Что из этих увлечений можно считать правильным, а что нет? Да все они правильные, главное, чтобы человеку это приносило удовольствие и он знал чувство меры.

Ну и в качестве заключительной точки скажу — если б от чтения фэнтези и фантастики случалась опухоль и прочие досадные неприятности, так все редактора «МФ» уже давно лежали бы, расфасованные по баночкам с формалином в ближайшем НИИ, или, в лучшем случае, обживали уютные палаты больницы имени Кашенко. А мы, представьте себе, живы, здоровы, любим своих родных и по-прежнему читаем. И, честное слово, тоже получаем от этого удовольствие. Если, конечно, книга хорошая — но это, как говорится, совсем другая история.

Великий Костер Инквизиции

Здравствуйте, «МФ».

С некоторых пор стала вашей постоянной читательницей. Огромное спасибо за ваши разделы «Машина

времени» и «Врата миров». А вот «Книжный ряд» и «Видеодром» удручают. Единственный лучик здесь — «Трибуна». Прочитала статью Бориса Невского. Впечатлило. Прямо, строго, жестко, критично. Но вот конец уж больно радужный. Честно говоря, я в этом вопросе пессимистка. В книжные магазины заходить страшно! Еще нормально, когда в один-два зайдешь, но стоит пройтись еще по нескольким, и начинается паранойя! Что это?! Дежа-вю? Сбой в матрице! Точно! Вон тот студент, листайущий новую книжку Элейн Каннингем. Он — агент! Ну конечно! А вон тот мужчина в джинсах и свитере! Наверняка он один из служителей Дозора! А вон та дама средних лет...

Что вызвало такую паранойю? Конечно же, одни и те же книги в магазинах! Везде все одинаковое! Даже в порядке одинаковым расставлены... А чтоб увеличить тиражи и без того великолепно продающихся книг, нужно फिल्мы снять по их мотивам, а также мозолить глаза рекламой везде, где только можно! Человеку же, который не желает быть, как все, остается только сойти с ума. А как иначе? Все книги, «чи герои решают более серьезные задачи, нежели вырубить под корень очередное полчище орков», мне в руки попадали совершенно случайно, причем в таком виде, что дышать на них страшно — того и гляди, превратятся в пепел! Пример. Дж. Коуль «Атланты. Кутгар». В двух словах — потрясающая книга. Но вот на страницах «МФ» за все время, что его читаю, ни разу не видела ни единого упоминания об этом авторе (поправьте, если ошибаюсь). А когда я спрашиваю о нем в книжных магазинах, на меня либо смотрят, как на идиотку (простите), с подозрением на сумасшествие, либо пытаются всунуть книги некоего Коула.

Как мне быть, если я точно знаю, что читать не надо (если часто слышу и много вижу, значит брать точно не нужно), но понятия не имею, что действительно стоит потраченных денег и времени. Неужели мне всю жизнь ждать, когда мне в руки волей случая попадет умная книга. Или предлагаете в одной руке держать какой-нибудь из «Дозоров», в другой — книгу по истории Средневековой Европы, а на коленях — раскрытый томик Фрейда, чтобы таким образом восстановить равновесие? Боюсь, мир обречен.

Спасибо за понимание. Отчаявшаяся читательница.

P.S. Текст набран на компьютере, чтобы вы меня по почерку не узнали и не предали Великому Костру Инкви-





зиции за робкие попытки думать и мечтать одновременно...

От читательницы, г. Москва
(Письмом по почте)

Что и говорить, дежа-вю и паранойя кругом. Зайдешь, бывает, в супермаркет — а там на полках такие красивые коробки, банки, пачки, упаковки и пакеты со всякой, простите за банальность, едой. Зайдешь в соседний — о ужас! И там точно те же коробки, упаковки и банки, да еще и стоят точно в тех же отделах, что и в предыдущем! И почему это, интересно, все супермаркеты хранят замороженные овощи в холодильниках, а не на полках у кассы, а? И да, кстати, почему в нынешних супермаркетах невозможно купить молоко в треугольных пакетиках — когда я была ребенком, то просто его обожала! Правда, эти милые пакетики давным-давно сняты с производства. Но я ж хочу!

Надеюсь, аналогия, при всей ее абсолютной нефантастичности, достаточно понятна. Наивно обвинять книжные мага-

зины в том, что они расставляют книги так, как советуют маркетологи — у них подход один: на самое видное место (читай — на уровень глаз) ставим то, что имеет все шансы быстро найти своего покупателя. То есть — бестселлеры, самые разрекламированные новинки, самых топовых авторов и т. п. Среднестатистический посетитель магазина, не обладающий какими-то особенно глубокими познаниями в области фантастики и фэнтези, быстро и спокойно купит раскрученный роман, и будет себе счастлив. А представляете, иногда широко известные книги бывают действительно неглупыми и интересными! Вот честное слово!

Но все же, что делать бедным гуру от фантастики, которых уже тошнит от заезженных сюжетов и штампов, и которые ищут нечто абсолютно гениальное, сказавшее новое слово в жанре, да еще и непременно без орков! Ну или такую книгу, которая была издана 11 лет назад тиражом 16 тыс. экземпляров и, по всей вероятности, давно стала библиографической редкостью (упомянутый Коуль Джонс, «Атланты. Кутгар»).

Ответ прост — не отчаиваться и продолжать поиски! Только делать это надо осторожно, не подвергая себя опасности заработать новый приступ страшной болезни паранойи. Первым делом я все же посоветовала бы хоть одним глазом, да проглядывать «Книжный ряд». Возможно, я сильно рискую, но все же готова дать голову на отсечение, что из нескольких десятков ежемесячно подвергаемых в нем препарированию книг хоть одна-две, да удовлетворят самый взыскательный вкус. В конце концов, там есть рубрика «Классика», которая на то и существует, чтобы знакомить читателей с самими из самых и лучшими из лучших.

Не помогает? Попробуем еще один рецепт. В книжный магазин заходим с полузакрытыми глазами, чтобы только не наткнуться на других посетителей, доходим до нужного отдела и фокусируем взгляд на самых нижних, самых верхних и самых затертых в угол полках. Хотя упомянутую книгу Коуля вы и там вряд ли найдете, поскольку есть подозрение, что ее так никто и не переиздал. Возможно, вас спасет сеть магазинов «Букинист». Или другая сеть, всемирная и необъятная.

Дорогая безымянная Читательница! Великий Костер Инквизиции мы так и не разогнали — только было собрали самые раскрученные бестселлеры, чтобы со слезами на глазах предать их сожжению во благо

Добра и Истины, как прибежали коллеги из дружеских изданий и все порастащили. Сидят, читают и радуются. Пойти, что ли, объяснить им, какой ужас они держат в руках?

К сожалению, вы очень неумело соблюдали конспирацию — набранный на компьютере текст и отсутствие имени не помешали нам вычислить ваш адрес. Конечно, отчасти еще и потому, что вы его сами любезно подписали на конверте.

Одним словом, в рамках миссии по спасению вас от страшной болезни паранойи позвольте признать ваше письмо Письмом номера. Вы удивитесь, но мы и сами иногда сталкиваемся с подобными проблемами — одна радость, как правило, книги привозят нам прямо в редакцию, и бродить по десяткам магазинов, рассматривая один и тот же ассортимент, особой нужды нет.

Ну а в качестве приза мы предлагаем вам три книги, подобранные редактором «Книжного ряда» Петром Тюленевым. Названия их мы будем держать в секрете — узнаете, когда откроете посылку. Не переживайте, куклы вуду и кураре у нас уже кончились — Михаил перевел, пока изгонял тараканов из рецензий. Так что в посылке будут книги, только книги и ничего, кроме книг.



Вот и подошла к концу первая в моей жизни «Почтовая станция». Ваши письма было очень интересно и приятно читать. Спасибо за все теплые слова и добрые пожелания, спасибо и за критику, и за предложения — будьте уверены, все, что вы хотите нам сказать, внимательно прочитывается и принимается к сведению, а по возможности — и к исполнению.

Засим позвольте поздравить всех нас, прекрасную половину человечества, с наступающим праздником, пожелать нам всего самого лучшего, и откланяться. До встречи! ✉

Светлана Карачарова
Весенняя фея

Дорогие девочки и девушки, женщины и жены, мамы и бабушки! Поздравляем вас с теплым весенним праздником, и желаем, чтобы ваша жизнь была похожа на самую красивую и добрую фантастическую сказку!

Николай Пегасов,
Петр Тюленев,
Михаил Попов
и вся редакция
«Мира фантастики»

Связь с редакцией:

• Email редакции:

pochta@mirf.ru

• 111524, Москва, Петровская, 1,

«Мир фантастики»

• форум на сайте
www.mirf.ru

Вы нам писали

Был, есть и будет!

Я услышал, что вы открываете в Интернете сайт. Так вот я беспокоюсь: а он только на трехлетие или уже будет там всегда?

Илья Ушар

Мы их... читаем

Скажите честно: вы рукописи сразу выкидываете, или выбираете только отборные для публикации?

Р. Н.

Любви все возрасты покорны

Скажите пожалуйста, на какой возраст рассчитан этот клевый журнал?

Тарас Добрычев

Косяк был плохой

По мне, так этот Пелевин — графоманский бред укуренного шизофреника, который без хорошего косяка не прочухать, и людям с нормальной психикой не рекомендуется.

Е. Тихонова

Мы только за!

Чем дожидаться чего-нибудь новенького и стоящего, проще самому написать!

Виктория Абзалова

Надо, батенька, надо!

Что касается всех тех недостатков, на которые пеняют некоторые читатели, не обращайтесь на них внимания.

Максим Докукин

Черепашки-эльфы

По какой причине эльфы, бывшие остроносые, вредными лилипутами, у Толкина вдруг выросли и стали такими возвышенными и вечными? Это что — мутация?

Александр Хорошавин



МИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В АПРЕЛЕ

ШЕДЕВРЫ КИБЕРПАНКА

ВРАТА МИРОВ

«МАТРИЦА»

САМАЯ
ИЗВЕСТНАЯ
КИБЕРПАНК-
ВСЕЛЕННАЯ



СОВРЕМЕННОКИ

КЕАНУ
РИВЗ

ТВОРЧЕСКИЙ ПУТЬ
ГЛАВНОГО ЛИЦА
КИБЕРПАНКА



СМОТРИТЕ НА DVD
«МИРА ФАНТАСТИКИ» В АПРЕЛЕ

ЭКРАНИЗАЦИЮ
КУЛЬТОВОГО РАССКАЗА
УИЛЬЯМА ГИБСОНА

ДЖОННИ
МНЕМОНИК

(Johnny Mnemonic, 1995)

ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ
КИБЕРПАНКОВСКИХ ЛЕНТ
ПРОШЛОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ
С КЕАНУ РИВЗОМ В ГЛАВНОЙ РОЛИ

КОРОТКОМЕТРАЖНЫЙ ФИЛЬМ ВО
ВСЕЛЕННОЙ «МАТРИЦЫ» — THE MATRIX:
WRONG NUMBER
ВИДЕОРЕПОРТАЖ «ЭРУДИТ-КВАРТЕТ»:
ВЫПУСК 2

И ДРУГИЕ ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ

ДОСКА ПОЧЕТА

ЛУЧШИЕ
ТОП 10
ВЛЮБЛЕННЫЕ ПАРЫ

ДЕСЯТКА НЕРАЗЛУЧНЫХ
В ФАНТАСТИКЕ И ФЭНТЕЗИ



ЕСЛИ БЫ

ГАЛЕРЕЯ
НЕСБЫВШЕГОСЯ
БУДУЩЕГО 3

ПРОЕКТЫ, ТАК И НЕ ВОПЛОЩЕННЫЕ В ЖИЗНЬ



АНИМЕ

ЧТО ТАКОЕ
СЕНЕН?

NARUTO, SHAMAN KING И ДРУГИЕ
ПРЕДСТАВИТЕЛИ ЖАНРА



БЕСТИАРИЙ

ДЖИННЫ

РАБЫ ЛАМП
И ЛЮБИМЦЫ ПУБЛИКИ



А ТАКЖЕ: • НОВЫЙ РАССКАЗ ДМИТРИЯ КАЗАКОВА • «ЖАНРЫ»: ФАНТАСТИКА О РАЗУМНЫХ ЖИВОТНЫХ • «КЛАССИКИ»: ИВАН ЕФРЕМОВ
• «КОНТАКТ»: ГАЙ ГЭВРИЕЛ КЕЙ • БОЛЕЕ 10 РЕЦЕНЗИЙ НА ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ • ИМНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

This is trial version
www.adultpdf.com